

# НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

**Crysis 3**  
Наш пострел  
всех пострелял!

Стр. 11  
PlayStation  
4

**WASTELAND 2**  
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FALLOUT  
(ЭТИ ПАРНИ ЗНАЮТ ТОЛК В АПОКАЛИПСИСАХ!)

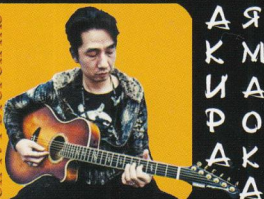
**METAL GEAR RISING:  
REVENGEANCE**  
НЕ МЫТЬЕМ ТАК КАТАНОЙ

 ПЛАНЫ НА ПЛАНШЕТ  
МЫ ПОМОЖЕМ ВЫБРАТЬ НОВЫЙ  
(ДАЖЕ ЕСЛИ У ТЕБЯ ОДИН УЖЕ ЕСТЬ)

**COMMAND&CONQUER**  
ЦЫЦ! ОН ВЕРНУЛСЯ!

**ALIENS:**  
COLONIAL MARINES  
ОНИ - ЧУЖИЕ НА ЭТОМ ПРАЗДНИКЕ ЖИЗНИ

ОН ТУТ ВТОРОЙ РАЗ



Д  
К  
И  
Р  
О  
К  
А

МЫ ВЕРИМ - ЭТО

[www.nim.ru](http://www.nim.ru)

16+

ISSN 1680-3264



9 771680 326001

13004





**Т МИР РЕАЛЕН**

Arma 3	6
Medal of Honor: Warfighter	6
Dreamfall: The Longest Journey	10
Auto Club Revolution	12
South Park : The Stick Of Truth	14
Knack	17
Killzone: Shadow Fall	18
Infamous: Second Son	18
Driveclub	19
Diablo III	19
Killzone: Mercenary	26
Legends of Dawn	27
Pandora: First Contact	28
Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	29
Elite: Dangerous	30
Command & Conquer	32
Yakuza 5	34
Sacred 3	38
Age of Wonders III	40
Deadpool	42
TAKEDOWN: Red Sabre	44
Wasteland 2	46
Dungeonsland	50
Omerta: City of Gangsters	51
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	52
Metal Gear Rising: Revengeance	56
Sonic & SEGA All-Stars Racing: Transformed	60
Crysis 3	62
Aliens: Colonial Marines	67
Ace Combat Assault Horizon	68
Sniper Elite: Nazi Zombie Army	70
Empire	71
The Showdown Effect	72
Brutal Legend	73
Battle of the Bulge	98
Antichamber	100
Strike Suit Zero	101
Primordia	101
Ni No Kuni: Shikoku no Madoshi	102
God of War: Ascension	109
Bioshock Infinite	109

# 46



Что-то он совсем расклеился



Настоящему якудза даже васаби подвластен



Говорили ж дураку, не плюй в колодец

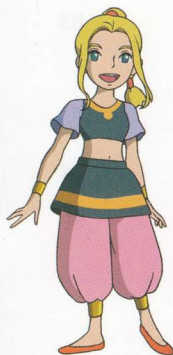


Самый реалистичный симулятор Дедпула

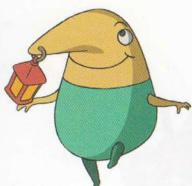


Я же просила морского котика, а не мертвого спецназовца!

## PREVIEW



## REVIEW



Содержание	2
Слово	5
Новости	6
Мы делили THQ	14
PlayStation Meeting 2013	16



Killzone: Mercenary	26
Legends of Dawn	27
Pandora: First Contact	28
Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	29
Elite: Dangerous	30
Command & Conquer	32
Yakuza 5	34
Sacred 3	38
Age of Wonders III	40
Deadpool	42
TAKEDOWN: Red Sabre	44
Wasteland 2	46



Dungeonland	50
Omerta: City of Gangsters	51
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	52
Metal Gear Rising: Revengeance	56
Sonic & SEGA All-Stars Racing: Transformed	60
Crisis 3	62
Aliens: Colonial Marines	67
Ace Combat Assault Horizon	68



Sniper Elite: Nazi Zombie Army	70
Impire	71
The Showdown Effect	72
Brutal Legend	73

## HARDWARE

Железный поток	74
Свежее железо	77
Планшеты	78
Sound Blaster Z	83



## MAXVIEW

Хроника пикирующей BioWare	84
Эмуляторы	88

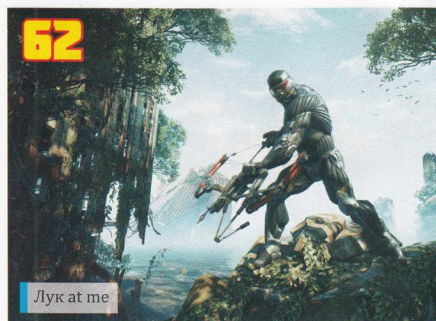
## INVENTORY

Android & IOS	96
Achievements	99
Indie	100
Shikokku no Madoshi	102
Cybersport	103
Inopress	104



## Z-ZONE

Интервью: Акира Ямаока	106
Коллекционная страничка	109
Слово мастера	110
Не почта	111





## Всем привет!

Начну с того, что поделюсь настроением. Вкратце его можно охарактеризовать одним словом: «Хочу!». Хотел давно, но сейчас – особенно, ведь ждать осталось совсем немного. Этот зуд желания напоминает тот, что я чувствовал, когда ехал в салон забирать собранную в Японии новую машину. Или когда уселся в мягкое кресло в кинотеатре, и на фоне все еще темного экрана прозвучало: «Мир изменился... Я чувствую это в воде...»

Так о чем это я? О ремейках и сиквелах игровой классики. О второй жизни старых добрых знакомых, в компании которых было проведено огромное количество времени. С которыми было жалко расставаться сразу после прохождения, да и пустота, оставленная этой разлукой, никуда не исчезла, но затаилась в уголках души. Или где-то под лочечкой. И скоро, уже совсем скоро ее можно будет заполнить.

Спасибо все тому же «Кикстартеру». Elite, Carmageddon, Leisure Suit Larry, Wasteland, Shadowrun... Да и новые игры от признанных мастеров всех жанров, творческие амбиции которых не связаны по рукам и ногам прагматичными издателями, внушают не меньший оптимизм. Навскидку: неназванная пока адвентора от Тима Шейфера, RPG Project Eternity от Криса Авеллона, космосим Star Citizen от Криса Робертса. Многообещающие MMO-проекты тоже встречаются, например, Pathfinder Online: настоящая песочница от Goblin Works по мотивам одноименной настолки. Я уже представляю мою маленькую таверну под вывеской Navigator Dragons на перекрестке торговых путей... С фирменными стейками (+10 Luck) из пасущейся в соседнем лесу оленьицы. Столь же интересный кажется Camelot Unchained – новый проект Марка Якобса, основателя Mythic Entertainment и идейного «отца» Dark Age of Camelot, игры, которая привнесла в жанр само понятие войны на уровне государств – Realm vs. Realm (RvR). О СУ мы собираемся рассказать более обстоятельно в следующем номере, благо Марк уже отвечает на засланные вопросы интервью. Скажу только, что он готов пойти против множества современных MMO-трендов. Пусть и в ущерб количеству подписчиков.

Мое текущее позитивное настроение также поддерживается тем фактом, что с этого выпуска мы начинаем печататься в новой типографии. Почему это радует? Во-первых, она находится практически под боком – в Подмоскowie, а значит – дальние перевозки, заморочки на таможне и прочие логистические квесты остаются в прошлом. Во-вторых, она мощная. А в-третьих, она обеспечивает высокое качество печати: здесь появляются на свет «Вокруг света», Men's Health и множество других популярных изданий.

**Искренне Ваш,  
Игорь Бойко**

P.S. Только что поддержал на «Кикстартере» новый проект создателя Ultima Online Ричарда Гэрриота – Shroud of the Avatar. Обещает такое, что дух захватывает.

### УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Навигатор игрового мира»

**Главный редактор** Игорь Бойко  
**Шеф-редактор** Константин Подстрешный  
**Исполнительный директор** Гнэл Унаниян  
**Дизайн и верстка** Дмитрий Ароненко  
**Ассистент редакции** Ксения Трифонова

### РЕДКОЛЛЕГИЯ

Владимир Пуганов  
Александр Васнев  
Дмитрий Васильев  
Михаил Баранов  
Антон Бондаренко

**Художник** Даниил Кузьмичев  
**3D-художник** Кирилл Яковлев  
**Senior Editor** Dmitry Gertsev

### DVD ОТДЕЛ

Михаил Баранов  
Александр Милашенко

### ВИДЕОНАПРАВЛЕНИЕ

Александр Артемов  
Константин Петруша  
Евгений Афанасьев  
Никита Цицульников

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

adv@nim.ru

### АДРЕС РЕДАКЦИИ

Куда: 123007, Москва,  
Хорошевское ш. 35 офис 401

Кому: ООО «Навигатор  
игрового мира»

Телефон: (495) 981-6595

Email: mail@nim.ru

www.nim.ru

### АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа Антивирус Касперского  
ЗАО «Лаборатория Касперского»  
www.kaspersky.ru

### РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ЗАО «ИДП «МААРТ»

Генеральный директор Александр Глечиков,

тел. (495) 744-55-12

Отдел продаж: sl@maart.ru

www.maart.ru

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов «Навигатора игрового мира» допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 779356 от 12 июля 2001 г.

Заглавные музыкальные темы передач «Вот же Гаджет», «Игроки - Здоровья», а также фоновые мелодии написаны композитором Станиславом Королёвым специально для ООО «Навигатор игрового мира». Остальные музыкальные композиции использованы в сюжетах и передачах в соответствии с лицензионными соглашениями об авторских и смежных правах на аудиовизуальные материалы рекламной направленности.

### ПЕЧАТЬ

ООО «Первый полиграфический комбинат»; 143405,  
МО Красногорский р-н, п/о «Красногорск-5»

Цена несвободная

ООО «Навигатор игрового мира», 2013 г.

# НОВОСТИ

ТЕКСТ Владимир ЧАПЛЫГИН

## БОЛЬШЕ НЕ НАПОМИНАЙТЕ



Бегом, бегом из негостеприимной Греции, куда глаза глядят

После шокирующей истории злключения сотрудников Bohemia Interactive Ивана Бухты и Мартина Пецлара на греческой земле чешские разработчики отказываются всеупомянуть остров Лимнос. В **Arma 3** теперь он будет называться Алтис. Создатели игры подчеркивают, что все представленные в их творении природные ландшафты являются плодами фантазии. Похоже, что после 129 дней «отсидки» в тюрьме по шпионской статье девелоперам хочется избавиться от любого напоминания об инциденте.

## МЕДАЛЬ В КОРОБКУ, И АЙДА НА ПОЛЕ БОЯ

В ближайшем будущем Electronic Arts не планирует выпускать новые эпизоды серии **Medal of Honor**. Виной тому скромные результаты продаж последней части – **Medal of Honor: Warfighter**. «Игра получилась неплохой, но фокусировка на реализме не понравилась рядовым пользователям», – огласил диагноз исполнительный директор издательства Питер Мур. «Но это уже в прошлом. Мы убираем **Medal of Honor** из ротации, но при этом планируем и дальше каждый год радовать поклонников шутеров». Через несколько дней президент Electronic Arts Фрэнк Жибо заявил, что теперь издательство делает ставку на серию **Battlefield**: «В следу-



Франшиза Medal of Honor просуществовала 13 лет. За это время на различных платформах вышли 16 эпизодов серии

ющем году мы выпустим новый **Battlefield**. Будет ли это **Battlefield 4** или третья часть **Battlefield: Bad Company** – история умалчивает.

## УШЕЛ НОРМАНД КОРБЕЙЛ

В возрасте 56 лет ушел из жизни канадский композитор Норманд Корбейл. В августе 2012 года врачи диагностировали рак поджелудочной железы четвертой степени. Увы, болезнь оказалась сильнее Норманда. За свою карьеру композитор написал саундтреки к 53 фильмам и двум играм французской компании Quantic Dream: **Fahrenheit** (на американском рынке выходила под названием **Indigo Prophecy**) и **Heavy Rain**.



«...Китай может наконец-то снять эмбарго на ввоз приставок и видеоигр...»

## НЕПАХАНАЯ ВЕЛИКАЯ КИТАЙСКАЯ ЦЕЛИНА



По данным переписи 2010 года население Китая составляет 1 347 374 752 человек

В ближайшем будущем Китай может наконец-то снять эмбарго на ввоз приставок и видеоигр. В 2000 году в целях сохранения физического здоровья и гармоничного развития неокрепшей детской психики семь министерств Поднебесной приняли совместное решение запретить производство, продажу и импорт консолей. Sony, Nintendo и Microsoft неоднократно пытались сунуться на самый крупный азиатский рынок, но каждый раз им давали от ворот поворот. Похоже, Министерство культуры Китая не выдержало натиска и готовится снять эмбарго. Нетрудно предсказать, какая битва развернется

за новый рынок среди производителей приставок после отмены запрета. Речь идет не только о более чем миллиарде потенциальных покупателей, но и о дешевой рабочей силе. За последние 13 лет китайские умельцы научились копировать самую сложную электронику, так что создать дешевый вариант очередной Xbox или PlayStation им не составит большого труда. Кстати, как только эта новость появилась в Сети, акции Sony выросли на 9,1%, а Nintendo – на 3,4%.

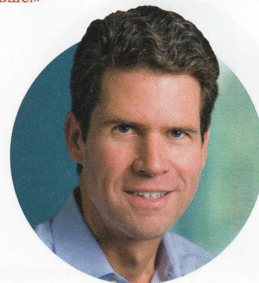
## НАГРАДА ДЛЯ ГЕРОЕВ

13-я по счету церемония вручения наград Game Developers Choice Awards состоится 27 марта. Однако двое победителей известны заранее. Достопочтенное жюри решило, что в этом году награду Lifetime Achievement Award получат основатели канадской компании BioWare Рэй Музика и Грег Зещук. Именно им надо быть благодарным за появление на свет таких замечательных игр, как **Shattered Steel**, **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Jade Empire** и **Mass Effect**. Кстати, вести церемонию будет руководитель Double Fine



Дэвид Кейдж,  
основатель и руководитель Quantic Dream

« На самом деле я думаю сразу о трех следующих играх. Пока мы доделываем Beyond: Two Souls, я знаю, какой будет следующая игра, и, возможно, что будет после нее. Так что после Beyond: Two Souls я не буду переживать о том, чем же заняться дальше.»



Блейк Йоргенсен,  
финансовый директор Electronic Arts

« Если вы фанат серии FIFA, и у вас много друзей, с которыми вы играете в онлайн, то все вы захотите использовать одну и ту же консоль. Так что, если ваши друзья купят на Рождество новую консоль, то и вы скорее всего, поступите точно так же.»



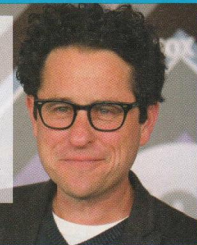
Джон Мартин,  
финансово-административный директор Time Warner

« У нас подготовлена крепкая линейка релизов на этот год, которая включает новую часть серии Batman Arkham. Так что по нашей оценке в 2013 финансовом году Time Warner покажет очень хороший результат. Если нам повезет, этот год будет таким же хорошим, возможно, даже лучше, чем предыдущий.»

## ПОРТАЛ В ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА ОТ АБРАМСА

Известный продюсер Джей Джей Абрамс собирается экранизировать **Half-Life** и **Portal**. Вот что он сказал во время проходившего в Лас-Вегасе саммита DICE, стоя неподалеку от главы Valve Гейба Ньюэлла: «Это настолько же реальная тема, как и все, что происходит в Голливуде. Мы действительно общаемся с Valve и собираемся подключить к работе сценариста. У нас есть масса по-настоящему интересных идей. Я бы очень хотел увидеть фильмы **Half-Life** и **Portal**. И мы прекрасно знаем о провалах большинства других игровых киноадаптаций и игр по мотивам фильмов.» Остается добавить, что Джей Джей Абрамс продюсировал сериалы «Остаться в живых», «Шпионка», а также фильмы «Монстро» и «Звездный путь».

В 1999 году Джей Джей Абрамс номинировался на «Золотую малину» за фильм «Армагеддон» в категории «Худший сценарий»







Джеват Йерли,  
директор Crytek

« Думаю, игроки будут удивлены тем фактом, что в плане графики первые игры для приставок нового поколения от других компаний будут не сильно отличаться от **Crysis 3**. »



Майкл Пондсмит,  
автор настольной игры Cyberpunk 2020

« Самая большая проблема в игре – объяснить, почему за 50 лет с гаком технологии развились не так сильно, как могли бы. Я прорабатывал эту концепцию в формате видеогры в течение последних нескольких лет. Теперь у нас есть масса материала, с которым можно создать открытый мир, в точности отражающий элементы настольной игры. »



Ив Гиймо,  
исполнительный директор издательства  
Ubisoft Entertainment

« В следующем финансовом году мы представим совершенно нового героя **Assassin's Creed** в абсолютно новом временном периоде. Это является результатом того, что над сериалом работают несколько команд, у каждой есть несколько лет на создание нового **Assassin's Creed**. »

« ...Eurogamer.net обнародовал материал, в котором утверждается, что большую часть контента создала вовсе не Gearbox Software... »



Рэй и Грэг. Кстати, Рэй (на фото - слева) еще и профессионально играет в покер

Productions, автор великолепных адвентюр **Maniac Mansion**, **Full Throttle**, **Grim Fandango**, **Psychonauts** и серии **Monkey Island** Тим Шейфер.

## ТАКОЙ АУТСОРСИНГ НАМ НЕ НУЖЕН

За несколько дней до официального релиза **Aliens: Colonial Marines** ведущие игровые интернет-сайты

выдали разгромные рецензии. Чуть позже долгострою досталось на орехи и от печатной прессы, в том числе и от нас. Но бог с ними, низкими оценками. Авторитетный **Eurogamer.net** обнародовал материал, в котором утверждается, что большую часть контента создала вовсе не Gearbox Software. Прошлой весной бывший сотрудник компании на одном из форумов открыл завесу тайны: «Мне неприятно говорить об этом, но я бы не

## БЭТМЕН УСТРАИВАЕТ ПОДПОЛЬНЫЕ АВТОГОНКИ

Известный по роли Бэтмена в первых двух частях трилогии Тима Бертона 61-летний актер Майкл Китон согласился участвовать в экранизации **Need for Speed**. В фильме он предстанет в образе организатора нелегальных гонок. Напомним, в главной роли – персонажа по имени Тоби Маршал – снимется Аарон Пол. На втором плане будут мелькать лучший друг-кровосос «Президента Линкольна: Охотника на вампиров» Доминик Купер и ослепительная блондинка Иможен Путс. Премьера «Жажды скорости» запланирована на февраль 2014 года.



В 2003 году Майкл Китон номинировался на «Золотой глобус» за телесериал «Из Багдада в прямом эфире»

## « Звезда франшизы «Форсаж» побреется наголо и примерит костюм Агента 47 »»



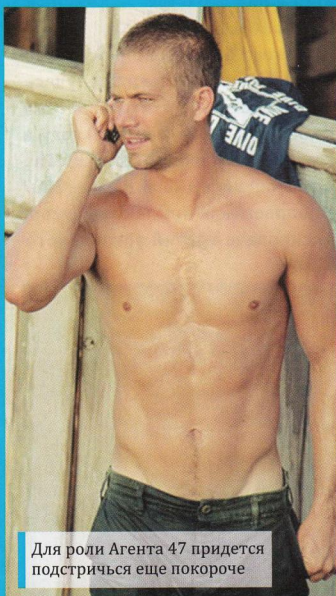
Картина маслом: вконец распоясавшиеся аутсорсеры пожирают своего работодателя

возлагал на игру больших надежд. Ее разработка – катастрофа. Gearbox Software занимается исключительно многопользовательским режимом. Остальные компоненты игры доверили TimeGate Studios, которой нечем похвастать». Напомним, начиная с официального

анонса в феврале 2008 года и до самого релиза, Gearbox Software позиционировала игру как родное детище. В одном из многочисленных интервью Рэнди Питчфорд даже заявил, что 80% контента создано силами сотрудников его компании.

## ДОБРОВОЛЬНО-ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ОБЛЫСЕНИЕ

Любитель нелегальных автогонок Пол Уокер решил перекалцифицироваться в наемного убийцу. Звезда франшизы «Форсаж» побреется наголо и примерит костюм Агента 47. Кинокомпания Fox International Productions считает, что предыдущий исполнитель главной роли Тимоти Олифант, конечно, хороший актер, но не орел. Зато Пол Уокер благодаря своей харизме сможет вытянуть вторую часть киноприключений клонированного киллера на новый, более высокий уровень. В качестве режиссера выступит дебютант Александр Бах. Сценарий напишут Скип Вудс и Майк Финч. В послужном списке этой парочки такие фильмы как «Кровавый четверг», Пароль «Рыба-меч» и свеженький «Крепкий орешек: Хороший день, чтобы умереть». Сейчас о новом «Хитмане» известно лишь то, что цифры 2 в его названии не будет, поскольку произойдет перезапуск франшизы.



Для роли Агента 47 придется подстричься еще покороче



Рэнди Питчфорд,  
глава Gearbox Software

« В процессе разработки мы решили отойти от серии **Brothers in Arms**, поскольку **Furious 4** превратилась в что-то совершенно иное. Игра воспринимается как нечто абсолютно новое, как отправная точка для новой интеллектуальной собственности. »»



Масачика Кавата,  
продюсер Carcom

« Carcom никогда не отказывалась от того, чтобы выпускать свои известные в прошлом игры на новом поколении консолей. Однако я считаю, что теперь для нас более важно сосредоточиться на новых видах интеллектуальной собственности. »»



Маркус Перссон,  
создатель Minecraft

« По своей наивности я полагал, что «пара миллионов» означает два миллиона долларов. Я не сомневался, что продажа **Psychonauts 2** вернет эти вложения. Но оказалось, что им нужно 18 миллионов. Возможно, в будущем, когда я перестану делать игры, я стану ангелом-инвестором. Я уже вложил 100 тысяч в одну игру. »»



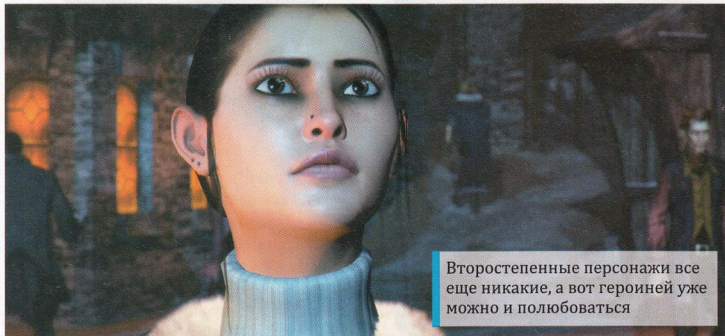
Дэн Хаузер,  
руководитель Rockstar Games

« Когда мы приняли решение отправиться на Дикий Запад, у нас было, что рассказать игрокам. Мы не будем трогать тематику научной фантастики только для того, чтобы добавить в игру летающие машины и лазерное оружие. »



Михал Новаковский,  
вице-президент по развитию бизнеса  
CD Projekt RED

« Без большого бюджета и надежной партнерской поддержки довольно сложно добиться результатов, которые демонстрируют наши конкуренты. Я говорю о серии **Dragon Age** и **Skyrim**. Уступаем ли мы им, если говорить о качестве игр? Конечно же, нам еще предстоит многому научиться, и мы знаем это. Но я искренне верю, что мы создадим игру, которая по качеству не только не будет уступать, но и, возможно, превзойдет их. »



Второстепенные персонажи все еще никакие, а вот героиней уже можно и полюбоваться

« Рагнар Торнквист открыл небольшую студию Red Thread Games, полный решимости во что бы то ни стало довести до ума Dreamfall Chapters: The Longest Journey »

## СЫН ДЭВИДА БОУИ, ДЖОННИ ДЕПП И ОРКИ

Ближайшей осенью наконец-то начнутся съемки экранизации **Warcraft**. С августа прошлого года по заданию Legendary Pictures над сценарием корпит Чарльз Ливитт. В качестве куратора выступает представитель Blizzard Entertainment, бесценный автор сценариев игр вселенных **Warcraft**, **Diablo** и **StarCraft** Крис Метцен. Командовать парадом будет сын знаменитого британского рок-музыканта Дэвида Боуи — Дункан Джонс. За свою карьеру 41-летний режиссер успел снять лишь два полнометражных фильма: «Луна 2112» и «Исходный код». Обе картины на сервисе «Кинопоиск» имеют оценки выше 7,7 баллов. Наконец, самая главная новость. Если верить курсирующим в киносреде слухам, то одну из ведущих ролей исполнит Джонни Депп. В общем, запасаемся терпением и ждем премьеры фильма в 2015 году.



Будет забавно, если мастеру перевоплощения Джонни Деппу достанется роль какого-нибудь взбалмошного орка

## САМОЕ ДЛИННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Red Thread Games намерена возродить знаменитую адвентюрную серию **The Longest Journey**. Напомним, первая часть появилась в 2000 году, а вторая под названием **Dreamfall: The Longest Journey** — в 2006. В марте 2007 года норвежская компания Funcom анонсировала третий эпизод, кото-

рый должен был распространяться небольшими порциями, как ремейк **Sam & Max**. Однако в октябре 2009 проект пришлось заморозить до лучших времен. Лучшие времена наступили в ноябре 2012 года. На базе Funcom сценарист первых двух частей Рагнар Торнквист открыл небольшую студию Red Thread Games, полный решимости во что бы то ни стало довести до ума **Dreamfall Chapters: The Longest Journey**. Под это дело он получил от Норвежского института киноискусства 175 тысяч долларов. Но вот незадача: правительственных денег для создания третьей части не хватило. И тут на помощь пришли посетители сервиса Kickstarter. Не успели разработчики разместить просьбу собрать 850 тысяч долларов, как поклонники стали дружно вносить трудовые. За восемь дней накопилась необходимая сумма. На радостях Торнквист и Ко пообещали игрокам различные бонусы, если за оставшиеся три недели проект преодолеет планку в 900, 950 тысяч

## « Мы не собираемся объяснять, по какой причине кто-то работает или не работает в Valve »

и миллион долларов. Если же нарисуются два лимона, то будет запущен еще один проект – The Longest Journey Home.

Что же известно о самой игре? Несмотря на название, – **Dreamfall Chapters: The Longest Journey** – никакого деления на главы не будет. Главная роль отводится Зои Кастильо, при этом игра поведает о судьбе почти всех персонажей первых двух частей сериала, в том числе – Эйприл Райан. Релиз запланирован на следующий год.

### БЕЛОРУССКАЯ ФЕЯ КРИСА ТЕЙЛОРА

Никогда еще Штирлиц, простите, Крис Тейлор, не был так близок к провалу. Последние месяцы основатель Gas Powered Games, автор таких хитов, как **Total Annihilation**, **Dungeon Siege** и **Supreme Commander** корпел над проектом **Wildman**. Знаменитый дизайнер сетовал, что не может подписаться с крупными издательствами. Собственно, из-за этого ему пришлось обратиться за финансовой помощью к пользователям сервиса Kickstarter. Увы и ах, но громкое имя разработчика не помогло: вместо целевых \$1,1 млн. наскреблось чуть более \$500 тыс. Разочарованный Крис не стал дожидаться окончания кампании по сбору средств и попросту закрыл страничку с игрой.

Казалось бы, полное поражение. Но словно в сказке явилась добрая фея, которая мановением волшебной палочки сделала нашего героя счастливым. Фею зовут Wargaming.net. Похоже, руководству белорусской компании нравится коллекционировать американские студии. Напомним, в прошлом выпуске новостей мы сообщили о покупке за \$20 млн. Day 1 Studios. Кстати, во сколько обошлась Gas Powered Games пока не сообщается.

Зато свежеспеченные партнеры обменялись в адрес друг друга хвалебными репликами. «Компания Криса Тейлора накопила огромный опыт разработки игр, представив несколько поистине уникальных проектов. Мы с нетерпением ждем того момента, когда сможем приступить к совместной

работе над новой игрой. У нас нет сомнений: это будет превосходный проект», – торжествует глава Wargaming Виктор Кислый.

«Мы рады присоединиться к команде Wargaming. Буквально за несколько лет эта компания прошла невероятный путь от небольшого разработчика до международного издателя с офисами по всему миру. Это поистине огромный успех, и стать частью этого успеха – большая честь для нас. Я уверен, что мы сможем внести свой вклад в дальнейшее развитие компании», – подпекает в унисон Крис Тейлор.

### С ВЕЩАМИ НА ВЫХОД

Специалист в области создания компьютерных чипов Джери Элсворт покинула стены Valve. В компании Гейба Ньюэлла инженер-самоучка задержалась всего лишь на полтора года. Эта хрупкая женщина работала над созданием гибридных контроллеров, переносных вычислительных систем, режимом Big Picture Mode, а также принимала участие в разработке загадочной консоли SteamBox. Буквально на следующий день после увольнения Джери появилась информация об увольнении еще 25 сотрудников компании. Часть из ушедших в свободное плавание трудились на благо компании еще со времен разработки **Half-Life 2**. На просьбу прокомментировать сложившуюся ситуацию Гейб Ньюэлл ответил предельно ясно: «Мы не собираемся объяснять, по какой причине кто-то работает или не работает в Valve».



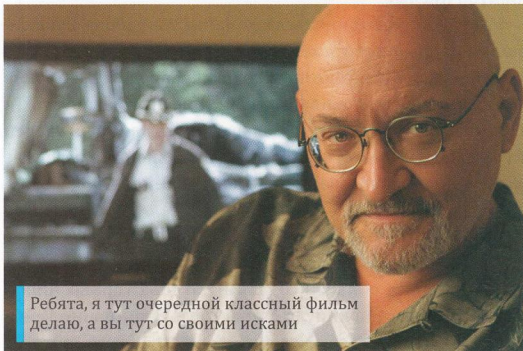
Ура, мой друг, мы спасены!



В 2004 году Джери Элсворт создала эмулятор Commodore 64 с двойстиком

«...Rovio совместно с южнокорейской фирмой Lotte Group уже приметили неплохое местечко в Подмоскowie на Киевском шоссе...»

## ВСТРЕТИМСЯ В СУДЕ

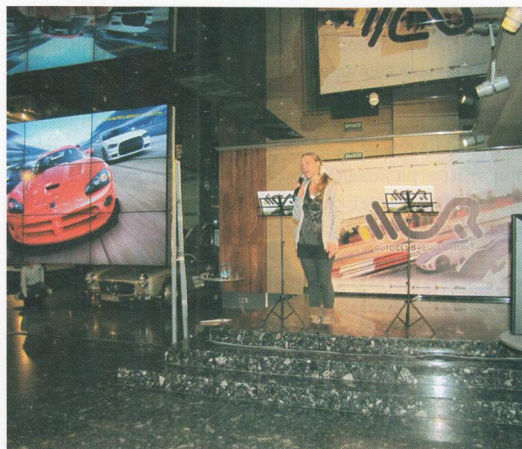


Ребята, я тут очередной классный фильм делаю, а вы тут со своими исками

Rockstar Games пригрозила судом известному режиссеру Фрэнку Даработну. Дело в том, что автор культовых фильмов «Побег из Шоушенка» и «Зеленая миля» последнее время променял большое кино на телесериалы. Например, в его портфеле есть сценарий к «Ходячим мертвецам». Оказывается, Фрэнк трудится над еще одним сериалом – L.A. Noir, события которого разворачиваются в Лос-Анджелесе 1947 года. В основе сюжета – одноименный роман Джона Бантина. Однако Rockstar Games строго настроила запретила телевизионщикам использовать это название. «Издательская компания, выпустившая игру L.A. Noir, пригрозила затаскать по судам меня, TNT и все причастные компании в Голливуде. Так что нам придется изменить название. Думаю, сериал будет называться Lost Angels. Его вот-вот анонсируют, он получился очень интересным. Одну из ролей сыграл мой друг Джон Бернтал, с которым я работал над The Walking Dead» – жалуется на несправедливость и жизнь Фрэнк Даработн.

## УТРО КРАСИТ НЕЖНЫМ СВЕТОМ СТЕНЫ ДРЕВНЕГО КРЕМЛЯ...

Стартовало открытое бета-тестирование **Auto Club Revolution**. У британской студии Eutechnux впечатляющий опыт создания автомобильных аркад и симуляторов. За 16 лет (с 1987 по 1994 год компания называлась Zeppelin Games, а с 1994-го по 1997-й – Merit Studios Europe) было выпущено больше десяти проектов. Наиболее известные – симулятор **Le Mans 24 Hours** и аркада **Big Mutha Truckers**. В **Auto Club Revolution** представлены лицензированные «лошадки» более 30 известных фирм-производителей. В целом проект представляет собой симбиоз социальной браузерной сети и загружаемого клиента. Разработчики потратили уйму времени, чтобы добиться реалистичного поведения



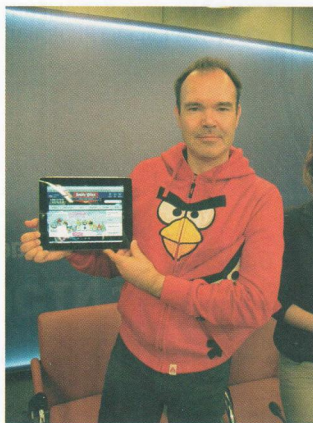
машин на дороге. Еще одна особенность игры – реалистичные трассы. Например, одна из гонок проходит рядом с московским Кремлем. Всего запланированы три российских трассы – Kremlin Palace, Balchug Short и Community Route. На территории России **Auto Club Revolution** издает дочернее предприятие сотового оператора «Мгафон» – Mecalabs.

## ДОМ ДЛЯ РАЗГНЕВАННЫХ ПТИЦ

11 февраля столица внимала рассказу основателя компании Rovio Entertainment Питера Вестербака о дальнейших направлениях развития бренда **Angry Birds** во всем мире и конкретно в России. Так вот: помимо появления на прилавках тематической газировки в симпатичных банках (а там, глядишь, и йогурты подтянутся) в планах значится парк развлечений. Rovio совместно с южнокорейской фирмой Lotte Group уже приметили неплохое местечко в Подмоскowie на Киевском шоссе. Площадь развлекательного центра составит 2,5 тысячи квадратных метров. На строительство



Ребята, я тут очередной классный фильм делаю, а вы тут со своими исками



уйдет примерно год. Посетителям предложат несколько видов развлечений: пострелять в тире, полетать в костюме птички в аэротрубе и так далее. Аналогичный парк открылся

в июне прошлого года в Финляндии, еще один развлекательный центр работает в Великобритании. Совсем скоро к этим двум странам присоединится Китай. Цена билетов варьируется от 19 до 35 евро.

А еще будет сериал, полный метр и всеобщее счастье. Последнее – когда-нибудь.

ЦИФРЫ НОМЕРА

481

проект запланирован для миниатюрной Android-приставки OUYA



\$8 226 317

собрали на разработку Star Citizen. Примерно четверть этой от суммы пришла через службу Kickstarter, а остальные деньги пожертвовали nocemumelu сайма Roberts Space Industries



2 000 000

раз загрузили демо-версию Dead Space 3



человек пользуются устройством Kinect

24 000 000

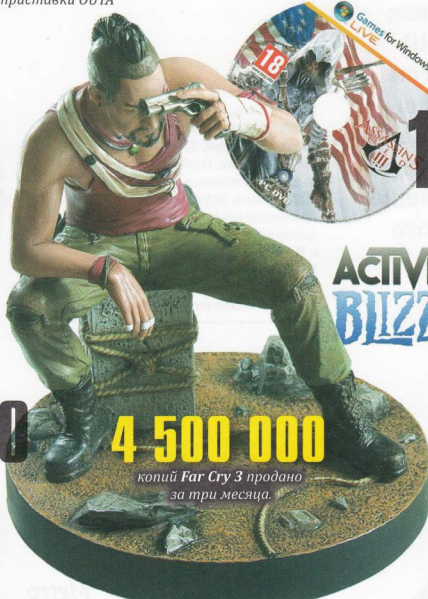
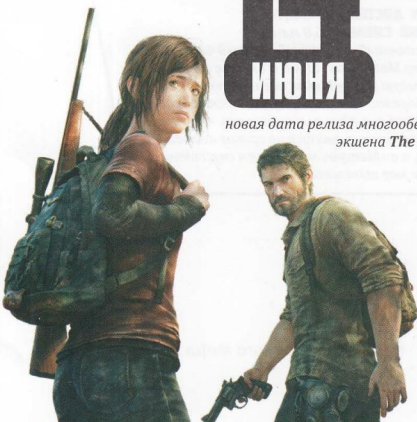


76 000 000

Xbox 360 купили по всему миру, что в 3 раза превосходит результат продаж Xbox

14 ИЮНЯ

новая дата релиза многообещающего экшена The Last of Us



4 500 000

копий Far Cry 3 продано за три месяца.



ACTIVISION BLIZZARD

\$1 770 000 000

долларов доходов получила Activision Blizzard по итогам 2012 года

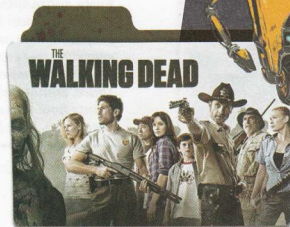
86,4% падение чистой прибыли игрового подразделения Sony

6 000 000

экземпляров Borderlands 2 сделали неплохую кассу издательству Take-Two Interactive



номинации Британской Академии кино- и телевизионных искусств BAFTA в этом году удостоилась игра The Walking Dead

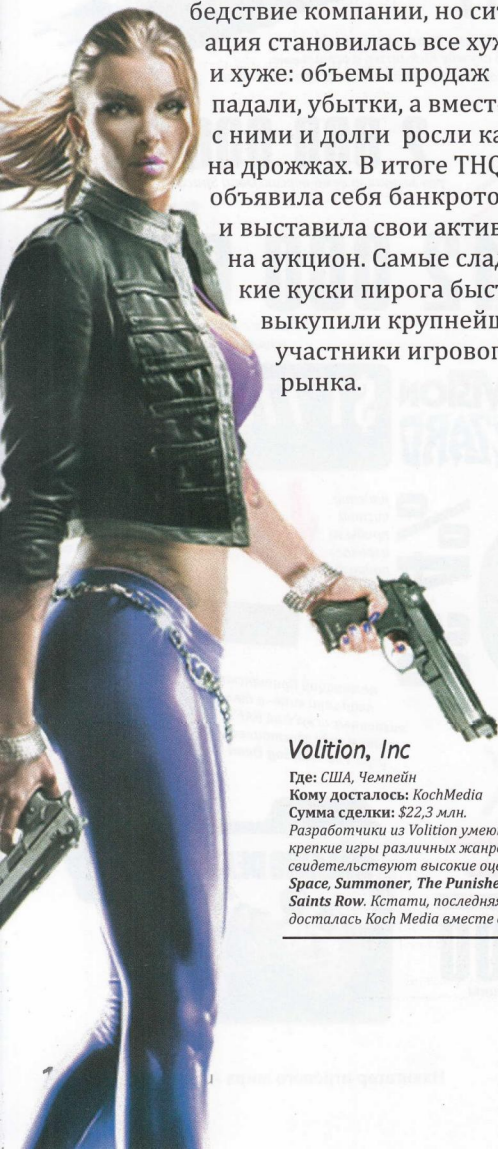


XBOX LIVE 46 000 000

пользователей зарегистрированы в службе Xbox Live

# МЫ ДЕЛИЛИ ТНФ

Последние три года чуть ли не в каждом выпуске новостей мы публиковали сообщения о финансовых проблемах издательства ТНФ. Что только не пытались предпринять руководители терпящей бедствие компании, но ситуация становилась все хуже и хуже: объемы продаж падали, убытки, а вместе с ними и долги росли как на дрожжах. В итоге ТНФ объявила себя банкротом и выставила свои активы на аукцион. Самые сладкие куски пирога быстро выкупили крупнейшие участники игрового рынка.



## Volition, Inc

Где: США, Чемпейн  
Кому досталось: Koch Media  
Сумма сделки: \$22,3 млн.  
Разработчики из Volition умеют создавать крепкие игры различных жанров: об этом свидетельствуют высокие оценки *Descent: Free Space*, *Summoner*, *The Punisher*, *Red Faction* и *Saints Row*. Кстати, последняя торговая марка досталась Koch Media вместе со студией.

## Homefront

Где: США, Остин  
Кому досталось: Crytek  
Сумма сделки: \$500 тыс.  
После закрытия Kaos Studios в ноябре 2011 года вторая часть шутера *Homefront* на время оказалась бесхозной; в конце концов ТНФ отдала разработку «на сторону» — специалистам из Crytek. После банкротства ТНФ немцы решили, что бросать начатое на полпути бессмысленно, поэтому открыли кошельки и выкупили права на торговую марку.

## Relic Entertainment

Где: Канада, Ванкувер  
Кому досталось: SEGA  
Сумма сделки: \$26,6 млн.  
Студия Алекса Гардена — признанный производитель игр высочайшего уровня. Вместе со студией японскому гиганту достались права на *Company of Heroes 2* и *Warhammer 40,000: Dawn of War*. Сейчас Relic Entertainment трудится над проектом под кодовым названием Atlas.

## Vigil Games

Где: США, Остин  
Кому досталось: Crytek  
Сумма сделки: не оглашалась  
35 сотрудников Vigil Games во главе с основателем компании Дэвидом Адамсом с радостью перебрались под крыло Crytek. Принципиально не изменилось ничего, кроме вывески: теперь компания называется Crytek USA. За плечами разработчиков опыт создания дилогии *Dark-siders*, а также официально не анонсированный проект под названием Crawler.

## Metro

Кому досталось: Koch Media  
Сумма сделки: \$5,8 млн.  
Создаваемый украинской студией 4A Games шутер *Metro: Last Light*, а вместе с ним и всю торговую марку *Metro*, оценили почти в 12 раз дороже, чем *Homefront 2*. Разработчики и издатель в один голос уверяют, что смена владельца не скажется на сроках выхода игры, и в «Metro» мы сможем спуститься уже в мае нынешнего года.

## Turtle Rock Studios

**ГДЕ:** США, Лэйк-Форест  
**КОМУ ДОСТАЛОСЬ:** Take-Two Interactive  
**СУММА СДЕЛКИ:** \$10,8 млн.

Несмотря на то, что в послужном списке Turtle Rock Studios значится лишь **Left 4 Dead**, компания считается одним из самых лакомых кусочков игровой индустрии. Сейчас ее сотрудники трудятся над проектом под рабочим названием **Evolve**.



## THQ Montreal

**ГДЕ:** Канада, Монреаль  
**КОМУ ДОСТАЛОСЬ:** Ubisoft Entertainment  
**СУММА СДЕЛКИ:** \$2,5 млн.

В июне 2011 года THQ открыла в Монреале новую студию. Возглавил ее выходец из Ubisoft Entertainment – Патрис Десиле, продюсер и творческий директор **Prince of Persia: The Sands of Time**, а также серии **Assassin's Creed**. Ubisoft Entertainment даже судилась с Патрисом из-за того, что он переманил к себе нескольких бывших подчиненных. Под его руководством разработчики занимались сразу двумя проектами: **1666** и **Underdog**. Припомнит ли новый владелец господину Десиле старые обиды – вопрос открытый.

