

05 212
2015

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ПОСТЕР | НАКЛЕЙКИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАН

20%
СКИДКА НА
DEAD ISLAND 2

ASSASSIN'S CREED
CHRONICLES
ИНДИЯ • КИТАЙ • РОССИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

- HALO ONLINE
- H1Z1 • NIGHT CRY
- FORZA MOTORSPORT 6
- OVERWATCH • BEDLAM
- RAINBOW SIX SIEGE
- MIGHT AND MAGIC
HEROES VII


WORLD
OF
WARSHIPS

ДЕРЖИ КУРС

16+

KASPERSKY ANTI-VIRUS
В НОМЕРЕ БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ
АНТИВИРУСА НА ОДИН МЕСЯЦ

ИНВАЙТЫ WORLD OF TANKS
ТАНК T-127 + 5 ДНЕЙ ПРЕМИУМА
КОНКУРС КО ДНЮ ПОБЕДЫ
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ — XBOX ONE

ВЕРДИКТ

- BLOODBORNE •
- PILLARS OF ETERNITY •
- ORI AND THE BLIND FOREST •
- UNDERRAIL • DARK SOULS 2 •
- SCHOLAR OF THE FIRST SIN
- THE EVIL WITHIN •
- THE ASSIGNMENT



9 771560 1258026

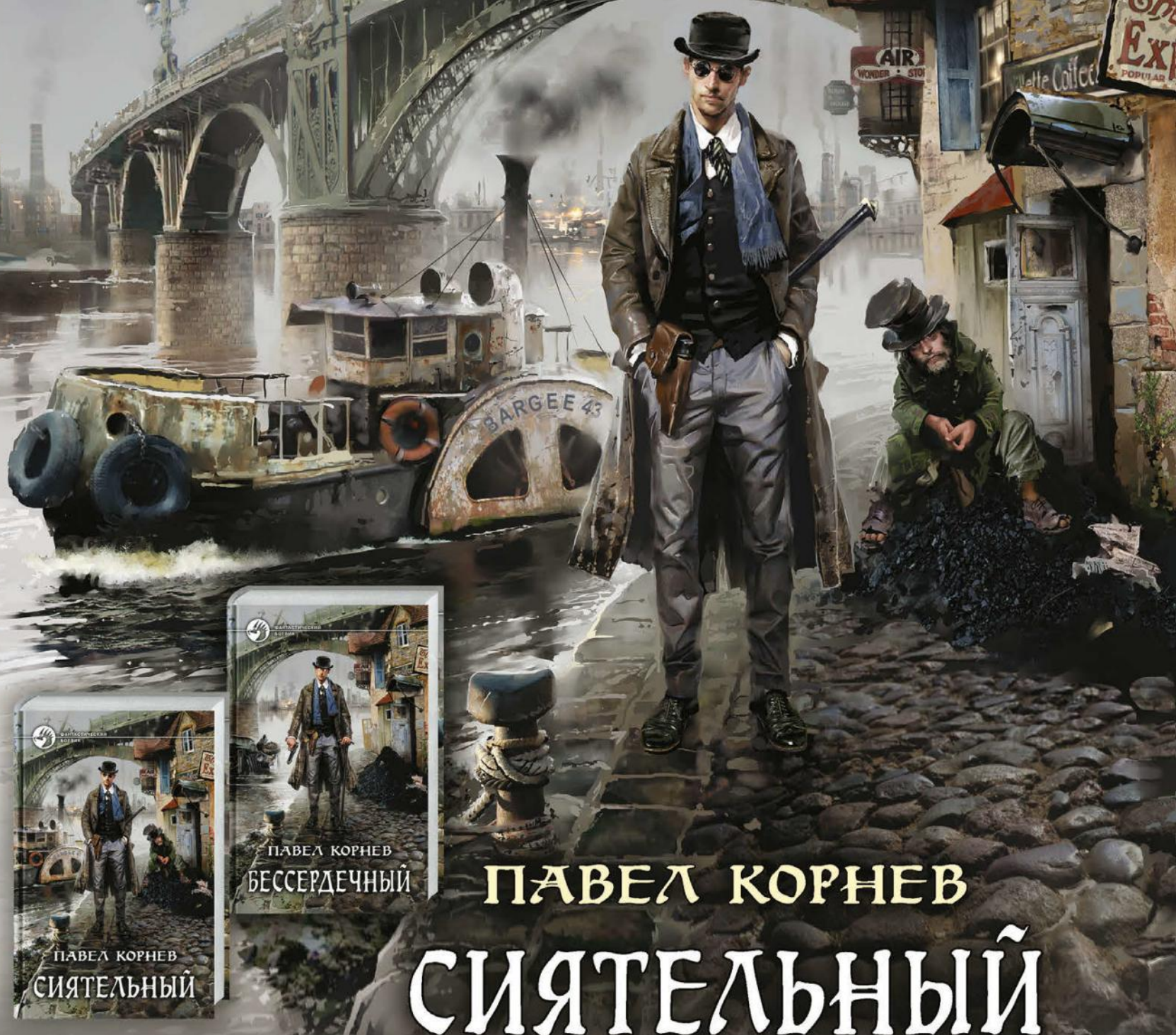


15005

игроМедиа



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК



ПАВЕЛ КОРНЕВ СИЯТЕЛЬНЫЙ

В этом мире Средние века были не темными, а кровавыми. В этом мире люди всякий раз замирали от ужаса, когда небосвод затмевали крылья падших. В этом мире наука вернула человечеству свободу, и от океана до океана раскинулась Вторая Империя, империя людей. Воды морей бороздят боевые пароходы, на запасных путях ждут своего часа бронепоезда, а в небесах парят армейские дирижабли, но все же равновесие висит буквально на волоске. Эпоха пара уходит, эра всеблаготворительного электричества только-только берет разбег, поэтому даже самая малость способна низвергнуть мир в пучину хаоса.

И как знать, не станет ли такой «малостью» Леопольд Орсо, детектив-констебль полиции метрополии? Он принадлежит к новой элите империи — сиятельным, но доставшийся от предков талант слишком мрачен, чтобы уповать на долгую спокойную жизнь. Леопольд наделен даром воплощать в реальность чужие страхи, а страх — вещь несравненно более опасная, нежели шестиствольные пулеметы, ранцевые огнеметы и орды выходцев из преисподней, все вместе взятые.

ЦЕНЫ НА НАШИ ЖУРНАЛЫ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ



С DVD

250₽

БЕЗ DVD

185₽

С DVD

235₽

БЕЗ DVD

180₽

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ

ИГРОМАНИЯ

Длительность	С DVD	БЕЗ DVD
3 месяца	240	175
6 месяцев	220	160
9 месяцев	200	145
1 год	180	130

МИР ФАНТАСТИКИ

Длительность	С DVD	БЕЗ DVD
3 месяца	224	175
6 месяцев	206	160
9 месяцев	188	145
1 год	170	130

ПРИГОТОВЬСЯ К ВЕЛИКИМ
СРАЖЕНИЯМ ЗА ТИТУЛ ГЕРОЯ!



DSM.INFIPLAY.RU

DEMON SLAYER



INFIPLAY

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ



ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Первое, что хотелось бы сделать, — поблагодарить всех, кто принял участие в журнальном анкетировании, которое мы анонсировали в позапрошлом номере. В общей сумме поучаствовало более семисот человек. Это больше, чем мы ожидали: анкета состояла из множества вопросов, некоторые ответы надо было не просто выбрать, а написать самостоятельно, да еще и высказать мнение. Здорово, что столько людей выдержали испытание. Мы уже частично проанализировали по-

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!



Друзья, вместе с компанией Wargaming мы запускаем интересный конкурс, в котором можно выиграть консоль и другие призы. Чтобы стать участником, надо проявить немного фантазии и креатива. Подробности читайте на вклейке в журнал, расположенной между 64-й и 65-й страницами. Впрочем, пропустить ее сложно.

лученные данные, а кое-что даже реализовали прямо в этом номере — например, по вашим просьбам увеличили число спецматериалов про самые важные игры выпуска.

Как и обещали, мы разыграли среди участников 450 ключей на Heroes of the Storm и уже отправили их победителям.

Теперь к делам текущего номера. Рассказать обо всем нет совершенно никакой возможности, потому что номер вышел очень насыщенный, — отмечу только самое главное.

В «Центре внимания» читайте очень большой и подробный материал по World of Warships. Думаю, вы это и сами поняли по обложке. В рубрике «Из первых рук» вас ждет рассказ Геворга Акопяна об Assassin's Creed Chronicles (той самой, в которой и Россия тоже будет), эксклюзив про седьмых «Героев» (написан Аленой Ермиловой, которую вы все так давно просили), ну и сущие мелочи — отчет о поездке на фанфест ССР и разбор от личного общения с Overwatch (Артемию Козлов слетал на PAX).

В разделе рецензий у нас в этот раз два главных блока статей — о Bloodborne и Pillars of Eternity. Про первую игру — двенадцать страниц, про вторую — четырнадцать. Разобрано все, что только можно разобрать. А что нельзя — разрезано и нашинковано.

Разумеется, это далеко не все интересное, что есть в номере. Но проще всего перевернуть страницу и начать чтение.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

05 МАЙ
(212) 2015
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Дмитрий Колганов
Ян Кузовлев, Олег Чимде,
Артемию Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка Михаил Карасев, руководитель
Игорь Пехтерев, дизайнер
Иван Ефимов, дизайнер
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина,
Ольга Ярошно, Вера Светлых
Программирование Денис Поповкин
Корректурщик Илья Теплов, Алексей Полянский
Переводчик Мария Луговская, Анна Полянская
Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Геворг Акопян
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Илья Логунов, Павел Брель
Ведущий раздела «Чит-коды» Георгий Власов
Модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов
Литературный редактор Анна Полянская

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции 111123, г. Москва,
шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Редактор Александр Пушкарь
Видеомонтаж Сергей Громов, Станислав Дьяконов,
Александр Шакиров, Марк Юзенас,
Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова
Анастасия Елагина
Ирина Нечаева
Тел./факс (495) 730 4014

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Менеджеры Дина Ситдикова
(dina@igromania.ru)
Юлия Поржежинская
(yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC
since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan
(gevorg@igromania.ru)
56/32 Shosse Entuziastov, Moscow,
Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на welcometo@igromania.ru и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат», 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015
Тираж 52 500 Circulation 52 500

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 26 мая. Спрашивайте в киосках и заказывайте на магазинжурналов.rf

Подписка на журнал «Игромания»: Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958, Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753, Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №05 (212) 2015



Assassin's Creed Chronicles За императора!



Might and Magic Heroes 7 Новые старые «герои»

6-13 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

6 Интернет будущего

14-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

14 Assassin's Creed Chronicles
16 Might and Magic Heroes 7
20 EVE Fanfest 2015
24 Overwatch

26-27 ИГРА ЗА МИНУТУ

26 Forza Motorsport 6

28-43 В РАЗРАБОТКЕ

28 Рейтинговая система игровых рубрик
29 Игромания рекомендует
30 Halo Online
32 Grand Ages: Medieval
34 Rainbow Six: Siege
36 Bedlam
40 NightCry
42 H1Z1

44-57 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

44 World of Warships

58-109 ВЕРДИКТ

58 Bloodborne
70 Pillars of Eternity
84 Underrail
90 Final Fantasy Type-0 HD

92 Cities: Skylines
94 Ori and The Blind Forest
96 The Evil Within: The Assignment
98 Dark Souls II: Scholar of the First Sin
100 Etherium
102 Life is Strange
104 DmC: Devil May Cry Definitive Edition
106 Worlds of Magic
107 Axiom Verge
108 Dreamfall Chapters Book Two: Rebels
109 Dyscourse
110 Мобильный дайджест

112-115 ОНЛАЙН

112 Дайджест онлайн

116-117 КИНО

116 Кибер
117 Земля будущего

118-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

118 Железные новинки
Тесты
122 Ноутбук MSI GE72 2QD Apache
124 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX TITAN X

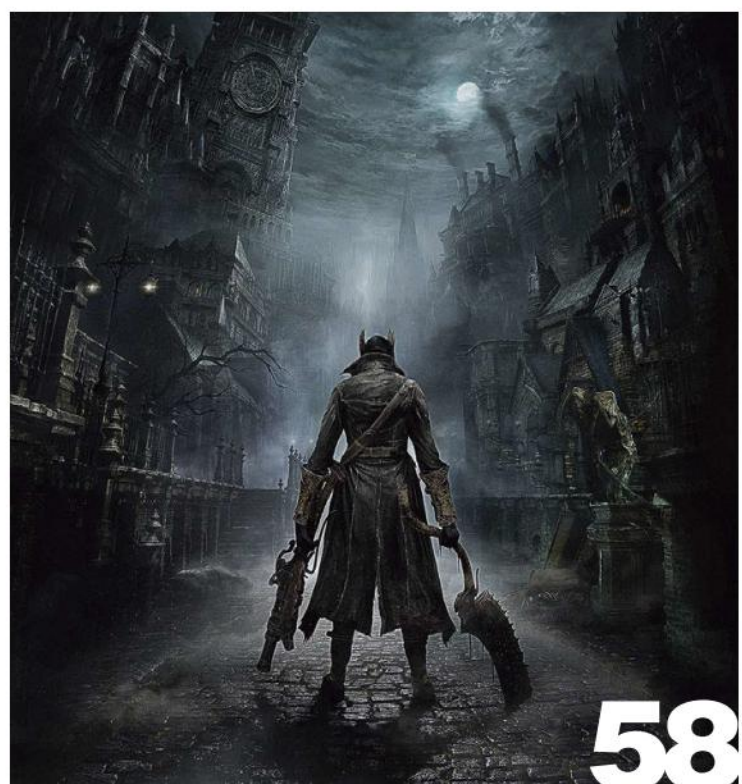
Алфавитный список игр в номере

Assassin's Creed Chronicles	14	Might and Magic Heroes 7	16
Axiom Verge	107	NightCry	40
Bedlam	36	Ori and The Blind Forest	94
Bloodborne	58	Overwatch	24
Cities: Skylines	92	Pillars of Eternity	70
Dark Souls II: Scholar of the First Sin	98	Rainbow Six: Siege	34
DmC: Devil May Cry Definitive Edition	104	Remnants of Earth	115
Dreamfall Chapters Book Two: Rebels	108	Ryan North's To Be or Not To Be	111
Dungeon Hunter 5	111	Second Life	115
Dyscourse	109	Silly Sausage in Meat Land	110
Embergarde	115	Solar System Conflict	115
Etherium	100	Soul Clash	114
EVE Fanfest 2015	20	The Evil Within: The Assignment	96
Final Fantasy Type-0 HD	90	theHunter: Primal	113
Forza Motorsport 6	26	TouchTone	110
Grand Ages: Medieval	32	Underrail	84
H1Z1	42	World of Darkness	114
Halo Online	30, 112	World of Warships	44
Hawken	113	Worlds of Magic	106
Life is Strange	102		



World of Warships Полный вперед!

Overwatch Новая вселенная Blizzard



- 127 Портативные аккумуляторы APC Mobile Power Pack M5 и M10
- 128 Пять бюджетных SSD-накопителей
- 132 Процессор Intel Core i7-5960X
- 136 Разумный компьютер за разумные деньги
- 138-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
- 138 Тест № 5. Май

- 139 Сканворд № 5. Май
- 140 Видеопамять № 5. Май
- 143 Подведение итогов за № 3. Март
- КАЛЕНДАРЬ
- 141 Far Cry 4
- 142 Grand Theft Auto 5
- 144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
- 144 Люби хардкор

Bloodborne Ночь большой охоты

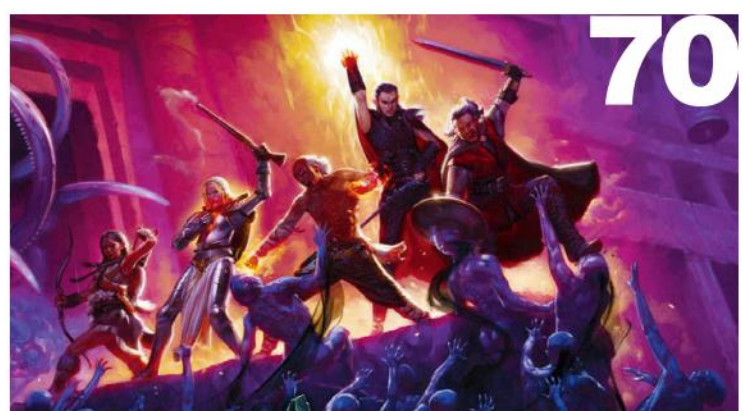
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Bloodborne
Mortal Kombat X

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Mortal Kombat X
G2A.com
Bloodborne
Mortal Kombat X

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
INFIPLAY2-я обложка
ООО «Игромедиа»
.....3-я обложка
Издательство «Альфа-книга»
.....4-я обложка

В номере:
POPITAS23
ООО «Игромедиа»39



Pillars of Eternity То, что мертво, умереть не может



Ниндзя-выпуск!

Всем привет!

За прошедший месяц вышел целый ряд отличных игр. На этом диске вас ждут подробные видеообзоры Battlefield Hardline, Sid Meier's Starships, Resident Evil: Revelations 2, Pillars of Eternity и Bloodborne.

Наши редакторы спешат поделиться своим мнением о главной новинке месяца — Battlefield Hardline и рассказывают первые подробности об Assassin's Creed Chronicles, где в одной из частей герой наконец-то заглянет в Россию. Мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем известные игры в ретроразделе. На диске вас ждет подборка знаковых игр прошлого 5-10-15-20, а в десятке самых-самых на этот раз собрались лучшие ниндзя.

Игровые новости



Мы, как обычно, знакомим вас с главными релизами, анонсами, сюжетными и геймплейными видеороликами.

В этом выпуске: «Форсаж» приходит в Forza Horizon 2. Microsoft расщедрилась на новые трейлеры Halo 5: Guardians. Действие нового Assassin's Creed будет происходить в России — Ubisoft анонсировала AC: Chronicles. Новые зомби в Call of Duty: Advanced Warfare — с Джоном Малковичем и Биллом Пакстоном. EVE Online и другие игры от CCP — все самое главное с фанфеста в Исландии. Bloodborne — релизное видео. Для Dragon Age: Inquisition анонсировали дополнение «Челюсти Хаккона». Battlefield Hardline — новый трейлер с настоящими актерами. LEGO Jurassic World — возвращение классики в новом стиле «кубического конструктивизма». Mortal Kombat X — на арену выходят новые и старые бойцы. Новым лицом симулятора гольфа от EA Sports стал Рори Маклрой. В GTA 5 — ограбление за ограблением в дополнении Heists. Telltale выпускает второй эпизод Tales from the Borderlands. Blizzard вывела Сильвану на поле битвы в Heroes of the Storm.



Новости индустрии



За прошедший месяц индустрия радовала нас фанатскими фестивалями и неожиданными анонсами, но при этом сумела несколько раз крепко огорчить переносами громких проектов и печальным финалом некогда многообещающих начинаний.

В этом выпуске: закрылся сервис облачного гейминга OnLive. Google портировала «Пакмена» на Google Maps. Перенесена дата выхода Quantum Break и новой Uncharted. Из iPhone сделают Game Boy. Появился сервис, «угадывающий» продажи игр в Steam. Blizzard повышает цены в России. Microsoft анонсировала Halo Online — только для России. Magic Leap обещает революцию в играх в новом видеоролике. Хакеры добрались до учетных записей Twitch. Более двадцати университетов получают бесплатно комплекты виртуальной реальности. Гейб Ньюэлл рассказал, при каких условиях Valve могут сделать Half-Life 3. В Исландии прошел слет EVE Fanfest. Хидэо Кодзима покидает Konami. Nintendo займется мобильными играми вместе с Dena. В Battlefield Hardline обнаружены диванные войска. Рассекречено продолжение Titanfall.



Игровая культура



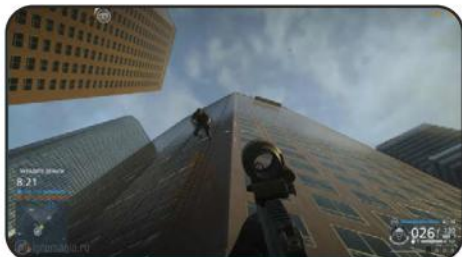
Для игровой культуры месяц оказался богатейшим на события. Вдобавок к огромному количеству интересных, смешных и вдохновляющих образов околосовременного творчества их создатели подавали миру пару настоящих анимационных шедевров.

В этом выпуске: TIE Fighter — лучшая ностальгическая анимация всех времен. Live and Let Spy — мощный мультфильм по Team Fortress 2. Portal перенесли на Nintendo 3DS. «Ежеголовый Сонекс» — безумие в каждом кадре. Bloodborne пробежали за 37 минут, а Fallout 3 — за 18 минут. «Форсаж» стал восьмимитным. Игра-гибрид Pacarong — взбить, но не размешивать. Безликий Ужас из Dota 2 превратился в динозавра-курьера и «крупноликий ужас». GTA: San Andreas измерили «в попугаях». Николас Кейдж сражается со своими плохими ролями в Streets of Rage. Балтиморские кузнецы выковали щит и меч Линка. Пудж из Dota 2 спел песню в исполнении Miracle of Sound. Выпущен первый трейлер комедии Pixels. Аниматоры Crazy Boris поиздевались над Five Nights at Freddy's и играми жанра survival. «Линк и лоза» — пластилиновый мультфильм, снятый на iPhone. Мрачную судьбу роботов из серии Portal воспевают Garry101. Лос-Сантос построили в Cities: Skylines. Wired устроил среди старых консолей битву на выживание. Лучший косплей Assassin's Creed снят в Венеции, Флоренции и Риме. Медведя Фредди Фазбера изготовили в реальности. League of Legends построили из тысяч костяшек домино. Классические игры превратились в обложки приключенческого чтива. Студия White Lightning сняла драму по мотивам I am Bread.





Разрушаем МИФЫ — Battlefield Hardline



В каждой игре с богатым внутренним миром обязательно должны быть особенности, которые официально называются недокументированными. Вокруг которых появляются мифы, легенды, кое-где даже предания. Battlefield отличался неплохим физическим движком, который умел удивлять. Всегда всплывали вопросы: а что, если? А пролетит ли ракета сквозь салон вертолета-разведчика? А что, если упасть с огромной высоты, но в воду? А смогу ли я проползти под днищем танка и не погибнуть? Теперешний Battlefield Hardline сильно изменился. Работают ли в нем старые фишки? Появились ли новые? Сейчас узнаем!

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Мы расскажем об одной довольно малоизвестной машине, которая, однако, успела сильно подпортить жизнь союзникам на Западноевропейском фронте. Речь пойдет об итальянском истребителе Macchi C.202 Folgore.

— Вот уже почти два года в War Thunder действует полковая система, и уже почти год работают автоматические соревнования для активных сообществ. На заре наших уроков мы уже рассказывали вам о полках и взводах. Вкратце, полк — это что-то вроде гильдии или клана. Есть руководство полка, его рядовой состав, свой чат и еще ряд бонусов. Но главное — есть соревнования с другими полками.

— Мы поговорим о классе техники, наводящей ужас на всех, кто катается по земле. САУ. А если конкретнее — советская линейка САУ, пожалуй, самая мощная и интересная в этом классе.



Десятка самых-самых ниндзя!



Культура Японии подарила миру много ярких образов, но на их фоне особенно выделяется отнюдь не яркий, а очень даже скрытный мастер шпионажа и профессиональный убийца. Ниндзя! Он вор-



вался в массовую культуру в середине прошлого века и успел прочно укорениться в умах и сердцах читателей комиксов, завсегдатаев кинотеатров, ну и любителей видеоигр, конечно. Как бы далеко ни ушел популярный образ нинд-



зя от реальности, он подарил нам не один клан интереснейших героев и антигероев. Самых запоминающихся мы решили вспомнить в нашей традиционной десятке. Youkoso!



Ретро: 5-10-15-20



Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Ровно двадцать лет назад вышла вторая часть серии Warcraft, где продолжилось извечное противостояние Орды и Альянса. Спустя пять лет появилось новое приключение Макса, Дока и Курта, или, попросту говоря, MDK 2. Еще через пять лет украинские разработчики из Deep Shadows выкатили свой долгострой — «Xenus: Точка кипения», он же Boiling Point: Road to Hell. И, наконец, пять лет назад пустился в мистическое путешествие Алан Уэйк — писатель, попавший в немилость к собственным персонажам.