## South Park: The Stick of Truth

**КОМУ ДОСТАЛОСЬ:** Ubisoft Entertainment  
**СУММА СДЕЛКИ:** \$3,2 млн.

Даже когда дела у THQ пошли плохо, издательство продолжало вкладывать деньги в дорогостоящие проекты. Флагманом компании в линейке игр 2013 года должна была стать RPG **South Park: The Stick of Truth**. Теперь творение Obsidian Entertainment доведет до ума и издаст Ubisoft Entertainment.



THQ осталась должна 45 миллионов долларов компании World Wrestling Entertainment за покупку лицензии, дававшей право до 2017 года создавать симуляторы, в которых можно использовать имена и внешность бывших и действующих звезд реслинга. Долг будет частично или полностью погашен из средств, полученных THQ после полной распродажи своих активов.



В апреле THQ выставит на продажу шесть лотов с правами на оставшиеся игры:

**Лот №1:** все игры серии **Red Faction**.

**Лот №2:** дилогия **Homeworld**.

**Лот №3:** все игры серии **MX**.

**Лот №4:** дилогия **Darksiders**.

**Лот №5:** 40 игр, созданных внутренними студиями THQ. Наибольший интерес среди них представляют серии **Destroy All Humans!**, **Full Spectrum Warrior**, **Juiced**, **Summoner**, **Frontlines: Fuel of War** и **Titan Quest**.

**Лот №6:** 37 игр, созданных по лицензиям сторонних компаний. Самыми аппетитными из этого списка выглядят игры серии **Marvel Super Hero**, **Nancy Drew**, **Supreme Commander**, **Sherlock Holmes** и **Worms**.

Желание принять участие в аукционе изъявили более 100 компаний.



# PLAYSTATION MEETING 2013: КОНСОЛЬ-НЕВИДИМКА



Исторически сложилось так, что объявление о проведении PlayStation Meeting автоматически означает анонс новой консоли. Так было в 1999 году, когда Sony заявила о PlayStation 2, в 2005 году – анонс PlayStation 3, и в 2011, когда миру представили PS Vita.



Президент Sony Computer Entertainment Europe Джим Риан

До последнего момента (читай, до первых минут PlayStation Meeting 2013, прошедшей 20 февраля) многих терзали смутные сомнения относительно показа PS4. Отчасти сомневающиеся оказались правы: саму консоль восьмого поколения Sony так и не предъявила, но подтвердила факт ее разработки и озвучила основные возможности будущей приставки. Лицеизреть воочию зрителям удалось только новый контроллер DualShock 4 и камеру

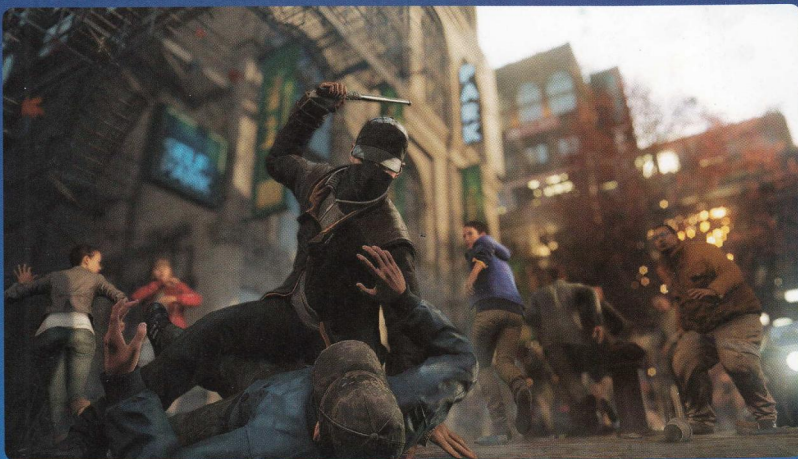
PlayStation 4 Eye. Более тысячи присутствующих в зале и семь с половиной миллионов человек по всему миру наблюдали анонс PlayStation 4.

Отсутствие на презентации хотя бы модели PS4 стало основной причиной недовольства публики и поводом для острого замечания в адрес Sony от конкурента Microsoft: мол, а где же приставка, уважаемые? Стоит отметить, что тот же вопрос можно переадресовать самой Microsoft по поводу Xbox сле-

дующего поколения. Отсутствии PlayStation 4 президент Sony Worldwide Studios Сухей Йосида прокомментировал в уклончивой форме: «Было бы странным, если бы кто-то вышел на сцену демонстрировать возможности приставки без контроллера в руках. Поэтому мы показали DualShock 4. Кроме того, новый DualShock обладает кнопкой Share, которая является ключевой идеей дизайна PS4. Мы хотели объяснить ее работу с помощью контроллера. Что касается



Президент Sony Worldwide Studios Сухей Йосида



Если внимательно изучить дизайн PS Store для PlayStation 4, то можно вычислить кое-какую дополнительную информацию, которую не озвучили на ивенте. Например, о сохранившейся поддержке трофеев в играх



самой платформы, то ее мы решили сохранить в секрете, чтобы показать вам что-то новое еще позже. Чтобы вы не заскучали».

Сохранив облик новой консоли в секрете, Sony, тем не

менее, поделилась информацией о важных нововведениях, которые появятся в PS4. Остальные подробности, вероятно, будут раскрыты на грядущей E3.

## СОЦИАЛЬНО-АКТИВНАЯ КОНСОЛЬ

Социализация – один из флагов, под которым Sony собирается покорять консольный рынок. Общение и совместная игра с друзьями

## ИГРЫ ДЛЯ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Консоль без игр – мало-полезный медиа-центр. Повторять ошибки запуска PS3, когда на старте продаж консоли почти не было хитовых игр, Sony не собирается. На презентации было анонсировано четыре эксклюзивных проекта, каждый из которых запросто может стать веским поводом купить консоль в момент ее появления в магазинах.

## KNACK

Забавная игра **Knack** создается Марком Серни и Sony Japan Studio. Нэк – последняя надежда человечества, которое жестоко страдает от злобных нападков армии гоблинов. Сам создатель описывает геймплей так: «Немного **Katamari Damacy** и немного **Crash Bandicoot**». Графически игра выглядит превосходно, и именно на примере **Knack** на презентации демонстрировалась функция Remote Play.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PLAYSTATION 4

Сердцем PS4 стал восьмиядерный процессор x86-64 AMD Jaguar. Благодаря куда более простой архитектуре, чем у мудреного процессора Cell в PS3, у разработчиков возникнет куда меньше проблем с разработкой игр. По крайней мере, инженеры Sony к этому стремятся.

Обработывать видеоизображение в PS4 будет 1.84 TFLOPS – графическая подсистема от AMD, созданная на базе Radeon'a следующего поколения.

8 гигабайт оперативной памяти GDDR5 на борту – Sony собирается буквально превзойти все ожидания, касающиеся обработки данных и графических возможностей. Некоторые разработчики уже успели прокомментировать новое железо PS4.



Ренди Питчфорд, Gearbox Software

Спасибо за отличное мероприятие в Нью-Йорке @playstation – очень рад объявлению 8GB GDDR5 памяти. Остальные характеристики тоже шикарные!

Reply Retweet Favorite More



Джон Кармак, id Software

Я не могу много распространяться насчет PS4, но теперь, когда ее характеристики раскрыты, можно сказать, что Sony приняла мудрые инженерные решения.

Reply Retweet Favorite More



Тиаго Соуса, Crytek

8 гигабайт памяти для будущей обработки данных делают меня очень-очень счастливым. Наступают веселые времена ^\_^

Reply Retweet Favorite More



Пол Энгстад, Naughty Dog

#playstation2013 8GB GDDR5 на скорости 176 Гб/сек... здорово!! :-)

Reply Retweet Favorite More



Стефан Боберг, EA DICE

@locusto Нет... В этом твите нет ни грамма сарказма. Дружественные разработчикам платформы FTW

Reply Retweet Favorite More

## KILLZONE: SHADOW FALL

Спустя три десятка лет после событий **Killzone 3** Хелган (родная планета хелгастов) лежит в руинах. Межпланетный стратегический альянс решает разместить беженцев с планеты Хелган на Векте. Во избежание конфликтов места проживания хелгастов отделили от кварталов коренных жителей планеты огромной стеной. Разумеется, никакая стена не способна надолго сдерживать назревающий конфликт победителей с побежденными.

Главный FPS от Sony на презентации поразил всех, в первую очередь – невероятным уровнем графики. Впрочем, злые языки поговаривают, что демонстрация **Killzone: Shadow Fall** – заранее отрендеренный ролик, как было с **Killzone 2**.



## INFAMOUS: SECOND SON

Отдав серию Sly Cooper в хорошие руки, компания **Sucker Punch** готовит к релизу третью часть эпопеи про хорошего (или плохого) героя (или злодея), спасающего (или подчиняющего своей воле) население американских городов. В **InFamous: Second Son** разработчики расскажут новую историю о человеке, наделенном сверхспособностями, перед которым стоит непростой выбор: поставить свою силу на службу простым смертным или же стать безжалостным тираном.

Информации о **Second Son** пока немного, но, учитывая успех прошлых частей, нетрудно догадаться, что игра станет одним из бестселлеров для PS4.



Примерно за неделю до официальной презентации Sony, в Сеть просочилась фотография DualShock 4. Поскольку новую консоль Sony не показала, остается надеяться, что ретро-устройство на заднем плане – не новая PlayStation



– PS4 создается так, чтобы эти два занятия были максимально комфортными.

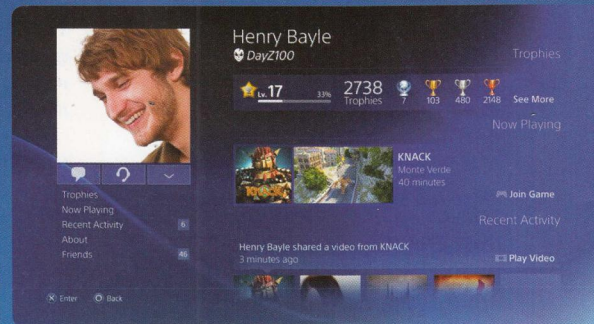
зальса Share, расположенная вверху справа от крестовины. Нажав на нее, можно выбрать

Вы сможете пользоваться PS4 без подключения к интернету. Социальное общение пользователей – важный момент для нас, но мы понимаем, что некоторые люди очень антисоциальны! Не хотите ни с кем общаться? Пожалуйста, не общайтесь.

Сухей Йосида,  
президент Sony Worldwide Studios

На контроллере DualShock 4 появилось много новых элементов управления (камера, микрофон, тач-панель, лайт-бар для контакта с PlayStation 4 Eye), но главной кнопкой ока-

наиболее яркий момент игры и отправить соответствующий видеофрагмент друзьям или, например, запостить его на Facebook. С такой функцией любому игроку-хардкорщику



будет легко хвастаться своей крутизной. Посмотревшие видео пользователи могут оставлять комментарии, делиться впечатлениями или давать советы.

Было бы очень странно, если бы Sony, заявив о социальной направленности новой консоли, забыла про Cross-Game Chat – функцию, о которой игроки мечтают уже столько лет. Наконец-то пользователи смогут общаться, независимо от того, кто в какой игре находится в данный момент. По словам Сухей Йосиды, каждая PS4 будет комплектоваться подключаемой к DualShock 4 гарнитурой.

## ВИТАТЬ В «ОБЛАКАХ»

Ключевой особенностью PS4 стала даже не новая «начинка», а интеграция технологий Gaikai, – компании, которую Sony приобрела в прошлом году за \$380 млн. Для сотрудников компании во главе с небезызвестным Дэвидом Перри эта сделка стала практически вторым шансом, поскольку своими силами Gaikai вряд ли смогла бы удержаться на плаву.

С помощью Gaikai японская корпорация собирается решить главную проблему новой консоли – аппаратную несовместимость железа PS4 с играми, разработанными для процессора Cell, который установлен в каждой PS3. С помощью наработок специалистов Gaikai, пользователь сможет поиграть в любой тайтл для PS, PS2 или PS3 на своей новенькой PS4 благодаря стримингу (*технология воспроизведения видео, не требующая полной загрузки видеофайла*



Дэвид Перри – глава Gaikai



– прим. ред.) изображения на приставку.

Демонстрационные версии игр также будут использовать стриминг. Необходимость ждать, пока загрузится только что купленная игра тоже отпадает. Пока вы будете смотреть заставку или проходить обучающий уровень, консоль загрузит на жесткий диск PS4 недостающие файлы.

## REMOTE PLAY

По замыслу Sony, с выходом PS4 полурабочая функция Remote Play проявит себя в полную силу. Возможность «удаленной» игры в PS3-проекты на экране портативной консоли была анонсирована компанией еще во времена PSP. Список поддерживающих Remote Play игр для PS3 был весьма скромным и в основном включал небольшие аркадно-стрелялки. С появлением PS Vita технология немного шагнула вперед, и консоль смогла транслировать более серьезные игры, например, HD-ремейки *God of War*, а также *Ico* и *Shadow of the Colossus*. О возможности играть на PS Vita во все игры для PS3

## DRIVECLUB

На презентации присутствовали представители студии Evolution, известной игрокам по отличной серии гонок на выживание *Motorstorm*. Для PS4 студия готовит более масштабный и дорогой проект – многопользовательскую гоночную игру *Driveclub*. Пользователи получат возможность организовывать собственные автоклубы и состязаться с другими группами игроков. Главная идея гонки – социализация, то есть активное взаимодействие игроков друг с другом для достижения победы.

Игра просто потрясает уровнем детализации лицензированных автомобилей. Вид из салона в гонках сейчас становится редкостью, но в *Driveclub* он реализован настолько великолепно, что хоть сейчас его можно переносить в какую-нибудь интерактивную автоэнциклопедию.



## BLIZZARD ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА КОНСОЛИ

Немало интересных проектов готовят для PS4 и сторонние разработчики. В первую очередь, внимание зрителей привлекла Blizzard, анонсировав *Diablo III* для PS3. Главный производитель лучших PC-игр наконец-то решил снизить до консольщиков, и отправиться бить Дьябло смогут не только владельцы PS3, но и будущие обладатели PS4, поскольку Blizzard работает и над версией игры для некст-гена.



Шутер Destiny от создателей Halo



Радостным событием для многих поклонников PlayStation стало обретение свободы компанией Bungie, которая долгое время сотрудничала с Microsoft и создала **Halo** – одну из лучших серий последних пятнадцати лет. Теперь студия свободна от каких-либо обязательств и может создавать игры для любых платформ. О чем ее представитель с радостью сообщил на презентации Sony. Компания готовит шутер с видом от первого лица **Destiny**, который, хоть и не **Halo**, но яркой палитрой и насыщенными красками мало уступает играм от Мастера Чифе.

Девид Кейдж из Quantic Dream также посетил мероприятие и продемонстрировал невероятно реалистичную голову почтенного старца, объясняя, что, благодаря мощностям PS4, создавать столь натуральных персонажей будет значительно проще.

Оправившийся после болезни Йосинори Оно из Capcom также появился на сцене. Создатель **Street Fighter IV** показал ролик из игры с рабочим названием **Deep Down**. Наиболее проницательные журналисты сразу же предположили, что **Deep Down** – на самом деле не что иное, как **Dragon's Dogma 2**.

Посетила мероприятие Sony и SquareEnix. Показав публике очередную техническую демку (как в свое время для PS3), немногословные японцы пообещали в скором времени сообщить о новой игре серии **Final Fantasy**.

Йосинори Оно из Capcom был рад встрече с журналистами. Даже поприветствовал их на английском языке



Картинка PS4-игры Knack без проблем передается на PS Vita



домашняя приставка превращается в сервер, а портативная – в клиента. В качестве доказательства прямо во время презентации на PS Vita была запущена PS4-игра **Knack**. Сухей Йосида не исключает, что в будущем разработчики игр будут включать в игры для PS4 поддержку тач-скрина и других уникальных для Vita способов управления, чтобы пользователи могли получить максимум удовольствия от Remote Play.

## СПЯЩИЙ РЕЖИМ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

по-прежнему не идет и речи.

По словам президента Gaikai Дэвида Перри, благодаря технологии его компании, почти в любую PS4-игру можно играть на PS Vita. Если выразиться простым языком, то

Прежде чем приступить к игре, пользователь должен включить приставку, вставить диск, подождать, пока загрузится сохраненная игра, и только после этого он смо-



Компании, которые работают над играми для PS4. В стороне не остался почти никто

жет броситься в бой, рвануть к финишу или отправиться на поиски приключений. С PS4 тратить столько времени на подобные манипуляции не потребуется. Благодаря берегающему энергию режиму ожидания, можно «усыпить» приставку в любой момент игры. Чтобы продолжить игру, пользователю нужно лишь нажать кнопку на консоли, контроллере или на PS Vita (если портативка была «познакомлена» с PS4), и он сможет возобновить прерывание с того места, где остановился в прошлый раз. Похожая возможность сейчас представлена на PS Vita.

Четвертая PlayStation будет поддерживать не только устройства от Sony. Связанное с PS4 приложение готовится к релизу на iPhone, iPad и устройствах на базе Android. С его помощью игроки получат дистанционный доступ к своему профилю и управлению приставкой. Они смогут приобретать, например, игры и ставить их на загрузку. Также приложение позволит отправлять сообщения и смотреть выложенные друзьями видеозаписи. Самая полезная

функция мобильного приложения для PS4 – вывод игровой карты на экран телефона и планшета. Что может быть очень удобно, особенно, если создатели предусмотрят возможность оставлять на карте пометки.

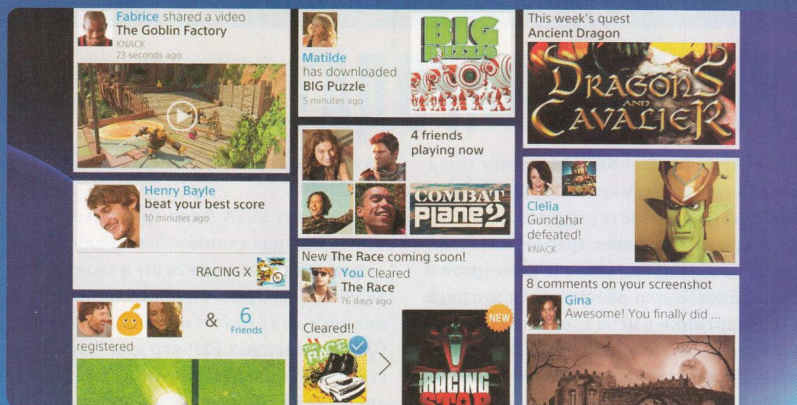
## ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ VS. РИТЕЙЛ

PS4 сохранит привод для чтения DVD и Blu-ray, хотя многие «аналитики-эксперты» полагали, что Sony, следуя мировой тенденции, полностью откажется от физических носителей. Но одно дело – за-

грузить мобильную игру размером в 200-300 мегабайт, и совсем другое – очередной хит «весом» в 30-40 Гб. «В обозримом будущем диски Blu-ray останутся главным способом распространения больших игр, – пообещал президент Sony Computer Entertainment Europe Джим Риан. – Если вы окажетесь в Восточной Европе, которая является для нас крупным и важным рынком, то для загрузки игры размером в 40-45 гигабайт при распространенном там типе соединения вам понадобится дня три». Максимальная емкость двух-

Многие компании-разработчики изъявили желание работать с PS4, на что Sony, в свою очередь, поспешила отправить каждой студии все необходимое для разработки игр под новое железо. Среди уже заявленных проектов числятся *Watch Dogs*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Battlefield 4*, *Assassin's Creed IV: Black Flag* и *Thief*. Уже этот список внушает веру в светлое будущее приставки, а ведь есть еще множество не анонсированных проектов.

Но не только крупные компании и высокобюджетные игры найдут место в библиотеке PS4. Немало времени на презентацию было уделено перспективам, которые открывает новая консоль для независимых разработчиков. Если учесть, сколько успешных инди-игр появилось в сети PSN за прошедшие два года, – неудивительно, что Sony готова сотрудничать даже с очень маленькими, но талантливыми группами энтузиастов.





слойного Blu-ray диска – 50 Гб, и вряд ли кто-нибудь сомневается, что игры следующего поколения запросто смогут занять такой объем.

Интересно, что доживающий последнее десятилетие формат CD приводом новой консоли распознаваться не будет. В 70-х годах прошлого века Sony совместно с Philips

изобрели великолепный формат для музыкальных альбомов, но из-за развития MP3 и цифровой дистрибуции Audio CD постепенно становятся раритетом.

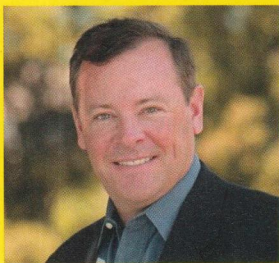
Подтверждение наличия в PS4 привода могло бы спровоцировать очередную волну слухов и споров о судьбе такого явления, как рынок по-

держанных игр. Крупные издательства вроде EA и Ubisoft активно борются с перепродажей видеоигр, резонно полагая, что компании теряют деньги на каждой реализованной с рук игре. За несколько месяцев до PlayStation Meeting прошли слухи, что с выходом PS4 рынок подержанных игр окончательно

умрет. «Подержанные игры можно использовать на PS4, – заявил Сухей Йосида. – Это одно из главных ожиданий потребителей. Если человек приобретает нечто осязаемое, он может использовать покупку по своему усмотрению». Глава американской Sony Computer Entertainment Джек Треттон также не против того, чтобы игроки сохранили возможность покупать игры друг у друга, о чем он заявил еще в прошлом году. Впрочем, любителям приобретать б/у игры выдыхать с облегчением пока рано: один из боссов английского офиса SCE заявил, что вопрос вторичного рынка игр все еще рассматривается руководством, и окончательное решение будет принято позже.

Цифровая дистрибуция консольных игр с появлением PS4 продолжит активно развиваться. Одна из главных целей Sony на этом поприще – добиться полной идентичности наполнения розничных магазинов и ассортимента PS Store. В настоящее время далеко не все игры, доступные на дисках, можно найти на виртуальных полках. Немаловажным фактором развития

## ПОЧЕМ ИГРЫ ДЛЯ НАРОДА?



Аналитики игровой индустрии предсказывали существенное увеличение расходов на разработку игр для консолей следующего поколения: графические стандарты повышаются, а значит, ресурсов и специалистов для обеспечения потрясающей картинки в игре требуется больше. Логично было бы предположить, что подобный рост отрицательно скажется на конечной стоимости игр, и ценники на

них изменятся с вполне привычных \$60 на \$80-\$90.

Президент SCEA Джек Треттон заверил, что розничная стоимость игр для PS4 будет находиться в ценовом диапазоне от \$0,99 до \$60. При этом новая консоль Sony полностью готова к модели Free-to-Play. Одной из первых F2P-игр для PlayStation стал онлайн-шутер DUST 514 (во всемирной EVE Online).

# СНАЙПЕР 2

## ВОИН-ПРИЗРАК



УЖЕ  
В ПРОДАЖЕ



ЕСТЬ БОЙЦЫ, А ЕСТЬ  
**СНАЙПЕРЫ**

Реклама

18+

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

THE WAY  
TO LIVE  
NVIDIA

PC DVD

GAMES

CRYENGINE 3

Autodesk  
Scaleform

STEAMWORKS

ivama  
Official Partner

Снайпер. Воин-призрак 2 © City Interactive S.A., 2013. Все права сохраняются за правообладателем. Разработка и издание: компания: City Interactive S.A. Обозначение «Снайпер. Воин-призрак 2» является товарным знаком City Interactive S.A. Все права сохраняются за правообладателем. Снайпер. Воин-призрак 2 включает программное обеспечение Autodesk® Scaleform®, © Autodesk, Inc., 2013. Все права сохраняются за правообладателем. Определенные части программного обеспечения включены по лицензиям © Strike Smith, 2008-2013; © Valve Corporation, 2013. Обозначение «Steamworks» и логотип Steamworks являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками Valve Corporation в США и/или других странах. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Обозначения «Blu-ray Disc» и «BD» являются товарными знаками. Обозначения «Microsoft», «Xbox», «Xbox 360», «Xbox LIVE» и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все права сохраняются за правообладателем. Логотипы NVIDIA и «The Way It Means To Be Played» являются зарегистрированными торговыми марками корпорации NVIDIA. © 1997-2013 Корпорация NVIDIA Corporation. Все права защищены. Корпорация NVIDIA, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA.



цифрового распространения на консолях является и адекватное ценообразование, с которым у Sony наблюдаются проблемы. Нередко можно столкнуться с ситуацией, когда цифровая версия игры стоит дороже дискового аналога (перекосы существуют не только в российском PS Store, но и в английском, и в других европейских цифровых магазинах PS).

Будущее системы подписки PS Plus корпорация не комментировала, но Сухей Йосида не исключает, что принцип подписки пользователей может кардинально измениться: «Мы можем рассматривать несколько вариантов подписок, как на кабельном телевидении».

### БУДУЩЕЕ

Определенно, за соперничеством консолей восьмого поколения будет интересно наблюдать. Уже сейчас понятно, что Wii U уготовлена судьба



Благодаря буйной фантазии игроков в Сети появились подобные изображения PS4

технологического аутсайдера, каковой оказалась и ее предшественница Wii на фоне Xbox 360 и PS3. Что, впрочем, может и не сказаться негативно на продажах новой консоли от Nintendo, ведь армия казау-

лов уже огромна и постоянно увеличивается. Теперь, когда Nintendo выпустила Wii U, а Sony анонсировала PS4, очень хочется узнать, чем сможет удивить нас Microsoft.



### Trim Video



Нажав кнопку Share, можно выбрать наиболее яркий момент геймплея (сохранившийся в оперативной памяти консоли) и отправить соответствующее видео другу или запостить на Facebook



Preview

OK

Enter

Back

# PREVIEW

38

SACRED 3



Странно лишь одно: почему на основе бренда так и не сообразили выпустить браузерку для девочек, что-нибудь вроде My Sacred Pony.

30

ELITE: DANGEROUS



Elite задала чертовски высокие «песочные» стандарты, которые придется переплывать. Иначе никто не поймет и не простит.

COMMAND & CONQUER

32



Игра возвращается к своим корням – сражениям с участием современной техники, лишь чуть-чуть приправленных фантастикой.

34

YAKUZA 5



В Yakuza 5 предусмотрено столько мирных занятий и развлечений, что впору выкраивать время для хорошей драки

WASTELAND 2

46



Функции американского правосудия вражеские термоядерные боеголовки исполнять отказались

ТЕКСТ Владимир ПУГАНОВ

— На чьей ты стороне, Хака?  
— На своей.  
Killzone

# KILLZONE MERCENARY

Библиотека игр PS Vita мало-помалу обрастает тяжеловесными хитами. На подходе европейские релизы Ragnarok Odyssey и Persona 4 Golden. В сентябре список пополнится Killzone: Mercenary, которую уже сейчас можно использовать в качестве полноценной демонстрации технических возможностей PS Vita. В общем, она ничуть не хуже обеих частей Killzone для PS3.

Сюжет стартует с момента вторжения желгастов на Векту, о котором подробно рассказывалось в первой части Killzone. Несколько уровней промелькнут в яростных боях за планету, затем действие перенесется в столицу желгастов Phyrnus (в штурме этого города мы принимали активное участие в Killzone 2). Поскольку в Mercenary игрок является наемником, противостояние желгастов и людей ему до лампочки. Он с готовностью будет резать глотки желгастов или, наоборот, без колебаний всадит пару-тройку оплаченных пуль в затылок какого-нибудь землянина.

Одиночная кампания насчитывает девять глав, прохождение каждой займет около

часа реального времени. Для FPS больше и не требуется. Но если вдруг этого окажется мало, то удовольствие можно растянуть за счет режима испытаний, открывающегося после завершения сюжета. Игроку предлагают пройти те же миссии, оставшись незамеченным (Covert Challenge), провив чудеса меткости (Precision Challenge) или взорвав на уровне все, что только можно взорвать (Demolition Challenge).

## ВОЙНА ЗА ДЕНЬГИ

Огромную роль в Mercenary играет оружейный магазин, в котором тратятся заработанные на миссиях деньги. С его появлением игрок сможет свободно формировать свой



арсенал и подбирать наиболее подходящее оружие для прохождения испытаний. Очевидно, что Covert-вариант исключает использование тех же пушек, что применяются в Demolition.

Элементы «тихого» прохождения — еще одна особенность Killzone: Mercenary. Пистолеты с глушителями и игра в прятки с часовыми — все как в любой порядочной стелс-игре. Тех, кто привык снимать охрану «вручную» с помощью старого, доброго ножа, ждет приятный сюрприз: осуществлять кровавую расправу придется посредством тачскрина, повторяя пальцем каждый демонстрируемый на экране удар.

Разработчики изначально решили не резать игру в угоду железу PS Vita и попытались

максимально перенести все, за что любят Killzone, на портативную консоль. В первую очередь — выдающуюся графику и дизайн.

По словам программистов, для движка Killzone 3 была заново написана обработка звука и переделан рендеринг. При этом «мотор» отлично справляется с освещением и отражениями на поверхностях. В результате Killzone: Mercenary сможет претендовать на звание самой графически совершенной портативной игры года.



## KILLZONE: MERCENARY

Жанр FPS  
Издатель Sony Computer Entertainment  
Разработчик Guerrilla Cambridge  
Дата выхода 18 сентября 2013  
Платформы PS Vita  
Call.ru killzone.com

И, конечно, не хватает образа нашего современника, героя, в рукавицах, в каске, такого, знаете, розовощекого – ненавязчиво, где-нибудь в центре!  
А. Книшев. «Тоже книга»

ТЕКСТ Илья ПОЛЯКОВ

# LEGENDS OF DAWN

Процесс пробуждения Великого Зла сопровождается зевками и почесываниями. Трещат миры напополам, рушатся устои, киснет молоко в крынках. Пострадавшие заунывно канючат Героя. Хочет ли тот спасти очередное мироздание, никого не интересует.

**Legends of Dawn** обязан путевкой в жизнь проекту Kickstarter, где на корм детенышу Dreamatrix Game Studios без малого две тысячи человек собрали необходимую, но в тоже время скромную сумму – 45 тысяч вражеских рублей. Разработчик нянчит карапуза, аудитория мнется вокруг колыбельки, младенец гунькает. Что-то будет?

Деревушку Korden's Fall грозят смыть сюжетные потоки – она чахнет под настойчивым вниманием (удушающе мрачные басы за кадром) Таинственной Силы, коя напирает со стороны древнего поля боя. Тут и там почкуется зверье неопратно-голодной наружности, пропадают торговые караваны, начинаются проблемы с доставкой полезных ископаемых из местных шахт. Последнее вызывает интерес короны, и на место, для выяснения и наведения, высылается отряд под руководством приемного отца протагониста. Главный герой служит рядовым, особых достижений/наград не имеет, уникальными навыками не обладает. Типичная податливая глина. Лепить из оболтусу мессию надлежит тебе, дорогой читатель.

Начальный

задел для аватар-зодчества в меру наварист: два пола, три народности, пять характеристик. Хотите еще цифирь? Их есть у девелоперов. Полторы сотни разновидностей дичи да всяческих чудозавров, тридцать пять социальных, ремесленных и боевых навыков, троица богов (с исключительно родными, славянскими именами), фавор коих вполне можно заслужить... Но что нам математика? Жанр требует иного. С последним обещают не обделить. Окружающий мир границ не имеет. Ступай куда хочешь, коли кишки не растеряешь. Классовым ограничениям сказано решительное пролетарское «нет» – любой навык дозволено изучить и отточить до положенной остроты, перманентно наряжаться для сего в магические роботы или жаркий цельночугунный до-

спех вовсе не обязательно. К слову, гардероб и орудия труда разрешено мастерить самостоятельно, хватило бы у данилы-мастера сноровки. Традиционное мародерство убогого супостатов никто, разумеется, не отменял. Помимо кройки и шитья доверяют некие руны, открывающие доступ к калибровке необходимых в деле заклинаний. Магия работает на Вере (про Надежду и Любовь умалчивают), фактическом аналоге маны. Многочисленные задания при правильно-смаканистом подходе решаются по всякому, не обаяя по их завершению топтать в баню, на отмыв кольчуги от кровушки да кишочков. Эдак, глядишь, если совсем повезет, не заставят приносить найденные в топях чьи-то рваные портки, мириться с неизбежно трагическим фи-

налом той или иной истории и выбирать из трех разноцветных концовок.

Судьба поволочет за собой сквозь замшелые развалившиеся форты, подземелья и древние гробницы. Мы будем брести сквозь болота и зачарованные города. Мы наткнемся на великие секреты, раскроем тайны и, конечно же, совершим массу великих дел. Мы... мы изо всех сил желаем **Legends of Dawn** оказаться именно тем, чем она сама хочет стать, когда вырастет.

## LEGENDS OF DAWN

Жанр RPG  
Издатель Dreamatrix  
Разработчик Dreamatrix Game Studios  
Дата выхода Не объявлена  
Платформы PC  
Callr [www.dreamatrix.net](http://www.dreamatrix.net)



# PANDORA: FIRST CONTACT

— Вы больше не в Канзасе!  
К/ф «Аватар»

Планета Пандора (к тезке из фильма тов. Камерона отношения не имеет, все совпадения случайны, за мной не заниматься, вон отсюда) встречает визитеров с Земли саечкой за испуг. Те, не снимая скафандров, косят глазом на жутенький климат (тут морозит, там поджаривает, а чуть левее — душит густыми зарослями и, урча, переваривает местной фауной) и готовятся к долгим каникулам.

Об игре ее создатели отзываются скромно: “пошаговая научно-фантастическая стратегия эпических пропорций”, сопровождая сию сентенцию не прибавляющими доверия скриншотами. Девелоперы обещают масштабное — мы

волны строить города, терраформировать местность, копать шахты, поднимать сельское хозяйство, бороться за урожай и повышение надоев, не забывая, впрочем, о бункерах и форпостах. Без оборонных укреплений куда — на просторных пастбищах резвится охочее до конкистадорских тел зверье, а в морях бултыхается ктухлообразное нечто. Что касается разумных обитателей планеты, то обменять пару сотен плодородных гектаров на симпатичные бусики — не судьба: от аборигенов остались лишь Таинственные Артефакты.

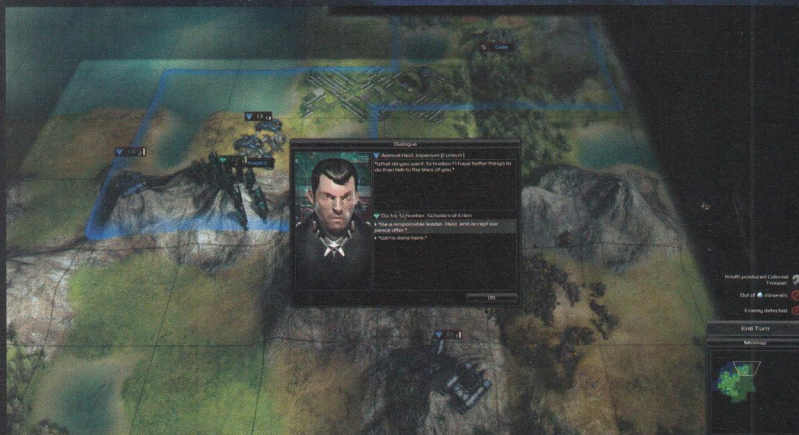
Впрочем, заскучать от недостатка общения не удастся. Первопроходцев на

Пандорушку с третьей-от-Солнца прилетело хоть отбавляй. С себе подобными дозволено миндальничать — торговать, заключать военные союзы и разводить прочий дипломатический тет-а-тет. Когда же буквы в словах кончаются, в дело вступает местный аналог зараженных оспой одеял и прицельный огонь на поражение. Во имя Прогресса и Демократии, граждан!

Дерево технологий при правильном уходе пропирает ветвями небеса. Потряси, как следует, и на макушку сопернику сверзится великое множество увесистого — от массивованного десантирования в супостатский тыл путем сброса drop-pod'ов до

развертывания генераторов черных дыр. Успех воеводства, божатся девелоперы, зависит от множества обстоятельств, начиная с ландшафта и заканчивая кадровым составом. Солдат дозволено снаряжать самостоятельно, подбирая броню и вооружение, исходя из потенциалов военно-промышленного комплекса и ситуации на фронтах.

Напомним, что в результате давней попытки облачить дите дедушки Мейера в фантазийные робы появился **Master of Magic**, а недавней — **Elemental: Fallen Enchantress**. Что же получится в результате примерки **Civilization** комбинезона сайнс-фикшен пошива Slitherine — покажет июнь. Пока же на сайте прожекта принимают заявки на участие в бета-тесте. Рискини, читатель!



## PANDORA: FIRST CONTACT

Жанр RTS  
Издатель Slitherine, Matrix Games  
Разработчик Procy Studios  
Дата выхода 15 июня 2013  
Платформы PC, Mac  
Сайт slitherine.com/games/PandoraPC

Нельзя теоретизировать прежде, чем появятся факты.  
Неизбежно начинаешь подстраивать факты под свою теорию,  
а не строить теорию на основе фактов.  
К/ф «Шерлок Холмс»

ТЕКСТ Александр ВАСНЕВ

# CRIMES & PUNISHMENTS

## SHERLOCK HOLMES™

Новость о том, что Frogwares объявила о разработке очередной игры про Шерлока Холмса, – это, положив руку на сердце, и не новость вовсе, ведь на протяжении нескольких последних лет студия только тем и занималась, что создавала адвенчуры о британском сыщике. Подумаешь, – одной больше, одной меньше. Зато детали, которыми разработчики поделились вместе с анонсом, – они и в самом деле оказались весьма интересными.

Прежде всего, **Crimes and Punishments** будет сделана на Unreal Engine 3. Собственный движок, который Frogwares использовала для создания аж четырех игр про Шерлока Холмса, устарел не год и не два тому назад. Так что подобный переход следует только приветствовать. Даже с учетом того, что по нынешним временам UE3 тоже предлагает не бог весть какие передовые технологии.

Заодно было принято решение «осовременить» облик главного героя, который, по

признаниям самих разработчиков, был навеян образами из фильмов 60-х годов прошлого века. Новый Шерлок присутствует на скриншотах, так что вы можете сами решить, откуда авторы черпали вдохновение – из фильмов с Робертом Дауни-младшим или, скажем, из британского сериала «Шерлок» с Бенедиктом Камбербетчем.

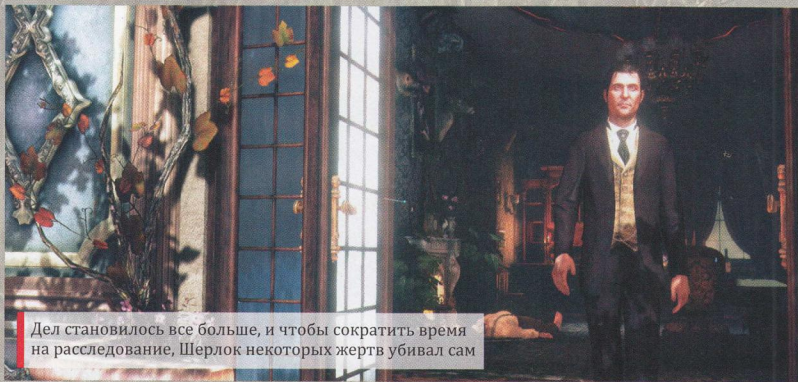
Еще одно существенное отличие **Crimes and Punishments** от прочих фрогваресовских адвенчур: в игре предлагается раскрыть не

одно, а целых восемь дел. Ход логичный, расследования станут короче, а значит, и динамичнее. А ведь именно некая монотонность была одним из недостатков всех игр о знаменитом детективе. Вроде собираешь улики, собираешь, а развязка все никак не наступит. Пугает лишь заявленное количество дел. Восемь – не перебор ли?

Если верить девелоперам на слово, то в игре появится и такой фетиш современных игроделов, как «моральный выбор». Звучит интересно,

хотя и не очень хорошо согласуется с первоисточником. Не так уж часто (как тут не вспомнить рассказы «Скандал в Богемии» или «Конец Чарльза Огастеса Милвертона») расследования становились для Шерлока поводом для каких бы то ни было переживаний.

Ну, и напоследок – раскрытые дела и принятые по ходу решения скажутся на репутации сыщика. Каким образом, опять же пока непонятно. Но, с другой стороны, в этой неопределенности на данный момент кроется один из плюсов **Crimes and Punishments**. Все предыдущие «Шерлоки» были хоть и неплохими, но в то же время предсказуемыми играми. О новом проекте Frogwares этого нельзя сказать при всем желании. ❗



Дел становилось все больше, и чтобы сократить время на расследование, Шерлок некоторых жертв убивал сам

### SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS

Жанр Adventure  
Издатель Frogwares  
Разработчик Frogwares  
Платформы PC, Xbox 360, PS3  
Дата выхода 2014  
Сайт [www.frogwares.com](http://www.frogwares.com)

# ELITE: DANGEROUS

*Гори, гори, моя звезда,  
Гори, звезда приветная!  
Марш звездолетчиков*

Не было ни гроша – и вдруг счет в банке, полной сто долларовых купюр. Где черным по белому подтверждено, что все честно и законно. От любимого дедушки из Австралии. О котором вы ни сном, ни духом, но он таки есть, любит, помнит и шлет этот небольшой презент в знак глубокой признательности за теплые родственные чувства.

Нет, это не грибы-мухоморы и не белая горячка, а приблизительное состояние душ ценителей военно-космических видеоигр. Целое десятилетие интерактивные развлечения почти не замечали их ракетной тяги к белым карликам и газовым гигантам. И вдруг за считанные месяцы сверкнули аж две сверхновые – как тут не ошалеть от эдакого счастливого зигзага удачи?

Можно спорить, чего в афоризме «все сверхновое – это хорошо забытое старое» больше – красного словца или истины в последней инстанции. Но только не в космическом случае. Разумеется, истины. Ибо что такое сверхновые, как не звезды, настолько зажившиеся на свете, что долгожданная смерть дарует им не забвение, а переход в новое, еще более впечатляющее качество?

**Star Citizen** и **Elite: Dangerous** не столь эпичны во вселенском масштабе, но им тоже не стыдно за прошлое и настоящее. Первая в течение десяти лет (да больше наверняка) зрела в коконе идей, сплетенном несколькими великими предшественницами, а затем спровоцировала феерический

энтузиазм поклонников своим анонсом. Феерия в честь второй была скромнее, зато именно с ее пра-пра все когда-то и началось.

## СТО МИЛЛИАРДОВ ПРИЧИН ДЛЯ ПОЛЕТА

Оригинальная **Elite** вышла осенью 1984-го и практически немедленно угодила в прижизненные классики. За прошедшую уйму лет ее величие только прибавило и в качестве, и в количестве. Нынче игру уже почитают не только родоначальницей космосимов, но и видеоигровых песочниц вообще. А это о-го-го какой масштаб.