В этом выпуске:

- Warcraft 2: Tides of Darkness
- MDK 2
- Xenus: Точка кипения
- Alan Wake





✦ Не одной строкой

Интернет будущего

История про то, как уничтожить интернет и как его потом починить, про восстание машин, тотальную слежку через водосчетчики, смерть бумажных денег и про то, как все обвиняли холодильник в киберпреступлении, а он оказался не виноват.

Интернет не просто развивается. Он медленно, но неуклонно меняет весь наш мир, весь уклад человеческой жизни. А порой даже становится самой жизнью — все больше людей уходит в виртуальное пространство Сети, обрывая связи с реальным миром. Сначала ученые осторожно предупреждали об опасностях, подстерегающих людей в хитросплетениях Всемирной паутины. Затем начали бить тревогу. Ну а затем, отчаявшись остановить набравший ход локомотив интернета, начали просто пугать публику апокалипсическими образами электронного будущего, в котором все люди превратятся в сегменты одной большой цифровой матрицы. Мы решили оказать им посильную помощь, а потому написали эту статью, из которой вы узнаете о будущем цифрового мира — «интернете вещей», слежении за людьми, как интернет может изменить мировую экономику, про информационные войны и прочие занимательные вещи.

Восстание машин

Интернет развивается слишком быстро, чтобы человечество успевало за его развитием. Что делать? Компании долго думали над этой проблемой и решили, что нужно выкинуть слабое звено — человека. И создать интернет для машин. Эта концепция получила название «Интернет вещей», и под ней понима-



Классика киберпанка — мрачные улицы с кучей неоновой рекламы. Однако это скорее не будущее, а настоящее. В настоящем будущем улицы могут обезлюдеть и наружная реклама станет не востребоваанной.

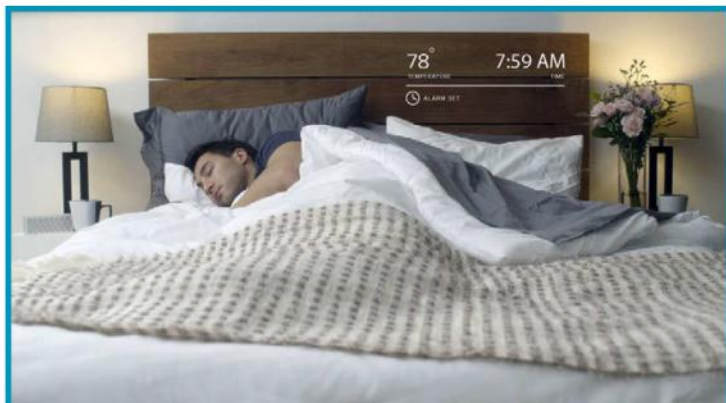
ют такую систему, в которой миллиарды самых разнообразных устройств общаются между собой без какого-либо вмешательства человека.

Да-да, именно так. Многие ошибочно полагают, что «интернет вещей» — это, например, возможность подключить к Сети свою кофеварку и послать по почте сообщение потерянной связке ключей, чтобы та подсказала, где ее искать. Тем не менее компьютеризация всего и вся, от носков до унитаза, входит скорее в концепцию «умного дома», но не является сутью «интернета вещей». Его суть — именно в самостоятельности.

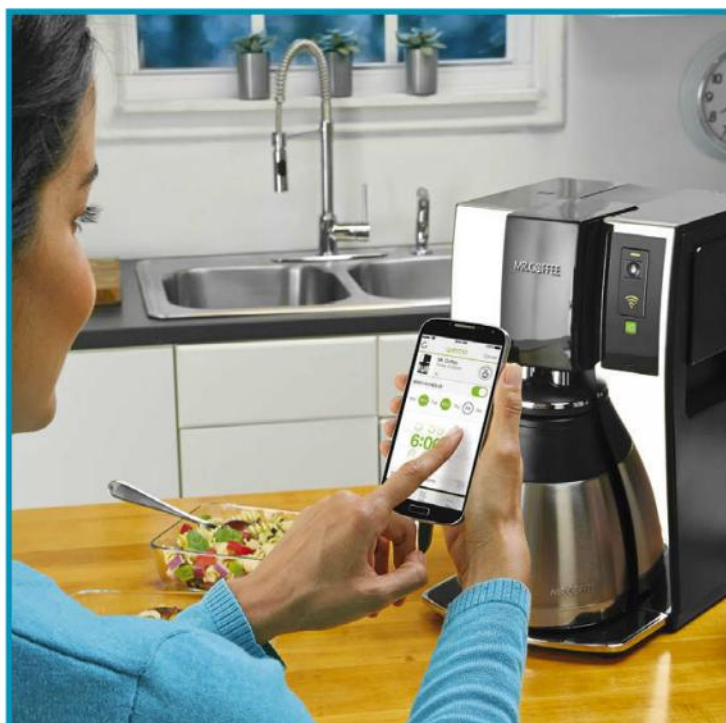
Независимости. И не стоит думать, что если ваш холодильник еще не умеет выходить в интернет сам, то вас это не касается.

Замечали ли вы, как смартфон или планшет за ночь иногда разряжался сильнее, чем обычно? Вероятно, пришли какие-то

крупные обновления. Программы сами проверяют наличие патчей, сами их скачивают, сами устанавливают. Что значит «не надо было ничего обновлять, все и так работало»? Ты, человек, слишком много о себе возомнил! Корми регулярно свой девайс



Luna — интернет-матрац, а точнее, накидка на кровать. Согреет постель, выключит свет и ТВ, проследит за дыханием, пульсом и фазами сна, а утром включит кофеварку и разбудит хозяина.



Умная кофеварка Mr. Coffee совместима с интернет-накидкой Luna. Дожили. Всерьез рассуждаем о совместимости кофеварки и матраца.



Насколько популярен интернет

Сдерживать развитие интернета невозможно. Исследования показывают, что постепенно плата за доступ к цифровому миру становится такой же обязательной, как плата за еду. Неважно, бедный ты или богатый, — платят все. Человек всегда и во все времена был жив не хлебом единым, и сегодня интернет стал самым дешевым, доступным и качественным вариантом удовлетворения культурных потребностей человека.

Мицунори Мики, профессор японского университета Досея, однажды спросил своих студен-

тов, что бы они предпочли — стать богачами, но жить за границей, или же быть бедными, но при этом остаться в Японии. Практически все выбрали второй вариант. Патриотизм? Как бы не так. Профессор Мицунори считает, что все дело в отсутствии интереса к реальному миру. Современные японцы настолько погрузились в собственные кибервселенные, что не хотят ни путешествовать, ни добиваться чего-то на работе или в творчестве. Им нужен только покой и компьютер. Создавать свое дело, завоевывать мир? Боже, это же так утомительно!



«Нынешние молодые люди по несколько часов в день сидят в чатах, серфят в интернете, но при этом не читают газет, не смотрят телевизор, их не интересуют путешествия, им безразличны кризисы на Украине или в Нигерии, они едва знакомы с половиной своих

одноклассников. Меня удивило количество студентов, ищущих работу на дому. Они не хотят работать сверхурочно, любят брать отгулы, и их не заставить работать по выходным. И такой молодежи, живущей в собственном замкнутом мирке, становится все больше».

электричеством, а что и как ему там обновлять — не твоего холостого ума дело.

По глазам видим, что вы не осознаете проблемы и вообще считаете все это ерундой, не стоящей внимания. Однако эксперты предостерегают: если начать бездумно подключать к интернету вещи, да еще давать им свободу действий, это может выйти боком. В 2014 году началась новая эпоха в сфере кибербезопасности — в Сети началась эпидемия вируса под названием The Moon. Каждый месяц появляются сотни новых вирусов, но этот был особенным. The Moon стал одним из первых популярных вирусов, которому не нужен был компьютер.

Он заражал... роутеры. Самые обычные Wi-Fi-роутеры от

компании Linksys. Внедрялся, начинал размножаться, а затем пытался просканировать компьютеры в сети на предмет поиска других уязвимых устройств. Впрочем, The Moon отличился лишь тем, что стал по-настоящему массовым. По некоторым оценкам, до 80% всех роутеров имеют свои уязвимости. И это специализированные сетевые устройства, производящиеся уже много лет!

Что будет, когда в Сеть выйдут тысячи новых устройств? Есть мнение, что для специалистов по безопасности начнется настоящий ад, а все хакеры познают райское блаженство. Даже если производитель сделает автоматические обновления и будет чутко следить за безопасностью своего продукта, вечно нянчиться

он не сможет. Слишком дорого. Так что лет через пять поддержка устройства может прекратиться, тогда хакеры получат возможность устанавливать контроль над горами старого электронного барахла. И ладно, если ваш чайник будет просто участвовать в кибератаках на Пентагон, дело житейское. А вдруг что-то посерьезнее! Смейтесь? Думаете, чайник не может атаковать Пентагон? Пока не может, да.

В прошлом году, однако, большой шум наделала история, когда в рассылке спама заподозрили холодильник. Интернет-холодильники появились уже довольно давно, еще во времена, когда компании носились с идеями «умного дома». Рецепты для хозяйки, заказы продуктов, голосовые послания домочадцам,

сигналы о неисправностях на мобильный, контроль состояния продуктов... Что может быть безобиднее?

Когда компания **Proofpoint** проводила исследования в области кибербезопасности, то столкнулась с совершенно фантастическим феноменом, возможно, первой в мире массовой кибератакой с участием десятков тысяч бытовых устройств — роутеров, медиацентров, умных телевизоров и того самого злостного холодильника. Если вы переживаете за его судьбу, то можем вас успокоить: проведенная компанией **Symantec** проверка фактов выявила, что Proofpoint совершенно зря оклеветала беднягу, спутав его с обычным компьютером, находившемся в той же локальной сети.



MAID — интернет-духовка, которая предложит рецепты, проследит за диетой, покажет шаг за шагом, как готовить незнакомое блюдо, при этом управляется не только руками, но также жестами и голосом. Она и сама разговаривать умеет.



Не понравилась духовка? Почему? Сковородкой пользуетесь, привычнее? Да как скажете. Вот вам интернет-сковородка **CINDER**. Все зажарит сама и отправит SMS на мобильник, чтобы забрать не забыли.



✦ Не одной строкой



Интернет-датчик сухости почвы Plant Link. Втыкаете его в горшок, и он сообщает, когда пора поливать растения. Думаете, это экзотика? Отнюдь. Уже есть сравнительные обзоры подобных штук, люди выбирают, какой из датчиков лучше. Конкуренция!



Раньше системы домашней безопасности были дорогим удовольствием. С распространением интернета это стало дешево: достаточно расставить по дому умные камеры, и в случае вторжения они сразу оповестят вас через смартфон.

И хотя репутация холодильника была восстановлена, это несколько не умаляет серьезности самой проблемы. Перспективы появления в Сети устройств, за которыми никто не приглядывает, настолько пугают специалистов в области безопасности, что некоторые особо радикальные товарищи уже предложили довести все эти слишком умные вещички до самоубийства.

Без шуток. Компания **In-Q-Tel** — серьезная контора, которая занимается финансированием разработок новейших информационных технологий для американской разведки вообще и ЦРУ в частности. Их директор по информационной безопасности, Дэн Гир, считает, что единственный способ решения проблемы устаревших «умных» вещей — начать встраивать в них систему самоликвидации. Отработал ваш холодильник десять лет, закончилась поддержка производителя — и все сетевые функции отключились. И будет он, как последний дурак, просто и без затей морозить продукты. Ни на сайт производителя заглянуть, ни с другими холодильниками початиться... А можно и вовсе

превратить устройство в мертвую железку, пусть потребитель покупает новую.

Добавляет проблем тот факт, что нынешний тренд на унификацию и стандартизацию электронных систем играет хакерам на руку. Домашняя умная электроника, например, использует пусть и весьма надежные, но стандартные Android и Linux. В автомобильной промышленности применяют единый протокол передачи данных CAN, взломать бортовую систему одного автомобиля — и справиться с остальными не составит большого труда.

«Некоторые компании используют GPS и системы электронной проверки, чтобы контролировать доступ к своим грузовикам, когда они стоят в депо, или чтобы обезопасить от угона во время ночевки на стоянках. Единая архитектура таких систем облегчает их установку. Но любая беспроводная технология, позволяющая принимать удаленные команды и влиять на управление грузовиком, является потенциальной жертвой хакера. Что, если кому-то удастся получить код для отключения двигателя и в один прекрасный

день в семь утра все грузовики Лондона вдруг остановятся?» — делится опасениями Гюнтер Олман, технический директор компании **IOActive**, занимающейся вопросами безопасности «интернета вещей». Ну как, интернет уже не кажется вам безобидной забавой? Едем дальше.

Большой Брат

Дедушка Гибсон и другие пророки мрачного киберпанковского будущего часто пугают нас тем, что развитие интернета неизбежно превратит современные демократии в тоталитарные технократии, где будет процветать тотальная слежка за всеми, контроль над сознанием общества и прочие радости фантастических антиутопий. К большой радости фанатов жанра, все предсказания их кумиров оправдались, причем досрочно.

Каждый человек, заходящий в Сеть, оставляет за собой след данных, получивший название «цифровая тень». Чем больше человек привязывается к интернету, тем четче становится эта тень. Если человек начинает проводить у компьютера достаточно времени, то циф-

ровая тень позволяет узнать человека лучше, чем его знает собственная супруга.

Старые детективы, в которых ведут наблюдение, сидя в машине и глядя в бинокль, смотрят с умилением: в наше время куда проще спереть ноутбук. Адреса сайтов, заказы в сетевых магазинах, игры и увлечения, круг друзей и знакомых, успехи на работе и проблемы в личной жизни — жизнь «оцифрованного» человека видна как на ладони. Ходят слухи, что диссидентам на допросах вместо магнитофонной записи разговоров теперь дают распечатки их бесед в Skype — зачем мучиться со скрытыми микрофонами, если можно просто взять запись с серверов компании.

Кстати, упомянутый выше «интернет вещей» еще больше усугубляет эту печальную тенденцию. Чем больше «умных» вещей окружает человека, тем больше возможностей для слежки. Самое замечательное, что слежка эта абсолютно легальная и избавиться от нее нельзя. Известен случай, когда один дотошный британец обнаружил сей факт и... ничего не смог с этим поделать. Однажды он ку-



Многие ругали Watch_Dogs за слишком уж нереалистичный сюжет. Взламывать все с помощью мобильного? Прочитав эту статью, подобная возможность перестанет казаться вам столь уж невозможной...



Постоянно теряете паспорт, пульт от ТВ, кошку, ребенка или чемоданчик с кодами пуска ядерных ракет? Нацепите на все это бирку STICK N FIND. Размером с монету, работает от батареи год, а ее поиски очень напоминают игру Alien: Isolation.



Как сломать интернет

Мало кто задумывался над тем, как выглядит интернет. Мол, никак не выглядит — миллионы километров проводов да миллионы серверов по всему миру... И это правда, но лишь отчасти. На самом деле есть места, где все эти километры проводов и сигналы всех серверов сходятся воедино. Их называют точками (узлами) обмена IP-трафиком. Крупных узлов всего около тридцати, если добавить к ним важные региональные точки, то получится около 60-70 штук. Обычно это большие и ничем не приметные здания (вроде того, что на фото), в подвалах

которых громоздится лабиринт разнокалиберных труб мощных систем охлаждения, а на просторных этажах расположены многотонные серверные кластеры. В сущности, самый обычный дата-центр, только здесь, глубоко под землей, сходятся каналы крупнейших региональных провайдеров.

Если бы мы жили в кино, то в каждом из этих зданий была бы большая красная кнопка с надписью «Отключить интернет». На практике, конечно, никакой кнопки нет, но если вы действительно хотите выключить интернет — вам достаточно остановить работу этих зда-



ний. Например, вырубив электричество и остановив резервные генераторы.

Такой сценарий хоть и возможен, но маловероятен, считает профессор Массачусетского технологического института Винсент Чэн, а затем снова предупреждает — успо-

каиваться рано. Понятно, что физически отключить или уничтожить все узлы сложно, но, найдя брешь в программном обеспечении, вполне можно воздействовать на всю Сеть разом. Так что все опять сводится к вопросам кибербезопасности.

пил телевизор от LG и без проблем пользовался им года два. А затем умный аппарат скачал из Сети обновление прошивки и предложил владельцу принять условия лицензионного соглашения.

Обычно люди делают это не читая, но наш герой все-таки прочитал. И выяснил, что, подписав соглашение, он позволяет телевизору собирать о себе любую информацию, какую только возможно, передавать ее в LG, а та могла распоряжаться ей по своему усмотрению. Соглашение можно было отклонить, и тогда телевизор отключал все программы, использующие интернет, и продолжал шпионить за пользователем, правда, в меньших размерах, ограничиваясь лишь сбором некоторой статистики.

Не стоит винить LG. Все это общепринятая практика, многие другие производители умной электроники, та же Samsung или Microsoft, ничуть не лучше. Дос-

таточно вспомнить куда более громкий скандал с Xbox One на тему слежения за игроками с помощью камеры Kinect. И многие компании точно так же отказывают в обслуживании, если пользователь не подтвердит готовность записаться к ним в цифровое рабство.

Возникает вопрос: то, что происходит сейчас, лишь цветочки? А настоящие ягодки пойдут после развития технологий кибершпионажа и создания «интернета вещей»? Да, есть такое мнение, однако далеко не все настроены столь пессимистично. На «Саммите идей, способных изменить мир», прошедшем прошлой осенью в Нью-Йорке, выступил Брюс Шнейер, специалист по компьютерной безопасности. Он признал, что по мере роста количества устройств и расширения информационных потоков, которыми они обмениваются, у человечества могут появиться серьезные проблемы с защитой личных данных.

Тем не менее Брюс уверен, что сила на стороне хороших парней и в итоге они все-таки сумеют окончательно скрутить распоясавшихся хакеров в бараний рог. «Когда именно мы сможем добиться по-настоящему юридической и технической защиты частной жизни в Сети? По моим прикидкам,

на это потребуется лет двадцать-тридцать, то есть одно поколение. Нынешние масштабы шпионажа и сбора данных станут невозможны», — считает он. Да уж, на двадцать-тридцать лет прогнозы хорошо делать! Переиначив поговорку, за это время или ишак сдохнет, или интернет.



Сюжет Remember Me вовсе не об охотниках за воспоминаниями, а о нашем с вами цифровом будущем, из которого может исчезнуть понятие частной жизни и где умение сохранить собственное «я» может стать самой большой ценностью в мире.



Глупые лампочки светят, когда им скажут. А умные лампочки сами включают свет в комнатах, притворяясь, что хозяева дома, реагируют на звонок, и если их выключают, то гаснут медленно, чтобы люди успели уйти и не остались сразу в потемках.



Суверенный интернет

Разделение интернета на отдельные независимые сегменты уже началось. Пока все «кусочки» еще держатся вместе, но многие страны всерьез озаботились проблемой безопасности данных и начали готовить свои региональные сегменты интернета к независимому существованию. Толчок к этому дал Эдвард Сноуден, опубликовавший данные о тотальной слежке США за всем миром, включая собственных союзников. Даже канцлер Германии Ангела Меркель и президент Франции Франсуа Олланд

обсуждали, как им обезопасить национальный интернет и избавиться от слишком навязчивого внимания. Они вроде как лидеры своих стран, а ту же Меркель американцы прослушивают так, будто это серийный убийца под наблюдением ФБР.

В России уже перешли от слов к делу, приняв закон о хранении персональных данных на местных серверах, покрывая наиболее неадекватные сайты и намекая интернет-гигантам, что неприкасаемых здесь нет и не будет: надо будет закрыть Facebook и Go-



ogle — закроют и даже глазом не моргнут. А если не понадобится, пусть работают спокой-

но. Огораживаться новым «железным занавесом» Россия не собирается.

Причем говорим мы вполне серьезно. Через двадцать-тридцать лет интернета в том виде, в каком мы его знаем, вполне может и не быть. Как известно, государства уже давно ведут между собой нескончаемую кибервойну: анонимность интернета позволяет официальным лицам в ответ на каждое обвинение делать круглые глаза и с честным видом врать, что их страна тут ни при чем и вообще вы сами первые начали. Когда-то это было даже смешно. Но Евгений Касперский, глава известной российской компании «Лаборатория Касперского», утверждает, что к настоящему моменту количество кибератак и причиняемый ими ущерб достигли таких размеров, что ставят под угрозу само существование интернета.

До недавнего времени методы Китая с их «Великим Китайским файрволом» воспринимались как чрезмерно радикальные и нарушающие права населения страны. Однако может оказаться, что Китай поступил умнее всех. Если в будущем общий интернет станет чрезмерной угрозой, придется делить его на независимые сегменты, тут-то и окажется, что в Китае все уже давно готово — ни единый западный сервис там не работает, зато есть собственные аналоги всего, что только может понадобиться.

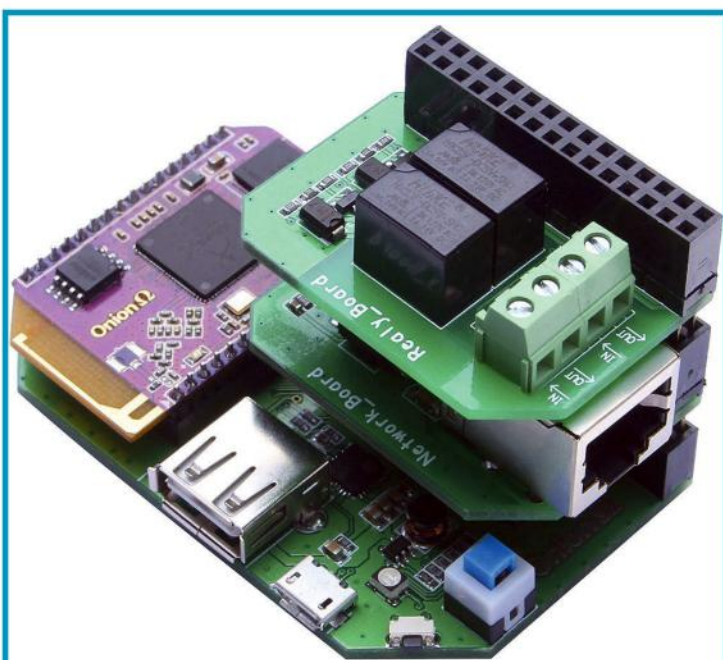
Вероятность этого отнюдь не теоретическая. Вспомните недавние новости о том, что в случае усугубления конфликта с Западом в России возможно отключение интернета, — нам говорят, что если такой вариант и

возможен, то только по инициативе Запада, и что мы к такому отключению готовы. Однако скептики считают, что и первое, и второе утверждение суть банальное вранье. Поводов самостоятельно отключиться от Сети у России тоже хватает, благо предмет восточного соседа весьма нагляден. Только вот готовность к такому развитию событий у нас околонулевая — опять-таки, если сравнивать с Китаем, где внутренний интернет настолько хорош, что китайцы совершенно не чувствуют себя ущемленными, не имея доступа к Всемирной паутине.

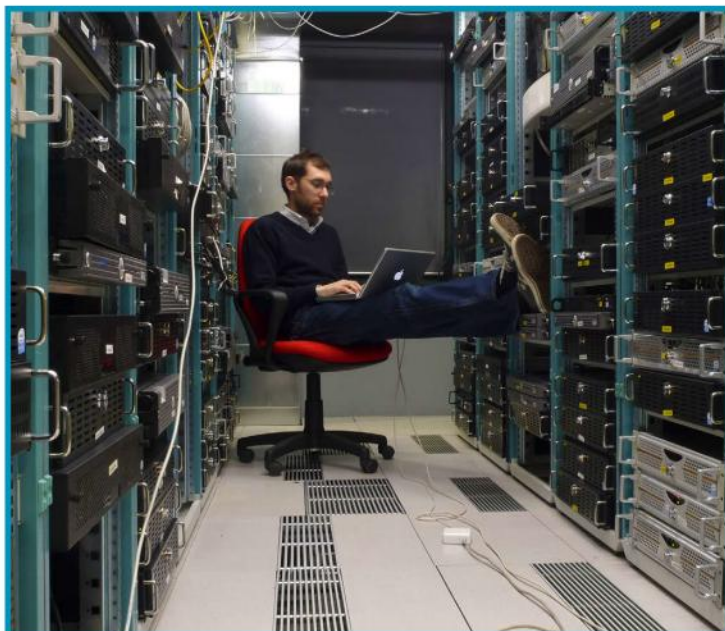
В России развитие «интернета вещей» может задержаться, и у нас нет американской АНБ с их маниакальным желанием знать все и про всех, но не стоит думать, что в деле шпионажа за

собственными гражданами наша страна в чем-то уступит. Как раз весной 2015 года должна была заработать в полную силу система СОПМ-3. Вокруг ее возможностей ходит больше слухов, чем фактов. Говорят, ей доступны все камеры наружного наблюдения, доступ к интернет-активности любого человека на территории страны, можно даже прослушивать любую квартиру, где установлен продвинутый электронный водосчетчик.