В **Elite: Dangerous** Дэвид Брейбен (творец оригинала, между прочим) обещает сохранить верность традициям и приумножить все остальное. Во что охотно верится – технологии с той поры пробежали нехилый марафон и останавливаться не собираются. Проще всего, полагаю, будет с неземной красотой.

Современные компьютеры способны переварить такое количество полигонов и не поперхнуться, что не на всяком небе поместится столько звезд. К тому же в космосе не растет трава, не цветут цветы и не колыхнутся листья на деревьях, а значит, рендеринг пейзажей превращается в

пустяковую задачку для китайского калькулятора.

Зато над геймплейными выкрутасами девелоперам придется изрядно покорпеть. Не только потому, что геймплей – основа основ, но и в силу исторической традиции. Серия **Elite** задала чертовски высокие «песочные» стандарты, которые придется переплевывать. Иначе никто не поймет и не простит.

Брейбен и Ко, впрочем, к этому готовы. Например, Дэвид уже сообщил, что в игре будет порядка ста миллиардов звездных систем – как в настоящей галактике. Разумеется, большинство систем сгенерируются процедурно



Не со зла, а красоты ради

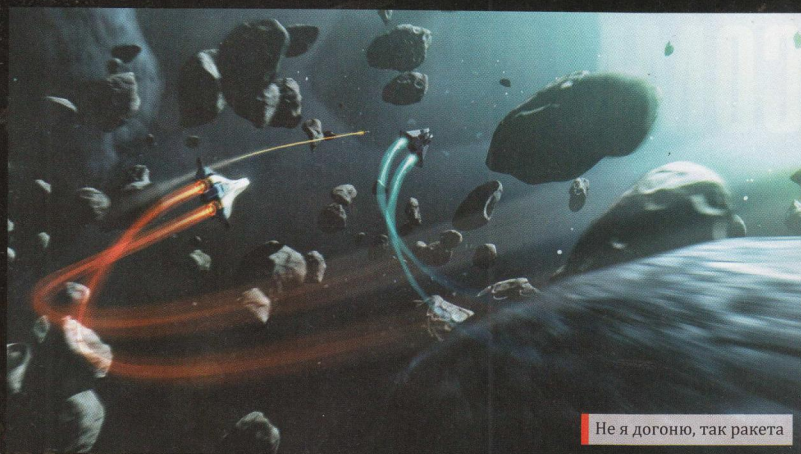
сервером, на основе заданных девелоперами правил. Но все равно – сто долбаных миллиардов! Это ж хренова туча пространства для полетов!

Также новая **Elite** с самого начала разрабатывается с мыслью о тех особенностях, что не попадут в релиз, но появятся позже. Посадки на планетах будут не ради галочки, а с возможностью исследовать и изучать. Прогулки по кораблям и станциям нагрузят сопутствующим геймплеем. Выходы в космос окажутся не эстетическим баловством, а понесут серьезную смысловую нагрузку. Вроде ремонта поврежденных систем и конструкций кораблей и станций.

### ЖИВОЙ МИР БЕЗ ФОРМАЛЬНОСТЕЙ

Но это будет когда-нибудь потом, а пока разработчики кодируют релизную версию. И будьте покойны, на недостачу содержания жаловаться не придется. Потому что на старте игра представит самое главное – безграничный космос, порядка двадцати пяти игровых кораблей и безбрежное море возможностей.

Все игроки будут считаться отдельной фракцией, однако это не значит, что они окажутся друг за друга и



Не я догоню, так ракета

против всех. Свобода выбора роли обещана полная. Жадный торгош, беспринципный пират, одиночка-исследователь, благородный творец добра и еще кучи прочих со всеми возможными оттенками.

При этом не будет никакого формального выбора – роль игрока определяют его действия. Поэтому жадный торгош при случае не упустит шанса ограбить ближнего своего. Или совершить благородный поступок (прорвать, например, блокаду и доставить гуманитарный груз в осажденную систему) ради будущих предпочтений.

Играбельные корабли в **Elite: Dangerous** будут иметь модульную архитектуру, что крайне положительно скажется на возможностях по их кастомизации. Можно только гадать, сколько будущих пользователей поработит

игра в игре «создай аппарат своей мечты». Думаю, практически всех. И вряд ли кто-нибудь восстанет против этого рабства.

Впрочем, даже если кто-то несчастливо избежит корабельной зависимости, сильно опечалиться он вряд ли успеет. Ибо главной приманкой **Elite: Dangerous** станет динамичный мир, регулярно изменяющийся от действий пилотов. Это будет верно даже для тех, кто предпочтет одиночный режим, – достаточно, чтобы персональный клиент находился на регулярной связи с основным сервером. Те же, кто выберут онлайн без ограничений, хлебнут геймплейного нектара в максимальных дозах.

Все выполняемые контракты рано или поздно приведут к счастливому или не очень глобальному результату. Одна система завоюет другую в локальном конфликте, станция будет построена с опережением графика на год (внесите солидный вклад в строительство, кстати, получают приглашение на торжествен-

ное открытие), а жертв голода на планете окажется больше запланированного только потому, что кто-то поленится лишний раз слезать с грузом продовольствия.

Разумеется, любители пострелять друг в друга получат такую возможность, а нелюбители – наоборот. Наиболее злостные истребители игроков будут гордиться суммами наград за их головы. А кто-то – тем, что эта награда досталась ему. При этом разработчики обещают найти управу на тех, для кого PvP – это, прежде всего, возможность нагадить ближнему своему.

И, конечно же, будет еще масса всякого прочего, о чем я умалчал по причине неопределенности информации. Но вы меня простите. Потому что вы добрые, я – хороший, и вообще будущим пилотам **Elite: Dangerous** не стоит ссориться. По крайней мере, пока. :|

## ELITE: DANGEROUS

WorldSpace Sm  
Издатель Frontier Developments  
Разработчик Frontier Developments  
Дата выхода 2014  
Callr elite.frontier.co.uk





Мы изменили пространственно-временной континуум. Кто знает, какие ужасы мы породили! Григорий Зелинский, Red Alert 3 (предположительно, о перезапуске франшизы C&C)

# COMMAND & CONQUER

Command & Conquer прошла, пожалуй, самый долгий путь из всех RTS-эпопей в истории, возвращаясь из мертвых с настойчивостью Кейна. Правда, с каждым новым воскрешением C&C все меньше напоминала харизматичного лидера Братства и все больше походила на зомби, в чьих глазах читалось «пожалуйста, закопайте меня навсегда.»

Розовые очки фанатов начали трескаться тогда, когда на смену достаточно удачной C&C3 и простоватой, но чертовски стильной и веселой Red Alert 3 пришла Последняя и Окончательная Четвертая серия, быстро освоенная публикой за перестановку геймплея с ног на голову и совершенно чудовищное кровосмешение сингла и мультиплеера. Но разработчики решили, что даже Кейн, поставивший в сюжете точку, им не указ, и разродились браузеркой Tiberium Alliances, ставшей следующим шагом на пути к превращению C&C в одно-клеточное подобие самой себя.

## ИНВАЛИДКА ДЛЯ ГЕНЕРАЛА

Не удивительно, что анонс C&C: Generals 2 был воспринят немногочисленными выжившими оптимистами как долгожданное возвращение сериала на круги своя. На радостях был даже позабыт тот факт, что сами «Генералы» до того считались чуть ли не ересью: подумать только, это была единственная игра в эпопее, где не наблюдалось ни тибериума, ни харвестеров, ни Кейна!

Но на C&C-безрыбье даже «генеральская» система имела все шансы вернуть внимание ностальгирующей аудитории.

Увы, как это нередко бывает, лодка стратегического счастья налетела на риф маркетинговых решений. В августе прошлого года, когда в Сеть просочились обрывки сюжетных видеороликов, EA объявила о том, что проект переводится на free2play-рельсы, а сингловая часть зарезается на корню, и, если и увидит свет, то в виде DLC в неопределенно отдаленном будущем. Иными словами, потребовался один лишь пресс-релиз, чтобы вы-

сокобюджетная наследница последнего из C&C-титлов превратилась в безродную золушку, вынужденную прозябать на одной кухне с дурнушкой Tiberium Alliances. Тут же вспомнился и тот факт, что студия-разработчик, Victory Games, изначально была сформирована как дочернее подразделение Bioware. А от этой компании современный игрок уже не ждет ничего хорошего.

## ВОЙНА ЗА МИР

Впрочем, проект еще рано хоронить. Прицел EA на переделку проекта из сиквела в переделку проекта из сиквела 2001 года в перезапуск всей серии мож-

но понять и даже похвалить. Смена названия с C&C: Generals 2 на просто Command & Conquer вполне оправдана. Игра возвращается к своим корням – сражениям с участием современной техники, лишь чуть-чуть приправленных фантастикой. Напомним, что оригинальная Generals как раз была шагом к корням – C&C1 с ее атмосферой миротворческих операций конца минувшего века.

В сиквеле (который уже и не сиквел) дела обстоят примерно так же. Тибериумный метеорит еще не долетел до Земли, а вместо GDI и Nod роли хороших и плохих парней соответственно играют



Китайцы узнали страшную военную тайну русских: два ствола на танке – круче, чем один!

Евросоюз (заменивший собой США) и террористическая Глобальная армия освобождения. Третьим лишним традиционно выступает Китай, обозванный тут «Азиатско-Тихоокеанским альянсом».

Дизайн юнитов благополучно отошел от футуризма C&C4 и шизоидности Red Alert 3, вернувшись к классике. Европейские войки разъезжают на дальних родственниках «абрамсов» и «леопардов», запускают на деньги налогоплательщиков спутники-шпионы и всегда рады раскатать вражескую базу массивной бомбардировкой или выстрелом орбитальной ионной пушки. GLA всю технику строят из металлолома (десять лет назад мы бы сказали «как орки», но теперь всему миру более известны «мусорные танки» ливийского и сирийского производства) и посылают на врага толпы вчерашних крестьян с коктейлями Молотова. Китайцы же традиционно изображают из себя ределертовский СССР: «мамонты», «миги», ядерное



оружие и плановая экономика, все на месте.

### У ПАЦИЕНТА ЕСТЬ ШАНС

Чего у C&C не отнять, так это высочайшей динамики баталий. При этом разработчики не стали идти по пути дальнейшего упрощения (тем более что после C&C4 упрощать было особо некуда), и решили вернуться к более-менее классической схеме: мы строим базу, добываем ресурсы и не олядываемся на счетчик юнитов. Какой, к слову, из игры убрали, так

что сражения десятков танков и сотен солдат снова с нами! На скриншотах мелькают в основном старые знакомые по первой серии – мамонтообразные «оверлорды», гатлинг-танки, боевые пикапы и даже установка SCUD Storm. Компанию им составляют вполне предсказуемые вариации на тему того, что можно увидеть в любом выпуске новостей. Роль главного ресурса, судя по всему, будет играть нефть, что также не является неожиданностью.

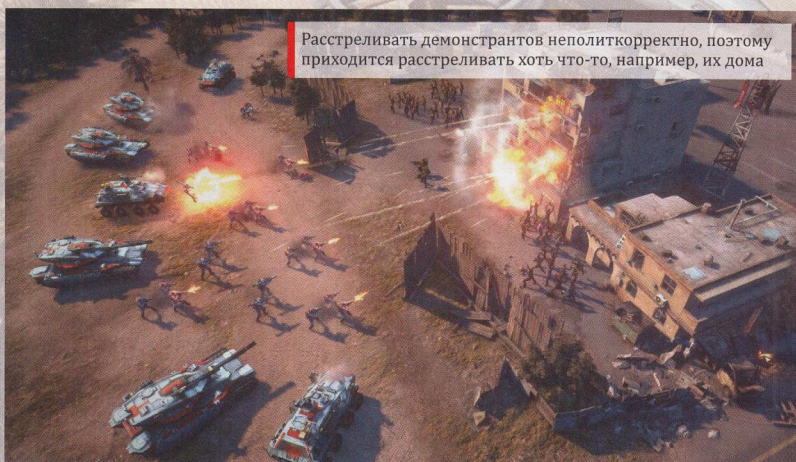
Движок Frostbite 2.0, наконец-то заменивший собой сегод

старичка SAGE, выдает картинку, которой не постеснялись бы и современные экшены. В этом нет ничего удивительного, ведь создавался он для Battlefield 3. Использование его в проекте – не «стрельба из пушки по воробьям», а, можно сказать, продолжение традиций Generals, где камера также любила демонстрировать скриптовые сценки уровня тогдашних шутеров.

Вполне возможно, что уход в онлайнные сражения открывает у бренда второе дыхание. Но на данный момент перед нами – обренок от потенциального хита, который выезжает в основном на современной графике и мультиплеерном балансе начала нулевых. Зато, как утверждает EA, в нем таки может появиться Кейн.

Правда, скорее всего, в виде премиального юзера. **!**

Расстреливать демонстрантов неполиткорректно, поэтому приходится расстреливать хоть что-то, например, их дома



## COMMAND & CONQUER

Жанр RTS  
Издатель Electronic Arts  
Разработчик Victory Games  
Дата выхода 2013  
Платформы PC  
Сайт: [www.commandandconquer.com](http://www.commandandconquer.com)



ТЕКСТ Владимир ПУГАНОВ

# YAKUZA 5

*Кто умрет в этом году, — освобожден от смерти в следующем.*  
Японская пословица

После событий **Yakuza 4** в криминальном мире Японии произошло важное событие. Хорошо известный поклонникам сериала клан Тодзо под

управлением Дайго Додзима заключил мир со старым противником — могущественным Альянсом Оми. Однако надежда на мирное сосуществование

развевалась после оглушительного известия — глава Альянса Оми вот-вот скончается. Что автоматически означает начало новой войны между якудза.



Пятая часть долгой эпопеи о японской мафии стала одним из самых дорогостоящих проектов SEGA за последнее время. Вместо привычных по прошлым частям двух-трех районов, события Yakuza 5 разворачиваются в пяти японских городах. Столько же предусмотрено и играбельных персонажей. Финансирование переживающим не самые лучшие времена издательством столь грандиозного проекта может показаться, как минимум, странным решением. Но только если не знать, какой бешеной популярностью пользуется сериал Yakuza на родине.





## КАЗУМА КИРЬЮ

Казума Кирью не оставляет попыток зажить честной жизнью после десяти лет, проведенных в тюрьме (Кирью взял на себя убийство криминального босса, совершенное его другом детства). Покинув пост воспитателя в детском приюте, бывший якудза попался в Фукуоку (город расположен на западе Японии в одноименной префектуре), где начал зарабатывать на жизнь таксистом.



## ТАТСУО СИНАДА

Новичок в компании знакомых персонажей. В прошлом – неплохой бейсболист, был отстранен от спортивной карьеры из-за страсти к азартным играм. Живет в Нагое (центральная часть Японии), где работает журналистом и пытается брать интервью у всех мало-мальски знаменитых личностей. Иногда ему приходится использовать битку не в спортивных целях.



## ТАЙГА САЕДЗИМА

В *Yakuza 4* Тайга был приговорен к смертной казни, но ему удалось сбежать из тюрьмы за несколько дней до исполнения приговора. Как выяснилось в финале, Тайга вовсе не убивал почти двадцать человек, хотя и стрелял по ним из пистолетов. Тайга оказался жертвой хитроумной «подставы», из-за которой и угодил в тюрьму. В пятой части бывший якудза обосновался в Саппоро. В свободное время (которого теперь много) любит помогать простым людям и охотиться на медведей.



## СЮН АКIJAMA

Крупная сумма денег, принадлежавшая Акияма, в буквальном смысле сгорела в финале *Yakuza 4*, и заниматься ростовщичеством в прежних масштабах он уже не может. В попытке хоть каким-то образом поправить дела Сюн отправляется в Осаку. Положительные бизнесмена настолько плачевное, что Сюн Акияма решает попробовать себя в шоу-бизнесе. От безысходности, но иначе.



## ХАРУКА САВАМУРА

В шоу-бизнес решила податься и Харука, которая впервые за всю историю серии представлена в игральном виде. Цель девушки – стать знаменитой поп-дивой. Как выясняется, путь к сердцам миллионов поклонников не менее тернист, чем кривая дорожка мафиози. И хотя при игре за Харука никого бить не придется, опасных противников, строящих козни, в шоу-бизнесе не меньше, чем в подворотне.

## ЖИЗНЬ ЭКС-ЯКУДЗА

Будучи самой масштабной частью серии, **Yakuza 5** предлагает невероятно обширный набор мини-игр. Вот самые интересные из них.



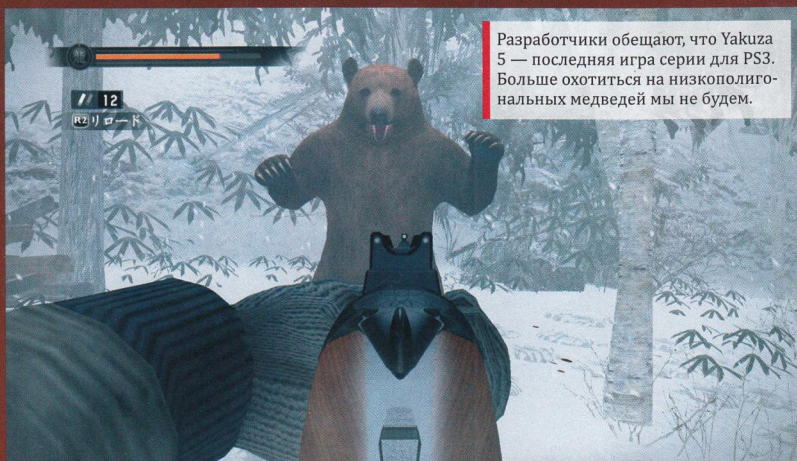
Любой японский повар скажет вам, что приготовление еды – искусство непростое. В справедливости этих слов можно убедиться лично, приняв участие в кулинарном конкурсе.



В залах аркад представлено несколько игр, но настоящие якудза выберут, конечно же, **Virtua Fighter**. В **Yakuza 5** предусмотрена прекрасная возможность сыграть в культовый файтинг в его первоизданном виде (в игру встроен эмулятор).



Поскольку петушиные бои – слишком жестокий спорт, его заменили на петушиные бега. Делайте ставки, господа!



Разработчики обещают, что **Yakuza 5** — последняя игра серии для PS3. Больше охотиться на низкополигональных медведей мы не будем.

Дайго Додзима решает попробовать привлечь другие кланы Японии на свою сторону, чтобы иметь хоть какие-то шансы на противостояние Альянсу Оми.

Несмотря на то, что игральные персонажи **Yakuza 5** либо давным-давно покинули ряды мафиози, либо никогда в них не числились, остаться в стороне от конфликта двух группировок им не удастся. В первую очередь это касается Казума Кирыо – главного персонажа всех прошлых номерных игр серии.

### САКЕ - ПЕРВОЕ ИЗ СТА ЛЕКАРСТВ

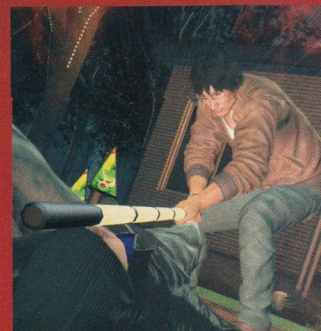
В предыдущих частях уличные столкновения с гопниками и всевозможными бандитами случались настолько часто, что к финалу успевали порядком надоест. В **Yakuza 5** предусмотрено столько мирных занятий и развлечений, что впору выкраивать время для хорошей драки. Казума теперь водит автомобиль, Седзима – охотится на лесных животных с ружьем, а новичок Синада – на заменителей с микрофоном. Акияма ищет способы заново

наладить разрушенный в **Yakuza 4** бизнес. Все четверо – крепкие мужики, готовые кулаками, ногами и буквально всем, что попадется под руку, наказывать распоясавшийся криминалитет и мелкую уголовщину. Но пятым игральным персонажем стала Харука – та самая девочка, которую Казума опекает еще с первой части. Трудно представить с ее участием картину уличной драки с разбитыми витринами и погнутыми об чьи-то головы велосипедными рамами. Но и без драк у Харука хватает проблем. Бесконечные репетиции (проходящие в виде танцевальной мини-игры), музыкальные выступления (наподобие пения под караоке из прошлых игр) и встречи с журналистами, на чьи вопросы нужно грамотно подбирать ответы, – жизнь начинающей звезды оказывается не легче, чем у бывшего спортсмена или якудза.

Свободное путешествие по районам городов, выполнение побочных заданий, прокачка персонажей и многочисленные развлекательные мини-игры – **Yakuza 5** осталась верна тра-

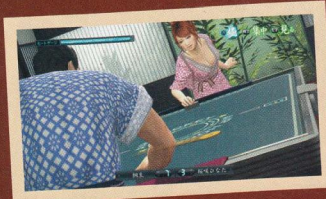
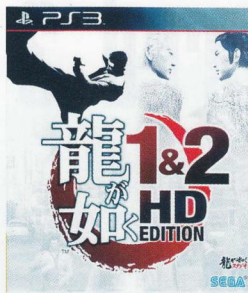
дициям серии. Только масштаб доступной для исследования территории и количество мини-игр и побочных квестов многократно увеличились. За игрой можно провести уйму времени, даже не продвигаясь по сюжету, – японская повседневность захватывает с головой. Криминальные разборки могут и подождать, а вот кулинарный конкурс нужно непременно выиграть, любой ценой взять интервью у вон той певички и выступить на все сто на конкурсе.

**Yakuza** так и не стала «заменителем **Shenmue**», как ее немало презрительно называют некоторые игроки, но давно превратилась в самостоятель-

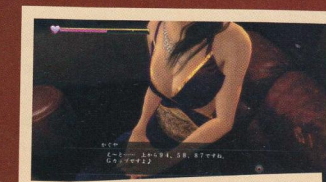


В прошлом году SEGA выпустила сборник **Yakuza 1&2 HD Edition** для PS3. Как несложно догадаться, первые две части игры предстали с обновленными текстурами высокой четкости и поддержкой трофеев. Долгие загрузки, которыми печально славилась предыдущие части, канули в Лету. Исчезла необходимость постоянно мотаться в убежище за какой-нибудь бейсбольной битой или энергетиком: доступ ко всем собранным и не поместившимся в карманах предметам можно получить у каждой телефонной будки (как в **Yakuza 3** и **Yakuza 4**).

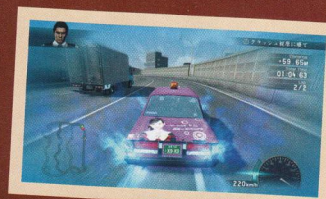
Про западный релиз **Yakuza 1&2 HD Edition** пока ничего не слышно, однако вероятность ее появления на английском языке все же есть. Во времена PS2 обе игры получили западный релиз, и все, что требуется от SEGA, – перенести английские субтитры в HD-версию.



После горячей ванны и расслабляющего массажа, игра в аэрохоккей с красивой девушкой – то, что нужно настоящему сыну японских гор.



Классическое развлечение **Yakuza** еще с прошлых частей – отдых в компании очаровательных девушек. Специально для **Yakuza 5** разработчики провели конкурс среди девушек Японии, и самые красивые из них получили виртуальные воплощения в игре.



Поездка в японском такси – путешествие не для слабонервных. Главная цель мини-игры – доставить клиента до пункта назначения в кратчайшие сроки. И желательно в живом виде.



новый сериал, один из лучших, созданных в Японии за последние десять лет.

За пределами Страны восходящего солнца сериал **Yakuza** почитается не очень многочисленной, но сплоченной группой поклонников. Собрал триста тысяч подписей под петицией с требованием перевести **Yakuza 3** на английский, фанаты отправили ее SEGA, после чего та решила издать игру на Западе. Последующие части (**Yakuza 4** и **Yakuza: Dead Souls**) исправно локализовывались. Про западный релиз **Yakuza 5** пока ничего не слышно. На вопрос «Когда?», представители SEGA не отвечают, а буквально призывают

«дарить друзьям и знакомым **Yakuza 4** и **Yakuza: Dead Souls**». Что наводит на мысль о не слишком впечатляющих продажах сериала за пределами Японии. Но до тех пор, пока в ответ на вопрос о локализации не прозвучало окончательное «нет», западные поклонники игры с нетерпением продолжают ждать релиза **Yakuza 5**, которую самый авторитетный журнал Японии Famitsu оценил в 40 из 40 баллов.

## YAKUZA 5

Жанр: Action / Adventure  
Издатель: SEGA  
Разработчик: Team CS1 (Yakuza Studio)  
Дата выхода: Не объявлена  
Платформы: PS3  
Сайт: [yakuza-gotoku.com/five](http://yakuza-gotoku.com/five)



# Sacred 3

Хорошая была фирма Ascaron. Не так уж много игр за ней числилось, да и не сказать, чтобы каждое ее творение было шедевром, но все же геральдическая тварюшка логотипа этой конторы в начале игры меня лично всегда настраивала на оптимистичный лад. Ведь это были те самые немцы, которые сделали серии Patrician, Port Royale, космосим Darkstar One и – да, Sacred и Sacred 2.

Ключевое слово «были». Фирма не вынесла позора мелочных обид и в 2009 году обанкротилась (впрочем, обидчиков тоже можно понять, если вспомнить, какой глючной и забагованной оказалась поначалу Sacred 2). Успев аккурат к раздаче пирожков после поминок, компания Deep Silver приобрела права на бренд Sacred, объявила в 2010 году о создании третьей части, а недавно так и вовсе разродилась первой демонстрацией полуготового полугрового полупроцесса.

«Ах, так, – решили мы, – ну, тогда двум превью не бывать, а одного не миновать».

## ТРЕТИЧНЫЙ ПЕРИОД

Сюжет что первой, что второй частей Sacred никогда не отличался наличием литературных ценностей (там даже со словами-то часто напряженка была, не говоря уже о хоть каких-нибудь деепричастных оборотах). Новоявленный разработчик Keen Games – создатели квеста Secret Files Tunguska, аркады про хомяков G-Force и полудесятка казуалок для Nintendo DS – решил данную традицию не ломать. Предыстория Sacred 3 настолько поидиотски проста и наивна, что даже умиляет: через тысячу лет после событий первой игры в

землях Анкарии снова все плохо. Коварный Зейн Эшен, предводитель империи Эшен, старательно поработает все живое на континенте с помощью армии гриммоков, в простонародье орков. И хочет он найти бесценный артефакт «Сердце Анкарии», чтобы стать вазалом самым сильным (и победить на конкурсе мистер Олимпия, не иначе). А нам, группе из четырех отважных портняжек героев, надобно тирану его заветную мечту обломать, первыми найти искомый артефакт и с его помощью злодея всячески побе... не, я даже дописывать этот сценарный перл не буду – сил ржать уже нету.

Из всего вышесказанного стоит выделить лишь упоминание группы героев. Да, все правильно: Sacred 3 будет ориентирована на кооперативное прохождение, и если у вас вдруг не найдется троих друзей, готовых разделить невзгоды странствий, придется таскаться по Анкарии с тупоголовыми ботами.

Но не это, поверьте, станет самым страшным в новой игре...

## САМОЕ СТРАШНОЕ

Одной из главных особенностей как Sacred, так и Sacred 2 была насыщенность игрового мира. Можно было 20 минут реального времени плутать по какому-нибудь лесу, вырезая стайки врагов, потом внезапно выйти к обрыву на краю карты, – где тебя все равно поджидала какая-нибудь сидящая в позе лотоса Хрень. И тут же давала квест пойти и убить... мнэ-э... ну, скажем, Брень. За что выдавался крутой позолоченный Дрын, прекрасно крошащий всякую Дрян. Возможность шататься по огромному бесшовному миру, любясь красотами и попутно причиняя добро в особо тяжелой форме, – вот чем брала за душу серия.



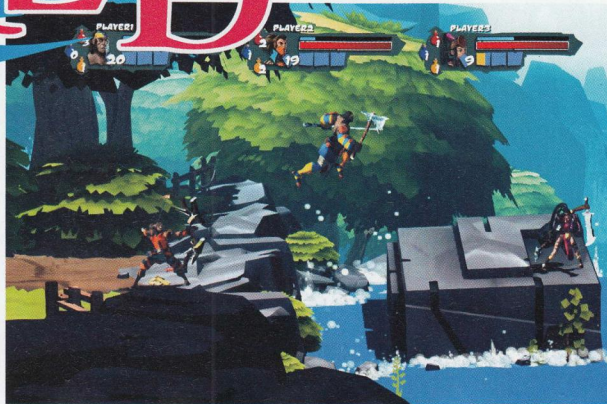
Вездесущие бутылочки с сердечками на скриншоте вызывают смутные подозрения: а не урежут ли лечение до тупоголового сбора этих самых «сердечек»?

# SACRED CITADEL

PREVIEW

Совместно с **Sacred 3** та же контора занимается разработкой проекта **Sacred Citadel**, призванного выступить неким приквелом к главной истории. Любопытно, что по стилю эта игрушка будет... и вовсе 2D-платформером. Цветастеньким таким, с мультяшной графикой и кооперативным прохождением – то есть что-то в духе **Metal Slug** и **Castle Crushers**: бежи слева направо и забиваем насмерть все живое и неживое.

После такого странно лишь одно: почему на основе бренда так и не сообразили выпустить браузерку для девочек, что-нибудь вроде *My Sacred Pony*.



Увы, «огромный бесшумный» в третью часть почему-то не попал. Как говаривала Марина Цветаева: «Ба́ста, ханурики» (вряд ли она так говорила, конечно, а зря – такая цитата пропадает). Никакого вам больше свободного исследования, кампания в **Sacred 3** будет разбита на отдельные миссии с линейным прохождением. Лишь иногда по ходу движения нам намереваются подсовывать отворотки, предлагающие попасть в пресловутую точку Б не напрямик из А, а в обход через Ы и Ц.

В принципе, на этом месте уже можно сворачивать все разговоры и идти хоронить серию. Но погодите немного, сначала расскажу, какими цветочками они могилку украсили решили. Во-первых (корвалол приготовили?), подобранный лут надеть на себя сразу теперь тоже не позволяет – придется каждый раз ждать конца миссии, и лишь после боя в импровизированном походном лагере идентифицировать барахло, продавать ненужное и нацеплять самое понтовое. Во-вторых, прокачка персонажей также привязывается к окончанию миссии: экспа будет выдаваться по за-

Смотрится, конечно, красиво, цветасто. Но все равно не вдохновляет



вершении уровня строго в соответствии с количеством убитых врагов (дополнительно наградают, если монстров запынивали кооперативно, на пару с другом: один держал, другой бил). Ну и, в-третьих, боевые умения позволяют менять только между миссиями, причем с собой брать разрешат всего два. «Чтобы игроки ненароком не почувствовали оверпауэра», – поясняют разработчики. Душевные ребята, не правда ли?

В общем, из масштабной ролевухи с тысячами персонажей и квестов делают коридорные побегушки от старта к финишу, да еще и в дико обрезанном виде. **Sacred 3** будет похожа на

предыдущие части примерно так же, как «Веселый огород» похож на **Civilization**.

Не меньше уныние вызывает и заявление разработок о том, что первичной платформой при разработке является PlayStation 3. Объясняют тем, что под ядро Cell игровой код писать сложнее всего. Мне вот только почему-то кажется, что конечным результатом будет, как обычно, сиволапость того же порта на PC, неудобоваримый интерфейс и типичное консольное ориентирование игры «на самые широкие массы».

Конечно, очень не хочется проникаться сарказмом и

недоверием к проекту еще до его выхода. Но в данном случае нам мало что остается: уже сейчас видно, что от серии **Sacred** в третьей части не окажется практически ничего, кроме названия. Зачем тогда вообще игру так называть, для меня всегда было загадкой: фанаты же переплюют, а новоприбывшим откровенно по барабану, **Sacred** оно называется или **Damned**. ❗

## SACRED 3

Жанр Action RPG  
Издатель Deep Silver  
Разработчик Keen Games  
Дата выхода 2013  
Платформы PC, Xbox 360, PS3  
Сайт www.sacred-world.com



*Прелестно! – сказал Гэндальф.  
– Но мне сегодня некогда пускать колечки.  
Я ищу участника приключения,  
которое я ныне устраиваю,  
но не так-то легко его найти...  
Дж. Р. Р. Толкиен. «Хоббит»*

# AGE OF WONDERS III

Такого от студии Triumph из маленького старинного города Дельфт, что в Голландии, не ждал никто. Анонс Age of Wonders III оказался полной неожиданностью. Что не удивительно: последний выпуск Age of Wonders увидел свет добрых десять лет назад. С тех пор команда Triumph Studios целиком переключилась на производство успешного пародийного сериала Overlord. Казалось, что возврата к истокам уже не будет. Но жизнь умеет преподносить сюрпризы. В конкретном случае с Age of Wonders III сюрприз преподнес создатель Minecraft Маркус Перссон, пожелавший профинансировать разработку.

Трехмерная графика – первое, на что обращаешь внимание при взгляде на Age of Wonders III. Подобно разработчикам продолжений Heroes of Might & Magic, Disciples и более современного «Элдора» авторы Age of Wonders III не избежали искушения внести в список ключевых особенностей проекта «полностью трехмерную графику». Игра работает на переработанном движке Overlord. Картинка не способна чем-то удивить, но все же выглядит

вполне аутентично и благопристойно. Впрочем, всем известно, что для пошаговой стратегии ультрасовременная графика – не главное. Поклонников Age of Wonders волнует один, ключевой вопрос. Как обойдутся разработчики продолжения с основной основой – игровой механикой? В Triumph Studios заверяют: суть геймплея AoW III останется прежней. Под управлением игрока все так же находятся герои со своими армиями, которые исследуют окружающий

мир, сражаются, завоевывают новые территории и города. Сохранилась и система терраморфинга: герои разных рас, присоединяя очередные владения к своему королевству, меняют их внешний вид в соответствии со своими предпочтениями. Эльфы насаждают всюду зеленые леса, демоны, наоборот, превращают любой живописный лужок в мрачную выжженную пустыню. При этом терраморфинг придуман «не для красоты», но имеет экономический смысл. Изме-

нив тип территории, можно будет получить доступ к дополнительным для расы ресурсам и чудесам.

## ВАШ ХОД, СУДАРЫ!

Если битвы в AoW II изрядно напоминали схватки в тех же «Героях», то в третьей части разработчики решились кое-что изменить. Во-первых, были добавлены фланговые атаки и расширен набор умений юнитов. Во-вторых, отряд воинов не будет представлен одинокой фигурой, у которой



над головой зависла цифра, обозначающая количество бойцов. Теперь мы увидим на поле брани десятки, а может быть, и сотни юнитов. Их количество в отряде будет эквивалентно очкам жизни. Разработчики обещают, что баталии в **AoW III** обретут небывалый масштаб и будут выглядеть именно как сражения армий, а не мелкая потасовка стенка на стенку.

Но наиболее серьезные изменения обещаны по части развития героев. Разработчики из Triumph Studios впервые для **Age of Wonders** вводят понятие классов и специализаций. Что означает добавление в игру элементов RPG. Выбор класса героя будет влиять не только на какие-то его личные способности и умения. Столь ответственный шаг определяет тактику и стратегию прохождения игры. Например, от класса будет зависеть ассортимент доступных герою юнитов. Игрок сам решает, строить ли ему теократическую империю, просвещенную магическую республику или диктатуру суровых во-

Некроманты против херувимов: делаем ставки, господа!



инов. Причем разработчики обещают, что классы никак не будут привязаны к расам, и при желании можно будет отыгрывать роль доброго гоблина-паладина или мрачного эльфа-некроманта.

### ЧЕЛОВЕКОНЕНА-ВИСТНИКИ ПРОТИВ ЭЛЬФОФОВ

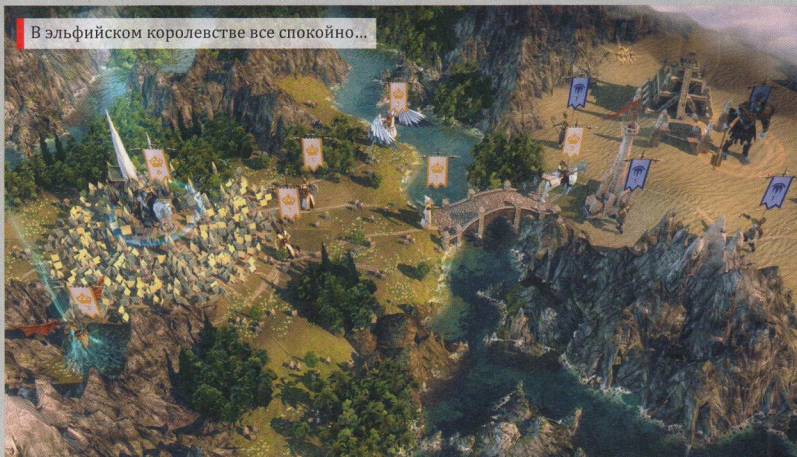
Сюжет игры повествует о конфликте между людской Империей и содружеством древних рас, возглавляемых Высокими эльфами. На выбор

будут предложены две кампании. Империя людей по своей структуре и политике напоминает Древний Рим. Ее главная цель — постоянное расширение владений за счет ассимиляции других рас и народов. Притом неважно — добрых или злых. Но такая ситуация пришлась не по вкусу ни Лесным, ни Темным эльфам. Оба народа решили забыть старые распри и объединились перед лицом общей угрозы. Так появились Высокие эльфы. Они собрали под свои знамена и

представителей иных народов, не желающих подчиняться власти людей. Разработчики туманно намекают, что в сценариях обеих кампаний будут сюжетные развилки, которые позволят проходить **AoW III** нелинейно. Следует отметить, что для работы над игрой Triumph Studios привлекла писателя Рэймонда Бингема, трудившегося над литературным оформлением прошлых частей **Age of Wonders**.

В последнее время можно часто слышать стенания отдельных деятелей игровой индустрии о вымирании стратегий как жанра. Хочется верить, что **AoW III** продемонстрирует скептикам несостоятельность подобных настроений. Третья «Эпоха чудес» должна наступить ближайшей осенью, так что планируйте третий квартал заранее — вам будет чем заняться. **ii**

В эльфийском королевстве все спокойно...



## AGE OF WONDERS III

Жанр TBS  
Издатель: Маркус «Notch» Перссон  
Разработчик: Triumph Studios  
Дата выхода: Осень 2013  
Платформы: PC  
Сайт: [www.ageofwonders.com](http://www.ageofwonders.com)



Наша целевая аудитория – сам Дедпул. Он – тот геймер, что живет внутри каждого из нас. Шон Миллер, директор команды разработчиков *Deadpool: The Game*

# DEADPOOL: THE GAME

Отгадайте загадку. Носит красное трико, но не Спайдермен. Решает все проблемы огнестрелом и жестокостью, но не Каратель. Нежно любим фанатами за циничный юмор, но не Джокер. Неизвестен простому зрителю, но не (вставьте имя любого из тысяч персонажей комиксов, неизвестных простому зрителю). Правильно. Дедпул. Психопат, мутант, наемник и просто один из знаковых антигероев Marvel, который наконец-то собрался обзавестись игрой имени себя.

все, что его душечке угодно: кривош, циничный юмор, женские прелести и стиб над тем разумным и светлым, что еще осталось в этом мире.

Чтобы у неопитов не возникло вопросов типа «а что это за клон Спайдермена тут бегаает?», с первых кадров Дедпул преподносится как неотъемлемая часть марвеловской вселенной, выступающая на одной стороне с Людьми Икс, но не забывающая как следует позиздеваться над их бескровными методами борь-

бы со злом. Пацифизмом и следованием букве закона в игре и не пахнет: Дедпул будет влутываться во всевозможные грязные делишки, шинковать виновных и невинных фирменными катанам, поливать все живое свинцом и виртуозным сквернословием, перебегать дорожку «хорошим» супергероям и спасать себя от скуки еще десятком способов. Жанр – помесь слешера с шутером, приправленная кучей скриптовых роликов и QTE-сцен, вроде показанной в демке за-

бавы «приведи Росомаху в чувство, отхлестав его по небритым щекам».

## ЗАКОУЛКИ ПОДСОЗНАНИЯ

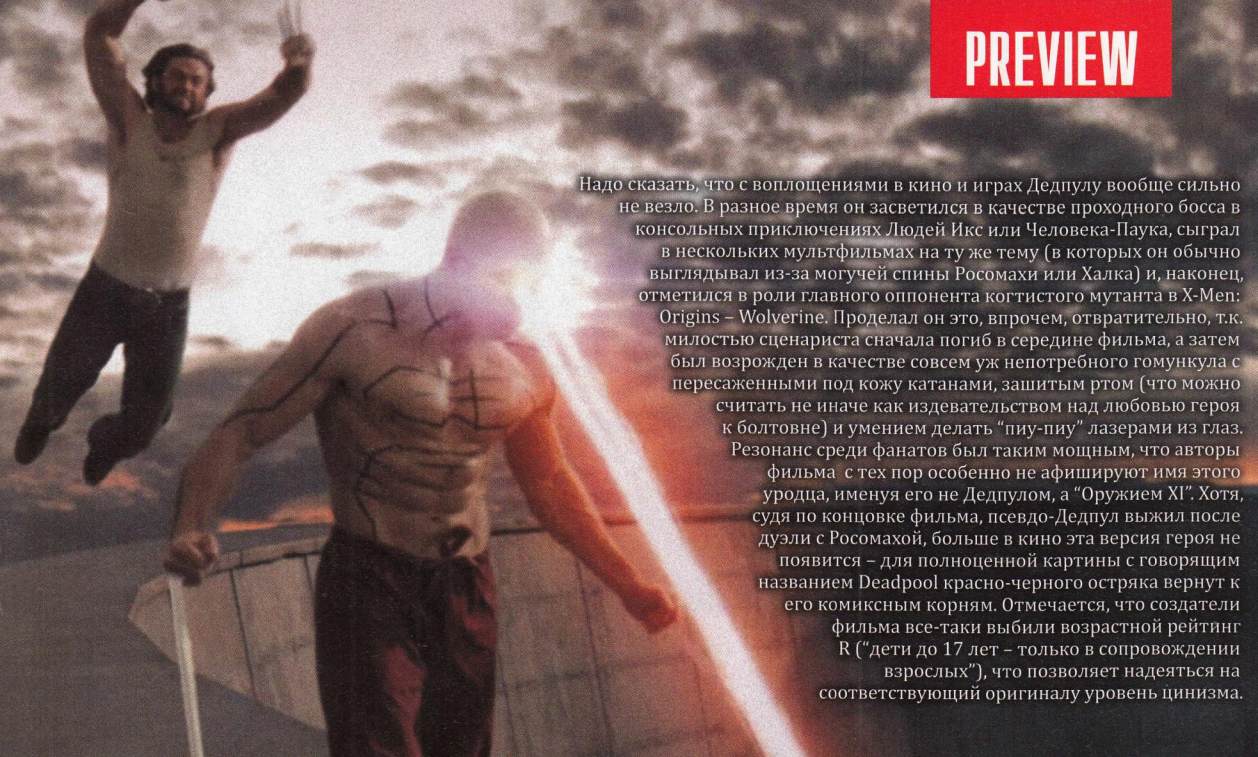
Кстати, в кои-то веки фактическое бессмертие главного героя не являются условием. Дедпул по сюжету обладает фантастической регенерацией – вплоть до того, что пару раз умудрялся заново отращивать отрубленную голову. По этой же причине он неуязвим и для телепатического воздействия – клетки его мозга в случае ментальной атаки начинают

## ДЮК НЮКЕМ В ТРИКО

О рождении проекта разработчики говорят, что, дескать, мы ничего не решаем, это сам Дедпул поручил нам создание игры про себя. И это не они, а черно-красный антигерой втиснул в проект



Надо сказать, что с воплощениями в кино и играх Дедпулу вообще сильно не везло. В разное время он засветился в качестве проходного босса в консольных приключениях Людей Икс или Человека-Паука, сыграл в нескольких мультфильмах на ту же тему (в которых он обычно выглядывал из-за могучей спины Росوماхи или Халка) и, наконец, отметился в роли главного оппонента когтистого мутанта в X-Men: Origins – Wolverine. Прodelал он это, впрочем, отвратительно, т.к. милостью сценариста сначала погиб в середине фильма, а затем был возрожден в качестве совсем уж непотребного гомункула с пересаженными под кожу катанами, зашитым ртом (что можно считать не иначе как издевательством над любовью героя к болтовне) и умением делать “пиу-пиу” лазерами из глаз. Резонанс среди фанатов был таким мощным, что авторы фильма с тех пор особенно не афишируют имя этого уродца, именуя его не Дедпулом, а “Оружием XI”. Хотя, судя по концовке фильма, псевдо-Дедпул выжил после дуэли с Росوماхой, больше в кино эта версия героя не появится – для полноценной картины с говорящим названием Deadpool красно-черного остряка вернут к его комиксным корням. Отмечается, что создатели фильма все-таки выбили возрастной рейтинг R (“дети до 17 лет – только в сопровождении взрослых”), что позволяет надеяться на соответствующий оригиналу уровень цинизма.