Дескать, с некоторых пор эти интернет-водосчетчики начали оборудовать микрофонами, чтобы, кроме снятия данных по расходу воды, они могли передавать все разговоры жильцов в радиусе пятнадцати метров. Записи анализируются автоматически, с помощью распознавателей голоса там ищут



Умельцы уже создают платформы для «интернета вещей». К мини-компьютеру Onion Omega (тот, что фиолетовый) размером 2х3 см можно подключать кучу плат расширения, собирая миниатюрный системный блок!



В мире набирает обороты протестное движение ResetTheNet, направленное против слежки США за всем миром. В движении участвуют такие киты интернета, как Reddit, Imgur, Mozilla и Amnesty International, Google и другие компании. Фото: Leonardo Rizzi



Как сделать интернет неуязвимым

Каковы будут последствия глобального падения Сети? Не известно. Это может быть просто большая неприятность, а может быть и катастрофа. Правительство, банки, промышленность, коммуникации — интернет проник всюду, и никакой альтернативы ему нет. «Честно говоря, никто не в состоянии составить полный список вещей, где используется интернет. Поэтому мы не можем предсказать последствий всю Сеть», — говорит Дэни Хиллис, один из пионеров интернет-технологий.

Проблема серьезная, тем не менее решение для нее уже найдено. Правда, только в теории. Европейские IT-специалисты создали схему интерне-

та будущего, который сохранит работоспособность и в том случае, если все узлы коммуникаций и даже все сервера вдруг выйдут из строя. Проект получил название PURSUIT. Сейчас, чтобы получить информацию, нам нужен конкретный IP-адрес. Слишком много человек пытается забрать откуда информацию — интернет падает. Кто-то удалил информацию из источника — вы ее не получите.

PURSUIT действует иначе. Здесь ищутся не IP-адреса, а сама информация, которая может быть у кого угодно. Сервер отдает пользователю информацию, после чего тот сам становится псевдосервером, пе-



ресылая имеющиеся кусочки информации всем, кому они нужны. Схема очень похожа на ту, что используется в торрент-трекерах, только на ее основе можно создать не просто файлообменник, а полноценную всеобщую сеть.

К сожалению, мировая общественность относится к возможности обрушения интернета точно так же, как к вероят-

ности падения астероида. Мол, ужас, конечно, но пока есть дела поважнее. «Трудно заставить людей подумать о плане «Б», если и план «А» работает неплохо», — сетует Хиллис. Так что, хотя PURSUIT может не только обеспечить надежность, но также повысить скорость работы интернета, ждать его пришествия в ближайшем будущем не стоит.

ключевые слова, которые могли бы заинтересовать разведку. Не поручимся за достоверность, но мы очень рады, что такие продвинутые водосчетчики стоят очень дорого и ставятся только у богатей, которым лень каждый месяц снимать показания. Вот только технологии развиваются стремительно, цены на электронику быстро падают...

Экономика и финансы

Когда вы в последний раз держали в руках бумажные деньги? Несколько часов назад? День? А может быть, месяц? Есть люди, которые не имели дела с наличностью годы. И в итоге такая

судьба ждет нас всех. Эксперты сообщают, что бумажные банкноты очень скоро устареют и станут таким же пережитком прошлого, как ракушки, которые использовали вместо денег в древности. Но если вы решили, что речь пойдет о кредитных картах, то вы ошибаетесь. Они, скорее всего, разделят судьбу бумажных денег.

Банки прозвали приход интернета. Они считали, что профессия банкира — такая же древняя и вечная, как профессия куртизанки. Когда появились первые системы электронных платежей, банки смотрели на них свысока: переводят какую-то мелочь, за которой они даже нагнуться поленились бы,

лежи она на дороге. А когда орудуящие этой мелочью интернет-гиганты начали обгонять по капитализации крупнейшие банки мира, было уже поздно. Такая же ситуация была с кредитными картами: не подсуетились вовремя, и теперь у какой-то **Visa**, выпускавшей какие-то смешные пластиковые прямоугольники, рыночная стоимость такая же, как у старого и почтенного **Bank of America**.

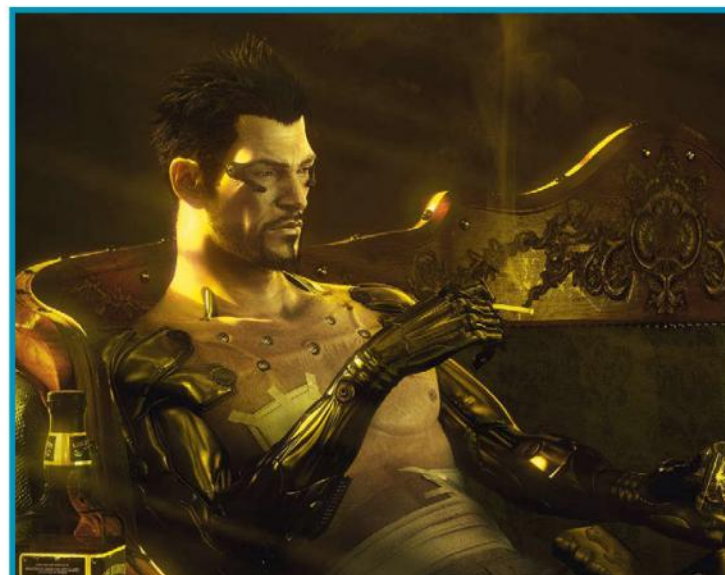
Но это дело давнее. Теперь и банки, и **Visa** с **MasterCard** находятся по одну сторону фронта, и их всех теснят альтернативные платежные системы. Во многих странах **Google**, **Apple**, **Amazon** и **PayPal** уверенно отбирают у старожилов

рынка бизнес по переводу платежей — все больше людей начинает платить за товары и услуги не с помощью кредиток, а с помощью мобильного телефона. За банками пока остаются выдача кредитов и депозиты, но рано или поздно сетевые монстры попытаются отнять и эту деланку.

Финансовые эксперты предупреждают: если вы работаете в банковском секторе, подумайте над возможностью альтернативного трудоустройства в случае увольнения. Причем России это касается даже в большей степени, чем остального мира. Огромное количество банков (на текущий момент более семисот) есть следствие бурных



Канадцы не отстают от своих американских хозяев. Эдвард Сноуден заявил, что канадская разведка имеет доступ к сотне популярных файлообменников со всего мира, шпиона с их помощью за пользователями Всемирной сети. Фото: Mike Herbst



Еще один замечательный образчик киберпанковского взгляда на наше будущее — **Deus Ex: Human Revolution**. Люди стирают грань между человеком и машиной, между цифровым миром и реальностью...



❖ Не одной строкой



Мир меняется, и далеко не всем это нравится. В США растет недовольство крупными IT-компаниями: протестующие останавливают автобусы, развозящие сотрудников Google и Apple, а в барах устраивают драки с теми, кто носит Google Glass.



Интернет словно айсберг. Лишь пять процентов контента находятся в открытом доступе и индексируются поисковыми системами. Остальные 95% контента закрыто паролями, образуя «темный интернет», и его роль постоянно растет. Фото: NOAA's National Ocean Service

девяностых, когда каждый Вася Пупкин, наворовавший себе стартовый капитал, считал своим долгом открыть банк-другой.

Сегодня там работает около миллиона россиян, занятых в обслуживании огромного количества наличных платежей. С неизбежной смертью бумажных денег, счетов и чеков и последующей смертью пластиковых карт целая армия кассирш и операционисток окажется без работы. Собственно, сокращение российского банковского сектора за счет ликвидации слабых банков уже началось.

Однако не стоит думать, что интернет уже нанес свой решающий удар по современной финансовой системе. Хотя мобильные платежные системы готовы прикончить традиционные банки, у них есть одна большая проблема. По своей сути все они — те же самые банки, выполняют ту же самую работу и ничем от них не отличаются, разве что технологическая база другая. Казалось, что по-другому работать нельзя, нужна надежная компания, которая се-

рьезно работает с деньгами, обеспечивает безопасность переводов, и никакие новомодные электронные штучки-дрючки этой схемы заменить не смогут. Это вам не пиксели по экрану гонять, это деньги!

Стоит ли говорить, что это не более чем заблуждение. Однажды на просторах Сети появилась криптовалюта Bitcoin, которая наглядно доказала, что можно безопасно и с гарантией перевести деньги, причем так, что ни государство, ни разведка, ни сам черт не смогут сунуть свой любопытный нос в совершаемую сделку. Bitcoin просто работала. Несмотря на то, что ее деятельность не регулировалась никакими законодательствами. Несмотря на то, что значительная часть стран вообще объявила ее вне закона. Несмотря на то, что сотрудников крупных сайтов, работавших с этой валютой, преследовали профессиональные убийцы из национальных служб безопасности. Однако полностью децентрализованная и принципиально неубиваемая система Bit-

coin продолжает жить и даже получает все большее признание на официальном уровне.

Еще одной жертвой интернета станут магазины. Мир стремительно движется в сторону «сетевой экономики», в которой нет места посредникам. Через интернет можно будет заказать товар прямо у производителя, и его привезут вам почти задаром, хоть на другой конец мира. В принципе, это даже не будущее, а вполне себе настоящее. Мы открываем интернет-магазин типа того же «алиэкспресса» и заказываем за двадцать рублей какой-нибудь кабель для компьютера, потому что в соседнем магазине он стоит рублей пятьсот. Вот и получается, что привезти его персональной почтовой доставкой из Китая дешевле, чем купить на месте.

В России сервис таких магазинов еще недостаточно развит, чтобы соперничать с торговыми сетями, зато в США компания Amazon уже успела изнасиловать и убить значительную часть розничной торговли. Для американцев шопинг всегда был чем-то большим, чем простой ходьбой по магазинам. Это была часть их культуры. Они строили моллы — гигантские магазины, где часть территории была отведена для культурного отдыха. Фонтаны, аттракционы, зимние сады, огромные инсталляции в виде пиратских кораблей или затерянных древних городов. Моллы были центром общественной жизни. Сегодня многие из них заброшены и находятся в таком состоянии, что можно снимать постапокалиптические фильмы ужасов. Amazon забрала покупателей, и содер-



Дожили: мрачные антиутопии пишутся с реальности. Например, в Wolfenstein: The New Order дроны несли патрульную службу и атаковали главного героя. США давно используют штурмовые дроны на Среднем Востоке, разве что выглядят они иначе.



В докладе исследовательской компании Pew Research о том, каким может стать интернет через десять лет, «угроза» встречается в четыре с лишним раза чаще, чем слово «надежда». Как тут не стать пессимистом.



Информационные войны

Война за Крым спровоцировала начало информационной войны. Но то была другая война, а не о которой вы подумали. Случилось это в середине девятнадцатого века, более полутора столетия назад, и ведущаяся в западных СМИ того времени пропаганда стала первым документированным примером войны нового типа — войны, где стреляют словами и убивают правду. Войны за разум людей. В таких войнах никто не гибнет, цель сражающихся — перетянуть на свою сторону как можно больше

врагов. Именно поэтому такие столкновения называют «войнами некромантов», потому что каждый павший солдат немедленно встает в строй на стороне своего убийцы.

Очень символично, что первая информационная война нового типа, в которой применяются интернет-технологии, тоже началась из-за Крыма. Чешский сайт Parlamentnílisty опубликовал статью с говорящим названием «Однажды лож убьет нас всех». «Раньше хоть было понятно, что написанное в газе-



тах не может быть стопроцентной ложью. Сегодня такой уверенности нет нигде. Деньги, ложь и манипулирование стали глобальным оружием

массового поражения этой цивилизации. Никто не будет верить никому. Да, собственно, так уже и есть», — говорится в статье.

жать весь этот шик стало невыгодно.

Однако срочные покупки люди все еще делают в обычных магазинах. Вы же не будете заказывать в интернете булку хлеба? Правильный ответ: разумеется, будем! Рано или поздно. И Amazon делает все, чтобы это время наступило как можно раньше. Убив крупные торговые центры, Amazon решила взяться за мелкую розничную торговлю и для этого начала испытывать систему автоматической доставки с помощью беспилотных дронов.

Технически идея работоспособна уже сейчас: груз до 2,3 кг, радиус доставки до 16 км от базы, время доставки до 30 минут. С финансовой точки зрения пока не

так радужно, но уже работают коммерчески успешные службы доставки дронами, в том числе и в России. Конечно, булку хлеба заказывать обойдется слишком дорого, но в случае массового распространения цена упадет на порядки — электричество дешевое, амортизация дрона небольшая.

Но проблем хватает: власти устанавливают кучи запретов, все еще велик риск потери дрона, нужна инфраструктура для безопасной передачи товаров. Но все эти проблемы решаемы, так что идея вполне рабочая. И, возможно, лет через двадцать на крышах всех домов будут красоваться «почтовые ящики», где дрон сможет оставить свою посылку, а та по трубопроводу попадет прямоком в квартиру.

+++

Каким будет будущее интернета? Например, вам захотелось выпить чаю. Вы берете в руки смартфон, запускаете приложение «iЧайник», и оно сообщает вам, что вода уже наливается, заварка готова, через пять минут можно приступать к чаепитию. Но тут вы вспоминаете, что забыли купить любимых плюшек с кусочками шоколада и жаботикабы. Снова включаете экран, кликаете на иконку «iМагазин», оформляете заказ и пару минут любуетесь на вид со встроенной камеры автоматического дрона, взлетающего над городом, неся на борту ваши вкусняшки. Время прибытия — семь минут.

Фуф! Ну что, чайник поставили, в магазин сходили, можно и

отдохнуть... И тут вы понимаете, что что-то неладно. У вас начинает чесаться спина! Вы достаете смартфон, ищите приложение «iЧешусь»... Пусто! «iПочесать»? Тоже пусто! Может быть, «iСильноЧешетсяСпина»? Ничего не найдено. А чешется все сильнее и сильнее! Да что же это за безобразие такое! Нет, не нужно нам такое будущее. Лучше электроды в мозг и сразу в Матрицу...

Если же серьезно, то мы не знаем, каким будет будущее и каким станет интернет через двадцать-тридцать лет. Понятно лишь, что перемен будет много и среди них будут как хорошие, так и плохие. Остается лишь надеяться, что хорошего будет больше, а с плохим мы уж как-нибудь разберемся! +



Бум квадрокоптеров продолжается, они постоянно совершенствуются и находят себе новые сферы применения. Если Amazon доведет свою систему доставки до ума, оставшиеся в живых магазины будут жить плохо и недолго.

ВЕРДИКТ

Жанр
Экшен,
платформер
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Climax Studios
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC, PS4,
Xbox One

Сайт игры
assassinscreed.
ubi.com
Дата выхода
2015 год

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES ТРИЛОГИЯ

Что? Презентация Assassin's Creed Chronicles,
платформеров в популярной вселенной
Где? Париж, Франция
Геворг Акопян
ЗА ИМПЕРАТОРА!

Еще в сентябре прошлого года Ubisoft анонсировала «Assassin's Creed: Китай» — DLC в составе «Сезонного пропуска» к Assassin's Creed: Unity, хотя на самом деле никаким DLC там и не пахло — покупателям абонеента, по сути, пообещали отдельную скачиваемую игру. Каково же было наше удивление, когда выяснилось, что в Ubisoft решили не ограничиваться «Китаем» и готовят еще две маленькие игры: «Assassin's Creed: Индия» и — барабанная дробь — «Assassin's Creed: Россия»! Да-да, ассасины и тамплиеры встретятся в холодной постреволюционной России 1918 года. А все три игры вместе представляют собой сборник Assassin's Creed Chronicles — двенадцатичасовое приключение в новом для серии измерении.

Два с половиной

По жанру это 2,5D-стелс-экшен-платформер. На бумаге такое сочетание выглядит весьма громоздко, но на самом деле все не так страшно. Если вы играли в Mark of the Ninja, то и здесь все будет более или менее знакомо. Прибавьте прыжки веры, орлиное зрение, ассасинские клинки в сапогах, заигрывания с трехмерной графикой — и на выходе получите Assassin's Creed Chronicles.

Кто-то наверняка обвинит Ubisoft в использовании чужих идей, но на деле французы и сами давно выступают в этом жанре — вспомните хотя бы старенькие Splinter Cell на Java для мобильных телефонов! Они были очень медленными по нынешним меркам и не могли похвастаться акробатикой (случавшейся

в основном в заставках), но суть почти не отличалась: прячемся за укрытиями, бесшумно устраняем врагов и молимся, чтобы не поднять тревогу, — разобравшись в лоб даже с одним врагом оказывалось непростым.

Assassin's Creed Chronicles, конечно, гораздо динамичнее. Разработчикам из британской Climax Studios удалось главное — передать дух «больших» игр серии (не в пример современным поделкам для смартфонов). Паркур в 2,5D не дарит реальной свободы, но ее ощущение — очень даже! Если что-то не получилось и вас заметили, можно быстро дать деру: закинул крюк-кошку на крышу, подтянулся и был таков. Или, если не хочется идти верхом, свесился с балкона и полез по стене уровнем ниже. Или перебрался на другую сторону дома.

Или выстрелил врагу в лицо и спрятался за занавесками.

Чтобы выиграть себе пару секунд для отступления, в Chronicles есть разнообразные гаджеты — метательные дротики, сюрикены, ножи, хлопушки и много чего еще. Стрельба реализована в точности как в Mark of the Ninja: одной кнопкой держим прицел, а правым стиком (или мышкой) наводим его на врага.

С помощью оружия можно бесшумно устранять врагов, но лучше этого не делать — труп прятать вечно некогда, а нарваться на патруль проще простого. Если же все-таки попали в заварушку, можно попробовать отбиться. Бой — самый аутентичный элемент механики. Схватки такие же тяжеловесные, как в полноценном Assassin's Creed, и построены на контратаках и добиваниях.



Все три части выглядят роскошно, несмотря на довольно дряхлую технологию (игра явно выйдет на мобильных платформах).



«Китай» мастерски стилизован под акварельный рисунок. Даже кровь врагов выглядит словно упавшие на бумагу капли краски.



«Индия» стойко ассоциируется с Prince of Persia не только из-за сеттинга, но и благодаря геймплению. Если «Китай» больше про стелс, то «Индия» — про акробатику и прыжки по платформам.

Самое важное боевое искусство — блок. Если им не овладеть в совершенстве, всего один-два пропущенных удара отправят героя на контрольную точку. За успешное прохождение уровней выдаются очки, которые затем тратятся на развитие персонажа. Со временем здоровья у героя, конечно, прибавится, но и враги станут злее, так что расслабиться все равно не удастся.

Противники в игре будут разных видов. Сколько именно — неизвестно, но мы видели как минимум трех: обычный дяденька с мечом, дяденька с мечом и щитом (чтобы расправиться с ним, нужно улучшить момент и прыгнуть ему за спину) и дяденька с дальнобойным оружием — его китайская версия мечет дротики, а индийская стреляет из ружья. Любопытно, что от выстрелов можно уворачиваться — «прицел» врага отображается в виде тоненькой полоски, тянущейся к вам, и если успеть поставить блок, когда эта полоска начнет краснеть, то герой эффектно изогнется и пропустит снаряд мимо. Может даже получиться так, что, промахнувшись, страж прикончит своего же коллегу. Прибавьте сюда интерактивные объекты вроде подвешенных на потолке грузов, которые можно «случайно» повалить на голову охране, и получите неплохое разнообразие.

Будь осторожен, но смел

Тем не менее краугольный элемент геймплея в Chronicles — стелс. Сейчас сложно судить обо всех играх в сборнике, но мы прошли половину «Китая», и ни один уровень нас не разочаровал. Каждый — увлекательная головоломка, которую можно разгадать только путем проб и ошибок: приходится заучивать маршруты охраны и запоминать расположение всех укромных уголков и кустов, в которых можно спрятаться.

Чтобы все это работало как надо, важен не только грамотный дизайн уровней, но и отточное управление. Вспомните Metal Gear Solid. Серию всегда хвалили за великолепный сюжет и проработ-

ку вселенной, но ругали за стелс-геймплей, одной из важнейших проблем которого было дрянное управление. В Ground Zeroes его полностью переработали, и серия вышла на принципиально новый геймплейный уровень.

По всей вероятности, в Climax понимали важность наглядного интерфейса и интуитивного управления, поэтому вложили в их проработку много сил и времени. У каждого врага есть поле зрения в виде очерченного конуса. В нейтральном состоянии конус белый, но если поднимете шум, он подсветится желтым, означая, что противник что-то услышал и сейчас пойдет проверять обстановку на вверенном ему участке уровня. Если же вы попадетесь ему на глаза, конус и вовсе начнет наливать красным оттенком. Успеете сбежать до того, как окрасится целиком, — спасетесь. Не успеете — противник поднимет тревогу, на вой которой сбежится подкрепление.

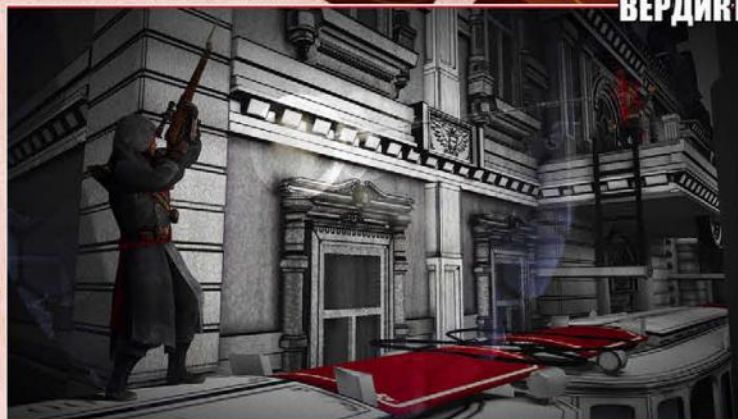
Подобная цветовая градация позволяет быстро считывать информацию и молниеносно принимать решения. В одну секунду вы прячетесь за кустом, стараясь не попасться, а уже в другую в эффектно прыжке вонзаете клинок в спину врага. Не сбавляя темпа, в подкате снизу режете второго зазевавшегося охранника и тут же прячетесь за колонной. От нее перекатами добираетесь до окна, выпрыгиваете наружу и продолжаете двигаться к своей цели...

Без удачного контекстно-зависимого управления все это было бы просто невозможно, ведь именно оно позволяет незаметно «сшить» разные механики в единый игровой опыт.

Три «R»: Revenge, Retribution и Redemption

Общая структура миссий в Chronicles повторяет ту, что была в «больших» частях. Несколько уровней подряд мы по крупицам собираем информацию о происходящем, после чего начинается особенно сложный и длинный этап, в финале которого нужно сразиться с главным злодеем.

После убийства босса начинается стилизованный рисованный



О геймплейных особенностях «России» пока ничего не известно, но мы полагаем, что упор сделают на стелс.



До драки лучше не доводить, всего пара ранений — и герой погибнет.

ролик, в котором умирающий босс выдает проникновенную тираду в духе: «Я лишь старался исполнить свою роль, не суди меня строго! Вся жизнь — игра, а мы актеры! Начало конца этого начала — конец начала этого конца!»

Как видите, с уровнем китча и первородного прекрасного пафоса в «Индии» и «Китае» все хорошо, но то ли еще будет в «Assassin's Creed: Россия»! Поиграть в российский эпизод разработчики, к сожалению, не дали, но что-то нам подсказывает, клюквы там будет не меньше.

Вообще же сюжетные фабулы каждой из трех игр заслуживают отдельного внимания. Так, согласно сюжету дебютного китайского эпизода, Шао Цзюнь, ученица старого Эцио Аудиторе (!), пытается отомстить обидчику своей семьи в период падения династии Мин. Для этого она спасает политических заключенных и выкашивает толпы мужиков ударами ноги в шею — в сапоге у барышни скрывается клинок.

В индийских хрониках Арбааз Мир совершает тайные повстанческие операции, давая отпор тамплиерам-британцам в колониальной Индии. Геймплей и визуальный ряд эпизода очень напоминают переиздание Prince of Persia Classic образца 2007 года. Есть даже вероятность, что Chronicles создаются на том же движке.