оперативно восстанавливать. Впрочем, это не означает, что у героя все в порядке с головой, наоборот – Дедпул является одним из самых шизанутых персонажей Marvel. Два «воображаемых друга», чьи голоса постоянно звучат у Дедпула в сознании, активно комментируют происходящее, при этом еще и четко осознавая, что все происходящее – комикс. Да-да, Дедпул –

один из весьма редких персонажей, осознающих себя порождением художников и сценаристов. И стесняться над собственными создателями он не устает.

Что еще забавнее, в полном соответствии с комиксами наш антигерой будет нередко пародировать персонажей из других видеоигр, а игровой процесс – меняться соответствующим образом. Так, в демке Дедпул вполне натурально изображает акробатические номера Гарри Питфолла, героя классической

аркады Pitfall, а камера по такому случаю даже переезжает в сайдскроллерную позицию.

## ДЕДПУЛ ПРОСЛЕДИТ

Смущает пока только один факт – послужной список конторы-разработчика, в котором значатся исключительно игры по мотивам «Трансформеров», да и те не самого высокого полета. Как уже успели поерничать фанаты, с таким же успехом в рекламе игры могло значиться «от создателей «Сумерек». С другой сто-

роны, про Rocksteady до выхода Batman: Arkham Asylum тоже было сложновато сказать, что перед нами – идеальные разработчики игр по комиксам. А за сотрудниками High Moon Studios к тому же сам Дедпул присматривает, и если что-то с игрушкой будет не так, он пойдет и убьет их всех.

## DEADPOOL: THE GAME

Жанр Action  
Издатель High Moon Studios  
Разработчик Activision Publishing  
Дата выхода 2013  
Платформы PC  
Сайт [www.deadpoolgame.com](http://www.deadpoolgame.com)



Я очень удивлюсь, если наши конкуренты не начнут передирать Rainbow Six, как всякий готов передирать Command & Conquer.  
Карл Шур, продюсер Rainbow Six, об удачном старте первой части

# TAKEDOWN™

## RED SABRE

Сейчас уже трудно установить, перевернул ли Rainbow Six игровой мир с ног на голову. Ведь в 1998 году революции устраивались чуть ни еженедельно, поэтому может статься, что этот тактический шутер как раз развернул мир правильной стороной.



Не раздражайте звукооператора, когда у него в руках оружие



Кристиан Аллен, заклятый враг виртуальных террористов

Впечатляющий след в истории **Rainbow Six** оставил в любом случае. Шутка ли, вместо веселого отстрела монстров игрокам вдруг предложили заняться серьезным делом: бороться с терроризмом в условиях, максимально приближенных к суровой правде жизни. Более того, недружелюбная и страшенькая игра умудрилась понравиться пользователям и сорвать банк, поэтому тут же посыпались дополнения, продолжения и портированные версии (свой **Rainbow Six** был даже на Gameboy Color). Конкуренты тоже решили зацепиться за новый рынок, — и появились **Delta Force**, **Ghost Recon**, **Spec Ops**, **SWAT** и даже исключительно консольный **SOCOM**.

А потом мода прошла, и реалистичные игры про специа-

ловцев оказались не нужны никому, кроме узкого круга фанатов подобной тематики. Но оных, по мнению издателей, настолько мало, что заточивать продукт под них не имеет смысла, тем более что нишу «симуляторов войны» уже оккупировала Bohemia Interactive. Так что тем фанатам, что предпочитают не полномасштабные войны, а аккуратные спецоперации, пришлось взять инициативу в свои руки.

### БОЕЦ ТАКТИЧЕСКОГО ФРОНТА

Кристиан Аллен — не то имя, услышав которое, матерый геймер скажет «Знаю-знаю, игры у него отличные, у меня даже его автограф есть!» Тем не менее, внимания он за-

служивает: Аллен — бывший морпех, который начал делать модификации **Rainbow Six**, еще не уволившись с военной службы. После отставки в 2002 году он был принят в штат Red Storm Entertainment в качестве геймдизайнера и последующие пять лет корпел над сериями **Ghost Recon** и **Rainbow Six**. За **Ghost Recon: Advance Warfighter** Аллен даже был отмечен премией Британской Академии Искусств и Кино.

И вот в 2012 году Кристиан отправился на Kickstarter и начал сбор средств на проект с громоздким названием **Crowdsourced Hardcore Tactical Shooter**. Проще говоря — на духовного преемника **Rainbow Six**, который должен погрузить игроков в мир спецопераций в замкнутых помещениях. Чтобы посетители «Кикстартера»

правильно поняли значение этого термина, Аллен привел в пример случай, когда российский спецназ освобождал команду танкера, захваченного сомалийскими пиратами (к слову сказать, задание было выполнено почти идеально: смертельное ранение получил только один человек, да и тот — пират).

Хотя игроки, по мнению Аллена, порядком изголодались по хардкору и реализму, запрашиваемая сумма была установлена на весьма скромной отметке в \$200 тыс. Кристиан признавал, что на такие деньги нельзя разработать полноценную игру, зато она поможет продемонстрировать потенциальным инвесторам, что спрос на подобные проекты существует. Следует признать, что скепсис

Требования гигиены в лаборатории соблюдали, а вот правило «Террористов не приводить!» проигнорировали



Перед нападением враги не поленились распечатать удостоверения и пошить униформу



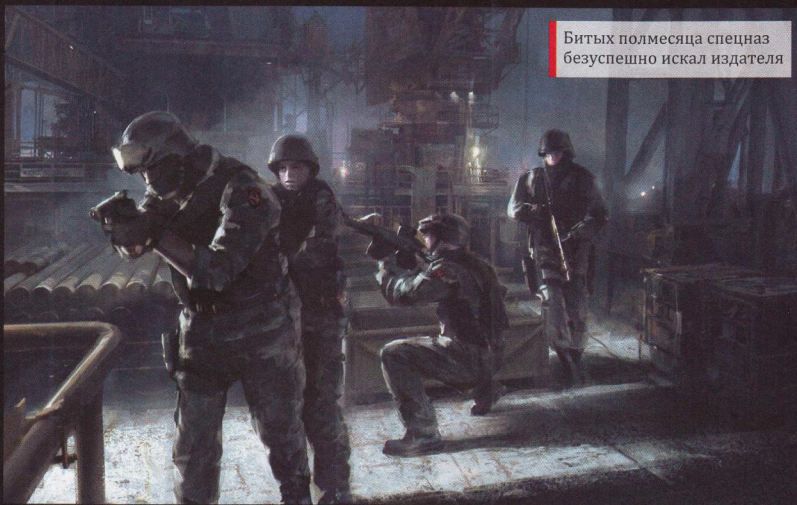
Неприятеля сняли чисто: ни крови, ни пулевых отверстий

издателей оказался обоснованным: за несколько недель **Crowdsourced Hardcore Tactical Shooter** удалось получить не более трети запрошенных средств. Казалось, это провал, но тут на помощь пришли... маркетологи. Название сменили на короткое и емкое **Takedown**, обновили FAQ, разместили шикарное видео с допросом Аллена — и вуаля, недостающие деньги были собраны меньше чем за неделю (хотя заветную отметку в \$200 тыс. проект преодолел буквально за несколько часов до окончания кампании).

Убедившись, что спрос все-таки есть, компания 505 Games согласилась издать игру.

## ЧАСТНАЯ АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСКАЯ КОРПОРАЦИЯ

Просто ворваться и накормить плохих парней свинцом в **Takedown** не выйдет: подобные героизма в тактических симуляторах приводят к поспешной смерти, ведь местные террористы ведут огонь на поражение, а не для создания возбуждающего чувства опасности. Это не значит, что враги окажутся роботами-тер-



Битых полмесяца спецназ безуспешно искал издателя

минаторами: Аллен уверяет, что упор делается именно на реалистичное отображение действий боевиков, поэтому они будут реагировать на происходящее, руководствуясь здравым смыслом. Так, если в здании погас свет, то проблемы с проводкой окажутся в списке возможных причин на последнем месте. А когда за дверью послышатся шаги, никто и не подумает, что это электрик ЖЭКа, пришедший налаживать энергоснабжение. В случае, когда ситуация складывается для бандита совсем уж критически, он вполне может отбросить ствол и сдаться на милость оперов.

Дружба с трезвым расчетом ожидается и от игрока, который не только будет принимать участие в операциях, но и руководить небольшим (6-8 человек) подразделением оперативников со всего мира. Разработчики уверяют, что для успешного завершения заданий куда важнее будет не скорость реакции, а умение принимать правильные решения как «на ходу», так и на стадии подготовки к операции. Например, если требуется освободить группу заложников при минимальном количестве жертв, можно применить электрошоковое оружие или использовать дым.

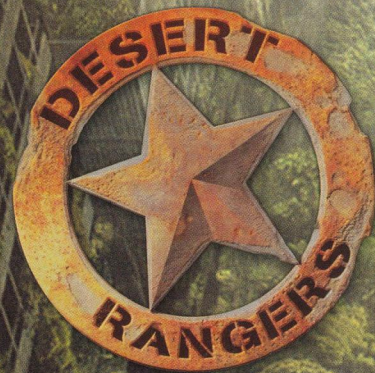
Ну, или по старинке одновременно вломиться в помещение с нескольких сторон и положиться на удачу. Такой набор тактических решений, нелинейная структура уровней и нефиксированная расстановка террористов позволят переигрывать одну и ту же миссию множество раз. Воистину, рай для любителей хардкора. ❗

## TAKEDOWN: RED SABRE

Жанр FPS  
Издатель 505 Games  
Разработчик Serellan  
Платформы PC, PS3, Xbox 360  
Дата выхода PC, PS3, Xbox 360  
Сайт [takedownthegame.com](http://takedownthegame.com)

ТЕКСТ Рафаил ФАТКУЛИН

...мы разрушим до основания, а затем  
Мы наш, мы новый мир построим...  
Первый принцип постапокалипсиса



# WASTELAND 2

Чуден ядерный постапокалипсис по ту сторону экрана монитора. Божественны радиационные пустыни, обворожительны руины и развалины, восхитительны мутанты – сердце трепещет, словно квантовый резонатор, стоит только представить себе все это великолепиие, а тем более увидеть и поиграть.

Впрочем, людишки – крайне неблагодарные твари. Не все, но многие. И ценители постапокалипсиса – не исключение. Обязательно найдутся те, кто станут канючить, что пустыням не хватает шарма, руинам – живописности, а мутантам – харизмы. И вообще все не то и не так.

Словом, всем не угодить, поэтому Брайан Фарго и его коллеги-подчиненные взялись угождать не всем, а только отдельным почитателям оригинальных **Fallout**. Разумное решение. Так как чтобы угодить почитателям не оригинальных, нужен бюджет в пару-тройку десятков зеленых лаймов, а откуда он у inXile?

Вариант, что разработчики никому не угождают, а без единой задней мысли продолжают древнюю (1988 года) первую часть, я комментировать не буду. Чтобы никого не обидеть. Хотя, разумеется, практически забытая ныне классика постапокалипсиса не пройдет для формального сиквела даром.

Увы, но любимый миллионами сеттинг с Новой Калифорнийской республикой и Братством Стали для **Waste-**

**land 2** даже большее табу, чем секс с малолетней соседкой – для добропорядочного немецкого бюргера. Ибо скорее лужа во дворе станет Тихим океаном, чем Bethesda спустит такой волонтеризм по отношению к своей собственности.

Поэтому пригодился старый. В котором тоже была обязательная термоядерная катастрофа, однако обошлось без подземных убежищ. Вместо их обитателей в главные герои угодили наследники группы военных, переживших катаклизм в глухой пустыне, где из всех стратегических объектов нашлось место лишь тюрьме для приговоренных к смерти.

Функции американского правосудия вражеские термоядерные боеголовки исполнять отказались, и это относительно благотворно сказалось на окружающей местности. Она по-прежнему осталась пустыней, но не такой радиоактивной. Что не очень стильно и не так весело, зато население выжило и со временем основало движение Пустынных рейнджеров. Для травли бобров и борьбы с ослом, вестимо.

Ко времени релиза **Wasteland 2** ее «новому прекрасному миру» стукнет столетие с небольшим. Рейнджеры превратятся в серьезную силу, однако прочих сил тоже разведется не меньше, чем червей в падали. И их разнонаправленное взаимодействие потащит игровые события к печальному геймверу.

Печальному не конкретно, а вообще – это ведь очень грустно, что все хорошее когда-нибудь заканчивается. Впрочем, это хорошее еще даже не началось. Да и хорошее ли?.. Надежда пока рисует оптимистические горизонты, а пессимизм лично я пытаюсь глушить фугасными фактами. Примерно такими.



Рейдер из Лос-Анджелеса



Белые кружки со звездами – новое слово в жанре

нов по Star Wars и BattleTech), а также одного из отцов **Fallout** Джейсона Андерсона.

Вместе эта могучая кучка талантов сочинила уйму прекрасных слов. Из которых все никак не получалось синтезировать дело, потому что отсутствовал самый важный катализатор – деньги. Босс inXile проклял все издательства оптом и в розницу, однако помогло слабо.

И тут Тим Шейфер с Double Fine зажгли путеводный прожектор для всех страдающих хроническим недофинансированием идей. Их Kickstarter с лихвой перекрыл все разумные запросы, и Фарго немедленно осознал, что вот она, та самая эврика, которую он наконец-то нашел.

На этот раз расчет его не подвел. Как не подвели и фанати-

## ЗВРИКА ПО ИМЕНИ KICKSTARTER

Идея продолжить ролевой постапокалипсис в духе хардкора первой **Wasteland** и последующей парочки **Fallout** пришла к Фарго отнюдь не спонтанно, но под влиянием золотой лихорадки им. Kickstarter. Еще в 2007-м он прозрачно намекнул, что у

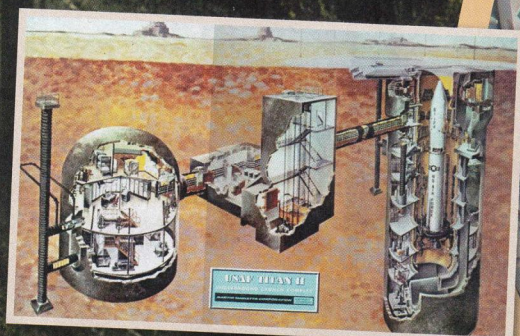
него есть отличный постапокалиптический план.

План, однако, оказался так себе. Ибо был забодяжен на беспонтовой основе, что буржуи-издатели проникнутся и отсыпят необходимый бюджет. Они же, сволочи, не прониклись. Чем обломали кайф и Фарго, и тем, кто ему поверил. Брайан после признался, что

был глуп и наивен. Хотя иначе не мог.

Процесс, тем не менее, пошел. Вялотекущий, словно период полураспада природного урана. Фарго подрядил на работу над проектом дизайнеров оригинальной **Wasteland** – Алана Павлиша и Майкла Стэкпола (да, того самого автора рома-

В 15 милях от города Таксон, что на Аризонщине, расположена пусковая шахта ракет Титан II, числившаяся в реестре Пентагона как комплекс 571-7. Время запуска - вдумайтесь - 58 секунд. Расположенный на расстоянии до 10 000 км адресат должен был получить 9-мегатонную посылку... примерно через 30 минут. Сегодня здесь работает единственный в своем роде музей. И именно сюда разработчики **Wasteland 2** собираются направить пустынных рейнджеров.





ки постапокалипсиса. Месячный сбор долларов увенчался трехсотпроцентной викторией, и Брайан со своей компанией наконец-то перешли от слов к делу. Застоявшемуся, но ничуть не протухшему, так как спрос на ролевой олдскул за время их безденежных метаний только вырос.

**Wasteland** снабдила сиквел историей и реинджерями, однако в остальном их вряд ли имеет смысл сравнивать. Четвертьвековая разница в возрасте вместила уйму видеоигровых поколений, дизайнерских находок, потерь и черт знает чего еще — достаточно вообразить путь, который прошли видеоигры за это время, чтобы пропало всякое желание мудрствовать лукаво на данную тему.

Фарго обещает возвращение **Wasteland 2** ко многому из того, что когда-то определяло жанр компьютерных RPG, но позже было по различным причинам выброшено. Однако возвращение окажется не дословным, а диалектическим, на новом витке спирали развития видеоигровой теории и практики.

## ИГРА С ХАРАКТЕРАМИ

Стартует игра с подзабытого нынче процесса создания партии из четырех реинджеров. По легенде все они в той или иной степени неофиты, отправляющиеся на первое серьезное дело. А дело-то о-го-го какое — установить закон и порядок на территориях (где-то в нынешней Калифорнии) с самого начала ядерной катастрофы их не видевших.

Пользователи будут вольны выбирать комбинацию атри-



бутов (координация, удача, осведомленность, сила, скорость, интеллект и харизма) и навыков (много всяких разных) по душе, но желательно с расчетом. Чтобы потом не страдать оттого, что никто не может по-тихому вскрыть замок или уболтать свидетеля поделиться показаниями.

При рождении партии можно, впрочем, запросто учесть, что четверка изначальных — это еще не весь будущий боевой коллектив. Уже в ходе контртеррористической операции обещано пополнение неписаными — не более троих одновременно. Каждый со своими талантами. В том числе, доставлять проблемы себе и кому угодно.

Спаивание (очень емкое слово) сложных персонажей в эффективное войсковое подразделение может оказаться нетривиальной задачей, но разработчики считают, что это тот самый гемморой, без которого правильная RPG станет неправильной. Чего они не допустят.

Разнообразие партийных талантов в свою очередь порождает разнообразие геймплея.

Одних и тех же целей можно будет достигать разными средствами. Допустим, уничтожить, разнести, сжечь, а пепел развевать. Или уговорить, обмануть, запугать, а потом сжечь и развевать. Или незаметно пробраться, оглушить, выкрасть, а затем... ну, вы поняли.

Отдельные примеры упомянутого разнообразия продемонстрировал первый геймплейный ролик, где в течение почти пятнадцати минут четверка реинджеров громила врага на подступах к сельскохозяйственному центру, а затем выясняла у аборигенов, какого черта, хрена и вообще. Киношка вышла весьма познавательной.

Во-первых, были выставлены предварительные оценки боевой системе. В принципе, ничего сногшибательного. Кроме залпов и ударов. Мне, например, хотелось, чтобы как в **Jagged Alliance 2**. Хотя тактика вроде бы присутствует, можно прятаться за укрытия, окружать, использовать неожиданные атаки и одерживать славные виктории.

Во-вторых, расстроила система диалогов. Общение по

ключевым словам (похоже на **Morrowind**) очень информативно, однако напрочь убивает индивидуальность персонажей. Понимаю, что текстов и событий много, а денег — не очень, поэтому написать каждый диалог вряд ли получится. Но первые **Fallout** тоже не отличались бездонными бюджетами, а в общении зажигали.

А в-третьих, поиграть в **Wasteland 2** после просмотра захотелось еще больше. Не сомневаюсь, что у игры будут отдельные недостатки. Что отдельные недовольные проклянут девелоперов за бездарное разбазаривание народных денег. Но я все равно увидел заветное — классический ролевой постапокалипсис с изометрией и пошаговым боем. Мечта, которая пока не стала явью. Но есть надежда, что станет.

## WASTELAND 2

Жанр RPG  
Издатель inXile Entertainment  
Разработчик inXile Entertainment  
Дата выхода Осень 2013  
Платформы PC, Mac  
Сайт [wasteland.inxile-entertainment.com](http://wasteland.inxile-entertainment.com)

# REVIEW

62

CRYSIS 3



Финальный эпизод получился поистине шикарным и по части добротного безумия на голову превзошел все, что было в серии до него

52

NI NO KUNI:  
WRATH OF THE WHITE WITCH



История Ni no Kuni стара не то что как жанр аниме – как сказки в целом

METAL GEAR RISING:  
REVENGEANCE

56



Настоящий вызов MGR бросает игроку лишь на максимальной сложности Revengeance

67

ALIENS:  
COLONIAL MARINES



Все на планетке LV-426 плохо

ACE COMBAT:  
ASSAULT HORIZON

68



Все подчинено главной задаче: доставить игроку максимум удовольствия от воздушного боя

# DUNGEONLAND

— Уже столько впечатлений, а всего восемь утра!  
М/ф «Раунцель: Запутанная история»

Помимо разработки глобальных стратегий шведская компания Paradox Interactive занимается еще и тем, что время от времени издает проекты сторонних студий. Проекты зачастую необычные, яркие и немножко даже безумные — достаточно вспомнить Magicka или Lead and Gold. К этой же категории относится и Dungeonland.

На первый взгляд, это не самый хороший дьябло-клон. На второй, третий и десятый, впрочем, тоже. Например, в него весьма трудно, а самое главное — очень скучно играть одному. Бегать в компании двух ботов, которые, как и положено ботам, усердно изображают кипучую деятельность при стремлящемся к нулю коэффициенте полезного действия, и валить толпы мультяшных монстров с помощью пары умений — занятие весьма занудное, которое успеваешь приесться минут за пять. Но

не спешите ставить крест на **Dungeonland**.

Например, попробуйте пойти супротив порождений ночных кошмаров Уолта Диснея не в компании виртуальных болванчиков, а с парой приятелей. Тут и интерес какой-никакой появится, да и классы — классические воин, убийца и маг — как оказывается, друг с другом вполне стратегно взаимодействуют. Скажем, тот же волшебник способен окружать союзников защитной аурой. На заработанное же золотишко можно неплохо прибархалиться в местном

магазинчике. Причем приобрести не только полезные, но и существенно меняющие внешний вид персонажей вещи.

Или еще один вариант, режим злого властелина. В нем перед началом уровня вы выбираете набор карт (миньоны, боссы, различного рода препятствия и т.д.), чтобы потом разыграть их в пику приключенцам. И это весело даже в том случае, если отважными героями управляет AI. Заминировать проход, заморозить воина, возродить группку гаденышей за спиной мага, — а

потом, глядя на дело рук своих, пару раз нажать на кнопку злодейского хохота. Жаль лишь, что нам не разрешают взять в руки меч и собственноручно пощекотать ребра незваным гостям, но все равно вариация на тему **Dungeon Keeper** у Critical Studio получилась забавная.

Способна ли игра увлечь на долгое время? Нет, максимум на пару вечеров. К сожалению, в ней на данный момент всего мало, а чего-то, например, сюжета — и вовсе можно сказать, что нет. Но, с другой стороны, она все же способна удивить. И это за весьма скромную плату в 199 рублей — именно столько просили за **Dungeonland** на момент ее появления в Steam'e. **ii**



Если один из героев погибнет, то у товарищей есть десять секунд на воскрешение бедолаги



## DUNGEONLAND

Жанр Action RPG  
Издатель Paradox Interactive  
Разработчик Critical Studio  
Платформы PC  
Сайт [www.dungeonlandgame.com](http://www.dungeonlandgame.com)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

Игровой интерес	5 x 0.4
Графика	6 x 0.2
Звуковое сопровождение	6 x 0.1
Дизайн	5 x 0.2
Ценность для жанра	7 x 0.1

# 5.5

Фредо, ты мой старший брат, и я люблю тебя.  
Но никогда, никогда не иди против семьи.  
К/Ф «Крестный отец»

ТЕКСТ Антон БОНДАРЕНКО

# OMERTA

## CITY OF GANGSTERS



Игры от Naemimont обладают одной потрясающей особенностью: играть в них не слишком интересно, но оторваться при этом совершенно невозможно. И новый проект это правило соблюдает на сто процентов.

**Omerta: City of Gangsters** использует старый как мир (хорошо, как XX век) сеттинг — двадцатые годы, сухой закон, Чикаго, сицилийская мафия. Хотя в данном случае это скорее «сицилийская банда», поскольку главный герой только-только прибыл в «страну свободы и равных возможностей» и еще не успел обрести криминальной семьей персон так на сто. С подручными у него вообще неважно: нанять позволяют не больше пяти человек, причем каждый раз придется выбирать из одних и тех же пятнадцать уголовников, заранее сгенерированных разработчиками.

Свои дни наша банда посвящает грабёжам, разбою, рэкету, спекуляции алкоголем и оружием — в общем, традиционным сицилийским народным промыслам. На вырученные деньги иммигранты открывают культурно-просветительские учреждения для всех слоев населения, от пивных и букмекерских контор до отелей и казино. Участие игрока в этом процессе почти не требуется: раздал указания гангстерам — и сиди, жди отчетов. Провалить дело подручные в принципе не способны, но время от времени сталкиваются с непредвиденными ситуациями: то поставщик в нагрузку к пар-

тии ликера постарается продать ящик-другой оружия, то покупатель попробует сбить цену. Бремя выбора, каким способом решить возникшую проблему, ложится на плечи игрока, но назвать это бремя тяжелым язык не поворачивается: что ни предпринимай, рано или поздно все равно заработаешь достаточно денег, чтобы в буквальном смысле купить весь город. Тем более что конкуренции вообще нет: неприятности сицилийцам доставляют лишь полицейские, да и тех легко отвести за небольшую сумму.

Зубы **Omerta** показывает только в походовых такти-

ческих боях, которые происходят всякий раз, когда подопечные бандиты совершают налет на полицейский участок, грабят банк или отправляются за головой важного свидетеля. В меткости и качестве огнестрела противники ничем не уступают нашим сицилийцам, а по численности и вовсе их превосходят; поэтому для победы приходится аккуратно просчитывать ходы, вовремя применять уникальные навыки каждого гангстера и правильно их развивать в промежутках между схватками. Только непонятно, зачем нужно было вводить все эти сложности, если в остальном игра безраздельно верна принципу «расслабься, слушай джаз и получай удовольствие». ❏



### OMERTA: CITY OF GANGSTERS

Жанр Strategy  
Издатель Kalypso Media Digital, Новый Диск  
Разработчик Naemimont Games  
Платформы PC, Xbox 360  
Сайт [www.cityofgangsters.com](http://www.cityofgangsters.com)

#### РЕЙТИНГ ИГРЫ

6.7

Игровой интерес	6 × 0.4
Графика	7 × 0.2
Звуковое сопровождение	8 × 0.1
Оригинальность	7 × 0.2
Ценность для жанра	7 × 0.1



– Извиняюсь за любопытство, это что же, у вас профессия такая – ведьма? Или, значит, характер тяжёлый?  
– Профессия. А характер у меня как раз очень даже симпатичный.  
К/ф «Старая, старая сказка»

# NI NO KUNI

## WRATH OF THE WHITE WITCH



Как сказал кто-то из великих, «какой бы непритязательной ни была завязка, это не означает, что в итоге не может получиться отличная история». А, может, никто ничего подобного и не говорил, – но обязательно сказал бы, если бы познакомился с Ni no Kuni.

Начинается игра настолько неторопливо, насколько это вообще возможно.

В маленьком городке Моторвиль, где никогда не происходит ничего интересного, живет своей тихой жизнью тринадцатилетний паренек Оливер. Никаких выдающихся черт у него нет: мать, воспитывающую его в одиночестве, Оливер слушается, призраков не видит, демонов не привлекает и даже космические корабли в гараже не конструирует.

Самая интересная сторона жизни нашего героя – дружба

с малолетним гением Филом, который умудрился втайне от всех собрать полноценную гоночную машину и даже предоставил Оливеру право

первым прокатиться на чудо-агрегате. Как можно было предположить, закончились испытания печально: болид развалился, герой чуть не уто-

нул, а его мать, чудом спасшая сына, через несколько часов умерла от сердечного приступа. Зато сюжет наконец сдвинулся с мертвой точки:



Одна вспышка – и сердце королевы королевы будет восстановлено

Своим сходством с традиционным аниме Ni No Kuni обязана в первую очередь тому, что в разработке принимала участие Studio Ghibli. Именно эта компания под руководством Хаяо Миядзаки в свое время создала такие хиты японской анимации, как «Унесенные призраками», «Мой сосед Тоторо» и «Принцесса Мононоке». Правда, сам Миядзаки в разработке Ni No Kuni участия не принимал.

## スタジオジブリ作品 STUDIO GHIBLI



оплакивая потерю, мальчик умудрился залить слезами именно ту из своих игрушек, которая оказалась заколдованным лордом фей. Вернее, Лордом Верховным Лордом всех Фей (именно так, Лорд Верховный Лорд – прим. ред.), как предпочитает представляться новый знакомый, в быту больше известный как Дриппи. Ну а дальше все по

накатанному сценарию: страну чудес, расположенную в параллельном измерении, терроризирует злой волшебник Шадар, и остановить его под силу только на редкость чистому душой Оливеру. Отправляться в дорогу нужно немедленно: основам магии Дриппи готов научить героя прямо сейчас, остальное придет с опытом. Ну а чтобы Оливер долго не

сомневался, Лорд Фей подбрасывает мальчику надежду, что после победы над Шадаром, возможно, удастся воскресить его мать.

### ВОЛШЕБСТВО КАК ЖАНР

В общем, история Ni no Kuni стара не то что как жанр аниме, – как сказки в целом. Классика, можно сказать. Поэтому ее невозможно ругать за вторичность, за предска-

зуюемость, за шаблонность – ну как в сказке обойтись без верных друзей, готовых следовать за главным героем на край земли? Без мудрых наставников, которые помогут советом или волшебными предметами, но ни на секунду не задумаются, почему это они посылают на бой детей? Без счастливых совпадений, без помощи, приходящей в последний момент, – без возмущающих животных, наконец? Поэтому классику нужно судить не за «что», а за «как».

А за «как», то есть за техническое исполнение, сотрудники Level-5 достойны всех возможных наград, начиная с медали за великолепный саундтрек и отлично подобранные голоса (причем английская версия в этом плане не уступает японской) и заканчивая нашивкой за стильную графику. Придраться, конечно, есть к чему: например, модели городских обывателей частенько повторяются, а монстры одного рода, но разного уровня отличаются

Поговорить в Ni No Kuni любят все, даже деревья



друг от друга в основном цветом шкуры, — но это именно придирки, поскольку в ходе игры все элементы прекрасно складываются в единую картинку. Выбиваются разве что рисованные видеовставки, которые страдают классическими болезнями аниме (например, рваным ритмом движений). Но их, к счастью, немного: большая часть видео сделана на движке игры, поэтому и с анимацией, и со всем остальным в них полный порядок.

Еще больше впечатляет усердие, с которым разработчики детализировали свой мир. В рамках сказки, конечно, — не стоит ждать от **Ni no Kuni** генеалогических древ местных правителей, экономической и демографической статистики или полного собрания нормативных правовых актов каждого местного города-государства. Зато «Справочник волшебника», с которым путешествует Оливер, содержит массу поучительных историй, советы начинающим магам, информацию по монстрам и краткую справку по каждому региону, где оказывается команда. Причем все эти

данные сугубо опциональны: хочешь — читай, не хочешь — никто и не требует запоминать девичью фамилию Хранителя Леса или правильные взмахи волшебной палочкой для каждого из полусотни используемых в игре заклинаний.

## ПРОРЕХИ МЕТАФИЗИКИ

А вот в части игрового процесса сотрудники Level-5 не то чтобы слажали, но до совершенства явно не дотянули: интересных механик в **Ni no Kuni** хоть отбавляй, но у каждой найдется изъян. На-

пример, алхимия позволяет смешивать снадобья и создавать продвинутую экипировку, однако производится все по заранее составленным рецептам. Поэтому вместо увлекательных экспериментов игрок, сверившись со «Справочником волшебника», начинает сам себе ставить утомительные задачи вроде «выбей десять черных крыльев из стрекоз, чтобы собрать «Топорик улучшенный».



«Лечение разбитых сердец», которым Оливеру придется заниматься время от времени, в теории тоже звучит лучше, чем на практике. Теория состоит в том, что в мире **Ni no Kuni** душевное здоровье каждого че-

ловека зависит от баланса восьми «начал» (от энтузиазма до амбициозности), и лишь маги могут помочь вос-



становить равновесие, взяв немного нужного качества у того, у кого оно в избытке, и передав его нуждающемуся. Но поскольку в игре все «доноры» и «страждущие» подсвечены на мини-карте, а ошибиться с переливаемым «началом» невозможно, все лечение сведется к простой беготне.

Аналогичная ситуация и со сражениями, которые во многом ориентированы на использование фамильяров – питомцев, которых можно вы-

растить из обычных монстров, праздно шатающихся по карте. По идее, нужно обращать внимание на семейство, к которому принадлежит питомец, и давать его только герою, который лучше всего ладит с его семейством. Вдобавок у каждого существа есть свой астрознак, поэтому

в идеале нужно выпустить против «лунного» врага «солнечного» фамильяра, а «двойную планету» контратаковать одинарной. Но это в идеале, а на практике проще

на любого врага натравливать питомца с самыми высокими показателями атаки и защиты. Кстати, друзья Оливера (которые во время боя находятся под контролем AI), так зачистую и поступают.

Впрочем, все это – скорее упущенные возможности, которые совсем не портят **Ni no Kuni**, тем более что стандартный JRPG-комплект из красивой магии, страшных боссов и замысловатых монстров разработчики реализовали на твердую пятерку. Бои в меру сложны и в меру занимательны, но главное –

они совсем не отвлекают от сюжета. И даже задания по лечению «разбитых сердец», несмотря на их простоту, прекрасно вписываются в атмосферу и дополняют основной сюжет любопытными зарисовками из жизни простых людей в волшебной стране. Так что, если в душе ощущается острый дефицит доброй, пусть и слегка наивной сказки, тридцать часов **Ni no Kuni** – то, что волшебник прописал. **ii**



## NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH

Жанр JRPG  
Издатель: Namco Bandai Games, 1C СофтКлуб  
Разработчик: Level-5, Studio Ghibli  
Платформы: PS3  
Сайт: [ninkunigame.com](http://ninkunigame.com)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

# 8.9

Игровой интерес	9 × 0.4
Графика	9 × 0.2
Звуковое сопровождение	10 × 0.1
Сбалансированность	8 × 0.2
Ценность для жанра	9 × 0.1



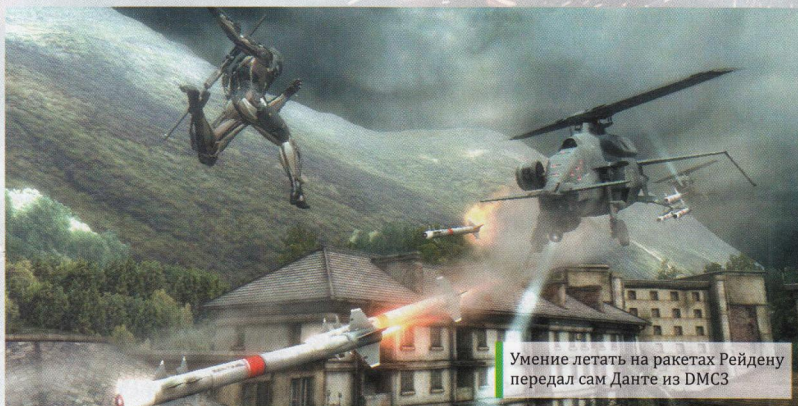


# METAL GEAR RISING

## REVENGEANCE

*Катана – одна из главных концепций в этой игре, которую очень сложно объяснить. Поэтому я решил сотрудничать с японской студией... В Северной Америке есть множество отличных разработчиков, но если бы я поручил создание им, в результате катана бы исчезла. Был бы автомат с подствольной бензопилой или что-то в этом роде.*  
Хидео Кодзима о Metal Gear Rising: Revengeance

К концу февраля Metal Gear Rising превзошла Crysis 3 по продажам вдвое. Из чего можно сделать по меньшей мере два вывода: во-первых, эксперимент Kojima Productions и Platinum Games определенно удался; и, во-вторых, японскую игровую индустрию еще рано хоронить.



Умение летать на ракетах Рейдену передал сам Данте из DMC3

С момента демонстрации **Metal Gear Rising** на пресс-конференции Microsoft четыре года назад игра претерпела заметные метаморфозы. Слоган Zandatsu («руби и забирай» — яп.) более не является девизом продукта, хотя принцип «рубим киборга и выдергиваем из него ценную запчасть» остался одной из ключевых основ местной боевой системы. Время действия поменялось: изначально задумывалось, что **Rising** станет промежуточной вехой между второй и четвертой частями **MGS**. Но в результате события разворачиваются спустя четыре года после **MGS4**.

### ЭКОНОМИКА ДОЛЖНА БЫТЬ ВОЕННОЙ

Благодаря внедрению наномашин в организм человека, а также в вооружение и боевую технику, война вышла на совершенно новый уровень. С помощью наномашин стал возможным полный контроль эмоционального состояния бойцов и использования любого оружия: от пистолета до авианосца. Контролирующая наномашину компьютерная сеть получила название Sons of the Patriots

(SOP). В финале **Metal Gear Solid 4** Солид Снейку со товарищи удалось разрушить коварные планы давнего противника — Ликвид Оцелота, захватившего контроль над сетью SOP. Сеть

приносил его инициаторам неплохие деньги.

После уничтожения SOP прошло четыре года. На календаре — 2018-й. Военная экономика более не приносит тех денег, что

Наша цель заключалась в верном воплощении вселенной **Metal Gear**. Но, как и создатели экшен-игр, мы хотели привнести в проект настоящий ураганный экшен. Это было нашей целью, и это было тем, чего ждали от нас в **Kojima Productions**.

Атсуси Инаба, продюсер Platinum Games

представляла не только угрозу для человечества (контролирующий сеть получал власть над всеми вооруженными силами), но и была основанием так называемой «военной экономики»: любой вооруженный конфликт

прежде, да и психологическое состояние бойцов больше некому контролировать. Горячие точки планеты постепенно «остывают». Рейден работает в частной военной компании **Maverick Enterprises** и оказыва-

произвела неизгладимое впечатление на публику. И сразу несколькими сотрудниками **Kojima Productions** пришла в голову идея создания экшен-игры, в которой игроки смогли бы принимать участие в подобной

ет посильную помощь государствам в установлении мира на их территориях. В один солнечный африканский день Рейден сопровождал премьер-министра Ливии, в которой только-только завершилась очередная гражданская война. Внезапно лимузин политика атаковали боевики частной военной компании **Desperado Enterprises**. Как выясняется позже, нападавшие явно заинтересованы в дестабилизации обстановки в стране. Далеко не все в мире рады краху SOP...

### РАЗРУБЛЮ И ЗАБЕРУ

По словам Хидео Кодзимы, сцена сражения Рейдена с дестяком **Gekko** в четвертой **MGS**



Легче пристрелить, чем зарубить

эффектной и зрелищной «нарезке» двуногих военных машин. В MGR такая возможность предоставлена в полной мере.

Но, как выясняется уже в начале игры, уничтожение Gekko в больших количествах — далеко

не все, на что способен кибернетический ниндзя: даже рубить в мелкую капусту самого Metal Gear'a для Райдена — раз плюнуть.

Blade Mode — главная изюминка местной боевой систе-

о которой разработчики твердили с самого анонса игры. Активировав Blade Mode, необходимо попасть катаной по отмеченному красным квадратом участку тела противника. Если успеете, то после нажатия

Но одного умения резать врагов и хирургической точностью выдерживать их позвоночники для победы в MGR недостаточно. Вовремя поставленный блок — особое искусство и залог не только победы, но и получе-

Идея совмещения топливных элементов и синтетических мускулов из углеродных нанотрубок базируется на исследовании Техасского университета. Разница между Райденом и остальными киборгами заключается в том, что у последних есть встроенные устройства для самовосстановления, а у Райдена их нет. Из-за этого он вынужден регулярно прибегать к технике Zandatsu.

Эту Тамари, главный сценарист Kojima Productions

мы. При активации этого режима включается слоу-мо, во время которого можно подобрать траекторию, по которой катана расщепит киборга. В этот момент управление невероятно острым оружием осуществляется с помощью аналогового стика либо парой кнопок (в зависимости от платформы — А и Y или квадрат и треугольник). Заниматься фигурной нарезкой противников непрерывно не получится: применение Blade Mode требует постоянной подзарядки. И для нее необходимо применять технику Zandatsu,

кнопки В (Xbox 360) или круга (PS3) сможете полюбоваться, как Райден, словно Хищник из одноименного фильма, выдерживает позвоночник у жертвы. Только в MGR позвоночники врагов явно искусственного происхождения и мерцают голубоватым светом. Применение Zandatsu — не только красивое добивание любого противника, независимо от его размера, но и превосходный способ поддерживать Райдена в форме, ведь каждое успешное выполнение этого зверского приема полностью восстанавливает здоровье героя и заполняет шкалу Blade Mode.

ния большего количества очков по завершении боя. Не стоит говорить, насколько полезны очки, ведь именно на них покупается немислимое количество апгрейдов для Райдена и его арсенала. Удивительно, но Райден совершенно не брезгает пользоваться презренным огнестрельным оружием (таким его почитали самураи). Правда, эффективность RPG и гранат не столь впечатляющая, как в других играх. Арсенал холодного оружия гораздо обширнее огнестрельного, но добыть новые мечи, саи или палки куда сложнее, чем ракетницу или гранату. Некоторые клинки достаются



Не побегал, а тактически отступил!



Автомобиль благотворно повлиял на состояние нравов: конокрадство почти прекратилось.  
Неизвестный автор времен промышленной революции

# SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED



Что получится, если взять пару десятков популярных игровых героев, посадить их за штурвалы гоночных болидов самого причудливого вида и устроить гонки в еще более необычных декорациях? Ответ простой: Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed. Игра, которая на первый взгляд может показаться совершенно не серьезной и даже чуточку странной. Но это обманчивое впечатление.