Наконец, «Россия». Тут все еще веселее. Николай Орлов (в международных версиях почему-то Орлов), друг ассасина Владимира Ильича Ленина, в прошлом пытался убить одного из самых могущественных тамплиеров страны — императора Александра III. Но тот надрал ему заносчивый зад, прихватил с собой Посох Эдема и был

таков. Годы спустя след Посоха обнаруживается в Тунгуске, на сцену выходят Распутин и император Николай II, а сам Орлов перебирается в Америку. Там у него рождается сын Иннокентий, которого он выращивает в лесной глуши... Ощущаете размах?

Какой сюжет разработчики придумали для игры, мы не знаем, но взглянуть на то, как ассасины дерутся с красногвардейцами в постреволюционной Российской Империи хочется уже сейчас.



С первого взгляда может показаться, что Assassin's Creed Chronicles — затея странная. Но на самом деле таковой была Assassin's Creed: Rogue, которая лишь размывала фокус серии. Теперь же Ubisoft работает над по-настоящему любопытным ответвлением: нас ждет необычная по меркам серии стелс-игра, да еще и одобренная разухабистой клюквой. Кроме того, ниша 2,5D-платформеров, исполненных на AAA-уровне, пустует довольно давно — таких игр сегодня не хватает.

Ну а пока мы ждем эпизод про родные края, можно ознакомиться с «Assassin's Creed: Китай» — к тому моменту, как этот номер журнала попадет вам в руки, она должна уже выйти. ■

Будем ждать?

Сборник из трех историй о мести. Нас ждет отличный стелс, красивая картинка и сумасбродный сюжет с Лениным-ассасином и индийским «Принцем Персии».

Процент готовности: **75**

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК
LIMBIC
ENTERTAINMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
MMH7.COM
ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

АЛЁНА ЕРМИЛОВА

Меч и Магия ГЕРОИ VII

НОВЫЕ СТАРЫЕ «ГЕРОИ»

Забывшись, я улыбаюсь монитору с такой нежностью и умилением, словно это Джоэл, а я — Элли. Хотя на экране в общем-то ничего не происходит и передо мной лишь статичная картинка с облезлыми юртами, драными флагами и костяными тотемами, беспорядочно усыпавшими ржавого цвета скалы. Мерцают факелы, плывут облака. Над залитым солнцем уступом кружат орлы.

Из наушников гремит бравурный туш, и я зачарованно люблю раскинувшимся передо мной городом, словно в 1999 году, впервые увидев **Heroes of Might and Magic 3**. С тех пор прошло

шестнадцать лет, тройку в названии игры сменила семерка, мы в рамках большого пресс-тура смотрим ее в штаб-квартире **Ubisoft** в Париже, но эмоции те же. Да, это — те самые «Герои»!

НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ

Как известно, настоящие герои появляются именно тогда, когда миру без них не обойтись. **Might and Magic** в этом смысле не исключение. Едва ли в индустрии найдется серия, пережившая столько же блистательных взлетов и сокрушительных падений.

Канонические, золотые, вторая и третья части — и сломавшая основы серии четвертая; вернув-

шая все на круги своя пятая — и бесталанная, перегруженная, бездушная шестая. Новых экспериментов поклонники не простят, поэтому у **Ubisoft**, делающих седьмую часть, нет выбора: либо они покрывают себя славой, либо тонут вместе с самой популярной пошаговой стратегией XX века.

План спасения формулирует творческий директор **Ubisoft** Эрван Ле Бретон: «В седьмой части мы собираем все лучшее, что было в предыдущих. Всем известный, всеми любимый геймплей — и никаких революций. Мы хотим, чтобы эта игра походила на юбилейный альбом рок-группы: новички услышат самые сильные

треки, а давние поклонники проникнутся знакомыми мелодиями».

Классический фундамент незыблем. День за днем игрок отстраивает город, в котором каждую неделю рождается новая порция существ. По глобальной карте, как и прежде, снуют полководцы-герои, изучают умения, набирают опыт, делят шахты, воюют, осаждают замки. Стратегия, экономика, сражения и развитие героя — основные ингредиенты неизменны, и если обычно в превью мы рассказываем, что нового разработчики добавили в игру, то сегодня речь пойдет о том, что они в нее вернули.

ГОРОДА-ГЕРОИ

Как вы уже поняли, они вернули городские экраны. Не длинные трехмерные инсталляции, как в пятой части (сегодня они неоправданно дороги), но полноценные, скрупулезно отрисованные 2D-заставки. В пресс-туре нам показали только альфа-версию Непокорных племен, и смотрится она атмосферно и аккуратно.

К счастью, от превращения городов чужой фракции в города своей отказались. «Если в шестой части какой-то игрок начинал брать верх, он легко подминал под себя замки и перестраивал их под собственную фракцию. Это не только унифицировало все армии на карте, но и рушило баланс, — поясняет Жюльен Пиро, дизайнер **Heroes 7**. — Ведь тогда слабому игроку приходилось не только отвоевывать замок, но еще и копить



Хрестоматийный пример скриптовой сценки: мы разрушили дамбу, и сейчас хлынувшая вода смывает злых пауков вниз, в ущелье, повалит скалу и откроет дорогу к союзникам-кентаврам.



В седьмой части глобальная карта станет многоуровневой. Появились горные кручи и глубокие обрывы: разработчики добавляют путешествиям пафоса, и Unreal Engine 3 это позволяет.

ресурсы на то, чтобы превратить его обратно, а это нечестно».

Ресурсов, кстати, снова семь. К обычным золоту, дереву, руде и кристаллам добавились звездное серебро, а также теневая и драконья сталь, но суть не в названиях, а в механике. Нам вновь придется бегать по карте, захватывая все шахты, а при постройке замка — копить, торговаться и экономить.

Взаимоисключающие строения из Heroes 4 тоже вернули, хоть и в облегченном варианте. Базовые здания — казармы, укрепления, капитолий, рынок, башни магов — по-прежнему доступны всегда, а между дополнительными постройками придется выбирать. Например, у Ордена Порядка выбор стоит между зданием, приносящим редкий ресурс, и зданием, увеличивающим прирост существ, а у Непокорных племен — между строениями, добавляющими к приплоту или кентавров, или гарпий. В конечном счете это стратегическое решение: так разработчики пытаются разнообразить стиль игры за одну и ту же фракцию, и пока задумка выглядит перспективной.

ДВАЖДЫ ГЕРОИ

Штурмовать города мы тоже будем как прежде. От идеи с многоэтапными битвами сначала в предместьях, потом у стен, а затем и внутри отказались. Все как в старые добрые времена: герой-защитник марширует армию в замке и отплевывается магией, а герой-полководец всеми способами выманивает врагов за стены, чтобы превратить осаду Плевны в мамеево побоище.

Вытащить соперника из замка выгодно не только потому, что в поле на него может наброситься вся нелетающая армия сразу. Дело в том, что в седьмых «Героях» большое значение в сражениях

имеют бонусы. Так, укрытые за крепостными стенами отряды получают плюсы к защите и протять их обычной атакующей магией сложнее. Армия, первой убившая

Эти бонусы очень важны в балансе фракций. Не секрет, что «Герои меча и магии» редко бывали героями и того и другого одновременно. В третьей части



Хочется надеяться, что интерфейс разработчики все-таки переделают. Крошечные значки с характеристиками персонажей выглядят совсем не по-героически.

группу вражеских существ, получает плюс к боевому духу, в то время как армия, первой потерявшая отряд, впадает в уныние.

мало какая армия могла тягаться с волшебником Солмиром или чернокнижником Димером со товарищи, а в шестой даже



Разрушаемые мосты — новая особенность геймплея. В альфа-версии на их восстановление тратилось совсем немного дерева и камня, но в начале игры, когда все ресурсы шли на замок, это было ощутимо.

хороший маг с трудом управлялся с полководцем средней руки.

И в седьмой части при прочих равных герой-орк слабее мага из Академии, потому что ни «Ледяная стрела», ни «Разрушающий луч» не сравнятся с «Метеоритным дождем» или «Цепной молнией». Вот тут и пригождаются расовые бонусы. Скажем, существа из Непокорных племен на все магические напасти будут отвечать сопротивлением к заклинаниям, плюсами к защите и здоровью и другими усиливающими способностями. В этот раз, говорят, расовые отличия будут по-настоящему заметны.

Еще одна хорошая новость: седьмую часть балансирует тот же человек, что спасал от перекосов Heroes 6. Собаку съев на всевозможных патчах, он с самого начала ограничил силу и количество лечебных заклинаний и вернул многие классические умения. К примеру, герои-некроманты теперь будут оживлять павших только после боя, а не во время него, чтобы не подрывать баланс.

МЕСТО ДЛЯ ПОДВИГА

Поле боя по-прежнему разделено на квадраты (увы, не шестигранники!), но размеры его увеличились, а наполнение изменилось. Если раньше это была равнина с одной-двумя лужами или корягами, то теперь здесь впору прятать засадный полк: «поле» изобилует скалами, ящиками, клумбами, деревьями, стенами, руинами, иногда даже гигантскими драконьими скелетами на пол-экрана.

«Новые площадки для битв — это настоящие мини-карты со множеством препятствий, различающихся по размеру, высоте и расположению, — говорит ведущий геймдизайнер Ксавье Пеннин. — Мы стремились их разнообразить, чтобы игроки пользовались не только грубой силой, но и тактической хитростью».



А вот и самый важный скриншот геймплея — долгожданный городской экран. Какое здание за что отвечает, за пять минут не разобраться, но, поверьте, посмотрится как в старые добрые времена.

К сожалению, в нашей альфа-версии главная хитрость заключалась в том, чтобы не застрять меж двух утесов и не запереть крупным существом все войско. Пока поля сражений буквально захламлины и войска попросту путаются друг у друга под ногами.

Впрочем, вкупе с еще одним маленьким, но давно напрашивавшимся нововведением — ударами с фланга — идея с препятствиями и укреплениями должна заиграть новыми красками. Дело в том, что атака сбоку или со спины наносит куда больше урона, чем удар в лоб. Смекаете? Скалы хороши не только тем, что за ними можно прятать лучников, но и тем, что ими можно заслонять тылы танков.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

В духе третьей-пятой частей — то есть постепенно — происходит и знакомство игрока с механикой и миром. «Сложность в шестых «Героях» нарастала экспоненциально, — рассказывает на презентации один из разработчиков, страстный поклонник серии. — Там было слишком много контента, и он валился на игрока чересчур большой кучей. Не каждый готов был глубоко разбираться в геймплее, поэтому многие бросали играть, утонув в море новых умений и заклинаний. В этот раз первые миссии будут не такими насыщенными, а способностей у существ станет меньше».

Это тоже возвращает серию к истокам. Разработчики убрали возможность нанимать всех существ в любом городе — попросту караваны армий. В Гильдии магов вернулись свитки заклинаний — да здравствуют приятные сюрпризы и горькие разочарования. Восстановили специализацию героев: одни вновь будут приносить дополни-

тельные ресурсы, вторые — увеличивать прирост существ, а третьи — рождаться с заранее выученными заклинаниями и творить их с большей пользой.

матия и прочее. То, какие ветки будут у вашего героя, зависит от его класса (каждому замку соответствует шесть классов — три боевых и три магических). В каж-



Как и раньше, поле боя можно масштабировать и поворачивать. Обратите внимание на закованного тролля слева. Это живая машина, орочья катапульта.

Навыки вернутся на колесо умений, разбитое на десять веток: лидерство, магия земли, магия воздуха, экономика, дипло-

мой ветке будет десять навыков, и за игру герой сможет изучить любые из них. Таким образом, развитие персонажа можно спла-

нировать, но от количества вариантов разбегаются глаза.

СТРАНА ГЕРОЕВ

Учитывая неудачный опыт шестой части — там игрок зачастую не мог понять, где он может пройти по глобальной карте, а где нет, разработчики отказались от радикальных экспериментов с ландшафтом.

Теоретически движок Unreal Engine 3 поддерживает и высокие скалы, и смену освещения, и даже продвинутое терраформирование. Перед носом у вражеского героя можно устроить обвал, затопить долину или уронить башню, но разработчики пользуются всем этим если не робко, то уж точно бережно.

«Когда мы увидели, как красиво на карте день и ночь сменяют друг друга, то просто взвыли от досады, не имея возможности включить это в игру. Но мы решили не разминывать геймплей на красоты: в «Героях» один ход — это световой день, закаты-восходы там лишние», — поясняет Ксавье Пенни. «Мы активно используем триггеры в кампании, — вторит ему Ле Бретон, — однако на несюжетных картах они встречаются редко. Не заскриптовывать же нам всю игру».