Чего только не приходилось вытворять Соникку по воле SEGA! Она заставляла его решать головоломки, мутузить других персонажей, участвовать в Олимпийских играх, заниматься теннисом и, конечно же,

гонять на суперкарах. Кажется, последний вид деятельности оказался в итоге наиболее удачным. И спустя два с лишним года после выхода Sonic & SEGA All-Stars Racing появилась новая игра, продолжающая гоночные при-

ключения синего суперского ежика Соника и его друзей, врагов и гостей из мультфильмов и сторонних игр. В Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed им всем, как и прежде, предстоит принять участие в соревнованиях на скорость.

Но, в отличие от предыдущего выпуска, продолжение имеет ряд важных отличий и дарит еще больше возможностей хорошо провести время перед экраном телевизора или компьютерного монитора.



Шпион и гигантские осы на фоне авианосца? Тут можно увидеть и не такое



## АВТОБОТЫ И СОНИК

Как следует из названия игры, гоночные болиды в **Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed** – не просто забавные машинки, как было прежде. Теперь это – настоящие трансформеры, позволяющие с одинаковой резвостью развивать предельную скорость на суше, на воде и в воздухе. Трассы то и дело обрываются бездонными ущельями и водопадами. Так что в течение одного заезда у игрока есть возможность побывать за штурвалом не только гоночного болида, но и катера, и даже самолета. Что делает соревнование разнообразным и даже непредсказуемым. Ведь поведение разнотипных гоночных средств существенно отличается друг от друга. Причем переключение между ними происходит очень быстро, существенно увеличивая содержание адреналина в крови.

Следует также учесть, что сами трассы в **Sonic & SEGA**

**All-Stars Racing Transformed** подразумевают наличие развилок и окружающих путей к финишу. Нередко приходится решать, куда сворачивать – налево, направо, или продолжать ехать прямо. Искусственный интеллект тут не подсказчик: соперники разлетаются во всех направлениях. Какой маршрут будет оптимальным – нужно определить самостоятельно. Но ведь и это еще не последнее препятствие на пути к победе! Во-первых, сами трассы то и дело преподносят сюрпризы в виде ловушек и разного рода помех: от разбросанных по дороге игральные фишек или банальных ящиков, до гигантского водоворота и метеоритного поля. Во-вторых, соперники по гонке отнюдь не безобидны. Они так и норовят напакостить друг другу. Аналогичная возможность, впрочем, есть и у игрока. Повсюду на трассах разбросаны различные боеприпасы: ракеты, мины-ловушки, заморозки и даже осиные рои. Участники соревнования могут подбирать их и без лишних колебаний выводить

из строя болиды соперников. Нередко ловко пущенная ракета решает исход гонки.

## ВЕСЕЛЫЙ ХАРДКОР

Несмотря на легкомысленный внешний вид, **Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed** – игра далеко не примитивная и не даст заскучать даже бывалым шумакерам. На среднем уровне сложности прийти первым к финишу удается не всегда, а уж если рискнуть выставить Hard, то за знакомыми с детства веселыми мордашками персонажей покажется звериный оскал хардкора. С первых секунд гонки и до самого ее завершения идет жесточайшая борьба, напряжение которой ну никак не вяжется с умирительными местными пейзажами и очарованием почти всех героев. А героев тут, надо заметить, немало.

Помимо персонажей сериала **Sonic the Hedgehog** в списке гонщиков значатся герои **Space Channel 5**, **Golden Axe**, **Shinobi** и множества других игр SEGA. В качестве моральной компенсации за слишком позднее появление PC-версии разработчики добавили в нее

новых эксклюзивных гонщиков: менеджера из **Football Manager**, сурового сегуна из **Total War** и веселую тройцу из **Team Fortress 2**: Pyro, Heavy и Spy.

На фоне всего происходящего звучат ремиксы классических мелодий из игр SEGA, созданные Ричардом Жаком. Чего уже достаточно, чтобы на глаза фанатов навернулись слезы ностальгии.

С одной стороны, перед нами – безумный винегрет, сочетающий, казалось бы, несовместимые вещи. С другой – **Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed** дарит такой бодрящий заряд веселья, что ее просто невозможно не полюбить!



В мире Samba de Amigo пляшут даже дома и слегка безумное солнце

## SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Жанр Arcade Racing  
Издатель SEGA  
Разработчик Sumo Digital  
Платформы PC, PS3, Xbox 360, Wii U, PS Vita, 3DS, iOS  
Сайт [sonicthehedgehog.com/racing](http://sonicthehedgehog.com/racing)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

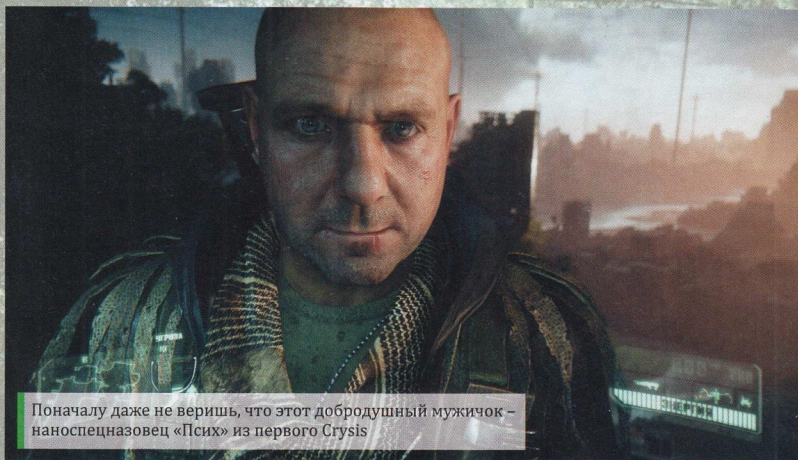
# 8.2

Игровой интерес	8 × 0.4
Графика	8 × 0.2
Звуковое сопровождение	8 × 0.1
Управление	9 × 0.2
Ценность для жанра	8 × 0.1

– Кто бы на них ни напал, они умерли, даже не успев понять, что произошло.  
К/ф «Хищник»

В успех Crysis 3, будем честны, верилось не особо. Причины сомнений понятны – и невразумительная вторая часть, и какая-то нездоровая одержимость идеей вооружить главного героя не штурмовой винтовкой, а луком и стрелами. Смешно же, ну, зачем спецназовцу будущего лук? Однако сейчас про весь скепсис можно смело забыть. Crysis 3 вышел и дал жару. А потом догнал и еще раз дал.

# CRYSIS 3



Поначалу даже не веришь, что этот добродушный мужичок – наноспецназовец «Псих» из первого Crysis

Это, правда, почти не относится к сюжету, который, если что и может дать, так это поводы для недоумения. Вот, к примеру, хотели мы узнать, как удалось выжить главному герою Пророку, пустившему себя пулю в висок в дебюте **Crysis 2**. И что ты думаешь? Этот вопрос так и не прояснили. Если скомпоновать все диалоги по теме, то получится примерно следующее: «когда я почувствовал, что заражен инопланетным вирусом, то заменил свою плоть, но потом все равно допрыгался до симбиоза с ДНК пришельцев. Но мне можно. Я – Пророк. А кто не согласен, сейчас получит в глаз». Наемники из корпорации Cell, превратившей Нью-Йорк в гигантскую тропическую электростанцию, и штурмовые отряды расы цефов с такой тракторной спорить и не думают, но в глаз все равно получают. О причинах во избежание спойлеров рассказывать не будем, отметим лишь, что финальный эпизод вышел поистине шикарным и по части добротного безумия на голову превзошел все, что

было в серии до него. Да и, пожалуй, в жанре за последние пару лет.

### ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД-САД

Безусловно, на пользу **Crysis 3** пошло своеобразное возвращение к истокам. Джунгли у крайтековцев всегда получались на загляденье, а потому не стоит удивляться, что покрытый тропическими лесами Нью-Йорк выглядит так, что описать его получается только с помощью междоме-

тий. Преимущественно возторженно-цензурных. Шейдерно-полигонным анализом мы вас утомлять не станем, добавим лишь к сказанному, что разработчики наконец-то научились создавать сцены, не уступающие по динамике самым забойным эпизодам из **Call of Duty**. Когда события на экране меняются с калейдоскопической быстротой, все кругом рушится, взрывается даже то, что не может взрываться в принципе, а ты смотришь на эту пиротехни-

ческую вакханалию и ловишь себя на мысли, что в твой раскрытый рот могла уже успеть залететь сотня-другая мух.

В **Crysis 3** даже есть масштабные батальные сцены. И к ним единственным можно предъявить какие-то претензии по части внешнего вида. Вроде бы все бумкает, громыхает да шпарит лазерами, но если присмотреться – перестрелки происходят между небольшими отрядами. Это и понятно – реализуй крайтековцы и в самом деле что-то эпическое – первой жертвой такой войны стал бы ваш компьютер или приставка.

К слову, именно под занавес игра вспоминает о своих жанровых корнях. Большую же часть времени не покидает ощущение, что **Crysis 3** – это все-таки стелс с элементами шутера, а не наоборот. И сразу становится понятно, зачем в игре лук. Вооруженный им Пророк напоминает не столько спецназовца, сколько Хищника из одноименного фильма. Лук не выводит из режима невидимости. Он бесшумен





Кому-то придет нехилый счет за воду...



и позволяет убивать большинство противников с одного выстрела. Выпущенные стрелы можно подбирать, что делает боезапас практически бесконечным. Если, конечно, это не стрелы со взрывающимся наконечником. Такие тоже есть в арсенале Пророка, но пользуешься ими редко — слишком много шума.

К стелсовому двору пришла и новая способность нанокостюма — взлом различных электронных устройств. Например, турелей или систем распознавания «свой-чужой» у минных полей. С помощью таких шалостей можно устраивать ловушки для часовых, отвлекать их внимание, чтобы, скажем, скрытно прошлепать по разлившемуся на месте Чайнтауна болоту. Реализован же процесс взлома в виде мини-игры. Причем, что важно, в достаточной степени мини,

чтобы не приедаться, но и в то же время это действительно игра, в которой можно ошибиться.

Еще один аргумент в пользу скрытого прохождения — теперь для прокачки нанокостюма не надо убивать пришельцев. Повышающие характеристики чемоданчики встречаются и среди разва-

лин Нью-Йорка, и на объектах Cell. Самое главное — их можно добыть «без шума и пыли». Всего модулей шестнадцать штук, но активировать за раз разрешается не более четырех. Наборы можно сохранять и менять на ходу. Прищучили тебя, зажали в угол — меняешь стелсовый комплект на боевой, включаешь максималь-

ную броню и идешь прокладывать свинцовый коридор.

## ПРЯТКИ НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ

Искусственный интеллект противников подрос, но не настолько, чтобы вконец испортить жизнь Пророку. Например, и наемники Cell, и



Ночь, улица, фонарь, болото

пришельцы-цефы упорно не хотят замечать отбрасываемую героем в режиме невидимости тень. Порой кто-то из вражин может забиться в угол и взятая на прицел бетонную стену. Но в целом враги ведут себя адекватно. Обходными маневрами не брезгают, стреляют метко, убивают быстро, а если уж вы перешли в режим невидимости по ходу боя – будьте уверены, гранатами ваше предполагаемое местоположение уж точно закидают. В некоторых местах разработчики специально усложнили правила игры. Например, в одном из эпизодов надо было пересечь поле, по которому рыскали охотники цефов. Трава по грудь, не видно ничего, а зловередная глушилка вывела из строя датчики нанокостюма. Иными словами, бредешь в инвизе и не знаешь, когда запас энергии закончится, и ты из хищника снова станешь жертвой.

К сожалению, таких вот нестандартных ходов не очень много. Да и в целом не покидает ощущение, что дизайн уровней, заточенных именно на постоянную игру в прятки, – не самая сильная сторона крайтековцев. Уж слишком просто порой обойти кордоны противника, а роботы пришельцев, которые способны засечь даже невидимого спецназовца, появляются только в самом конце игры.

#### КОРОТКО О НЕГЛАВНОМ

Добрых слов заслуживает мультиплеер. Не очень громких, поскольку из новинок можно вспомнить разве что режим, в котором вооруженные луками



## Crysis

В первой части **Crysis** у нанокостюма было четыре режима, которые позволяли становиться невидимкой, повышали скорость бега, броню и силу. В последнем случае увеличивалась еще и высота прыжков, а наш подопечный неловким движением кулака мог вполне разнести какую-нибудь подвернувшуюся под горячую руку хибару.



## Crysis 2

Поскольку между событиями первой и второй частей прошло целых 20 лет, не стоит удивляться, что нанокостюм за это время серьезно изменился. Режимы «Сила» и «Скорость» были объединены в один, который не надо было специально активировать. Кроме того, появился тактический визор, который позволял помечать противников и нычки с оружием боеприпасами, а также тепловизор.

## Crysis 3

В третьей части игры к уже существующим режимам нанокостюма добавился еще один – позволяющий взламывать на расстоянии электронные устройства.



В честь выхода **Crysis 3** бывшая участница группы **Pussycat Dolls** Эшли Робертс «обрядилась» в весьма необычный бодиарт, имитирующий нанокостюм из игры. Попытки снять который, как мы узнали из триквела, часто приводили к гибели их владельцев от болевого шока. Интересно, была ли в курсе этого Эшли, и без проблем ли ей удалось смыть краску?



Порой Пророк на какое-то время может становиться неуязвимым. И вот тогда про стелс сразу забываешь

наноспецназовцы охотятся за отрядом бойцов Cell. В остальном же — стандартный джентльменский набор с дефматчем, захватом точек, рангами, модификацией оружия, перками и созданием собственных классов. Карты не очень большие, но так и крайтековский же Warface не

может похвастать просторами «Бэтлфилда».

Единственное, за что **Crysis 3** хочется крепко поругать, так это за локализацию. Она не столько плоха сама по себе, сколько не соответствует общему уровню игры. Субтитры не совпадают с озвучкой, постоянно попадают выбива-

ющиеся из контекста фразы и мозолящие глаза англицизмы.

Это плохо. Это явный недосмотр издателя, который, впрочем, расщедрился на столь редкую по нынешним временам полную русскую озвучку. Однако можно сколько угодно призывать громы и

## CRYSIS 3

Жанр FPS  
Издатель Electronic Arts  
Разработчик Crytek  
Платформы PC, Xbox 360, PS3  
Сайт [www.crysis.com](http://www.crysis.com)

# 8.5

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

Игровой интерес	8 / 10
Графика	10 / 10
Звуковое сопровождение	9 / 10
Дизайн	8 / 10
Ценность для жанра	8 / 10

молнии на головы переводчиков, но того факта, что сама-то игра получилась отличной, это все равно не отменит.

Станет ли **Crysis 3**, как и планировал в свое время глава Crytek Чеват Йерли, последней частью наноэпопеи? Скорее всего, ведь финальный ролик не оставляет создателям особой свободы для маневров. Возможно, это и к лучшему, — ведь в таком случае мы сможем с полным правом сказать, что эту серию разработчикам удалось завершить на мажорной ноте. **И**

Разве сравнятся американские горки с лихой поездкой по вражеским тылам, сидя на крыше вагона с взрывоопасными веществами?



ТЕКСТ Антон БОНДАРЕНКО

# ALIENS™ COLONIAL MARINES

Глава Gearbox Рэнди Питчфорд обещал поклонникам вселенной Aliens многое: аутентичную планету LV-426, знакомые декорации и сюжет, продолжающий историю фильма. И ведь все выполнил – в Colonial Marines и по планете придется побродить, и в расположенной на ней колонии Hadley's Hope все знакомо до боли, и история начинается с того, что отдельный батальон морпехов принял сигнал бедствия, посланный одним из героев «Чужих».

Рэнди сделал даже то, чего не обещал. Например, он пригласил в игру арабских террористов, обычно подрабатывающих массовой в американских шутерах «про войну». Тут они, конечно, вместо арафаток носят шлемы, да и зовутся наемниками, но в остальном ничем от своих земных коллег не отличаются: бестолково бегают, неумело прячутся за укрытиями и невыразительно умирают, поймав очередь в выпирающую из-за пуленепробиваемой преграды башку.

Зато коллеги главного героя, напротив, идут в ногу со временем: они всегда знают, куда нужно держать путь, метко

стреляют и вдобавок бессмертны. Поэтому некоторые уровни можно пройти без единого выстрела, просто следуя за компаньонами, как турист на экскурсии. Правда, в мире Colonial Marines турист должен быть очень и очень вертляв: противники в курсе, что друзья главного героя бессмертны, а потому игнорируют их и концентрируют огонь на игроке. Что касается чужих, то, чтобы добраться до протагониста, они даже не гнушаются нарушать законы физики: если на их пути встает морпех-напарник, ксеноморфы запросто проходят сквозь него, не причинив ни малейшего вреда.

Это не единственная любопытная особенность инопланетян в Colonial Marines. Считается, например, что чужие – на редкость сильные и проворные твари, но в Gearbox уверены, что это мнение основано сугубо на пропаганде ксеноморфов: в игре они бегают едва ли быстрее обычного морпеха, а в рукопашном бою любого из них нетрудно насмерть забить прикладом. Да и о ядерной кислоте вместо крови речь больше не идет: та субстанция, что «на раз» прожигала переборки космических кораблей, в Colonial Marines больше напоминает уксус. Доходит до того, что наш морпех добывает ксеносов, засовывая им в пасть пистолет и

спуская курок. Нет, его, конечно, обдаст кислотой, и за это даже снимается немного здоровья, но непременная регенерация восполняет утраченное за несколько секунд.

В общем, все на планетке LV-426 плохо, и единственное серое пятно – это мультиплеер. Вчетвером невразумительную кампанию проходить все же веселее, а режим «Спасение» (когда квартет игроков-морпехов должен пробежать карту, не став добычей для квартета же игроков-ксеноморфов) дает основания полагать, что игра-то могла получиться неплохой. Если бы над ней как следует поработали.

И



Прогулка со смартганом – очень запоминающийся момент. К сожалению, чуть ли не единственный

## ALIENS: COLONIAL MARINES

Жанр FPS  
Издатель SEGA, 1C-SoftClub  
Разработчик Gearbox Software, TimeGate Studios  
Платформы PC, PS3, Xbox 360  
Сайт [www.sega.com/alienscolonialmarines](http://www.sega.com/alienscolonialmarines)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

# 5.1

Игровой интерес	5.0
Графика	6.0
Звуковое сопровождение	6.0
Дизайн	5.0
Ценность для жанра	3.0

# ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON



*Всегда есть куча уловок, которые выстраиваются в очередь, чтобы ляпнуть вас об землю. Но время от времени нам нужно летать. Мы все должны испытать этот восторг.*  
Эмир Кустурица

Первый Ace Combat появился два десятка лет назад, в 1993 году. В те далекие времена поиграть в него можно было в залах аркадных автоматов. За прошедшие годы игра посетила множество платформ, как домашних, так и портативных. Последний на сегодняшний день выпуск – Ace Combat: Assault Horizon – был издан для Xbox 360 и PS3 еще два года назад. И только совсем недавно компания Namco Bandai впервые в истории сериала выпустила версию для PC.

Тем, кто по каким-то причинам не был ранее знаком с сериалом **Ace Combat**, следует иметь в виду, что это – аркадный авиасимулятор. Не стоит ждать от **Ace Combat: Assault Horizon** реализма и дотошности «Ил-2 Штурмовик». Никаких перегрузок, турбулентности или заклинивших пулеметов. Даже боезапас (теоретически – ограниченный) растратить под ноль удастся не всегда. В новом **Ace Combat** все подчинено главной задаче: доставить игроку максимум удовольствия от воздушного боя. Управлять самолетом здесь немногим сложнее, чем персонажем обыкновенного TPS: запоминать головоломные комбинации клавиш не потребуются. Два режима стрельбы самонаводящимися ракетами, пулемет для ближнего боя, ускорение, торможение – вот и все, о чем следует помнить начинающему пилоту. Большой разницы между видами доступной в игре техники в

этом смысле не ощущается. Конечно, управлять крылатой машиной удобнее при помощи джойстика или геймпада. Но даже с клавиатурой в **Ace Combat** привычных для жанра авиасимуляторов мучений не наблюдается.

## ПЛАВЯЩИЙСЯ МЕТАЛ

Бои в **Assault Horizon** проходят очень интенсивно. Само-

леты взрываются и валятся с небес десятками. Как основные, так и второстепенные задания сводятся к одному и тому же – под разными предложениями истребить с десятков вражеских «целей». Из-за этого миссии кажутся излишне затянутыми. Зато, по сравнению с предыдущими играми сериала, появилось интересное новшество: помимо самолетов можно полетать

и на боевом вертолете. Больше всего процесс напоминает «рельсовый» тир – требуется из крупнокалиберного пулемета залить свинцом все, что способно ездить, плавать или летать. Террористы мрут сотнями, вражеские джипы живописно взлетают на воздух десятками – красота!

На общем фоне «пушечного мяса» выделяются продвинутые полубоссы – вражеские



Из-за мощной системы ПВО корабль представляется трудной добычей

командиры-асы. С ними почти невозможно совладать при помощи обычных самонаводящихся ракет. Приходится вступать в ближний бой, «садиться на хвост», маневрировать. Нельзя забывать и о том, что противник без колебаний контратакует. Такие воздушные дуэли могут быть весьма напряженными. Особняком стоят бои с участием боссов, как правило, сюжетных персонажей. Пожалуй, только сражения с ними требуют по-настоящему серьезной концентрации усилий.

## МАЙОР ИЛЬИЧ В НЕБЕ НАД МАЙАМИ

Многие давние поклонники разочаровались, узнав, что **Assault Horizon** – перезапуск сериала, с новой историей и персонажами. Никакой войны с Белкой (так называлась одна из стран в прошлых частях) и пилотов родом из государства с почти непечатным названием Йюктобания тут нет. И хотя аренами для сражений стали небеса над реальными существующими странами,

абсурда хватает и без белок. Международный терроризм, Африка, Кавказ, таинственное супероружие, русский майор Ильич, российский преступный синдикат «Блатной» и героические американские летчики... Даже не верится, что **Assault Horizon** разработана японцами, а не, например, Ubisoft.

Бредовость сюжета отчасти скрашивается традиционными для серии зрелищными роликами, особенно если не особо вникать в суть происходящего, а просто любоваться эффектными сценами воздушных боев.

Написав сюжет с чистого листа и перейдя к использованию названий реальных стран, разработчики не забыли заново лицензировать модели самолетов и вертолетов. В основном представлены образцы американских ВВС, но отечественного игрока, несомненно, порадует присутствие родных МиГов.

Консольная версия вышла более года назад. Кажется, потраченного на портирова-



Иногда хочется оглядываться

ние времени должно было бы хватить для полноценного «косметического ремонта». Но издатель, видимо, решил, что **Ace Combat** и без того выглядит вполне пристойно. Поэтому картинка в версии для PC точно такая же, как и на консолях. В итоге дефицит полигонов и низкое разрешение текстур то и дело бросаются в глаза. В качестве моральной компенсации были добавлены восемь новых самолетов и две карты для сетевой игры.

**Ace Combat: Assault Horizon** определенно заслуживает внимания. Перед нами – неплохой порт хорошей, пусть и не новой, игры, продолжение заслуженного сериала. А еще это уникальная возможность для владельцев PC пообщаться к одной из самых именитых консольных серий.

II

Обилие всевозможных пометок на экране сначала немного отвлекает. Через какое-то время без них уже невозможно обойтись



## ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Жанр Flight Arcade  
Издатель Namco Bandai Games, 1C-SoftClub  
Разработчик Project Aces  
Платформы PC, PS3, Xbox 360  
Сайт [acecombatassaulthorizon.namcobandigames.eu](http://acecombatassaulthorizon.namcobandigames.eu)

# 7.3

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

Игровой интерес	7 + 0.4
Графика	7 + 0.2
Звуковое сопровождение	8 + 0.1
Управление	8 + 0.2
Ценность для жанра	7 + 0.1

Если Гитлер вторгнется в ад, я произнесу панегирик в честь дьявола.  
Уинстон Черчилль

# SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

Складывается впечатление, что ни один мало-мальски заметный проект не может обойтись без зомби-мода. «Зомбификации» подвергаются даже игры, далекие от загробной тематики: Call of Duty, Red Dead Redemption, Sleeping Dogs. Стоит ли удивляться, что из симулятора снайпера тоже можно сделать «Ночь живых мертвецов»?

Идея, кстати, не такая плохая: зомби — как раз тот противник, встреча с которым поможет отличить хорошего снайпера от отличного. Ведь человека убить — раз плюнуть: куда ни ткни, обязательно заденешь что-нибудь жизненно важное; а вот у зомби есть лишь одно слабое место — мозги. Можно, конечно, выпустить очередь ему в брюхо, надеясь, что мертвец не сможет подняться, но это крайне расточительный способ. Не говоря о том, что пока ты так возишься с одним покойником, полсотни других возьмут тебя в клещи, и тут уж у снайпера не остается никаких шансов: нельзя даже растолкать упырей или огреть особо наглых прикладом. А ведь кроме простых

зомби здесь встречаются твари и похуже, и они также требуют внимания, аккуратности и меткости. Например, у скелетов мозга нет, зато в груди горит пламенный мотор, а по бегущим камикадзе лучше палить в область динамитных шашек. В общем, снайперствовать нужно с выдумкой: держаться на расстоянии, забрасывать скопления недругов гранатами, а на подступах к себе любимому уставлять полосу сюрпризов из растяжек, мин и динамитных шашек.

Стрельба — тоже дело непростое: пуля летит не по прямой, а по параболе, причем на высшем уровне сложности ее даже ветер отклоняет. Попав в тело, она сплюсчивается и выходит

свинцовой блямбой, которая, в свою очередь, может выбить глаз кому-нибудь позади. Причем весь этот процесс покажут в деталях, с «зумом» и замедлением времени, чтобы можно было как следует разглядеть, как ломается каждая косточка. Вкупе с замысловатой физикой полета зрелище просто завораживает, гибелью зомби можно любоваться снова и снова. Теоретически. На самом деле после пары дюжин «вау!», «ого как!» и «ишь ты!» эту функцию лучше отключить.

В *Nazi Zombie Army* всего пять уровней, но они настолько длинные и так плотно усеяны мертвецами, что успевают к финалу поднадоесть из-за нескончаемого отстрела обычных зомби: их слишком много, и они слишком легкие цели! Не хватает каких-нибудь особенных и интересных исчадий ада. Не приносит новых впечатлений и прохождение вчетвером: как бы сильно на вид ни различались шуплый ученый, традиционный бравый американец, немецкий офицер среднего пошиба и брутальный советский солдат, управляют они совершенно одинаково.

Все отличия заключаются в том, чем они вооружены. Выбор здесь достаточно богатый и необычный: редко приходит-

ся стрелять по зомби из СВТ-40 или польского ПП «Быльсканица». Такое чувство, словно совершил набег на музей стрелкового оружия Второй мировой и теперь испытываешь каждый ствол по отдельности, благо мишеней хватает.

Толику безумия в арсенал привносят немецкий «Панцерфауст» и двустволка. Пользы от нее чуть, но без нее — никак: разработчики явно ориентировались на фильмы ужасов 80-х, а куда в них без дробовика? Хотя лучше бы они ни на кого не ориентировались: когда стоишь с таким стволом на темной улице и смотришь, как под тревожные синтезаторные нотки из густого дыма появляются скособоченные силуэты мертвых, — возникает ощущение, что наперед знаешь, что тебя ждет. И приятным это ощущение не назовешь.

Как будто бы у нас чувств нет, как будто бы мы бессердечны



## SNIPER ELITE: NAZI ZOMBIE ARMY

Жанр TPS  
Издатель Rebellion, Бука  
Разработчик Rebellion  
Платформы PC  
Сайт [www.rebellion.co.uk/nza](http://www.rebellion.co.uk/nza)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

Игровой интерес	7 x 0.4
Графика	7 x 0.2
Звуковое сопровождение	8 x 0.1
Оригинальность	7 x 0.2
Ценность для жанра	5 x 0.1

6.9

# IMPIRE

Чем больше ты знаешь  
о некоторых вещах,  
тем больше начинаешь  
их ненавидеть.  
Роберт Э. Хайлайн.  
«Звездный Десант»

Измельчали нынче темные властелины, измельчали. Раньше, бывало, прошвырнешься по подземелью – слева суккуба садомазохизмом развлекается, справа – падший ангел седые перья выщипывает, а где-то там вдали маячит Сам – высокий, статный, жилистый. Посмотришь – каменное сердце радуется. А сегодня и руководит всем делом имп, и подчиняются ему главным образом импы, и даже империя у них – от слова «имп».

Империя у импов получилась, прямо скажем, неважная: ни декораций, ни замков посреди лавовых озер, ни самой заваливающей скульптурки; одни голые коридоры и одинаковые факелы через каждые десять метров. Даже в дизайне комнат импы не упражняются, предпочитая архитектурным излишеством строгие стандарты: склад – помещение три на три, тренировочная комната – правильный круг с четырьмя равноудаленными друг от друга входами, а столовая непременно имеет парадные двойные двери и отдельный черный ход для персонала. Такой же образцовый порядок царит и в повседневной жизни демонов: по клику быши они рождаются, живут и умирают. Дисциплина в рядах импов настолько сильна, что без команды игрока они

не то что в столовую не отправятся – даже с ноги на ногу не перемнутся.

В общем, как симулятор демонических будней *Impire* никуда не годится. Но то, что для духовного наследника **Dungeon Keeper** является катастрофой, вполне простительно рядовой RTS «про зло», тем более что в порождении *Suicide* реализована пара любопытных находок. Например, импы и им сочувствующие умеют сбиваться в «отряды» по четыре существа в каждом. Такие группы не только облегчают руководство подопечными, но и делают их сильнее: сражаясь бок о бок, члены отряда постепенно обрастают бонусами, которые напрямую зависят от того, кто входит в этот отряд. Клирик усиливает лечение, берсерк дает всей команде шанс повредить атаками бро-



но, стрелок повышает вероятность критического удара – ничего неожиданного, но все равно неплохо.

Вопрос с ресурсами тоже решили не без выдумки. Конечно, имп-властелин может заставить импов-подчиненных честно трудиться, выращивать съедобные грибы и обменивать их на стройматериалы по грабительскому курсу. Но куда проще взять подопечных за шкурку и отправить на праведный грабёж: две разоренные деревни, сожженная лесопилка и оскверненный монастырь принесут больше ресурсов, чем час ударного труда.

Вот только реализована эта идея на том же уровне, что и вся остальная игра: получив приказ, отряд на автопилоте добирается до цели рейда, легко усмиряет немногочисленную охрану и

без малейших приключений возвращается в родное подземелье, – будто не грабить ходили, а так, хлеба у соседей занять. Впрочем, не исключено, что местные жители именно так и воспринимают происходящие: сожженные деревеньки восстанавливаются за несколько минут, а о мести за рейды никто даже не помышляет – как можно, ведь график посещения подземелья героями утвержден на несколько лет вперед!

При встрече со столь упорядоченно-апатичным миром даже у закаленного дьявола опустятся руки, а импу-императору и подавно стоит отречься от должности и переквалифицироваться в демоны Максвелла. ❗

## IMPIRE

Жанр RTS  
Издатель: Paradox Interactive  
Разработчик: Cyanide  
Платформы: PC  
 Сайт: www.impiregame.com

РЕЙТИНГ ИГРЫ

6.3

Игровой интерес	6 × 0.4
Графика	6 × 0.2
Звуковое сопровождение	6 × 0.1
Оригинальность	7 × 0.2
Ценность для жанра	7 × 0.1



# THE SHOWDOWN EFFECT

— Это девятность, ты не можешь просто дать кому-то по морде. Ты должен еще сказать что-то крутое.  
 — Например, I'll be back?  
 — Вроде того, только лучше.  
 К/ф «Последний бойскаут»

Билеты в историю не продаются и не завоевываются. Они просто появляются на земле и раздаются в случайном порядке первым встречным.

По крайней мере, иногда создается именно такое впечатление. Например, боевики восьмидесятых не то что художественной ценности не представляли — они представляли для нее прямую и явную угрозу: достаточно вспомнить сюжеты, не выдерживающие никакой критики, явно постановочные драки, откровенно фальшивый кетчуп вместо крови и периодическую лапу при монтаже. А вот поди ж ты, Шварценеггер и нынче остается в числе самых крутых парней, по сравнению с которым любой Нео — так, бойскаут.

Очарованием боевиков категории «Б» решила воспользоваться Arrowhead Game Studios, и сделала она это с простотой и прямотой, которую только и можно ожидать от созда-

телей **Magicka**. В качестве героев приглашены восемь героев-архетипов, начиная с убежденного белилами мастера кунг-фу или полицейского, которому до пенсии остался буквально один день, и заканчивая японской школьницей (которую можно было бы заподозрить в том, что она андроид, если бы не ее излишняя жестокость). Вооружение тоже закупили в магазине киностандартов, поэтому в арсенале в числе прочего оказались автомат-с-почти-бесконечным боезапасом, убийнейшие пистолеты и катана, способная отбивать пули.

Выбрав героя по вкусу и вооружившись, кто чем, игроки добредают до одной из четырех двумерных арен, — и тут разработчики машут им на

прощание ручкой, мол, «мы свое дело сделали, теперь развлекайтесь сами, ребята». Короче говоря, в **Showdown Effect** нет ни кампании, ни даже ботов, — один лишь мультиплеер, вмещающий до восьми персон.

Бои, тем не менее, у Arrowhead получились на славу — динамичные, яркие и зрелищные. При этом они умудряются не скатиться к аркадному стандарту «поливай все свинцом, пока не победишь»: дело в том, что в игре пули попадают ровно туда, куда направлен курсор в момент выстрела. Поскольку каждый герой умеет подкачаться, перекачаться и лазить по стенам, прицельная стрельба в **Showdown Effect** является непростым искусством, а катаны и топоры (попадания

которых не зависит от курсора) становятся неплохой альтернативой огнестрелу.

Незамутненное аркадное веселье, когда клон Арни метким выстрелом убивает японку и произносит коронную фразу «Считай это разводом!» омарачает только одна мысль — о перспективах игры. Сейчас, пока **Showdown Effect** числится в «свежевышедших», добровольцев для кровавого времяпрепровождения можно найти в любое время. Но героев, оружия и карт в **Showdown Effect** откровенно мало, поэтому есть шанс, что вскоре любителям вспомнить все и побряцать летальным оружием придется заранее договариваться о времени и месте кровопролития — ситуация для боевиков категории «Б» немислимая. ❗

Большинство героев оставляет след не в истории, а на стенах

Killed by heartc0re @h8

SIGGI LITLI SUNNAMVINDURORFSEVENTS

## THE SHOWDOWN EFFECT

Жанр Arcade  
 Издатель Paradox Interactive  
 Разработчик Arrowhead Game Studios  
 Платформы PC  
 Сайт [www.paradoxplaza.com/games/the-showdown-effect](http://www.paradoxplaza.com/games/the-showdown-effect)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

Игровой интерес	7 x 0.4
Графика	7 x 0.2
Звуковое сопровождение	8 x 0.1
Управление	8 x 0.2
Ценность для жанра	7 x 0.1

7.3

ТЕКСТ Антон БОНДАРЕНКО

Наши песни оставляют пространство для интерпретации.  
Миссис Гор искала садомазохизм, и она его нашла.  
Ди Снайдер, вокалист Twisted Sisters

# BRÜTAL LEGEND

Путь *Brütal Legend* был столь же тернист и запутан, как тексты *Black Sabbath*. За полгода до выхода – судебные разборки между издателями, чуть не закончившиеся запретом на продажу игры. Потом – неудовлетворительные результаты продаж, отмена сиквела и портированных версий. Как следствие – свободное плавание *Double Fine*, во время которого Тим Шейфер с командой перебивались малобюджетными играми.

И все это только для того, чтобы в конечном итоге права вернулись к разработчикам, а в цифровой дистрибуции появилась версия для PC. Теперь каждый может ознакомиться с приключениями Эдди Риггса: простого, но брутального любителя металла,

которого ненароком заносит в ад, где всем заправляет глэм, а металлисты в буквальном смысле закованы в цепи. Исправить положение под силу только Риггсу: он и местный артефактный топор приручил, и убийственные девальсы собирает за секунды, а хэви-метал в его исполнении действует не хуже магических заклинаний. Только вот стоит ли овчинка времени?

Если оценивать творение *Double Fine* как экшен, ответ будет однозначным. Даже в 2009 году, когда *Brütal Legend* вышла для консолей, игру нельзя было назвать технически совершенной, а сегод-

ня она тем более выглядит бедно: аляповатая анимация, скудный набор ударов и не слишком отзывчивое управление – все атрибуты посредственного слешера, как по списку. Плюс неудачные побочные миссии-гонки, где соперники начисто игнорируют требования игровой физики, плюс откровенно лишние элементы RTS.

Поклонников *Brütal Legend* завоевывает другим: отличным саундтреком, в который вошли лучшие композиции из всех поджанров металла, цельной атмосферой «ада для металлистов», а также полным набором гэгов на

музыкальные темы. Кроме того, *Brütal Legend* заслуживает внимания и как музейный экспонат: как-никак, это последняя полномасштабная игра Тима Шейфера (по крайней мере, пока не выйдет пресловутая *Double Fine Adventure*, собравшая на Kickstarter три миллиона долларов). **II**

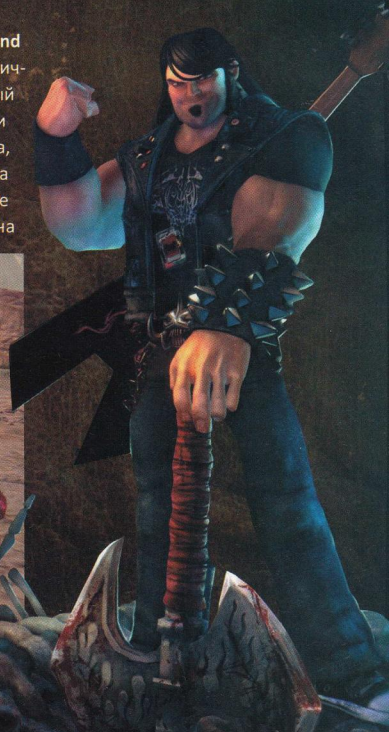
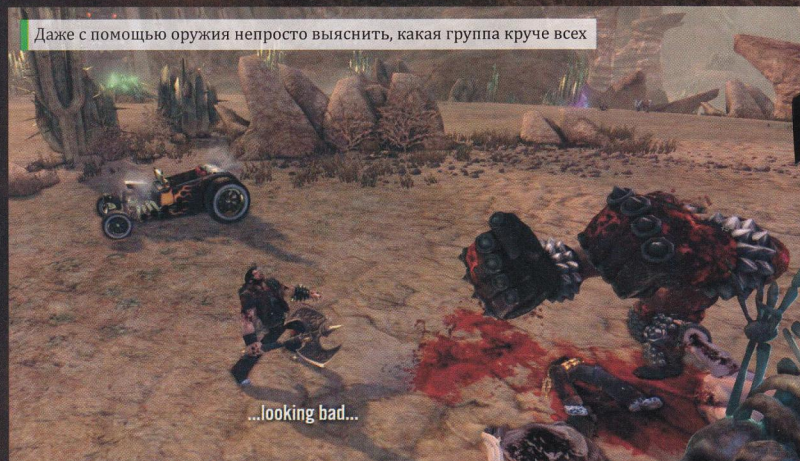
## BRÜTAL LEGEND

Жанр: Акشن  
Издатель: Double Fine  
Разработчик: Double Fine  
Платформы: PC, PS3, Xbox 360  
Сайт: [www.doublefine.com/brutallegend](http://www.doublefine.com/brutallegend)

### РЕЙТИНГ ИГРЫ

Игровой интерес	7 × 0,4
Графика	6 × 0,2
Звуковое сопровождение	9 × 0,1
Дизайн	7 × 0,2
Ценность для жанра	7 × 0,1

7,0



# ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

## ТИТАН ОТ NVIDIA

С тех пор, как уже достаточно давно без особой помпы и без особого прироста производительности вышло текущее поколение видеокарт NVIDIA и AMD, разработчики словно забыли о необходимости выпуска новых игровых решений. Если раньше слухи об особенностях очередного поколения видеокарт появлялись едва ли не раньше выхода предыдущего поколения, то о грядущих новинках завтрашнего дня информации не было долго, очень долго.

Видеокарту Titan от NVIDIA трудно отнести к числу революционных: она основана на чипе GK110, использующем текущую архитектуру NVIDIA Kepler. Сам же этот чип уже используется в профессиональных продуктах NVIDIA для вычислений (Tesla K20X).

От предыдущих игровых моделей NVIDIA свежий флагман с профессиональными корнями отличается совершенно монструозными «количественными» параметрами (более 7 млрд. транзисторов, 2688 ядер CUDA, шина памяти 384 бита и 6 Гб памяти GDDR5), хотя общая архитектура осталась той же, что и у остальных решений поколения Kepler.

По результатам первых обзоров можно говорить о том, что общий уровень производительности новинки чуть хуже, чем у двухчиповой GeForce GTX 690, но одночиповое решение лишено многих сложностей, сопутствующих эксплуатации решений с несколькими чипами меньшей производительности (например, минимальный fps на одиночной карте практически всегда выше, нет зависимости от поддержки движком игры технологии SLI и т.п.).

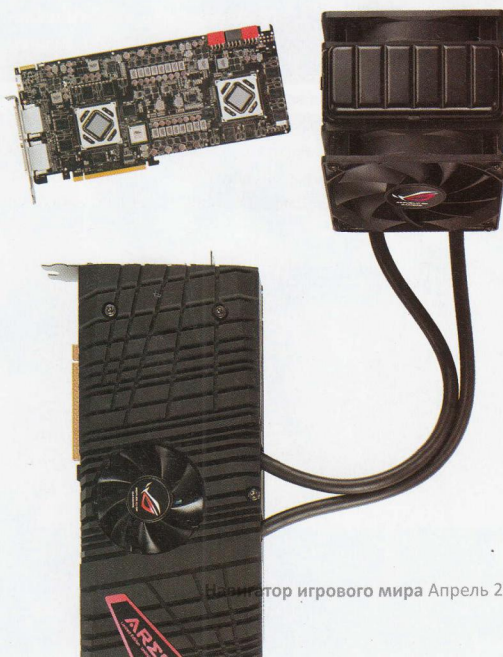
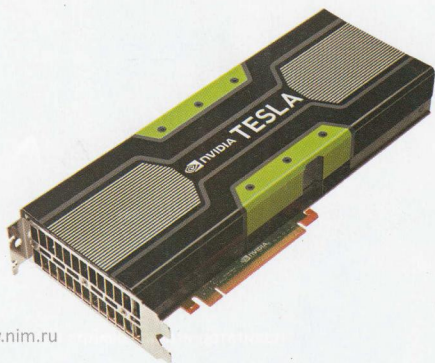
Анонс видеокарты Titan произошел в конце февраля, а ее стоимость составила рекордные для крупносерийной игровой видеокарты \$899 (что, впрочем, скромно на фоне моделей Tesla на основе данного чипа, чей рекомендованный ценник стартует с отметки \$3199).

P.S. Кстати, наименование Titan пошло от имени суперкомпьютера в Национальной лаборатории Oak Ridge в США, основанного как раз на вычислительных возможностях 18688 ускорителей Tesla K20X. Сегодня он держит уверенное первое место в рейтинге самых производительных суперкомпьютеров.

## ДВА ЧИПА И ВОДА

Пока NVIDIA празднует старт свежего одночипового флагмана, а AMD не хочет официально запускать в серию двухчиповые решения, компании-партнеры последней не ждут милостей от AMD и сами готовят многочиповые видеокарты на основе графических ядер AMD Radeon.

Последним решением такого плана стала видеокарта ASUS ARES II, выпущенная в рамках линейки продуктов Republic of Gamers. Помимо пары разогнанных чипов от Radeon HD 7970 (базовая частота 1050 МГц, в режиме boost – 1100 МГц) и 6 Гб памяти (по 3 Гб на чип) на эффективной частоте 6,6 ГГц карту отличает поставляемая с ней система жидкостного охлаждения. На самой карте расположен лишь небольшой вентилятор, задачей которого является отвод тепла от мелких компонентов на печатной плате, а основную массу выделяемого тепла забирает необслуживаемая СВО. Неудивительно,



что в ASUS пошли на создание столь оригинальной системы охлаждения: ведь энергопотребление этого двухчипового монстра доходит до 500 Вт, а питание на видеокарту подается через три 8-контактных разъема!

В плане производительности ASUS обещает превосходство над двухчиповой GeForce GTX 690 в среднем на 13%, а над одиночным Radeon HD 7970 на стандартных частотах – на 130%. При этом температура чипов под нагрузкой обещается на 31° С ниже, чем у GeForce GTX 690 со стандартным воздушным охлаждением.

Как и положено эксклюзивному продукту для небедных энтузиастов, комплект поставки соответствует уровню видеокарты: в картонной таре скрывается алюминиевый кейс, в котором и лежит видеоускоритель. Видеокарта будет выпущена серией всего в тысячу экземпляров; стоимость каждого составит \$1200.

## ULTRA HD С ОПЕРЕЖЕНИЕМ ГРАФИКА

Хотя продажи телевизоров с разрешением Ultra HD (3840x2160 точек, или просто 4К – по минимальным требованиям стандарта) начались еще в прошлом году, инфраструктура для вещания такого качества еще не готова. Первыми же телепередачи сверхвысокой четкости предложат японцы, причем изначально запланированный на 2016 год переход на новый стандарт вещания планируется радикально ускорить: передачи в качестве Ultra HD выйдут в эфир уже летом 2014 года.

Сначала на стандарт Ultra HD будут переведены спутники связи (благодаря этому японцы сумеют насладиться решающими матчами Чемпионата мира по футболу в Бразилии в доселе невиданном качестве), несколько позже будет модернизирована и наземная инфраструктура кабельного телевидения. Считается, что столь резкое форсирование введения нового стандарта японское правительство затеяло в целях защиты дышащего на ладан отечественного производителя: Sony, Sharp и Panasonic чувствуют себя далеко не лучшим образом, а переход на телевидение сверхвысокой четкости позволит



поднять спрос на продукцию японских компаний (сейчас же толп желающих купить очень недорогие Ultra HD телевизоры при отсутствии вещания в этом стандарте не наблюдается).

В изначально же запланированном для введения вещания в Ultra HD 2016 году в Японии планируется запустить уже следующий уровень данного стандарта – с разрешением 7680x4320 точек.

## MICROSOFT SURFACE RT: ХОРОШАЯ МИНА ПРИ ПЛОХОЙ ИГРЕ?

В лучших пропагандистских традициях Microsoft расхваливает успешность своего планшета Surface RT, но в русле следования тем же традициям не раскрывает статистику продаж. Дела же у модели, похоже, идут неважно...

Аналитическая компания IHS iSuppli утверждает, что основания хвалиться у Microsoft есть разве что лишь по поводу отгрузок планшетов в розничные сети – туда за прошедший квартал отправилось 1,25 млн. Surface RT. Однако продано из них не более 55-60%, причем Microsoft столкнулась с высокой долей возврата купленных устройств из-за непривычного интерфейса и несовместимости с полноценными десктопными приложениями.

По мнению же Хитера Беллини из Goldman Sachs провал данной модели в продаже еще более чудовищен, и реально обрели хозяев лишь около 230 тысяч устройств, т.е. менее 20% от числа отгруженных Surface RT, а поправить положение сможет лишь вышедший 9 февраля планшет Surface Pro на базе полноценной Windows 8 (и, как показала практика, данная модель была буквально сметена с прилавков магазинов).

А что же Microsoft? Устами Билла Гейтса компания заявляет, что «с Windows 8 все в порядке, с компьютером Surface дела также идут хорошо», но цифр по-прежнему не разглашает.

P.S. Напомним, что за последний квартал 2012 года планшеты Apple разошлись тиражом почти 23 млн. экземпляров. Все хорошо, прекрасная маркиза?



## И ВНОВЬ НАЧИНАЕТСЯ СУД...

Вечная тема «Apple и суд» – хоть и банальная, но гарантированно популярная и потому заведомо выигрышная. На сей раз попиариться решил Бразильский институт политики и компьютерных наук (IBDI), направивший в суд иск об «искусственном старении» продуктов и нарушении традиционного цикла обновления устройств со стороны Apple.

Поводом для иска стал выход четвертой версии планшета iPad всего через пять месяцев после третьей, причем внесенные изменения трудно назвать революционными (помощнее процессор, расширенная поддержка LTE и новый фирменный разъем – это все, конечно, неплохо, но маловато для очередного поколения культового устройства).

Также юристы IBDI считают, что различия между планшетами третьего и четвертого поколения были сформулированы Apple весьма размыто, что в итоге привело к тому, что многие бразильцы по ошибке купили морально устаревший продукт.

Исковые требования IBDI не отличаются скромностью: институт требует обеспечения

замены iPad 3 на iPad 4 всем бразильцам, которые ошиблись в выборе устройства (т.е. купили iPad 3 после выхода iPad 4), компенсировав вдобавок половину цены. Кроме того, по мнению IBDI, 30% стоимости каждого проданного таким образом iPad 3 должны быть уплачены Apple в качестве штрафа за несоответствующую действительности рекламу.

Сдается нам, суд (даже местный, бразильский, куда и отправился иск) пошлет в итоге истцов в направлении леса. Что, как опять же нам кажется, истцов отнюдь не расстроит: всемирная реклама родному институту уже сделана.

## НОВАЯ ГРАНЬ RAZER

Компания Razer предприняла меры к расширению ассортимента. Первым шагом стали игровые ноутбуки Razer Blade, а теперь уже принимаются заказы на игровой планшет Razer Edge.

Планшет основан на типичных «ноутбучных» комплектующих. Для базовой версии Edge это процессор Intel Core i5, 4 Гб RAM, SSD-накопитель на 64 Гб. Более мощная модификация Edge Pro несет процессор Core i7, 8 Гб RAM и SSD-накопитель емкостью 128 или 256 Гб. В остальном начинка одинакова: обе модификации имеют графику NVIDIA GeForce 640M LE с 2 Гб памяти и сенсорный экран диагональю 10,1 дюйма, выпол-



ненный по технологии IPS с разрешением 1366 x 768 точек. Управляются игровые планшеты полноценной ОС Windows 8.

Базовая версия Razer Edge предлагается за \$999, а за Edge Pro придется отдать на \$300 больше (и доплатить еще \$100 за SSD-накопитель максимальной емкости). Но это не все траты, которые подстерегают покупателя, поскольку многочисленные аксессуары заметно повышают удобство работы. Так, за игровой контроллер для более удобного управления (его видно на приведенном фото) придется отдать \$249, за док-станцию с дополнительными средствами подключения – \$99, также ожидается появление еще одного варианта док-станции в виде клавиатуры с подсветкой и дополнительным аккумулятором.

Старт отгрузки планшетов по предзаказам ожидается до конца марта.

## НЕ ТОЛЬКО ПЛАНШЕТЫ

Первым известным продуктом на основе чипсета Tegra 4 стала портативная консоль NVIDIA Project SHIELD, и сейчас уже объявлен ряд планшетов на основе данной платформы. Однако для смартфонов полноценная Tegra 4 чрезмерно велика и прожорлива,

а ее производительность – избыточна (по результатам первых тестов она обгоняет считающиеся даже сейчас весьма быстрым предшественника Tegra 3 в 3-5 раз – в зависимости от приложения). Поэтому специально

для применения в телефонах NVIDIA разработала несколько более простой и экономичный чипсет Tegra 4i.

Входящие в состав Tegra 4i вычислительные ядра выполнены по давно знакомой архитектуре Cortex A9 вместо более нового Cortex A15 в Tegra 4. Но «телефонный» чип получил не только упрощения: в него, например, интегрирован LTE-модем Icera i500. Кроме того, техпроцесс HPM, по которому выпускается Tegra 4i, позволяет чипам выдавать более высокую частоту, чем техпроцесс HPL, на котором выпускается «полноразмерная» Tegra 4. В конечном итоге кристалл Tegra 4i имеет площадь около 60 мм<sup>2</sup> (кристалл Tegra 4 занимал примерно на треть больше).

Также NVIDIA представила и референсный телефон Phoenix на базе Tegra 4i, причем модели такого класса, по мнению NVIDIA, вполне могут попасть в ценовую категорию \$100-300 – это при пятидюймовом экране Full HD, камерой 13 Мп и сверхтонком корпусе толщиной 8 мм! Если что – в очереди вы после нас, ОК?



# СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО



## ТЕЛЕФОН-ПЛАНШЕТ ASUS FONEPAD

**10 590 Р** рекомендованная за версию с 16 Гб памяти и без тыловой камеры

Сайт производителя: [asus.com](http://asus.com)

Вам кажется слишком мелким 5,5" Samsung Galaxy Note II, а цена на него представляется завышенной? Тогда ASUS Fonepad создан идеально для вас! Семидюймовый экран выполнен по технологии IPS и имеет разрешение 1280x800 точек, процессор Intel Atom Z2420, 1 Гб RAM и 16 Гб встроенной памяти с возможностью добавления карты памяти microSD объемом до 32 Гб. Планшет-фон оснащен фронтальной камерой разрешением 1,2 Мп, причем на части устройств опционально установлена тыловая камера разрешением 3 Мп. Операционная система – вполне актуальный Android 4.1 Jelly Bean.

Да, мощь первого блина Intel для телефонов и планшетов на Android не блещет (Atom Z2420 по скорости примерно на одном уровне с процессором MediaTek MTK6577), что с точки зрения производительности ставит эту модель ниже Google Nexus 7 (тоже, кстати, производства ASUS). Но Fonepad имеет и явные преимущества: металлический корпус и модуль сотовой связи.

## МОНИТОР IIYAMA PROLITE E2473HS

Сайт производителя: [iiyama.com](http://iiyama.com)

Стильная внешность при умеренной цене и богатом наборе видеовыходов – вот чем выделяется монитор IIYAMA ProLite E2473HS среди большинства других ориентированных на игры моделей с «быстрым» откликом. Позади тонкого корпуса монитора скрываются по одному видеовыходу D-Sub и DVI, а также пара разъемов HDMI (один из них вместе с разъемом под наушники для удобства подключения вынесен к боковине корпуса).

Технические характеристики достаточно типичны для 24" игрового монитора: матрица TN, разрешение Full HD, время отклика 2 мс, яркость 300 кд/м<sup>2</sup>; контрастность 1000:1 (статическая) и 5000000:1 (динамическая). С учетом

описанных выше достоинств, не выдающихся на общем фоне ТТХ не препятствуют монитору быть достаточно привлекательным выбором в своем классе.



**7600 Р**  
фактическая

## ВИДЕОКАРТА PALIT GEFORCE GTX TITAN

Сайт производителя: [www.palit.biz](http://www.palit.biz)

Как известно нам благодаря рекламе, «если нет разницы, зачем платить больше?». Более чем справедлив этот слоган по отношению к новому флагману NVIDIA (о котором уже шла речь в новостях этого номера), выпущенному под маркой Palit, – компанией, традиционно славящейся достаточно гуманной ценовой политикой.

При релизе GeForce GTX Titan NVIDIA жестко обрезала самостоятельность своих партнеров по изменению стандартного дизайна платы и системы охлаждения – так что все GeForce GTX Titan аппаратно абсолютно идентичны вне зависимости от того, под какой маркой они продаются. Разница может быть лишь в цветовом оформлении (что не принципиально), комплектации (за бонусы которой придется платить) или повышенных заводских тактовых частотах (до которых в принципе может быть «разогнана» любая карта – ведь в дизайне нет ни малейших отличий, и все зависит от «удачливости» чипа).

Поэтому у нас нет сомнений в том, что карты Palit на самом мощном одноплатном игровом решении будут одними из самых доступных. С учетом и без того завышенной на четверть (относительно США) рекомендованной цены, именно наиболее доступные варианты, очевидно, будут пользоваться наибольшим спросом у энтузиастов, не желающих ждать снижения цен.



**34 990 Р**  
рекомендованная

# ДОСТАТОЧНО ОДНОЙ ТАБЛЭТКИ



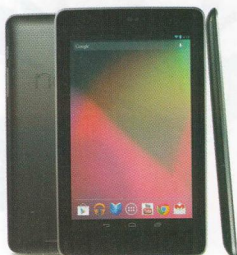
## GOOGLE NEXUS 7

Цена: от 9900 рублей

Сайт производителя:

[ru.asus.com](http://ru.asus.com)

Этот семидюймовый планшет уже знаком зрителям наших видеообзоров. Бюджетная модель, созданная для Google специалистами ASUS, неплохо выглядит, приятно лежит в руке и вполне удобна



в работе. Платформа NVIDIA Tegra 3, заложенная в основу планшета, на данный момент обладает достаточно высокой производительностью, хотя не стоит забывать о том, что скоро Tegra 4 переведет платформу прежнего поколения в разряд морально устаревших, хотя физически ее еще хватит надолго.

Производительности устройства хватает на любые современные приложения, а цена вполне демократична. Из числа широко представленных на рынке продуктов известных брендов с Nexus 7 может сравниться лишь Samsung Galaxy Tab 2 7.0, но его конфигурация в целом слабее.

Жертвами удешевления пали тыловая камера и слот для карты памяти, да и фото-

графировать планшетом не слишком удобно. Встроенный накопитель имеет достаточную емкость (если, конечно, на него не скидывать фильмы в Full HD).

Хороший IPS-экран, производительная начинка, свежее ПО и вызывающие уважение имена Google и ASUS предполагают в базовой версии с модулем Wi-Fi и 16 Гб встроенной памяти по достаточно скромной цене. Однако за модификацию с модулем 3G (она доступна только для 32-Гб версии планшета) придется отдать уже около 14 тысяч рублей — дороговато.

### Достоинства:

- + хороший экран;
- + достойная производительность;

- + продолжительное время автономной работы;
- + качественные материалы и сборка;
- + последняя версия ОС Android (4.2);
- + умеренная цена.

### Недостатки:

- нерасширяемая память;
- высокая цена версии с модулем 3G;
- отсутствие тыловой камеры.

## ASUS PADPHONE 2

Цена: 35000 рублей (за версию с 64 Гб памяти)

Сайт производителя:

[ru.asus.com](http://ru.asus.com)

Это необычное устройство «2-в-1» заслуживает более подробного описания. Си-

стема PadFone 2 представляет собой комплект из двух устройств: Android-смартфона с 4,7" экраном S-IPS+ и док-станции для него с дополнительным аккумулятором и IPS-экраном диагональю 10,1". При установке смартфона в док-станцию получается планшет с продолжительным временем работы (суммарной емкости аккумулятора телефона и батареи док-станции – 2140 и 5000 мАч соответственно – позавидует абсолютное большинство представленных на рынке планшетов, при этом батарея смартфона подзаряжается от батареи док-станции).

Непосредственно смартфон близок к идеалу. Театр начинается с вешалки, а мобильный девайс – с экрана, и он не подкачал: диагональ 4,7", разрешение 720p, отличные углы обзора, великолепная цветопередача и солидный запас яркости. Начинка впечатляет не меньше: четырехъядерный процессор Qualcomm S4 частотой 1,5 ГГц и мощной графикой Adreno 320 вкупе с 2 Гб оперативной памяти составляют любые приложения буквально летать. В AnTuTu Benchmark 3.0.3 устройство набирает 21000 баллов, а в

Quadrant Standard – почти 8000 баллов, уверенно выводя ASUS PadFone 2 на первую строчку в чартах этих тестов.

К недостаткам телефонной части отнесем ставший в последнее время популярным отказ от кнопки «опции» – в результате регулярно приходится наблюдать полупрозрачный элемент, выполняющий функцию вызова меню настроек текущего приложения. Другим не понравившимся нам нюансом оказались педагогические порывы аппарата, стремящегося в самый неподходящий момент рассказать о совершенно ненужной в данный момент функции.

Планшетная же часть несомнительна и без смартфона совершенно бесполезна: по сути, она лишь предоставляет большой экран (причем практически равного разрешения со смартфоном: 1280x800 против 1280x720) и дополнительную батарею. Однако на фоне экрана «телефонной» части дисплей док-станции не впечатляет (явно уступает по запасу яркости и контрастности, плюс уже заметна зернистость картинки), хотя он и находится вполне на уровне современных планшетов с IPS-экранами.

#### Достоинства:

- + отличный экран телефона и хороший – планшета;
- + высочайшая производительность;
- + продолжительное время автономной работы;
- + отличные наушники «затычки» в комплекте;
- + качественные материалы и сборка.

#### Недостатки:

- отсутствие сенсорной кнопки «опции» на смартфоне;
- чересчур назойливые предложения по обучению;
- неудобное размещение кнопок громкости и выключения экрана на «планшете»;
- невозможность использовать комплект как два отдельных устройства: вся вычислительная начинка находится в смартфоне, и док-станция без него бесполезна.

#### ТЕХЕТ TM-9747

Цена: от 7300 рублей

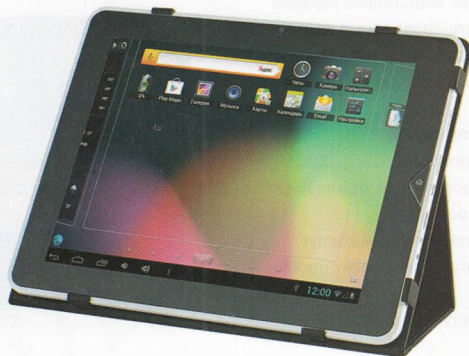
Сайт производителя:  
[textet.ru](http://textet.ru)

Данная модель является достаточно ярким примером того, что могут предложить бюджетные решения от производителей «второго эшелона».

На первый взгляд, все очень достойно: двухъядерный процессор RockChip RK3066 частотой 1,6 ГГц (архитектура Cortex-A9), 1 Гб RAM, наиболее мощная четырехъядерная модификация графического процессора Mali-400 и экран точь-в-точь как на первом iPad (9,7", матрица IPS, разрешение 1024x768 точек). Кроме того, в наличии две камеры, мощный аккумулятор на 7200 мАч, алюминиевый корпус и богатый комплект поставки, включающий чехол-подставку и защитную пленку на экран. Все это богатство управляется предпоследней версией Android (4.1) и предлагается за сумму меньшую, чем стоит любой «брендовый» семидюймовый планшет.

Производительность не вызывает ярких восторгов (порядка 9500 баллов в AnTuTu Benchmark – где-то между первым Samsung Galaxy Note и ASUS Transformer Prime), но ее хватало на все опробованные приложения: явных подлаживаний заметно не было.

Привлекательно, но при близком знакомстве пользователя подстерегают не слишком приятные сюрпризы. Практически для всех моделей TeXet, прошедших





через руки автора характерен долгий выход из режима ожидания, совершенно «никакие» камеры, невысокое качество прилагаемых аксессуаров («пищачее» зарядное устройство, слабые наушники, не слишком удобный чехол).

Также есть проблемы с ненастроенностью интерфейса: на устройстве предустановлено по 2-3 приложения одного класса, но вариант по умолчанию не выбран. В итоге выбор приходится либо делать самостоятельно, либо каждый раз при нажатии кнопки «Домой» или открытия браузера наблюдать диалоговое окно с выбором приложения.

В целом абсолютное большинство недостатков либо несущественны (скажем, камеры — это не то, ради чего берут планшеты), либо легко решаемы (недонастроенность интерфейса), либо просто дают хоть что-то вместо звенящей пустоты (посредственный чехол или наушники лучше их полного отсутствия).

Так что, хотя в целом с «брендовой» техникой работать удобнее и приятнее, при желании сэкономить вполне можно рассмотреть и бюджетные модели от менее известных производителей. Правда, желательно заранее изучить «подводные камни» и не брать модели с обилием явно негативных отзывов.

#### Достоинства:

- + хороший экран;
- + достаточная производительность;
- + металлический корпус;
- + богатый комплект поставки;
- + доступная цена.

#### Недостатки:

- долгое включение экрана;
- невысокое качество аксессуаров;
- отсутствие версии с модулем 3G;
- очень слабые камеры.

## PRESTIGIO MULTIPAD PMP 5570C

Цена: от 5100 рублей

Сайт производителя: [prestigio.ru](http://prestigio.ru)

Даже по меркам планшетов с диагональю экрана 7 дюймов цена этого выходца с Кипра (а именно там зарегистрирована торговая марка Prestigio) — главный аргумент в приобретении. За эти деньги пользователь получает современный аппарат с системой Android 4.0.4 (поддержка 4.1 Jelly Bean хоть и заявлена, но, похоже, с обновлением производитель не спешат), двоядерным процессором Rockchip 1600 МГц, 1 гигабайтом оперативной и 8 — внутренней памяти. Последнюю можно расширить до 32 Гб за счет слота micro SD.

Разрешение экрана, конечно, не HD (1024x600), как у того же Nexus 7, да и по отзывчивости прикосновениям

дисплей немного уступает. Зато без проблем справляется с большинством форматов видео, а через разъем mini-HDMI способен выводить на мониторы Full HD ролики без всяких тормозов.

Также нельзя не отметить комплектацию планшета — тут и черно-красный «богатый» чехол, и сетевое зарядное устройство, и USB-кабель и даже адаптер для контакта с обычными флеш-картами.

Время автономной работы при активном использовании составит около 5-6 часов. Так что в качестве электронной книги, плеера аудио и видео, а также инструмента для исследования интернета планшет вполне подходит, да и современные мобильные игры здесь не тормозят. Но до эргономичности iPad и Asus ему далеко.

#### Достоинства:

- + низкая цена;
- + богатая комплектация;
- + прекрасная обработка HD видео и 3D в играх;
- + удобно лежит в руках;
- + умеренная цена.

#### Недостатки:

- разрешение экрана всего 1024x600

- слабые камеры 0.3 и 2 Мпикс;
- отсутствуют модули GPS, 3G и Bluetooth (только Wi-Fi);
- посредственные динамики;
- при активном использовании ощущимо нагревается.

## CUBE U30GT

Цена: от 7800 рублей

Сайт производителя:

[cube-tablet.com](http://cube-tablet.com)



Официальных поставок этого азиата в Россию нет и, скорее всего, не будет. Однако мы-то с вами знаем, где заказывать дешевые китайские гаджеты. Внешне Cube U30GT практически не отличим от брендовых планшетов ASUS или Acer, но начинка выдает его с головой. Вместо процессора Tegra 3 — двоядерный Rockchip 1500 МГц, батарея девайса живет всего 4-5 часов, а после нескольких месяцев использования это время стремительно сокращается.

У аппарата 1 гигабайт оперативной памяти и 32 встроенной. Есть слот для карт micro SD, но у нашей тестовой модели он не функционировал вовсе. Экран — 10 дюймов, достаточно яркий для просмотра фильмов в солнечную погоду, и в меру отзывчивый. 2 слабые камеры по 2 Мпикс. каждая — только для видеопосиделок с друзьями.

Операционная система Android 4.1 — работает нормально, без глюков. Видео высокого разрешения и игры планшет тянет неплохо, правда



динамики слабые и лучше использовать наушники. Корпус тоже хлипковат — у нашего образца через пару месяцев произошло отслоение металлической рамки. Потому порекомендовать этого китайского бастарда можно лишь в ознакомительных целях. Покупать такое устройство с расчетом на длительное использование не стоит.

#### Достоинства:

- + приемлемая цена;
- + неплохой экран.

#### Недостатки:

- ненадежная и хлипкая конструкция, в т.ч. зарядного устройства;
- не заряжается от USB-портов компьютера;
- отсутствуют модули GPS и 3G;
- тихие динамики;
- малое время работы.

### WEXLER.TAB 7T

Цена: от 11 000 рублей

Сайт производителя:

[wexler.ru](http://wexler.ru)

Это, пожалуй, самый навороженный планшет с 7-дюймовым экраном. Здесь есть все, чтобы его владельцу было комфортно: четырехъядерный процессор NVIDIA Tegra 3, 1 гигабайт оперативной и 16 — внутренней памяти, модули 3G, GPS, Wi-Fi и Bluetooth, слот для карточек micro SD, разъемы micro USB, обычный (!) USB, mini HDMI, Android версии 4.1.1.



Самое слабое место гаджета — тыловая пятимегапиксельная камера. Фото и видео никогда не будут «как у iPad». Зато экран (1280x800) надежно защищен закаленным стеклом и специальной пленкой, предусмотрительно нанесенной производителем. Реакция на касновения — мгновенная и очень точная, пользоваться приложениями или серфить в интернете — сплошное удовольствие. Материал корпуса — приятный на ощупь пластик, из рук не выскальзывает и не греется так, что его хочется положить в морозилку.

Конечно, для 7-дюймового планшета выглядит он немного громоздко, но на практике захват пальцев не касается сенсоров, и случайных нажатий не произойдет никогда. Не подкачали и громкие динамики и лишь несурзная заглушка на разъемах вызывает недоумение. Неплохой выбор для тех, кто хочет все и сразу, но не готов носить с собой полноценный десятидюймовый аппарат.

#### Достоинства:

- + отличная начинка и набор портов;
- + 7-8 часов активного использования от 1 зарядки;
- + качественная обработка HD-видео;
- + удобно лежит в руках;
- + приемлемая цена.

#### Недостатки:

- + скудная комплектация;
- + мало аксессуаров на рынке, нет чехла;
- + солидный размер.

### ACER ICONIA TAB A701

Цена: от 17000 рублей

Сайт производителя:

[acer.ru](http://acer.ru)



Этот планшет есть в версиях с 32 и 64 гигабайтами внутренней памяти. Цена флагманской модели начинается с 21 000 рублей. Топовое решение компании на базе Android последней версии укомплектовано мощным железом. Процессор NVIDIA Tegra 3 на 1300 мегагерц и видеопроцессор от той же компании, гигабайт оперативной памяти, поддержка всевозможных модулей беспроводной связи (кроме LTE). Так что современные планшетные игры на Iconia Tab A701 просто летают — никаких проблем с гонками или шутерами не возникнет! Особенно на десятидюймовом экране с Full HD разрешением (1920x1280).

В устройстве уже установлено множество всяческих приложений, так что здесь вполне справедлив принцип «достал из коробки и пользуйся». Также гаджет снабжен двумя камерами, одна из которых (на 5 мегапикселей) позволяет делать неплохое видео и снимки.

На рынке уже немало аксессуаров для этого девайса, да и зарекомендовал себя он достаточно неплохо. Так что

остановить на нем свой выбор можно уже сейчас — благо и цена и функционал позволяют

#### Достоинства:

- + хорошее сочетание цены и качества;
- + 7-8 часов активного использования от 1 зарядки;
- + отличная обработка HD видео и 3D в играх.

#### Недостатки:

- ощутимо греется при использовании;
- толстоват.

### IPAD MINI

Цена: от 14 000 рублей

Сайт производителя:

[www.apple.com/ru](http://www.apple.com/ru)

Стив Джобс был противником уменьшенной версии iPad. Впрочем, до конца не ясно, что ему больше не нравилось: то ли сама идея карманных планшетов, то ли ближайший конкурент Samsung Galaxy Tab, который сразу стал выходить в миниатюрном варианте. В любом случае, Джобсу было бы приятно узнать, что и после его смерти Apple остается лидером промышленного дизайна. Каждый раз, когда эта компания выпускает новую версию планшета, ее приятно держать, чем предыдущую (хотя казалось бы, куда уж дальше). iPad mini не стал исключением: отличное покрытие корпуса, яркий и контрастный экран размером 7,9 дюймов с разрешением 1024x768 (то же, что и у iPad 2). При этом емкость аккумулятора впечатляет: маленький iPad работает так, что и большому не стыдно: до 10 часов!

Как и старший собрат, iPad Mini представлен в вариантах



+ приятно согревает руки владельца зимой

#### Недостатки:

- но и летом тоже греется!
- традиционная цена от Apple.

#### HP ELITEPAD 900

Цена: от 28 000 рублей

Сайт производителя:

[www.hp.com/ru](http://www.hp.com/ru)

с тремя объемами памяти: 16, 32 и 64 гигабайт. Сохранилось и черно-белое разделение по цветам. Как и в случае с iPhone 5, в интернете можно встретить множество нареканий к моделям черных расцветок. Мол, покрытие у них, конечно, удобное и приятное, но отслаивается. Поэтому большей популярностью пользуется белая версия.

Излишне напоминать, что любой обладатель iPad должен смириться со всеми условностями Apple, такими, как закрытая операционная система, новый разъем питания и традиционно высокая цена. В минимальной комплектации с 16 Гб памяти и без слота для SIM-карты iPad mini стоит 14 тыс. руб. В максимальном варианте – с SIM-карточкой и 64 гигабайтами памяти – 26 тыс. руб. В общем, традиции Apple соблюдены, и Стив Джобс был бы доволен. Если и не самим iPad Mini, то, по крайней мере, его ценой.

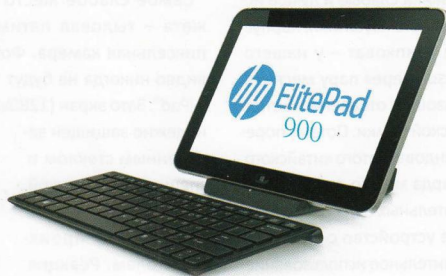
#### Достоинства:

- + стиль Apple;
- + отсутствие вирусов;
- + очень приятное покрытие корпуса;
- + до 10 часов работы;
- + качественный экран;

Завершает наше тестирование новейшая модель на Windows 8 от Hewlett-Packard. Это, что называется, «корпоративное решение» (то есть в первую очередь планшет предназначен для организаций), но мы решили добавить ElitePad 900 в обзор, во-первых, потому что он нам понравился, а во-вторых, потому что его уже совершенно свободно могут приобрести и простые смертные.

Экран с диагональю 10.1 дюймов показывает сочную картинку в разрешении 1280x800. В дизайне корпуса прослеживается явное влияние Apple, впрочем, в каком из планшетов его нет? Особенно забавно видеть слот для Sim-карты, который выглядит в точности как у iPad, только раз в пять больше (потом становится понятно, что под этой же заглушкой расположен и разъем microSD, и все становится на свои места).

Планшет оснащен двухъядерным процессором Intel Clover Trail с 1,8 ГГц и 2 Гб оперативки. Двумя камерами (фронтальная – на 8 мегапикселей). Поставляется в двух вариациях: с 32 или 64 Гб встроенной памяти. Вполне достаточно, чтобы Windows 8 шел без проблем, ну он и



идет. Слышите его поступить? Сам факт того, что на планшете можно запустить обычную программу и открыть файл, не задумываясь о совместимости форматов, поначалу попросту завораживает. Так что устройству придется потесниться.

Hewlett-Packard берет не только самим планшетом, но и аксессуарами: вместе с гаджетом в редакцию прислали клавиатуру, которая превращает ElitePad 900 в нетбук, но больше всего нас поразил чехол. С одной стороны, владельцы планшетов часто жалуются, когда не могут воткнуть в гаджет какой-нибудь провод, с другой – дополнительные слоты требуются не каждый день, а размер корпуса увеличивают значительно. Решение было настолько очевидным, что удивительно, как до него раньше никто не додумался. Почему бы не встроить дополнительные слоты HDMI, USB и второй слот для SD-карты в защитный чехол? Ну а потом еще и добавить туда же второй аккумулятор. Так что сам по себе HP ElitePad 900 остается портативным компьютером (680 граммов и толщиной корпуса в 9,2 мм), а с чехлом, помимо защиты, приобретает дополнительные разъемы, слот для карты па-

мяти, а главное – увеличивает продолжительность работы до 20 часов!

#### Достоинства:

- + Windows 8;
- + широкий выбор аксессуаров;
- + крепкий надежный корпус;
- + экран с отличной цветопередачей;
- + гениальная идея с чехлом;
- + 20 (!) часов работы с дополнительным аккумулятором.

#### Недостатки:

- высокая цена;
- 2 Гб оперативной памяти;
- не самые удобные кнопки регулировки звука;
- камеры ощутимо «шумят» при нехватке освещения. ❗





# SOUND BLASTER Z

Эта звуковая карта является младшей из трех моделей последней серии внутренних звуковых карт Creative. Как и представители предыдущего поколения, Recon3D, новинки основаны на четырехъядерном звуковом чипе Sound Core3D, но при их проектировании была проведена «работа над ошибками».

Поскольку воспользоваться преимуществами аппаратной обработки игрового звука в современных играх проблематично, то особенностью новой серии звуковых карт стала аппаратная обработка голоса игрока и прочие улучшения голосовой связи. В отличие от востребованности аппаратного ускорения звука в играх, требования к качеству голосового общения растут постоянно, а потому основной акцент разработчиков сместился именно на голосовую связь.

Качество звука микрофона улучшается посредством технологии CrystalVoice, при помощи различных подразделов которой настраивается целый спектр параметров. Можно выбрать степень подавление эха, выравнивание громкости, ширину фокуса штатного направленного микрофона (неплохо разбирающего даже шепот, лежа при этом в полуметре от пользователя, и при этом «давая» звук колонок по бокам от монитора), а также эффекты голосового морфинга. Правда, нужно отметить, что штатный микрофон очень легкий и лишен нормальной системы крепления: прочно

зафиксировать его получится, разве что посадив на двусторонний скотч.

Собственно начинка включает в себя весьма качественный усилитель для фронтальных колонок и отдельный усилитель для микрофонного входа, способный без проблем «раскачать» даже наушники с сопротивлением 600 Ом - именно это, пожалуй, можно назвать главными преимуществами новинки над моделями прошлого поколения серии Recon3D. Последние использовали встроенный ЦАП чипа Sound Core 3D, обеспечивающий отношение сигнал/шум лишь 102 дБ против 116 дБ у новинки (и 109 дБ у более старых карт серии X-Fi). Правда, стоит отметить, что 116 дБ соотношения сигнал/шум достигаются только для фронтального выхода динамиков: выход наушников обеспечивает уже лишь 105 дБ.

Из новых возможностей в играх можно отметить Scout Mode: своеобразное увеличение «контрастности» и «резкости» (правда, не привычного для этих терминов изображения, а звука) позволяет намного раньше услышать шаги противника,

хотя долго использовать этот режим не слишком приятно - звук в нем откровенно неестественный. Однако можно забыть включение этого режима на выбранное пользователем сочетание клавиш и активировать в подходящие моменты.

Стоит отметить, что стоимость Sound Blaster X с его позолоченными разъемами, оптическими входом и выходом, декоративно-экранирующим кожухом с окошком и подсветкой, а также с направленным микрофоном в комплекте, весьма высока. Те же \$100 вскоре после выхода стоила самая дешевая карточка серии X-Fi с аппаратным ускорением звука - весьма простенько оформленная Xtreme Gamer без цифровых входов и выходов и в спартанской комплектации.

## ВЕРДИКТ

Карточка смотрится очень привлекательно, предлагая за \$100 хорошие игровые и неплохие музыкальные возможности.

Однако современные игры не слишком требовательны к звуковым картам, и лучшее качество Creative смогут

оценить разве что завзятые геймеры. Для меломанов продукт также не вполне однозначен: по-настоящему качественный вывод звука для акустических систем высокого класса обеспечивается только для выхода фронтальных колонок.

Компромисс? Конечно! Но компромисс, безусловно, удачный и по вполне разумной цене. **ii**



## ДОСТОИНСТВА

- впечатляющий внешний вид;
- наглядная и удобная панель управления;
- полезные функции улучшения звучания микрофона;
- режим Scout Mode, позволяющий лучше ориентироваться по звуку;
- доступная цена.

## НЕДОСТАТКИ

- трудно зафиксировать в нужном положении штатный микрофон.

# ХРОНИКА ПИКИРУЮЩЕЙ BioWare

Новейшая история компании, подарившей миру *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* и *Knights of the Old Republic*, представляет собой практически сплошную полосу неудач, скандалов и сомнительных решений. А ведь еще каких-то пару лет назад канадская студия BioWare считалась этакой Blizzard от жанра RPG, чьи поклонники были уверены, что скорее небо упадет на землю, чем «биофары» выпустят плохую игру.

## НЕДОДЕЛАННЫЕ ДРАКОНЫ И ДЕФЕКТ МАССЫ

Первым сбоем в машине по созданию идеальных ролевок стал релиз *Dragon Age 2* весной 2011 года. Сиквел, как и грозился, сделал пару твердых шагов в направлении сюжетной механики *Mass Effect*, но вдруг споткнулся и растянулся в вонючей луже недоработок баланса, однотипных квестов и повторяющихся локаций. Конечно, захлебнуться он не захлебнулся, — игру вытянули крепкие DA'шные корни, интересный сюжет и отлично выписанные спартизцы. И все же проект, особенно по сравнению с первой частью, вышел настолько неудачным, что BioWare впервые за всю свою историю свернула выпуск DLC, не успев даже толком раскрыть заложенные сюжетные линии.

Спустя год разразился всем известный скандал с *Mass Effect 3*, затмивший все интриги относительно синих прелестниц в первой части игры. О том, что игрокам подsunули вместо нормальной концовки, мы писали не раз. Тут же заметим, что, возможно, дело было не столько в том, что BioWare выпустила игру

с недоработанным финалом. В конце концов, *Knights of the Old Republic 2* же простили все недоделки, а ведь свет она увидела еще в худшей форме. Просто завершилась трилогия так, как завершаться не должна была. И уж точно лишним было появление в начале титров совершенно издевательского предложения подождать выхода новых DLC.

Кто знает, быть может, адекватная реакция BioWare вкупе со своевременным выпуском *Extended Cut* могли бы спасти репутацию и компании, и бренду. Но случилось то, что струсилось, и растянувшаяся на полгода череда дополнений в комплексе с заявлениями BioWare о своей непогрешимости и гениальности развязки ME3 заколотили в гроб «Эффекта массы» столько гвоздей, что разработка четвертой части (уже начатая) будет представлять собой сеанс некромантии.

## ВЕЛИКАЯ СИНГЛПЛЕЕРНАЯ ММО

Тем времени тучи начали сгущаться и над самым масштабным творением BioWare — эпической MMORPG *Star Wars: The Old Republic*. Каза-

лось бы, уж она-то не должна была разделить участь оффлайнных сородичей, ведь именно на ее алтарь были брошены не только баснословные деньги (цифры не назывались, но по оценкам экспертов игра обошлась в \$200-300 млн.), но и усилия ведущих разработчиков сту-

дии, которых по такому поводу перекинули с других проектов. Фактически, недоделки DA2 и ME3 были своеобразной ценой за успех *SWTOR*... успех, который, однако, оказался чересчур кратковременным.

Пройдя соло-линейку за свой класс и устав от восторженного



Рэй Музика намерен посвятить дальнейшую жизнь благотворительности и борьбе за права животных...

# ЭПИЛОГ В ТРЕХ ЦВЕТАХ

Концовки Mass Effect 3, различавшиеся лишь цветами, вдохновили:



Фанатов Mass Effect 3, приславших BioWare подборку пирожных соответствующих цветов. Разработчики от выбора уклонились, передав сладости в благотворительный фонд.



Сайт Consumerist.com, по результатам голосования признавший Electronic Arts (владелец BioWare) худшей компанией года. Почетному победителю было предложено выбрать один из трех цветов подушки, на которой лежал приз – золотая какашка.



DOES ANYONE ELSE THINK THAT GHOST CROCK'S UNIFORMS BEING BLEEVELESS IS EXTREMELY PRACTICAL? IT'S JUST SAYING.

Компанию Blizzard, 1 апреля 2012 года анонсировавшую игру Supply Depot, посвященную небывало глубокому отыгрышу оператора терранского склада припасов. В числе прочего, было обещано, что решения игрока (опускать или поднимать здание в нужный момент) будут учтены в одной из трех масштабных концовок с уникальной цветовой схемой.

ахання над сюжетно-ролевыми достоинствами игры, игроки один за другим приходили к мысли, что за пределами оных линеек нет ничего такого, что могло затмить бы грандов жанра. Там, где подзабытый в

преддверии «Пандарии» WoW предлагал с десяток вариантов развлечения для эльфов 85-го уровня, возможности прокачанных джедаев и ситхов ограничивались куцым и несбалансированным PVP, не ме-

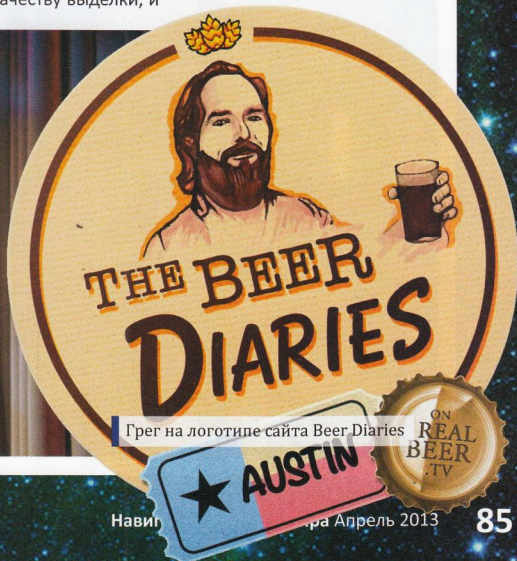
нее кислой PVE-составляющей и завлекательным предложением начать прокачку нового персонажа. Эндгейм в SWTOR на порядок уступал сюжетным линейкам как по интересности, так и по качеству выделки, и

было заметно, что средства на него выделялись по остаточному принципу.

Что гораздо хуже, MMO-составляющая игры вообще находилась в прямом проти-



...а Грег Зешук – ведению блога, посвященному интервью с ведущими пивоварами



Грег на логотипе сайта Beer Diaries

воречии с ролевыми корнями. При всем богатстве ассортимента решений, пройденные квесты не оказывали никакого влияния на развитие мира и персонажа, а выбор Светлой или Темной стороны диктовался гайдами по суперпрокачке, а не моральными предпочтениями игрока. Контрольным выстрелом стало то, что ни один класс не получил нормального финала. Игра обрывалась на полуслове, заставляя выбирать между эндгеймовым гриндом и созданием еще одного героя.

## КАПИТАНЫ УХОДЯТ ПОСЛЕДНИМИ

**Star Wars: The Old Republic** взяла бодрый старт, став той игрой, ради которой уходили из **WoW**. На отметке в 1,7 миллиона игроков аналитики хором начали пророчить ей светлое будущее... Но весной 2012-го количество подписчиков упало до 1,3 миллионов,

а к лету сократилось до 800 тысяч. Исход игроков совпал с исходом разработчиков: менее чем за год из BioWare ушло небывалое количество ключевых сотрудников, практически весь костяк команды **SWTOR**. Уже под занавес, в сентябре, компанию покинули ее основатели, Рэй Музика и Грег Зещук. Этот «хлопок дверью» (оба мэтра заявили, что в игровую индустрию возвращаться не собираются) оглушил даже тех, кто сквозь пальцы смотрел на бегущих из-под крыла BioWare главдизайнеров, сценаристов и писателей. Масла в огонь подлило заявление известного игрового аналитика Майкла Пактера о том, что, дескать, это злые игроки, недовольные концовкой **МЕЗ**, довели Рэя и Грега до жизни такой. Но истинная причина, пусть и в обтекаемых выражениях, была вскоре озвучена одним из сотрудников BioWare. Раз-

работка основной части игры закончена, а для поддержки и выпуска дополнений содержать штат корифеев жанра RPG не обязательно. Всем спасибо, все свободны.

## КУДА УХОДЯТ ММО

В ноябре BioWare перевела **SWTOR** в категорию Free2Play, тем самым официально подтвердив, что надежды на ее прибыльность сильно расходятся с действительностью. При этом цены на докупаемый контент (к которому относилось вообще все, что выходило за рамки однократной базовой прокачки: от дополнительных мест под иконки до временного доступа к определенным инстансам) оказались откровенно грабительскими. Нет нужды говорить, что народной любви BioWare такой ход не прибавил.

Естественно, проект еще живет и дышит, недоделки

худобедно исправляются, появляются новые контент-патчи. Но уже можно утверждать, что **SWTOR** повторил судьбу **Age of Conan**, **Warhammer Online**, **Lord of the Rings Online** и прочих тяжеловесных онлайн-хитов, созданных на основе раскрученных вселенных и сумевших продержаться в лучах славы от силы около года, кое-как отбив бюджет и с чистой совестью уйдя на F2P-пенсию. Хотя расчет бюджета в данном случае можно и поспорить. Наверное, иного от этого проекта и нельзя было ожидать: да, **SWTOR** создавалась лучшими спецами BioWare, но за их плечами лежал опыт создания исключительно оффлайновых RPG. Выстрел был громким, но снаряд пронесся мимо цели.

## ГОРБАТАЯ ЛУНА

Первая инопланетянка-лесбиянка появилась у BioWare еще в **Knights of the Old Repub-**



По крайней мере, в **SWTOR** действительно были обещанные твильекские рабыни

lic. Но за десять лет реверансы в сторону сексуальных меньшинств, прошедшие путь от однополого романа с Лиарой в **Mass Effect** до игры в «какого бы персонажа еще сделать голубым» во всех без исключения тайтлах, окончательно навязли у публики в зубах. Одно дело – когда в партии числится синекотая азари, чья бисексуальность следует из самой концепции однополой расы. И другое – когда ориентация старых персонажей (причем исключительно мужиков) чудесным образом меняется на нетрадиционную, а любая нейтрально дружеская фраза может забросить героя в постель к двухметровому десантнику или красавчику-магу. Поначалу хотя бы в **SWTOR** однополых отношений не предполагалось, но в конце концов пал и этот форпост на пути к толерантности, и с одним из патчей в игру была добавлена возможность «романсить» NPC своего пола. Подобные выверты, а также поддержка Electronic Arts мероприятий вроде GaymerCon вызвали закономерное осуждение, причем не только у традиционно настроенных граждан, но и у самих сексменьшинств, которые считают, что BioWare подает скользкую тему различных ориентаций предельно бестактно.

### ВАГОНЧИК ТРОНЕТСЯ, ПЕРРОН ОСТАНЕТСЯ

Разве кто-то мог представить в эпоху расцвета BioWare, что **Mass Effect**, стартовав как революция в жанре и осязаемый шаг к слиянию кино и RPG, завершит свои дни объектом интернет-травли, растеряв са-

мых преданных фанатов? Что ролевая свобода **Baldur's Gate**, возрожденная в **Dragon Age**, будет признана неприбыльной и заменена жалким подобием механики JRPG в **DA2**? Что третьей частью эпопеи **Knights of the Old Republic** станет онлайн-вой «Титаник», который разминется с айсбергом **WoW**, но перевернется и затонет под тяжестью собственных проблем?

BioWare потребовалось всего ничего, чтобы скувырнуться с Олимпа и одной ногой угодить в Лету. И если пару лет назад запаса прочности компании хватало для любых экспериментов, то сейчас успех или провал **Dragon Age 3**, последнего крупного долгостроя, с большой долей вероятности расставит запятые в предложении «казнить нельзя помиловать», уже написанном на доске в зале совещаний Electronic Arts.



И без BioWare в «Звездных войнах» практикуются однополые браки – скажем, между мандалорианскими наемниками (на иллюстрации – мандалорианец, которому повезло отхватить невесту женского пола; невеста слева)

Нет, я не знаю, куда весь бюджет ушел!





Зачем мне играть в выдуманные игры, когда на свете так много настоящей игры.  
Курт Воннегут. «Колыбель для кошки»

# ЭМУЛИРУЙ ЭТО!

## ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ПРОШЛОГО НА СОВРЕМЕННЫХ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ



### СВЯЗЬ ВРЕМЕН

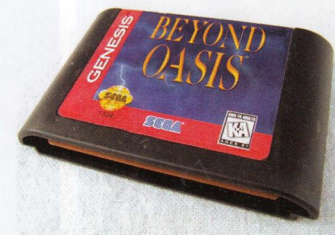
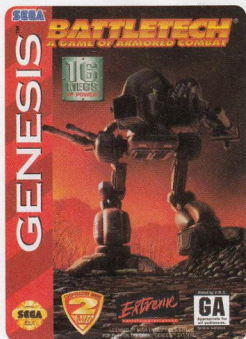
Благодаря торжеству мобильных платформ, можно наконец-то пройти всю серию **Shinobi**. Переиграть **Legend of Zelda**, **Beyond The Oasis** и **BattleTech**. Или просто зарубиться в **Contra** и **Rock'n'Roll Racing**. Причем понадобится для этого буквально один современный гаджет, который легко поместится, если не в кармане, то в сумке.

Эмуляция популярных ретро-конsoles на мобильных устройствах – явление распространенное, если не сказать всеобъемлющее. Чаще всего эмулируют восьми- и шестнадцатититную классику. Все-таки повальную, абсолютную массовую популярность игры на приставках начали завоевывать в 1983 году (да простят редакцию фанбои **Magnavox Odyssey** и прочего антиквариата). Компания Nintendo тогда выпустила приставку Famicom, ну и, собственно, понеслось. Вскоре

на рынке появилась та самая NES – Nintendo Entertainment System, восьмибитная радость миллионов подростков. Мир знакомится с Марио, конкуренты из SEGA выкатывают Master System, предлагая альтернативу грибному водопроводчику в лице стремительного припанкованного ежа Соника. Затем на рынке появляются 16-битные приставки и разворачивается настоящее противостояние Super Nintendo vs. Sega Mega Drive/Genesis. Наследием



этой маркетинговой войны стала такая коллекция великолепных игр, что жизни не хватит во все это переиграть. А если учесть, что эмулируется буквально все: от Atari до первой PlayStation, то для полного ознакомления нужно быть Дракулой – напиться кровушки и засесть!





Консоль Magnavox Odyssey



Super Nintendo

## ПРИЗРАКИ В ИНТЕРНЕТЕ

Как это всегда случалось с эмуляторами, правая сторона вопроса – дело темное. С одной стороны, большинство игр, интересующих ретрогадов, давно уже стали преданиями старины глубокой. Далеко не все издатели, которым принадлежали права на эти игры, дожили до наших дней, а многие DOS-хиты и вовсе выложены в открытый (и бесплатный) доступ самими разработчиками.

С другой стороны, многие издатели не прочь заработать, выпуская игры 20-летней свежести: мобильные устройства ожидаемо оказались подходящей почвой для возвращения интереса к игровой классике. Так 8-битные хиты стали появляться на вполне современных и популярных карманных приставках Nintendo. И вот уже даже самые суровые геймеры, забыв про *Battlefield* и прочие *Gears of War*, увлеченно рубятся в доисторический платформер *Adventure Island* или заново открывают для себя лихие трассы *Mario Kart*.

Кстати, сам факт существования приложений, эмули-

рующих начинку антикварных игровых приставок, не является противозаконным. Любой эмулятор – это бесполезный кусок кода без так называемых ROM'ов. ROM – скопированный в цифровом виде образ консольной игры. Из-за этих-то образов и происходит весь правовой сырбор. Изготовление, загрузка и распространение игр в таком формате является пиратством во всей его флибустерской красе. Тем не менее, редкие, непоследовательные попытки борьбы с ROM-сценой пока заканчиваются стрельбой из пушки по воробьям. Образы восьми- и шестнадцатитбитной классики в интернете лежат на каждом углу, размер у них крошечный, распространяются мгновенно. Поэтому достается эмуляторам, к которым с правой точки зре-

ния придраться значительно сложнее.

Крупные компании время от времени устраивают охоту на ведьм, выжигая приложения-эмуляторы из онлайн-магазинов. Так что не удивляйтесь, если по прошествии времени какие-то из упомянутых нами приложений могут и вовсе исчезнуть с радаров. Это не мешает появляться все новым и новым версиям (изготовление эмуляторов – сцена вообще крайне живучая).

Существует ворох профильных приложений, некоторые объединяют в себе сразу с десяток поколений игровых консолей. В целом, дела обстоят так, что можно

запросто носить в кармане пачку хитов с приставок NES, SNES, Nintendo 64, Sega Mega Drive, Gameboy Advance и т.д. Особо продвинутые геймеры могут даже обзавестись эмуляторами достаточно мощных платформ вплоть до Dreamcast. Глобальная сеть заботливо подскажет, как правильно установить то или иное приложение и где брать, собственно, игры. Главное – всегда помнить: то, что загружено из интернета, зачастую, охраняется строгими, как серп, и увесистыми, как молот, авторскими правами.



Консоль Famicom



## ПОД КРЫЛОМ КОПИРАЙТА

Самые сообразительные компании-правообладатели активно осваивают принцип «Не можешь победить – возглавь!» Вместе с показательными онлайн-рынками приложений, на свет появляются официальные эмуляторы консольной классики.

Особо в этом плане преуспела компания SEGA, выпускающая приставочные хиты в формате одна игра – один эмулятор. То есть все 16-битные воспоминания нашего

детства, доступные в AppStore (Streets of Rage, Golden Axe и т.д.), нужно покупать по отдельности. При этом, чего уж там, собственная разработка SEGA – Virtual Console – эмулятор далеко не самый удачный, особенно на фоне фанатских проектов. Все портит неудобный интерфейс и не лучшим образом реализованное экранное управление: вынесенная на тачскрин крестовина геймпада закрывает часть экрана, а в Golden Axe под кнопками можно спрятать целого дракона.

Зато приятное разнообразие в жизнь законопослушного поклонника ретро-игр добавляют некоторые сторонние студии. Они тоже осваивают золотую жилу классики,

но делают это, соблюдая все правовые нормы. Тут, конечно, стоит упомянуть студию DotEmu, специализирующуюся на переносе игровой классики на iOS и Android. По-настоящему эти разработчики прославились, выпустив высококлассный iOS-ремейк квеста **The Last Express**. За ними последовали **Another World**, **R-Type** и **Metal Slug 3**. Ретро-блокбастер настолько бережно перенесли с игровых автоматов, что он поддерживает даже режим для двоих игроков по Wi-Fi.

В общем, при желании, не выходя за рамки правового поля ни на шаг, приобрести к ретро-играм, конечно, можно. Но, скажем прямо, по сравнению с тем, что творится в области неофициальных эмуляторов... это как подглядывать в замочную скважину.

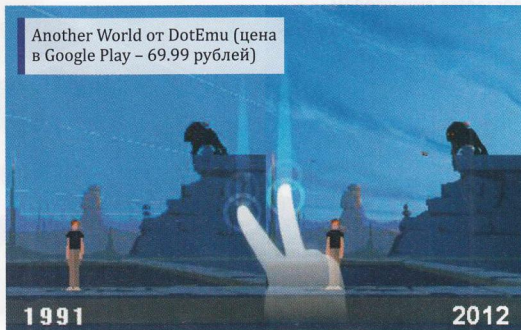
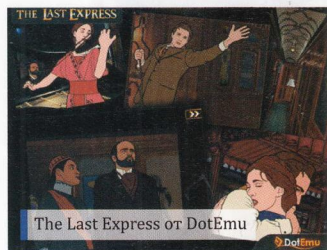
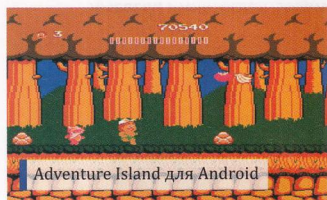
## ЗА ЖЕЛЕЗНЫМ ЗАНАВЕСОМ

Несмотря на теневой статус, эмуляторов самых разных игровых систем существует великое множество. И чтобы в полной мере ощутить величие первого **Metal Gear** или полюбоваться на карикатурное ульетранасилие серии **Battletoads**

понадобится современный мобильный девайс. Частота процессора смартфона или планшета зачастую критически влияет на скорость работы эмуляторов. Процессор от 1 ГГц на борту мобильного устройства уже даст возможность оценить достаточно широкий ассортимент 16-битных игр. Плюс, чем больше экран, тем удобнее будет обращаться с виртуальным геймпадом. Впрочем, при желании можно вообще подключить полноценный контроллер, но об этом чуть позже.

Меньше всего в плане ретро-гейминга повезло владельцам iOS-устройств. Официальные эмуляторы, конечно, существуют, но для более широкого доступа к игровой классике придется прибегнуть к сомнительному действию под названием Jailbreak. После этого, покопавшись в мутных глубинах Cydia, вполне можно найти стоящие приложения. Но, в целом, такой подход – уже высший пилотаж. А Jailbreak мало того что грозит потерей гарантии, так еще и в особо ловких руках способен сделать из бодрого смартфона или планшета бесполезный кирпич.

Тем не менее, есть луч света и в темном яблочном царстве. Наиболее широко эмулируются легендарные консоли Nintendo – NES, Super Nintendo. Самые популярные эмуляторы обычно носят названия вроде nes4iphone или SNES9X (это приложение, как несложно понять, отвечает за Super Nintendo, а значит, привет, **Donkey Kong Country**,



**Metroid** и **Killer Instinct**). Клонники SEGA тоже найдут для себя немало любопытного за железным занавесом официальной iOS-прошивки. Вполне справляющийся со своими функциями эмулятор Sega Mega Drive называется лаконично MD. Если в качестве игровой платформы выбран iPad, то ваш выбор — GENESIS A.D. Plus. Эмулятор мало того, что оптимизирован под современный большой экран, так еще и умеет разделять изображение, позволяя играть двум геймерам в режиме хот-сит.

Еще на iPhone и iPad (да и, забегая вперед, на Android) перебрался знаменитый Multiple Arcade Machine Emulator или попросту MAME — эмулятор таких винтажных игровых автоматов, как NEO GEO. Проект заслуживает отдельного упоминания, первые версии MAME для разных платформ появились еще в конце 90-х, когда о телефонах с тачскрином мечтали разве что Стив Джобс, а файтинги **Fatal Fury** и **The King of Fighters** уже по праву получили звание нетленной классики.

Для тех же, кто желает вспомнить, как выглядели цифровые развлечения на персональных компьютерах, можно обратиться к другому эмулятору-старожилу — DOSbox. Он тоже существует уже больше десяти лет, и, конечно, в очередной раз явился миру на мобильных устройствах. DOSbox в умелых руках позволит запустить на iPad **Warcraft II**, **Doom** и **Fallout**. Версия эмулятора для iOS-устройств носит название iDOS и по понятным причи-

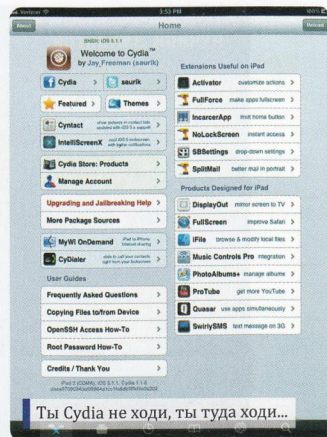


нам Apple ее не слишком жалует. Мол, в App Store и без того целая подборка солидных ретро-тайтлов. Пройти **Streets of Rage** или две первые части **Earthworm Jim** можно абсолютно официально. Как и переработанные **Myst**, **Beneath the Steel Sky** и **Monkey Island**. Тем же, кому хочется запустить другие классические квесты от LucasArts, нужно будет изрядно попотеть, установив эмулятор ScummVM, который откроет доступ к **Day of the Tentacle**, **Full Throttle** и прочим шедеврам золотого века адвентур.

## ЗАПОВЕДНИК ЭМУЛЯТОРОВ

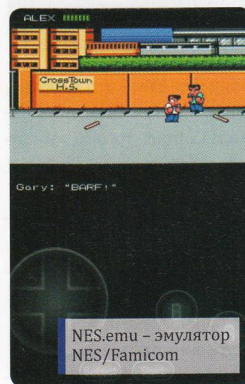
У владельцев андроидных девайсов горизонты, конечно, пошире. Чтобы установить

большинство эмуляторов, чаще всего не нужно совершать никаких шаманских манипуляций. Благодаря открытости системы, ретрогейминг на андроидах цветет особенно буйным цветом. При этом владельцы Android OS из компании Google тоже



не лыком шиты в том, что касается защиты авторских прав. И время от времени с официальной барахолки приложений исчезает очередная волна популярных эмуляторов. Но найти их в заметном для андроидоголовых формате “\*ark” проще простого (по иронии судьбы достаточно скормить профильный запрос тому же Google).

Забавный нюанс — большинство стоящих эмуляторов на этой платформе имеют в названии окончание “-oid”. Захотели восьмьбитной графики и звука — есть Nesoid,



## РУЧНОЙ ЭМУЛЯТОР

Не стоит забывать и об устройствах, которым было предназначено стать игровыми от рождения. Так, например, удобный встроенный геймпад Sony Ericsson Xperia Play – то, что надо для игр на ходу и в дороге. Гаджет имеет культовый статус среди поклонников ретро-гейминга. Ну как же – практически готовая консоль, без огрехов эргономики. Нет распространенных проблем с экранным управлением, геймпад заботливо встроен в корпус смартфона. И главное – тот самый Android на борту, который идеально подходит для погружения в сладкую игровую ностальгию. А ведь есть еще и бесконечное количество поделок от изобретательных китайских производителей. Они копируют корпус PSP, ставят внутрь Android, снабжают пачкой эмуляторов и выбрасывают на рынок. Не счесть числа таким устройствам, имя им – Легион.



Телефон Sony Ericsson Xperia Play

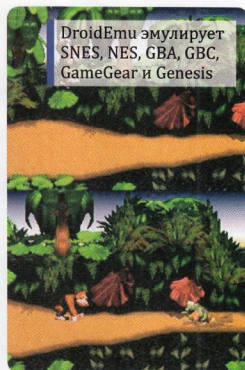


VGBA эмулирует GameBoy Advance

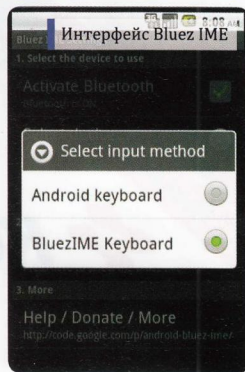
Sega Genesis – это Genesoid. Если приложение называется Cuboid, то оно, понятное дело, эмулирует Game Cube. А лучший эмулятор Game Boy Advance называется Gameboyd. Работают все эмуляторы более-менее одинаково. Устанавливать их стоит на карту памяти, оставив встроенные резервы девайса для решения более серьез-

ных задач, чем ретро-игры. Управление в большинстве приложений чаще всего сделано на достойном уровне. Например, у Cuboid виртуальный геймпад вынесен в отдельную зону на экране, и это очень удобно. А многие новые версии эмуляторов и вовсе позволяют настраивать управление.

Для Android-устройств существуют и крайне удобные каталоги ROM'ов. Например, очень удачное решение называется DroidEmu ROM Get – библиотека образов игр распознается большинством популярных эмуляторов. Ее создатели также выпускают и поддерживают свою одно-



DroidEmu эмулирует SNES, NES, GBA, GBC, GameGear и Genesis



именную разработку для ретро-гейминга. Особенность приложения DroidEmu в том, что в него зашиты сразу несколько популярных приставок – от SNES до Sega Game Gear. Благодаря тому, что ROM'ы почти не занимают места в памяти, мечта каждого ретрографа – иметь в кармане полное собрание сочинений игровой классики – становится вполне реальной.

Легкое подключение андроида к телевизору заставляет ретро-гейминг сверкать новыми гранями. И вот тут уже пригодится дополнительный контроллер, который можно подключить к смартфону или планшету

на базе Android OS. Взять хотя бы тот же Wiimote. Дада, официальный геймпад от Nintendo распознается множеством эмуляторов при помощи специального прошечного приложения (для удобства называется оно так же – Wiimote Controller). Размахивать им в воздухе, конечно, толку мало. Когда создавались те игры, что сейчас проходят по категории Retro, разработчики видели Wii и ее систему управления разве что в мечтах. Зато кнопки и крестовина сослужат верную службу в выписывании суперударов в каком-нибудь Street Fighter 2.

Пройти хотя бы пару уровней в **Ghouls'n'Ghosts** или **Comix Zone**, тыкаясь в подслеповатое экранное управление, – это подвиг, на который способны немногие. Так что еще более удачным решением будет приобретение контроллера. Китайские онлайн-магазины готовы снабдить ретро-геймера всем необходимым за копейки. Двадцать долларов – цена девайса держат вполне уверенно. А ведь можно подключить и сразу два. Главное не забыть загрузить специальный софт. Одно из самых удачных решений – простая и понятная программа BlueZIME. Есть и еще один довод в пользу безымянных контроллеров. Для того чтобы подключить к эмулятору настоя-



Если понаме-контроллер не рассматривается, то можно приобрести, например, SteelSeries FREE Mobile Controller (порядка \$80)

щий Wiimote или Dual Shock, вначале придется обеспечить себе права системного администратора. Что, в общем-то, тоже процедура из разряда «на свой страх и риск».

### ЖЕЛЕЗНЫЙ ВОПРОС

Если говорить о самих устройствах, подходящих для ретро-гейминга, то тут каких-то особых принципов нет. Чем шустрее смартфон или планшетник, тем легче он переваривает разнообразные эмуляторы. Игры для NES или Sega Mega Drive потянет, пожалуй, любой современный образец компактной техники — от мощного New iPad до смартфонов прошлых лет от HTC или Motorola. А вот, к примеру, для глад-

кой эмуляции первой Sony PlayStation непременно нужна серьезная железка. Samsung Galaxy 3 и устройства из линейки Google Nexus справляются с этой задачей играючи. Такие образчики передовых технологий даже позволяют включать в настройках эмулятора anti-aliasing и

прочие улучшения картинки, при этом не особо теряя в производительности. Что касается версий операционных систем, то надо понимать, что создатели эмуляторов не топчутся на месте, регулярно обновляя свои детища. Так что, чем свежее ОС в вашем мобильном девайсе, тем луч-

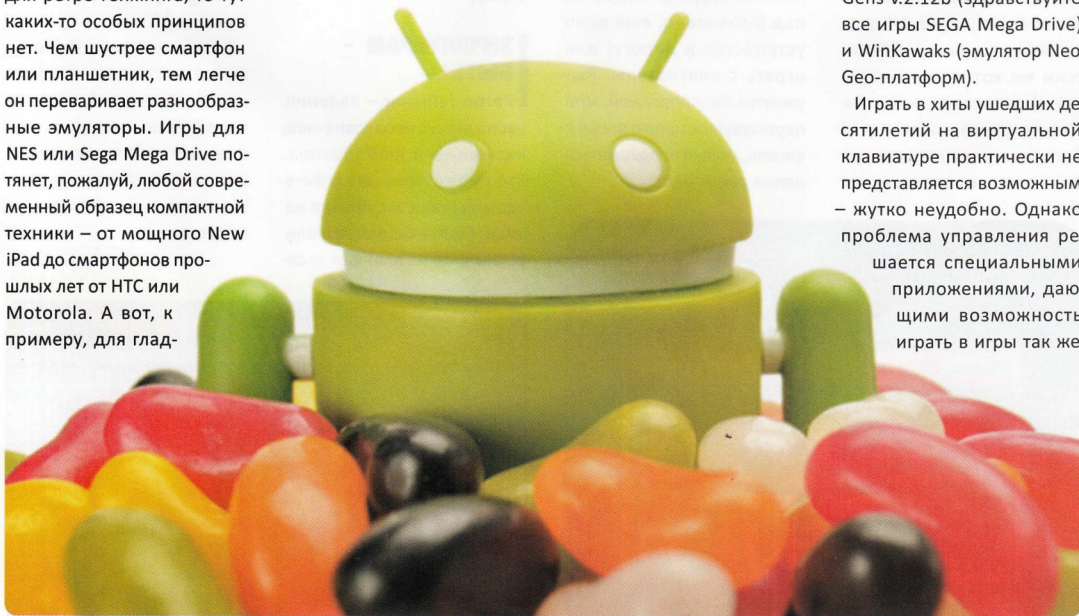
ше. Максимальную гибкость в ретро-играх ожидаемо демонстрируют устройства на базе четвертого поколения ОС Android — IceCream Sandwich и Jelly Bean.

### ЭМУЛЯТОРЫ И ВИНДА?..

Если вопрос эмуляции стоит по-настоящему остро, то лучшим выбором станут планшеты на базе Windows 8. Мобильная эмуляция открывает новые горизонты перед пользователями, ведь практически все самые известные и работоспособные эмуляторы имеют версии для Windows.

Так, нам удалось без проблем запустить эмулятор NES — NEC FCEUX v.2.2.0 на планшете HP ElitePad 900. Столь же успешно прошли тестовые запуски эмуляторов Gens v.2.12b (здравствуйте, все игры SEGA Mega Drive) и WinKawaks (эмулятор NeoGeo-платформ).

Играть в хиты ушедших десятилетий на виртуальной клавиатуре практически не представляется возможным — жутко неудобно. Однако проблема управления решается специальными приложениями, дающими возможность играть в игры так же,



как, например, на iPad: слева на экране располагается крестовина, справа – кнопки управления. Оптимальный (но не эргономичный) вариант – подключение к планшету клавиатуры или геймпада для Xbox 360.

Напоследок расскажем о том, как мы пытались запустить DOSBox на планшете HP ElitePad 900.

Теоретически, приложение должно работать на Windows 8. Увы, с самого начала что-то пошло не так, и не помог ни один из режимов совместимости. Спасли положение жители форумов, которые обнаружили, что для запуска DOSBox к планшету нужно... подключить мыш! То, что надо в затяжном путешествии.

Народные советы помогли, и для теста мы установили три игры - **Discworld**, **Ultima VII** и **Double Dragon 2**. Здесь возникла вторая проблема: если вы хотите настроить звук (например, включить его), придется искать еще и беспроводную клавиатуру. Дело в том, что виртуальная

клавиатура не смогла вместить в себе стрелки вверх и вниз, которые нужны для переключения настроек. Войти в полноэкранный режим невозможно всё по той же причине - куда-то пропала клавиша Alt (впрочем, создателям виртуальной клавиатуры удалось сделать дополнительное меню с множеством других «важных» клавиш).

К сожалению, мыш нужна не только для запуска программы. Играть в **Discworld** самым простым методом — пальцами — невозможно, курсор прилипает к границе окна, намекая, что пора бы уже взяться за мыш. **Ultima VII** вообще не запустилась, но мы уверены, что если покопаться на форумах, и для нее найдется проверенный вариант. **Double Dragon 2**, в свою очередь, лихо предложила подключить геймпад (правильно, еще одно устройство в дорогу) или играть с клавиатуры. Разумеется, беспроводной, хотя перемещаясь только влево и вправо, можно продержаться целых две минуты.



Как вы уже поняли, DOSBox пришел на планшет, чтобы его уничтожить. Уничить. Превратить в настольную систему. И есть всего лишь один, к тому же, весьма скромный плюс у этого заложника мыши и клавиатуры — он легче ноутбука. Надеемся, когда-нибудь появится новая версия DOSBox, которая ничего не будет от вас требовать, кроме нежных прикосновений к сенсорному экрану.

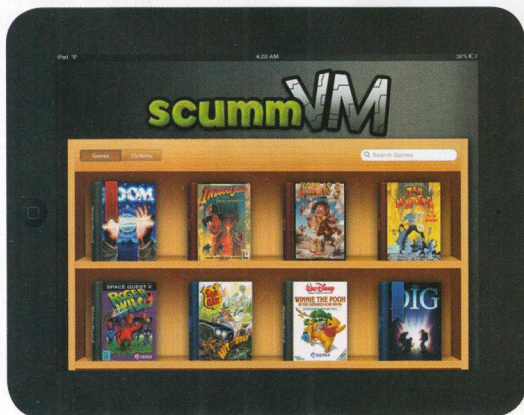
## ЭМУЛЯТОРАМ - БЫТЬ!

Ретро-гейминг – явление настолько же неоднозначное, насколько и любопытное. Кто сможет отказать себе в удовольствии зарубиться на смартфоне в **Golden Axe** или установить на планшет ту са-

мую **Dune**? Подключить девайс к HD-телевизору, чтобы снова прокатиться по трассам **Road Rage** или с головой уйти в сюжетную линию прекрасной, даже по сегодняшним меркам, JRPG **Phantasy Star**?

К сожалению, понятия «ретро-гейминг» и «пиратство» еще долго будут синонимами: по-настоящему с размахом решению этой проблемы подошла только Nintendo с сервисом Virtual Console (да и тот доступен только на ее консолях).

В любом случае, стоит помнить о том, что делать игры начали не вчера. А если под рукой есть смартфон или планшет — это тот самый шанс с легкостью прикоснуться к главным вехам в истории индустрии. ■



# INVENTORY

ANDROID & IOS



96

В бездонном океане мобильных игр легко утонуть, но «Навигатор» поможет выбрать самые лучшие и интересные игры, способные превратить любой планшет или смартфон в игровую консоль.

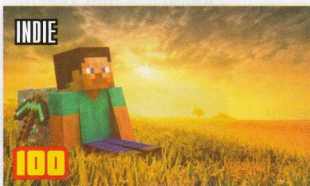
ACHIEVEMENTS



99

Рубрика Achievements будет интересна любому коллекционеру виртуальных наград. Для нее мы ежемесячно отбираем наиболее сложные, забавные и интересные ачивменты и трофеи.

INDIE



100

Не обремененные обязательствами перед издателями и внушительным бюджетом, небольшие группы энтузиастов зачастую создают маленькие шедевры. О таких проектах рассказывает наша рубрика Indie.

FORBIDDENWARE

邪魔

102

В этой рубрике мы рассказываем о труднодоступных играх: какие-то никогда не выходили на английском языке, к другим – не получить доступ если живешь в России, третьи – не запустятся на европейской консоли.

CYBERSPORT



103

Самые свежие новости из мира киберспорта: победы и поражения именитых команд, результаты важнейших матчей, изменения в составах и многое другое.

INOPRESS



104

Главные тенденции и факты, подмеченные иностранной прессой за последнее время, не могут пройти мимо нашего внимания.





## THE BARD'S TALE

Переиздание **The Bard's Tale** для iOS случилось два года назад, но только недавно игра подверглась локализации. Для наполненной шутками и всевозможными приколами игры – событие немаловажное.

Для начала следует напомнить, что **The Bard's Tale** – не совсем RPG. Скорее, приключенческая пародия на штампы жанра, замешанная на юморе, мифологии и приправленная добродушным стебом. Герой ролевой игры не обязательно должен быть крутым, он запросто способен решать все вопросы с помощью волшебной лютни, а не меча-кладенца, а в качестве вознаграждения может желать не принцессу, а дородную трактирщицу да кружку пива в придачу.

Игравшие в **The Bard's Tale** наверняка помнят, что все «магические» функции здесь берет на себя лютня. Любое

заклинание можно наиграть. Даже призывать пета-помощника приходится с помощью веселой мелодии.

Долгожданный перевод игры на русский язык – отличный повод познакомиться с классикой. Радостное событие несколько омрачается восьмилетним возрастом **The Bard's Tale**, который на iPad виден невооруженным взглядом. Да и поддержка Retina-дисплеев отсутствует.

Впрочем, чтобы сгладить впечатление от дефицита полигонов и бюджетной анимации персонажей в игре 2004 года, достаточно познакомиться с любой из игр оригинальной трилогии **The Bard's Tale** (вышедших в конце 80-х годов), благо все они поставляются в комплекте. — **Александр МИЛАШЕНКО**

### THE BARD'S TALE

Платформы iOS, Android  
Издатель inXile Entertainment



Одни вытаскивают мечи из камней, а те что попроче — из руин разваленных кузниц

## BORDERLANDS: LEGENDS

Пандора – планета контрастов. Привычных для нормального человека животных, растений и даже предметов тут не сыщешь днем с огнем. Впрочем, для игроков-ветеранов двух частей **Borderlands** пандорская флора и фауна не будет в диковинку. Но к геймплею **Borderlands: Legends** им придется привыкать.

Во-первых, изометрический вид – нечто новенькое для игроков, привыкших любоваться красотами Пандоры от первого лица. Впрочем, смена камеры не навредила драйву оригинальной игры – четыре главных героя по-прежнему несут смерть монстрам на ближних и дальних дистанциях и по мере надобности лечат друг друга.

Во-вторых, неприятным сюрпризом стало управление. Привыкнуть к нему будет труднее, чем к изометрии. Палец не всегда попадает в маленькую фигурку персонажа. После того, как вы все же

попали, нужно будет успеть применить абилку и указать, на кого ее нужно применить. В результате приходится с бешеной скоростью водить пальцем по экрану, чтобы не дать погибнуть персонажам.

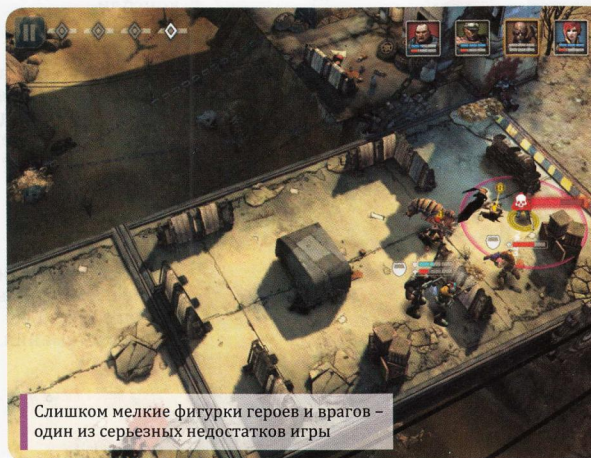
Следовало бы пожурить разработчиков за скучноватые локации, но это было бы уже придиришкой. На экране почти все время разворачивается такая бойня, что находить минусы в дизайне местности просто не успеваешь. — **Александр МИЛАШЕНКО**

### BORDERLANDS: LEGENDS

Платформы iOS  
Издатель 2K Games



Персонажи первой Borderlands вернулись в игральном виде



Слишком мелкие фигурки героев и врагов – один из серьезных недостатков игры

# MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Как известно, нормальные герои всегда идут в обход. Что и понятно: избежал лишних потерь — берег войско — укрепил боеспособность армии в целом. Но иногда бывает и так, что герои поднимают старое знамя и идут не в ту степь в буквальном смысле этого слова. Вот так и получилось с **Might & Magic: Clash of Heroes**: старое знамя есть — **Might & Magic**, зато все остальное можно назвать «не той степью».

С первых минут игры на нас обрушивается лихо закрученная сюжетная линия, раскрывающаяся в комиксовых картинках, появляющихся по мере прохождения. Местные принцессы носят короткие юбки, а принцы — причеки почти как у панков. Ни то, ни другое не мешает им проявлять друг к другу романтический интерес и сыпать шутками.

Воевать в **Clash of Heroes** не сложно, но достаточно интересно. Персонаж может возглавить до пяти отрядов, которые располагают очками действия. Последние расходуются на перемещение, атаку или оборону.

Для обороны отряд выстраивается в горизонтальную линию, для атаки — в вертикальную. Вся тактика строится на этих трех действиях и грамотном их сочетании.

В очередной раз в меру интересная игра оказывается подпорченной большим местом многих планшетных игр — управлением. Нажимаем на экран, желая передвинуть героя на глобальной карте, а он стоит. Пытаемся выбрать юнит и передвинуть его, а он смещается совсем в другую сторону. При этом баги не устают удивлять своим разнообразием и непредсказуемостью.

Впрочем, правильных походовых игр для iOS пока выпущено не так много, и, несмотря на проблемное управление, **Clash of Heroes** можно считать достойной забавой для любителей ход за ходом вести войска к победе. — **Александр МИЛАШЕНКО**

## MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Платформы iOS, Android (2013)  
Издатель Ubisoft



# KARATEKA

Первая **Karateka** была создана в далеком 1984 году основателем династии персидских принцев Персии Джорданом Мехнером для компьютера Apple II. Впоследствии игра «расползлась» практически по всем платформам и наконец-таки добралась... опять до Apple, но уже в виде версии для iPhone и iPad.

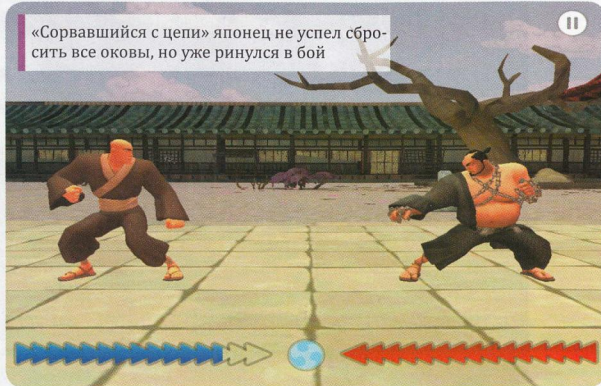
Поскольку новая **Karateka** — это хорошо забытая старая, управлять персонажем можно буквально одним пальцем. Чтобы добежать до противника, жмем на экран, чтобы ударить противника, жмем на экран, чтобы поставить блок — опять жмем на экран, причем в определенной последовательности и внимательно слу-

шая фоновую музыку, подсказывающую, в какой момент нужно ставить блок. Чем-то напоминает нетленную **Infinity Blade**, только тут все в разы примитивнее.

Если не пытаться выбить все ачивменты, игра проходит элементарно, максимум за полчаса. Ностальгирующим по той самой **Karateka** образца 84-го года тут ловить нечего — визуально об имени том предке напоминают разве что треугольнички лайфбаров и японский антураж. — **Александр МИЛАШЕНКО**

## KARATEKA

Платформы iOS  
Издатель Ubisoft



# BATTLE OF THE BULGE



Почему на iOS мало варгеймов, особенно учитывая, что система живет уже не первый год (хотя иные считают, что она вообще клонится к закату), мне непонятно. Ну, ладно серьезные, хардкорные проекты, они и на PC не самые частые гости, но почему бы не портировать что-нибудь легкое? Да, я в курсе о, например, творчестве тандема Hunted Cow Studios/Hex War, но созданные ими **Tank Battle 1944** и **Civil War 1863** уж слишком облегченные, как нульпроцентный кефир. Серия **iPanzer** не отличается повышенной симпатичностью, а, скажем, слизеринская **Battle Academy** продается по совершенно неадекватной цене в 20 долларов. Так что нынеш-

нее положение с варгеймами на устройствах от Apple можно без особого преувеличения назвать «безрыбьем». К счастью, нашего нынешнего гостя, **Battle of the Bulge**, раком не назовешь.

Название говорит само за себя: игра посвящена наиболее дерзкой операции Германии на Западном фронте, последней и оттого отчаянной попытке добиться почетного сепаратного мира с англосаксами. Тема известная не только западному, но, благодаря частым проектам на эту тему, и нашему игроку. Механика — настольная. Я так и не решил для себя, хорошо это или плохо, но местный геймплей предельно прост, и игра легко может быть издана в картоне

и пластике и разыгрываться на столе практически без купюр.

«Настольность» подразумевает несколько больший уровень абстракции, чем в привычных компьютерных варгеймах, и к этому надо привыкнуть. К тому, что за свой ход ты активируешь войска только в одном секторе, что время хода определяется случайно, к полной открытости информации (никакого тумана войны!), и так далее. Простые и понятные правила позволяют довольно быстро освоиться в игре. Несколько больше времени требуется, чтобы понять как выигрывать: главное помнить, что перед вами игровое поле и фишки, а не сложная реалистичная симуляция. С этим подходом легко до-

биться победы в **Battle of the Bulge**, по крайней мере, над компьютерным оппонентом (противников на выбор двое — один осторожный, другой агрессивный, скажем, за союзников играют Монтегери и Паттон). Но и тогда остается мультиплеер. Единственное, что будет раздражать и к чему привыкнуть трудно, — боевая система, которая, как мне кажется, базируется на чем-то примитивном вроде «Риска», и оттого элемент случайности в боях несколько выше развлекательного.

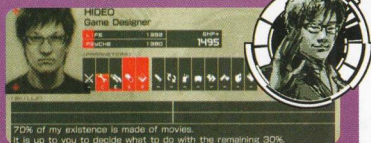
Интерфейс продуман и удобен. Графика, разумеется, довольно условна, но надо отметить, что на максимальном удалении игровое поле остается полностью функциональным, все детали и надписи отлично различимы — иными словами, масштабирование, по крайней мере, для устройств с retina-дисплеем, получилось удачно. В плюс разработке Shenandoah Studio идет и большой объем интегрированной в игру исторической информации об Арденнской битве. А в минус — цена. Все-таки десять долларов даже за такой качественный апп выходит дороговато (хотя иногда на распродажах цену снижают на треть). А уж если вы не планируете играть в мультиплеер — «десятка» и вовсе выглядит несусветной суммой. — **Андрей АЛАЕВ**



## BATTLE OF THE BULGE

Платформы iOS  
Издатель Shenandoah Studio

## ХИДЕО КОДЗИМА МЕНЯЕТ ПРОФЕССИЮ



В **Metal Gear Solid: Peace Walker** на плечи игрока ложится огромное количество проблем по созданию боеспособной армии наемников. Но где взять хороших специалистов? Конечно же, похищая их у противника и перевербовывая. В одном из интерактивных роликов предоставляется отличная возможность заполучить самого Хидео Кодзиму! Мэтр прячется в неприметном грузовике, и, если успеете его обнаружить, ваша армия пополнится... нет, не геймдизайнером, а выдающимся профи в области медицины и разведки.

### METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER HD

Платформы PS3, Xbox 360  
Трофей/Аchievement Hideo Koizumi  
Номинал Бронзовый/10G  
Задача Завербовать Хидео Кодзиму

## ПУТЬ КАРАТИСТА



Цель новой **Karateka** такая же, как и в оригинальной игре 1984 года: спасти возлюбленную и поколотить ее похитителя и всех его сообщников. Злобные птицы, служащие вероломному киднеперу, тоже должны получить по заслугам. Только на этот раз задача усложняется. Сумеете ли вы не пропустить ни одного удара в каждом из поединков? Путь к даме сердца преграждают четыре десятка головоломок, среди которых затесались весьма опасные противники. Вот насколько труден и тернист путь истинного каратеки.

### KARATEKA

Платформы PC, PS3, Xbox 360, iOS  
Трофей/Аchievement Way of the Karateka  
Номинал золотой/80G  
Задача Дойти до Акума, ни разу не получив удар

# ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

ТЕКСТ Владимир ПУГАНОВ



## METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Платформы PS3, Xbox 360  
Трофей/Аchievement Becoming a Lightning God  
Номинал Золотой/50G  
Задача: Пройти сюжетный режим на сложности Revengeance с рейтингом S

Стать божеством молний в реальном мире, конечно, нелегко. Хотя в некоторых ситуациях ощутить незабываемую связь с электричеством можно. Всех било током? Искры сыпались из глаз? Но вот статус бога молний в **Metal Gear Rising** заслужить куда сложнее. Пройти игру на максимальном уровне сложности, когда один-два удара сваливают Рейдена, словно он не мощный киберниндзя, а новичок секции каратэ, — сама по себе миссия не из легких.

Получение рейтинга S за каждый мало-мальски важный бой или схватку с боссом зависит не только от того, на какой сложности проходится игра, но и от манеры прохождения. Выполнение продолжительных комбо и многочисленных Zandatsu, своевременное блокирование ударов противника... и все это необходимо успеть проделать в максимальном темпе.

Впрочем, соискателям божественного статуса разработчики сделали несколько послажек: позволяет унаследовать мощное оружие, экипировку и апгрейды от предыдущих прохождений на более щадящих уровнях сложности.



ТЕКСТ Ростислав ХАБАРОВ

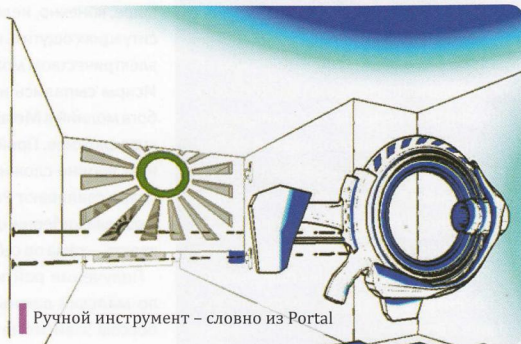
# ANTICHAMBER

С точки зрения банальной эрудиции...  
Начало фразы, скрывающей простые истины  
за нагромождением наукообразных терминов

Концепция оригинальной головоломки с видом от первого лица возникла, как это нередко бывает, случайно. Создатель игры Александр Брюс, работая над игрой **Snake**, допустил ошибку и получил невозможную геометрическую картинку. Но что-то в этой странной картинке привлекало внимание. В попытке сохранить и развить это ощущение Брюс начал разработку **Antichamber**, собравшую за два года огромное количество всевозможных наград.

Безымянный протагонист без предварительной подготовки отправляется бродить по комнатам и коридорам, пространство которых изворачивается подобно камерам на гравюрах Эшера или рисунках Фоменко. Он падает вверх, проходит через стены, использует странное оружие и изменяет окружа-

ющую действительность, просто посмотрев на нее через стекло. Кругом оптические иллюзии, и почти все не является тем, чем кажется. Никакого сюжета или цели, кроме «пройти немного дальше», эта затея не имеет. Но чтобы продвигаться, необходимо постоянно решать загадки. Это не сложные логические или интеллектуальные задачи а, скорее, психологические задания. Именно психология и является самой важной составляющей геймплея. Не приходится сомневаться,



Ручной инструмент – словно из Portal

понимает психология игр. И результат действительно захватывает! Музыка ласкает слух, интерфейс сделан

цветов и интенсивности (снова влияние психологии). Баннеры на стенах радуют глаз.

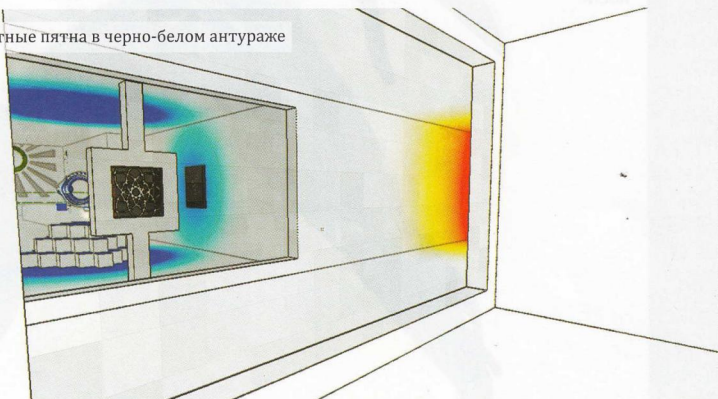
**Antichamber не останется незамеченным игровым сообществом. Игра соберет много поклонников, но и критиков будет немало...**

что опытный разработчик игр знает азы игростроя, но они принесены в жертву аддиктивности, как ее

очень продуманно и стильно. Спокойная черно-белая картинка перемежается яркими пятнами различных

Безусловно, **Antichamber** не останется незамеченным игровым сообществом. Игра соберет много поклонников, но и критиков будет немало. Присоединимся ко вторым. И вот почему: явно увлекшись психологией, автор начинает выдавать советы вроде «не зная броду, не суйся в воду» как откровения высшего разума. Это портит неплохое в остальном впечатление.

Кислотные пятна в черно-белом антураже



## ANTICHAMBER

Жанр Puzzle  
Издатель Demruth  
Разработчик Alexander Bruce  
Платформы PC  
Сайт [www.antichamber-game.com](http://www.antichamber-game.com)

PC И ОСНОВНЫЕ СЕРВИСЫ

## STRIKE SUIT ZERO

Не часто разработчики игр радуют нас точным соблюдением сроков. Особенно если сроки сжаты. Тем приятнее видеть космосим **Strike Suit Zero**, который закончил сбор средств на Kickstarter лишь в конце ноября, но вышел в продажу уже в январе. Игра анонсировалась как продолжатель классических **Wing Commander** и **Freelancer**, но знатоки жанра без труда узнают в ней черты старенькой **Omega Boost** для PlayStation в антураже современной серии «Икс» от Egosoft.

Незатейливый сюжет излагается в самом начале. Заключается он в том, что земляне расшифровали инопланетный сигнал и смогли начать колонизацию космоса. Постепенно колонии возжелали независимости, что метрополии, естественно, не понравилось. Casus belli

(повод к войне) был найден при очередных открытиях инопланетных технологий. Все! Далее игроку выдают истребитель-трансформер и отправляют спасать матушку Землю. Огонь, взрывы, задания от говорящих портретов, враги, огонь, взрывы...

Игра на удивление требовательна к железу, но взамен предоставляет хорошую для инди картинку и приличный звук. AI непреходимо туп, что не мешает ему временами создавать заметные трудности даже для опытных пилотов. Общее впечатление от **SSZ** — положительное. Особенно если вам нравятся вызовы и их преодоление.

### STRIKE SUIT ZERO

Жанр Action, Spacesim  
Издатель: Born Ready Games  
Разработчик: Born Ready Games  
Платформы: PC, (PS-в планах)  
Сайт: [www.strikesuitzero.com](http://www.strikesuitzero.com)

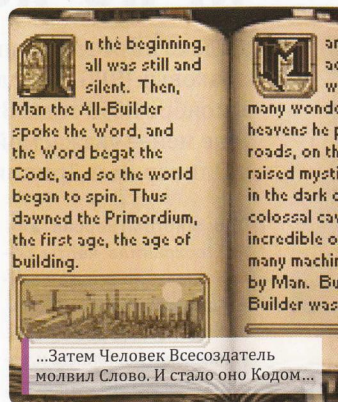


Истребитель-мех атакует вражеский корвет

## PRIMORDIA

Перечисление книг, фильмов и игр, мимолетные ассоциации и намеки на которые вызывает прохождение **Primordia**, заняло бы не меньше страницы. Поэтому просто констатируем: создатели олдскульного квеста глубоко погружены в культуру компьютерной эры. Отсюда, видимо, и сюжетная завязка.

Эпоха людей прошла. Большая часть достижений цивилизации исчезла в ядерном апокалипсисе вместе со своими создателями. Но на выжженной земле сохранилась память о Человеке. Не память даже, культ. И хранят его роботы. Странные, самобытные, временами гротескные «потомки» человечества. Приключение начинается с преступления. У робота-отшельника Горацио Нуллбильда V и его самосборного помощника Криспина грабитель отбирает энергетический кристалл. Парочке не остается ничего другого, как покинуть свой уютный ржавый космический корабль и отправиться на поиски источника энергии. Героев ждут неожиданные открытия, встречи с незнакомыми и знакомыми роботами,



...Затем Человек Всесоздатель молвил Слово. И стало оно Кодом...

и огромный город Метрополис...

Отдельно следует отметить редкое на сегодня внимание к мелочам. Смело рекомендуем игру всем, кто не требует сверхсовременной графики и способен потерпеть неудобства пресловутого pixel hunting'а ради удовольствия, получаемого от великолепного геймплея, прекрасного нелинейного сюжета и искрометного юмора.

### PRIMORDIA

Жанр Adventure  
Издатель: Wadjet Eye Games  
Разработчик: Wormwood Studios  
Платформы: PC  
Сайт: [www.wadjeteyegames.com/primordia.html](http://www.wadjeteyegames.com/primordia.html)



Дом, милый дом

ТЕКСТ Владимир ПУГАНОВ

Сказка всплывает там, где тонет наука.  
Генри Лайон Олди. «Королева Ойкумены»

# NI NO KUNI: SHIKKOKU NO MADŌSHI

Далеко не все западные игроки знают, что история Ni no Kuni – одной из самых знаковых JRPG последних лет – началась вовсе не с выхода в Японии PS3-версии в ноябре 2011 года. Впервые поклонники прославленной аниме-студии Ghibli и не менее уважаемой девелоперской компании Level-5 смогли познакомиться с Оливером и Дриппи еще в декабре 2010. И не на PS3, а на малютке DS.

Во многом версия для PS3 сохранила черты DS-оригинала, но все же вариант для портативной консоли от Nintendo содержал массу уникальных достоинств и, какая ж игра без них обойдется, недостатков. Олдскульная пошаговая система боя, когда каждый из членов группы совершает ход по очереди, в версии для PS3 кардинально изменилась. В **Shikkoku no Madōshi** позволяет напрямую управлять даже Дриппи



(в японской версии его зовут Shizuku). Очевидно, разработчики решили немного «осовременить» боевку в версии для PS3, но многие ценители жанра согласятся, что проверенную временем пошаговую систему рано списывать со счетов.

Кастовать заклинания в DS-версии можно как традиционным способом (т.е. выбрав нужный spell в соответствующем меню), так и более необычным, выписывая стилистом на тач-скрине магические знаки. В **Castlevania: Dawn of Sorrow** похожим образом использовались так называемые печати для добивания боссов.

Главным же недостатком **Shikkoku no Madōshi** стала техническая реализация. По стандартам DS игра выглядит просто великолепно, но созданный талантливыми

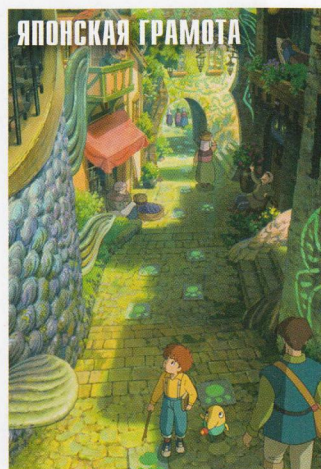
художниками студии Ghibli и дизайнерами Level-5 волшебный мир заслуживает

более масштабной презентации, а не маленького изображения на двух портативных экранчиках. Вероятно, именно поэтому японцы приняли решение портировать игру на PS3, попутно что-то улучшая, что-то удаляя, а что-то и переделывая. Результатом их работы стала милая и добрая JRPG **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch**,

которая, пусть и с солидным опозданием, но все-таки добралась до западных берегов.

## NI NO KUNI: SHIKKOKU NO MADŌSHI

Жанр JRPG  
Издатель Level-5 Inc., Studio Ghibli  
Разработчик Level-5 Inc.  
Платформы DS



Версия для DS носит подзаголовок **Shikkoku no Madōshi**, что примерно можно перевести как «Угольно-черный маг». Любопытно, что японский подзаголовок PS3-версии звучит иначе и переводится как «Королева белого священного пепла». В западном релизе подзаголовок в свою очередь изменили на «Гнев белой ведьмы».

Издание **Ni no Kuni** для DS стало едва ли не самым примечательным за всю историю портативной платформы. Невероятно большая для DS-игр коробка хранит не только кейс с картриджем, но и увесистый фолиант в твердой обложке. На каждой из его 350 страниц содержится ценная информация о заклинаниях и монстрах. Кроме того, в книге можно отыскать алхимические рецепты и карты локаций, а также получить подсказки к игровым пазлам. Столь ценный источник знаний в Японии прилагался к каждой версии игры. На Западе переведенный на английский фолиант можно заполнить только в комплекте совсем не дешевой коллекционной версии.



# БОЛЬШОЙ КУШ

## БУДУТ И НА НАШЕЙ УЛИЦЕ ТАНКИ

В феврале было анонсировано сразу несколько чемпионатов с призовыми фондами, исчисляемыми семизначными суммами. Первым заявил о себе Call of Duty World Championship, на котором, как и в прошлый раз, разыграют миллион долларов. Первенство по **Call of Duty: Black Ops 2** на Xbox 360 пройдет в Лос-Анджелесе с 5 по 7 апреля и соберет лучшие команды по итогам региональных квалификаций – американских, европейских и азиатских.

Если призового ивента по **CoD** ожидали все, то щедрая сумма в \$2.5 млн. на чемпионате от Wargaming.net стала для комьюнити настоящим сюрпризом. Как и Call of Duty World Championship, первенство по **World of Tanks** начнется с региональных турниров, победители которых поедут на суперфинал. У танкистов подготовка уже идет полным ходом: битва предстоит нешуточная.

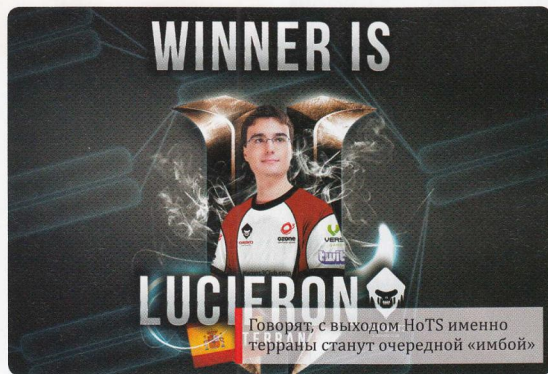


# ПЬЕДЕСТАЛЫ МИРА

## ТУРНИР МАГНИФИКО

Февраль оказался бедным как на онлайнные, так и на LAN-ивенты по **StarCraft 2**: скорый релиз **HoTS** заставил организаторов заморозить часть проектов до середины марта. В итоге самым крупным событием последнего месяца зимы стал онлайнный итальянский чемпионат VasaCast Invitational 2013 с призовым фондом \$3000. Среди шестнадцати приглашенных участников оказались лучшие игроки из СНГ: Kas, White-Ra, Fraeg и Dimaga. Из них только протосс из RoX.KIS смог дойти до финала, где проиграл испанцу K3.Lucifron.

Однако зрителям этот турнир запомнился не только красивыми играми от мастеров европейского киберспорта. Главной изюминкой VasaCast стало безупречное графическое и музыкальное оформление онлайнной трансляции, а также колоритные комментаторы, которые весь ивент молотили языками на фантастической смеси итальянского и английского.



Говорят, с выходом HoTS именно терраны станут очередной «имбой»

# КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ШОК

## НИЧТО НЕ ВЕЧНО, ДАЖЕ ASUS

Приказал долго жить ASUS Open – самый стабильный киберспортивный проект СНГ. Напомним, что эта серия ежегодных турниров просуществовала десять лет и по праву считалась локомотивом российского киберспорта.

Именно здесь начали свои карьеры такие гранды, как cooler, старый состав Virtus.pro по Counter-Strike, футболист Alex и многие другие. В прошлом году организация турниров ASUS Open была перепоручена украинцам из Starladder, а спустя два сезона главный спонсор ивента, компания ASUS, решил отказаться от старого бренда в пользу турниров и лиг Starladder.

ASUS Open был не только чемпионатом, но и местом, где онлайнные друзья могли встретиться в реальном мире





КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ

## БЕЛЫЙ ДОМ НЕ ПОДАЛСЯ

В наше время очень мало найдется людей, которые не слышали о Люке Скайуокере, СЗРО и Дарте Вейдере. Представляется, что наибольшая концентрация любителей Star Wars приходится на США, руководство которых обращает внимание на петиции населения, под которыми стоит не менее 25 тысяч подписей. Онлайнное призвание американцев построить Звезду смерти подписало 35 тысяч, и в ноябре прошлого года оно было принято к рассмотрению. Увы... Суть официального отказа свелась к двум сухим строчкам: «Администрация не одобряет подрывы планет» и «Не фиг тратить немерянные деньги налогоплательщиков на Звезду смерти, которую из-за конструктивного недостатка способен уничтожить пилот-одиночка».



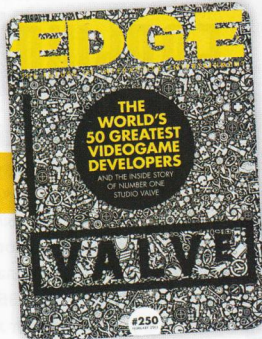
# ИНОПРЕССА

## ТЕНДЕНЦИЯ

### ВСЕ ВРУТ

Существует нарастающее противоречие между собственно разработчиками и представляющими плоды их творчества PR-отделами. Иногда кажется, что последние вообще слабо вникают в суть и дух продукта, который они призваны продвигать. Вместо этого они носятся с идеей, что видеоигра обязана выглядеть как высокобюджетный киноэкшен, который дол-

жен произвести впечатление на целевую аудиторию подростков мужского пола. В результате мы получаем «скриншоты» с искусством искусственных бликов, увеличенными бюстами, отфотошопленными взрывами и размытыми в движении героями. Особенно в этом плане страдают FPS.



## ГАДЖЕТ

### BELKIN WEMO

Да будет свет... Может, идея придать Wi-Fi к банальным сетевым выключателям и не нова, но до уровня промыш-

ленной реализации ее довела фирма Belkin. Девайсы WeMo кооперируются с iPhone 4 и выше, а также с андроидными мобильными с Ice Cream Sandwich и круче. Пользователи могут устраивать настоящие световые шоу, включая и выключая всевозможные домашние потребители электроэнергии. Весьма полезная функция, например, для тех, кто, отдыхая на курорте, решит подтвердить всяким

подозрительным личностям наличие в доме хозяев. Или включить отопление, чтобы помещение прогрелось к нужному моменту. Или подшутить над гостями, продемонстрировав локальные проявления полтергейста.



## ВЕРНО ПОДМЕЧЕНО

### ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Цитата: «Rovio и Zynga сделали миллионы на мобильных и социальных играх. Если они смогли, то почему он не сможет? Пусть он не геймдизайнер, но он играл во все эти игры для iPhone и понял, чем они цепляют: ритмом, темпом, получаемым удовольствием и тем, как они замораживают мозги».

Лучшие игры для мобильников помогают заполнить временные простои - пребывание в метро или ожидание в очередях. Нет необходимости изучать инструкции, интуитивно понятно, что нужно делать. Провести пальцем, нажать на экран. В отличие от Grand

Theft Auto или Mass Effect, мобильные развлечения рассчитаны на потребление малыми порциями, доставляющими заряд доламина, который на какое-то время дает ощущение удовлетворения, — до следующей игры.

В этом плане Angry Birds напоминает аркады золотого века, когда, скажем, Space Invaders сводилась к тому, что нужно было двигать корабль и стрелять. В этом и состоит секрет неотразимости игр: они должны быть простыми в освоении и сложными в достижении мастерства.



# Z-ZONE



Акира Ямаока

В начале марта проходившую в Москве кинопремию фильмов ужасов «Капля» удостоил визитом Акира Ямаока, давно и по праву получивший неофициальный титул «мастера хоррор-музыки». Мы не могли упустить случая побеседовать с автором саундтрека к Silent Hill и договорились об эксклюзивном интервью.

**Навигатор игрового мира:** Рады вас видеть, Акира-сан. Нам показалось, или номер вашей комнаты в отеле действительно 404? Наверное, администратор большой поклонник игр в жанре survival horror и решил, что для такого мастера ужасов, как вы, лучшей комнаты не придумать!

**Акира Ямаока:** Да, забавная ситуация вышла. В японском языке число 4 созвучно со словом «смерть», и для нас такой номер это приблизительно так же, как для европейцев 666.

**НИМ:** Скажите, как сложились отношения между сотрудниками Team Silent[1] после того, как ваши пути разошлись?

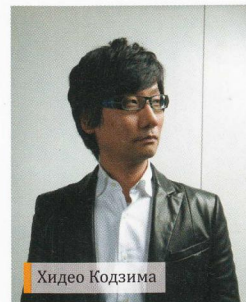
**А.Я.:** Каждый из нас занят своим делом, все работают в разных компаниях, но мы по-прежнему дружим.

**НИМ:** А есть ли надежды на то, что у вас будет новый проект с Konami?

**А.Я.:** Да, с Konami у меня отличные отношения, надежда есть.

**НИМ:** И с главой Konami, Хидэо Кодзимой, вы тоже поддерживаете связь?

**А.Я.:** Конечно, мы долго работали бок о бок, можно сказать, боевые товарищи.



Хидэо Кодзима

**НИМ:** Вы дружите «по переписке» или куда-то выбираетесь вместе?

**А.Я.:** Мы устраиваем номиникэсэн[2] два-три раза в неделю. Ну знаете, чтобы расслабиться. Чем сидеть на совещаниях с серьезными лицами, лучше вместе весело проводить время и заодно создавать что-то интересное.

**НИМ:** У каждого артиста есть этапы творчества, и ваша музыка начала девяностых заметно отличается от музыки 2010 года. Какими будут композиции Акиры Ямаоки году так в 2020?

[1] Внутренняя студия Konami, ныне покойная, работала над играми серии Silent Hill с первой по четвертую.

[2] «Номиникэсэн» (nomination) – от японского пому («пить») и английского communication, означает после-рабочие попойки всем отделом (у нас, конечно, во многих компаниях тоже так принято, но чтобы прямо всем отделом...)





## Игровые саундтреки должны быть написаны для игр, а не наоборот.

**А.Я.:** Я не собираюсь кардинально менять стиль. Но я хочу, чтобы больше людей получало удовольствие от моей музыки, это будет моей новой задачей. Например, если я нахожусь в России, то должен учиться, добавлять что-то в свою музыку, чтобы она была приятнее и понятнее русским. Это касается и других стран, не только России.

**НИМ:** Но все же с русской культурой у вас какие-то особенные отношения. Не зря ведь обложку вашего альбома iFuturelist украшала буква «Ж»?

**А.Я.:** Да, мне нравится русская архитектура, дизайн, люди... Люди очень нравятся! У вас все держат осанку, выглядят сильными, во взгляде тоже сталь. Сильные глаза – вот, что меня поражает в русских людях. Даже когда мы ехали в такси, взгляд у водителя, который я замечал в зеркале, был сильным. Для меня это очень интересно. Необычно и интересно. Все это мне очень интересно.

**НИМ:** И русская буква «Ж» олицетворяет эти черты?

**А.Я.:** Именно.

**НИМ:** Тем не менее, нам кажется, что песни с этого альбома звучат ближе не к русской, а к немецкой музыке.

**А.Я.:** Да, немецкое звучание там есть. И, конечно, Германия и Россия – абсолютно разные страны. Но, с моей точки зрения, у них очень много общего: и там, и там чувствуется мощь. Мне очень нравится немецкая и русская музыка. Особенно русский низкий голос. Эту силу я и пытался уловить, когда делал обложку для iFuturelist.

**НИМ:** Как вы относитесь к музыке в стиле dubstep и ее все большей популярности?

**А.Я.:** Да отлично отношусь. Я люблю дабстеп. Но не весь, а тот, что делает Skrillex [3]. Все остальное – уже не то. Я даже думаю, что никто, кроме него, дабстеп-то написать и не способен. Все просто копируют Skrillexа.

**НИМ:** Вам нравится, когда дабстеп вставляют в игры?

**А.Я.:** Игровые саундтреки должны быть написаны для игр, а не наоборот. На первом месте должна стоять игра, интересная игра. И уже к этой игре нужна интересная музыка. Причина, по которой в саундтреках появляется дабстеп – не сами игры, а популярность этого жанра. Дабстеп на подъеме и поэтому его хотят использовать, а в какой игре – совершенно не важно.

**НИМ:** А вы сами играете?

**А.Я.:** Очень часто играю. Например, в прошлом году мне больше всего понравилась Deadlight для Xbox 360. Очень интересная



[3] Skrillex – Сонни Мур, 25-летний диджей-миллионер, которому жанр дабстеп обязан своей популярностью.

игра.

**НИМ:** Интернет дал людям практически безграничные возможности для самовыражения. Как вы полагаете, изменило ли распространение интернета восприятие искусства?

**А.Я.:** Думаю, изменило. Возьмем, к примеру, Facebook или Twitter. Написать музыку или нарисовать картину – это полдела, настоящей проблемой было опубликовать свой труд. Сейчас же сделанную работу можно сразу же дать послушать и узнать, что о ней думают. Благодаря тому, что все так ускорилось, художники и композиторы могут делать гораздо больше. Благодаря обратной связи мы развиваемся. Услышав чужое мнение: «Да, это интересно», «Да, это круто», «Замечательно», ты можешь ответить: «Да, я понял», «Приму к сведению», «Сделаю». Такой порядок работы, думаю, очень хорош. Но если обратной связи нет, или творец не слышит зрителей, – это напрасная трата времени.

**НИМ:** У вашей музыки всегда было очень нестан-

дартное звучание. Вы используете какие-либо нестандартные инструменты в своей работе?

**А.Я.:** Нет, если использовать что-то необычное, то это сразу будет заметно, и те, кто будет слушать такую музыку, почувствуют отчуждение. Думаю, лучше использовать знакомые всем инструменты, иначе множество людей не сможет вас понять.

**НИМ:** Есть люди, которые вдохновляются вашей музыкой, есть те, кто пытаются писать в вашем стиле. Как вы к ним относитесь?

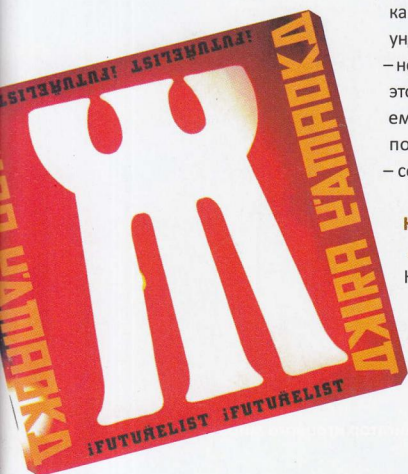
**А.Я.:** Так это же отлично! Если моя музыка побуждает молодых артистов действовать – писать музыку или рисовать, – я очень хочу это слышать и видеть.

**НИМ:** Поскольку вы писали музыку для серии Silent Hill, то наверняка знаете ответ на этот вопрос. Какую музыку предпочитает Пирамидоголовый?

**А.Я.:** Ха! Сложный вопрос. Ну он ведь все время в шлеме ходит, не слышит там, поди, ничего... Хотя все-таки думаю, его любимый жанр – нойз.

**НИМ:** Спасибо за беседу, Акира-сан.

**А.Я.:** Дорогие друзья! Я рад, что приехал в Москву. !



# BIOSHOCK INFINITE: ULTIMATE SONGBIRD EDITION

Платформы PC, PS3, Xbox 360  
Дата выхода 26 марта 2013

ТЕКСТ Владимир ПУГАНОВ

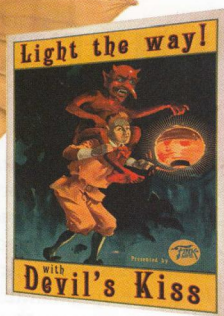
Z-ZONE

## ДОРОГОГО СТОИТ



Цифровой саундтрек с избранными композициями

Эксклюзивная фигурина Songbird высотой 25 сантиметров



Литография от Джорджа Ласера – художника Irrational Games



Раскрашенный вручную брелок Murder of Crows

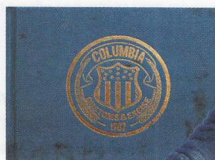
Три эксклюзивных бонуса:  
**Bull Rush** – Ударив противника с разбега, вы получаете шанс повалить его на землю  
**Extra! Extra!** – Аудио-логи приносят дополнительные деньги  
**Betrayer** – Враги взрываются, нанося урон окружающим



Цифровой контент: владельцы PC и PS3 получают эксклюзивные обои, а пользователи Xbox 360 – костюмы Букера и Элизабет



64-страничная мини-версия артбука The Art of BioShock Infinite. Полная версия книги издательства Dark Horse Books продается отдельно



Еще один сувенир-«затравочка». Фигурка Handyman высотой два с половиной сантиметра. Используется в настольной игре BioShock Infinite: The Siege of Columbia от Plaid Hat Games. Настольная игра, разумеется, продается отдельно



## ЖЕМЧУЖИНА КОЛЛЕКЦИИ



Игра в стальном кейсе

Пятнадцатисантиметровая фигурка разгневанного Кратоса

Ваучер на скачку

- Динамическая тема
- Набор аватаров для профиля PSN
- Цифровой саундтрек
- Удвоенное количество XP в мультиплеере на 48 часов
- Подписка на получение всех будущих DLC

### GOD OF WAR: ASCENSION COLLECTOR'S EDITION

Платформы PS3  
Дата выхода 12 марта 2013

# ХИДЕО КОДЗИМА

Японский геймдизайнер и продюсер Хидео Кодзима по праву считается одной из самых влиятельных и уважаемых фигур в игровой индустрии. Сотрудники таких именитых компаний, как Naughty Dog и Epic Games почитают за честь сфотографироваться с мэтром, а рядовые фанаты и вовсе приходят в восторг, когда им удается раздобыть его автограф. Мировое признание Хидео Кодзима получил благодаря уникальному игровому сериалу Metal Gear Solid, хотя кроме кинематографического стелс-экшена он успел создать несколько выдающихся игр в других жанрах.

Когда мне было около пяти лет, родители приобщили меня к семейной традиции: каждый вечер мы вместе смотрели кино. Я не мог отправиться в кровать, пока не закончится фильм, — многие дети о таком только мечтают! Моим родителям нравились вестерны, европейский кинематограф и немного ужасы. С родителями я смотрел не только фильмы для детей. В том возрасте мне доводилось видеть и постельные сцены.

Однажды меня спросили, чем для меня является серия MGS. Я ответил, что это как Олимпиада. Знаковое событие, происходящее раз в три или четыре года. Ты не жалеешь сил, чтобы достойно выступить в состязании на глазах у всего мира. Ты не думаешь ни о чем, кроме него. В конце становится настолько тяжело, что решаешь выступить последний раз и уйти из спорта. Но после релиза начинаешь думать о следующем турнире.

Возможно, это прозвучит нескромно, но мне бы не хотелось, чтобы все считали меня «парнем, создавшим Metal Gear». Я могу создать гораздо больше.

B Silent Hill преобладают закрытые пространства и экшена в игре обычно немного. Это дает прекрасную возможность сфокусироваться на качестве графики. Монстры не должны бродить толпами и быстро перемещаться. Все, что необходимо, — ужас, создаваемый посредством мощной графики. Мне, как создателю экшен-игры в открытом мире, подобная перспектива кажется заманчивой. Я бы хотел, чтобы кто-то воплотил все это в жизнь с помощью нашего FOX Engine.

Мое поколение выросло на Star Trek, поэтому я ассоциирую свою студию с кораблем «Энтерпрайз». На борту звездолета находятся представители самых разных рас, даже вулканцы! Я бы хотел, чтобы моя студия была такой же. Просто получилось, что этот «корабль» построен Konami, и капитаном является японец, но экипаж состоит из людей самых разных культур.

Японская игровая индустрия сейчас оказалась в том же положении, что и японский кинематограф: инди-фильмы с японскими декорациями, японским сценарием и крохотным бюджетом. Масштаб настолько мал, что бюджета попросту не хватает, чтобы выйти на глобальный уровень.

Я придумал множество боссов для многих игр, и всегда старался придумать что-то такое, чего еще никто не видел. Вот почему моими любимыми боссами являются Psycho Mantis из Metal Gear Solid 2 и The Sorrow из Metal Gear Solid 3.

Лично я очень люблю приключенческие игры, и я бы хотел увидеть новые части Snatcher и Policenauts. Но с точки зрения бизнеса такие игры сложно сделать успешными. Моя работа заключается в развитии бизнеса, поэтому я бы не смог решиться на создание сиквелов.



1987



1994



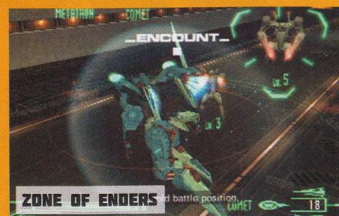
1997



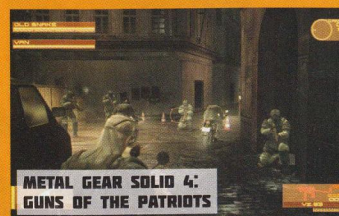
1998



2001



2002



# НЕ ПОЧТА

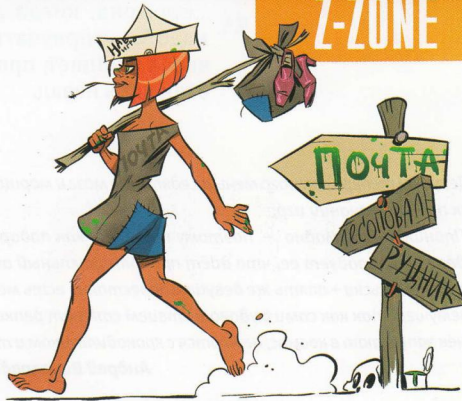
Говорят, история развивается по спирали. Сегодня у нас с вами есть очередная возможность в этом убедиться. Главред Бойко покидает журнал, чтобы через два года вернуться. «Навигатор» исчезает, затем снова появляется в киосках. Почтовая рубрика уходит в бессрочный отпуск – и вуаля! Я снова с вами. Жнецы уничтожают продвинутые цивилизации, чтобы органическая жизнь... так, стоп, сейчас не время грустить о грустном. Лучше продолжим о спиралях. Или о кругах. А еще лучше – о круглых значках!

*Никого кроме меня не удивляет, что на обложках журнала, уже 3 номера как ставшего мультиплатформенным, по-прежнему есть значки «PC only and forever»? Или это уже просто игра ради игры, для старых фанатов? Я лично только «за», но человек, купивший журнал впервые и случайно нашедший неприметный значок, ведь может впасть в ступор, сломать себе всю голову и уйти в читать конкурентов, чтобы не угробить хрупкую психику столь масштабным когнитивным диссонансом.*

**Яков Смирнов**

Понимаешь, Яков, в этом вопросе не все так просто. Да, новичок может натолкнуться на эмблему, впасть в ступор и далее по тексту. Но ведь наши постоянные читатели так привыкли к этой мини-игре, что если мы уберем значок «PC Only & Forever», ветераны могут и не поверить, что его там нет. Они вновь и вновь будут прочесывать обложку с лупой, рассматривать под микроскопом, просвечивать ее рентгеновскими лучами... Потеряют покой и сон. В общем, из соображений гуманности и во избежание нецелевого использования медицинского оборудования мы решили от значка не отказываться. Но обещаем, что будем прятать его как можно лучше, чтобы уменьшить число жертв когнитивного диссонанса среди мирного населения.

*Недавно думал (играя в Dead Space 3) о том, что последние годы очень много блокбастеров, но совсем не стало игр с душой... помню как залипал в Neverwinter 1, к черту графику того времени, в игре было что-то – что невероятно цепляло,*



*атмосфера приключения, ощущение, что вот эта пиксельная фигурка – ты, и умирать в сражении совсем никак нельзя!*

*Так ждал Dishonored, думал будет игра ручной выделки – и снова нет, фантик, нет начинки. Даже мой любимый Mass Effect от первой душевной части свалился в казуальную непотребную «Ne@#» (блокбастер).*

**Владимир Астров**

Вот чего мне по-настоящему не хватало все эти месяцы, так это разговоров на тему «вот раньше были Игры»... Может, и мне вспомнить, как мы тогда играли? Как неделями терроризировали окрестные палатки, пытаясь найти заветный диск? Как мучились с настройками и шаманили с файлами, чтобы игра хотя бы запустилась (а потом пробовали десятки конфигураций, высвобождая байты памяти, чтобы еще и звук пошел)? Как пропускали учебу – не для того, чтобы сходить в кино, а чтобы добыть очередное подземелье в **Might and Magic**?

А сейчас? Прочитал, что выходит новая игра от создателя чего-то легендарного. Подумал: «Надо будет глянуть, когда выйдет». Через месяц после релиза увидел, что игра продается со скидкой – купил до кучи. Еще через месяц, разгребая эту кучу, наткнулся на неопробованный хит, решил установить. Подождал, пока она установится, пока проверит и установит обновления, посмотрел на часы, лег спать. В выходные вспомнил, что собирался поиграть. Глубоком вечером, когда дети, наконец, уснули, сел за компьютер, посмотрел заставочный ролик, зевнул... и тоже пошел спать. Ну, и так далее. Так что не только в играх тут дело.

*Ехал в метро и увидел сразу нескольких «типичных блондинок» с планшетами, увлеченно играющих в казуалки. Перспективы как минимум 2:*





«...времена, когда девушку надо было приучать к играм через планшет, прошли лет этак пять назад.

1) Девушки теперь намного меньше едят ваш мозг и морщат носик при упоминании игр;

2) Планшет это модно — поэтому планшет как подарок для девушки порадует ее, что даёт продолжительный абонемент на сиськи + опять же девушки перестают есть мозг на тему игр, так как сами с удовольствием сажают репки и птичек запускают в космос, играют с крокодильчиком и т.п.

**Андрей Виноградов**

Не хочется расстраивать Андрея, но по распространенности «казуальные» мобильные игры давно заткнули за пояс **Call of Duty** и **Halo**. И времена, когда девушку надо было приучать к играм через планшет, прошли лет этак пять назад. Что совершенно не мешает девушкам продолжать есть мозг, а также считать игры на компьютере занятием глупым и бесперспективным.

*Видеоконтент интересный, молодцы. Остается обновить обложку диска. А то в 2013 году стыдно смотрится обложка 2002 года. Ностальгия офк круто, но баги, маленькое окно и надпись «установить» вместо «посмотреть видео» не айс. Ну и потолстеть журналу конечно не помешает в будущем. Хотя б до 160 страниц. А то совсем худенький, не откормленный.*

**Андрей Кирюкин**



Знаешь, как бывает: выпустят разработчики продолжение культовой серии, к примеру, **XCOM: Enemy Unknown**, а старые фанаты кричат: «Не то, не верим, слишком красиво и удобно!» Вот мы и решили обновлять «Навигатор» постепенно, чтобы не распугать старую гвардию: вначале поменяли дизайн журнала, потом занялись видео, сейчас работаем с интернет-сегментом... Рано или поздно дойдет очередь и до диска, не переживай.

*Купил журнал, глянул диск. Наполнение его все такое же:*

- 1) Копипаста с ютуба.
- 2) Немножко картиночек.
- 3) Устаревшая и, кажется, еще более глючная обложка, чем обычно (что с музыкой?)

*Подставка, блин, для кофе.*

**Антон Куслин**

Про обложку я уже говорила, теперь о «копипасте». Мы могли бы не выкладывать наши видео на YouTube, а сохранять их эксклюзивом для диска, но смысла в этом никакого: благодаря развитию информационных технологий в области «скопировать и выложить», любое уникальное наполнение диска перестает быть уникальным, как только он оказывается в радиусе полукилометра от любого компьютера с выходом в



Сеть. Поэтому мы и выкладываем наши ролики в интернет по мере готовности, а потом дублируем их на диске — для тех, кто не следит за обновлениями или хочет ознакомиться со всеми материалами за один раз.

*Есть предложение заполнить диск советами мастеров, эстеров — изгами, демками и прочим... Киберспорт и интерес к нему не угасает, а качественные подборки в инете не найти по причине того, что инет вообще стал помойкой и найти что-либо очень сложно.*

**Владимир Астров**

Отличная идея! Заполним диск истерэгами в виде вирусов, а рядом разместим советы мастеров по удалению всех этих «сюрпризов» с компьютера. Можем даже сделать подробное видеопрохождение увлекательнейшего квеста «Почти реестр Windows»: с интригами, драмой и накалом страстей!

А если серьезно, то про киберспорт и модификации мы никогда не забываем, но не всегда угадываем, что именно интересно читателям в этой области. Например, что важнее: **Warface** или **CS: GO**? Выкладывать нам дополнения для старых игр — или целиком сосредоточиться на новинках? Так что сообщайте нам время от времени, что именно вы хотите увидеть (а заодно напишите, почему это «что» вас заинтересовало), — и диск будет становиться лучше, разнообразнее и интереснее.

На этом все. Надеюсь, до встречи. Надеюсь, через месяц. А тем временем:

Смотрите нас на канале [www.youtube.com/user/nimruofficial](http://www.youtube.com/user/nimruofficial)  
 Читайте наш Твиттер [twitter.com/ru\\_nim](http://twitter.com/ru_nim)  
 Общайтесь в официальной группе «в контакте» [vk.com/gamenavigator](http://vk.com/gamenavigator)  
 Ну и конечно пишите нам на [mail@nim.ru](mailto:mail@nim.ru)

Мыслью по спирали растекалась

**Жанна Давыдова**



# THE WARZ

«В БОРЬБЕ ЗА ВЫЖИВАНИЕ НАИБОЛЕЕ ПРИСПОСОБЛЕННЫЙ  
ПРЕОДОЛЕВАЕТ ВСЕ ТРУДНОСТИ ЗА СЧЕТ СВОИХ КОНКУРЕНТОВ, ТАК КАК  
ЛУЧШЕ АДАПТИРУЕТСЯ К ОКРУЖЕНИЮ»

ЧАРЛЬЗ ДАРВИН



WWW.THEWARZ.RU

# ОХОТА НАЧИНАЕТСЯ...

## CRYSIS 3

21.02.13

[WWW.CRYSIS.COM/RU](http://WWW.CRYSIS.COM/RU)



© 2013 Crytek GmbH. Все права защищены. Crysis, Crytek и CryENGINE являются товарными знаками Crytek GmbH. Название и логотип EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. "D", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия и логотипы Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

18+

ЗАПРЕЩЕНО  
ДЛЯ ДЕТЕЙ.