В сюжетные карты скрипты вписываются органично. Вот ущелье, кишмящее нейтральными монстрами. Казалось бы — кидайся, бей! Но нормальные герои всегда идут в обход: зачем жертвовать войсками, когда можно обрушить во-он ту дамбу и похоронить тварей на дне морском?

Единственный вариант терраформирования, доступный игроку на любой карте, — это разрушение и строительство мостов. Убегая из родного замка, можно отрезать все подходы к нему, и тогда соперникам, спешащим поживиться в ваше отсутствие, при-



Экран найма существ сделан удобно (есть кнопки «Нанять» и «Нанять всех»), но не атмосферно, слишком много везде пустых полей. Будем надеяться, что это особенности альфа-интерфейса.

дется потратить время и ресурсы на восстановление переправы. Оценить задумку во время пресс-тура нам не удалось, но, согласитесь, потенциал у нее огромный.

В то же время две виденные нами карты из альфа-версии выглядели непривычно пустыми. Разработчики угадали со стилем и цветом, картинка стала более насыщенной, но пышное визуальное богатство осталось в двухмерном Энроде. В трехмерном Асхане симпатичные спецэффекты, тени и вода, но ощущения рождественской ярмарки, когда тебе хочется все схватить и везде побывать, не возникает — и пока это самая большая претензия к атмосфере.

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

И наконец, самое важное: одновременно с анонсом игры Ubisoft запустила сайт www.mmh7.com, с которого героически собирает мнения поклонников и где регулярно проводит голосование.

Недавний пример — полный редизайн лица и вампира, двух существ из армии Некрополя. Разработчики анонсировали их в середине марта, захлебнулись в лавине недовольных комментариев и мигом представили по три новых концепта на каждый класс. И хотя уйма копий ломается в спорах о том, какой цвет, фиолетовый или зеленый, идейно ближе нежити, а аргументы редко заходят дальше «да вампиры ваши вовсе не вампиры, а вурдалаки!», для сообщества этой игры нет ничего важнее, чем поучаствовать в ее создании.

Звезда американского кинематографа Роберт Дюваль как-то сказал, что, если у тебя в детстве не было героев, ты никогда не вырастешь. В детстве у всех, кто оказался в парижском пресс-туре, «Герои» были, но выяснилось, что мы никогда из них не вырастем. Засев за карту около одиннадцати, мы едва отклеились от нее в два, а когда все-таки заговорили, то обменялись только двумя словами: «залипаешь» и «цепляет». А в голове у всех звучал тот самый бубенцовый перезвон на открытие сундучка, такой же сладостный, как и шестнадцать лет назад.

■ ■ ■

И вам, наверное, важно узнать не про зеленых или фиолетовых личей, а именно про это: седьмая часть метит в самое святое — ностальгию — и бьет прямо в сердце. Геймплей затягивает, всю классику вернули, от музыки Роба Кинга щемит душу, редактор карт выдадут, hot-seat будет почти наверняка... Словом, если с балансом не напортачат,



Нетипичное для седьмых «Героев» поле битвы — пустое. Обычно скелет дракона занимает половину доступной площади, а кости разбросаны повсюду и загромождают проход.



Так выглядит колесо умений героя 23-го уровня. Оно состоит из десяти веток, названия которых определяются классом вашего персонажа. Каждую ветку венчает суперумение, а всего их можно выучить три.



На глобальной карте много объектов, но она все равно производит впечатление разворованной. Если увеличить масштаб, кучки ресурсов теряются на бескрайних пустынных просторах.

высшая степень реиграбельности Heroes 7 обеспечена. У вас и вашей девушки появится второе достойное занятие на ночь. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Те самые «Герои», о которых мы с трепетом вспоминаем.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **50**

ЧТО? Фан-фестиваль компании CCP
ГДЕ? Рейкьявик, Исландия, концертный зал Harpa

EVE

FANFEST 2015

НЕ ТОЛЬКО КОСМОС, НО И VR-ТЕХНОЛОГИИ

Александр Пушкарь

Исландия. Волшебная страна, где должны были снимать трилогию «Властелин колец», но не смогли — из-за строжайшего запрета на ввоз лошадей. Ну да нестрашно, зато тут снимали вступление к «Прометею» и почти все сцены из «Обливиона». Всякий раз, когда киношникам нужно показать диковинную безжизненную местность, они приезжают именно сюда.

Население Исландии настолько мало, что почти все приходят друг другу родственниками. И потому здесь даже есть специальное приложение под все мобильные платформы, позволяющее быстро оценить степень родства с понравившейся девушкой из ближайшего бара. Чтобы казуса никакого не вышло с собственной пятиюродной сестрой.

Экономика страны большей частью строится на экспорте морепродуктов и энергии — геотермальные электростанции отлично себя чувствуют при таком изобилии горячих источников. Далее следует туризм. Многие прилетают сюда, чтобы оценить суровое очарование севера, покататься на лыжах или даже позагорать в редкие солнечные деньки, чтобы потом хвастаться эксклюзивнейшим заггаром. А еще скромные пять процентов ВВП Исландии приходится на деятельность компании CCP — разработчика, издателя и оператора главной космической MMORPG в мире, EVE Online.

Играет в нее сравнительно немного народа — только в 2013 году игра взяла планку в пятьсот тысяч подписчиков и пока так и не подобралась к миллиону. Тем не менее ее название очень

часто всплывает на страницах игровых изданий и в видеороликах. Просто потому, что читать и слушать про нее ничуть не менее интересно, чем играть самому.

Именно здесь историю творят сами игроки. Не сценаристы придумывают, кто и почему начал очередной конфликт, а живые люди объединяются в альянсы и сражаются друг с другом за предел сферы влияния. Именно тут случаются космические битвы, в которых счет участников идет на тысячи, а потери исчисляются шестизначными суммами долларов.

Именно EVE посвящен ежегодный фестиваль, на который в Рейкьявик слетаются капсулёры, как себя называют игроки, со всего мира. На этот раз EVE Fanfest решили немного сдвинуть, чтобы попасть на солнечное затмение. Именно в Исландии солнце было закрыто на 98% — лишь узенькая

яркая полосочка сверху. Жаль все же, что не на 100%, когда от солнца остается лишь ореол, но за этим стоило лететь на соседние Фарерские острова.

ВНИМАНИЕ ВСЕМ КАПСУЛЁРАМ

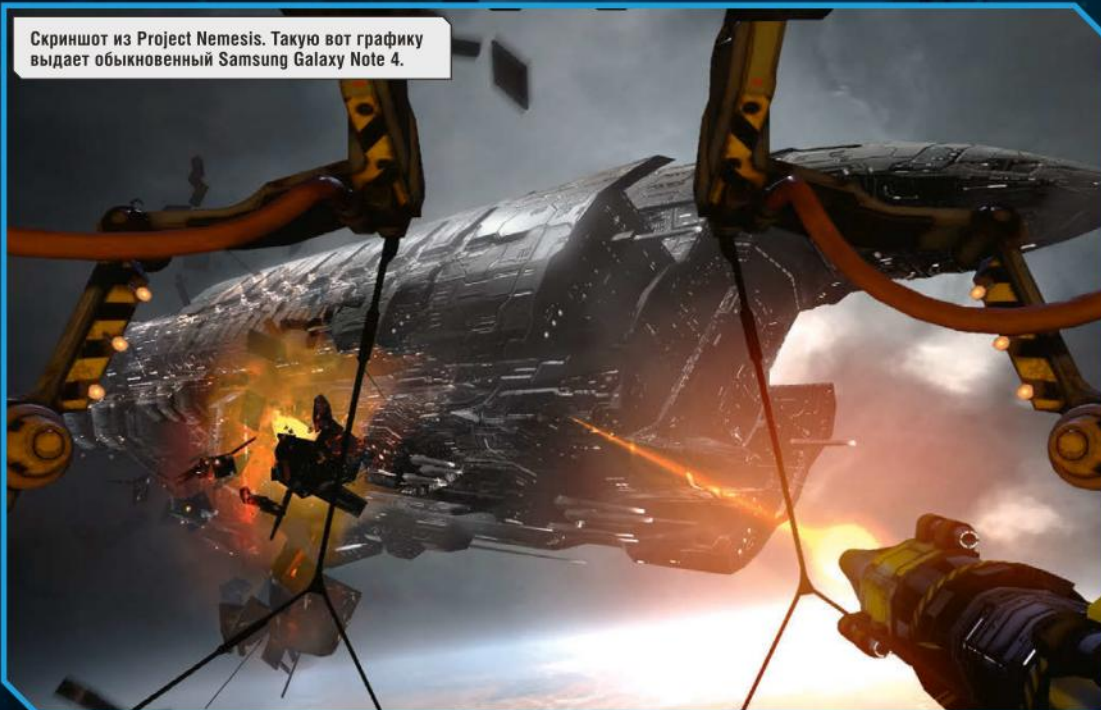
Новостей именно для поклонников EVE Online фестиваль принес не очень много. Разработчики отказались от практики крупных, но редких дополнений — и перешли на регулярные обновления по чуть-чуть. А чтобы удобнее было отслеживать, что, где и когда появится, открыли специальный сайт с условным календариком EVE Updates.

Игрокам пообещали скорое внедрение HD-текстур. Раньше это не позволяли сделать технические ограничения, которые удалось преодолеть. Анонсировали двухфакторную авторизацию

Так теперь будет выглядеть пристыковка кораблей к станции. Мелкое, но приятное графическое дополнение.



Скриншот из Project Nemesis. Такую вот графику выдает обыкновенный Samsung Galaxy Note 4.



Со стороны играющие в виртуальных шлемах смотрятся потешно. Правда, когда увлечен игровым процессом, до этого обычно нет дела.



для пушек безопасности учетных записей. Ввели так называемый Ghost Fitting — возможность примерить на свой корабль оборудование, которое вам пока не по рангу, чтобы заранее спланировать, что к чему. Пообещали добавить больше сотни новых скинов для индивидуализации кораблей и прочие мелкие визуальные фишки вроде логотипов альянсов на космических станциях. А под конец — заинтриговали публику трейлером про неких собирателей тел, которые вот-вот ворвутся в игру и устроят там шумиху. Но вопреки озвученному слогану «меньше хайпа — больше дела» подробности раскрывать пока не стали. Ждем.

Ну а дальше перешли к развлекательной части. Показали немного выборочной статистики: знали ли вы, что игроки в EVE Online генерируют порядка пятидесяти двух гигабайтов одних только логов в день? Или что самая редкая разновидность капсулёров — так называемые агрессоры, хотя, казалось бы, «Ева» тем и славна, что там на зазевавшегося пилота могут на-

пасть пираты и раздеть до нитки. Просто каждый такой случай создает куда больше шума, чем мирная деятельность, — вот и создается впечатление, что в игре царят законы Дикого Запада.

Гости фестиваля первыми увидели результаты очередных выборов в совет CSM (внутриигровой орган управления, связующее звено между сообществом и разработчиками), а также могли понаблюдать за скромным, но очень важным чемпионатом — игроки с китайского сервера Serenity против европейцев с Tranquility, для того чтобы точно знать, какая летная школа круче. В этот раз победила Европа, причем с колоссальным отрывом. Но Азия еще наверняка попытается взять реванш.

ИНЪЕКЦИЯ ВАЛЬКИРИНА

Но не одной только «Еве» оказался посвящен фестиваль. Еще два года назад разработчики увлеклись технологиями виртуальной реальности — уже тогда, на фанфесте-2013, можно было

оценить прототип космического шутера под Oculus Rift. И за прошедшие годы энтузиазм разработчиков не только не иссяк, но и преумножился.

С той поры игра обзавелась названием, теперь это EVE: Valkyrie. На этом фестивале разработчики наконец-то показали лицо главного героя, а вернее — героини. Зовут ее Ран Кавик, она настоящая валькирия даже с виду — бледнокожая блондинка с холодными глазами. Озвучивать ее, кстати, будет актриса Кэти Сакофф, она же капитан Кара Трейс из «Звездного крейсера «Галактика» и наемница Далл из последнего «Риддика».

Игра заметно обросла «мясом». Теперь там есть выбор кораблей и сюжетная линия, а в самих сражениях появились контрольные точки, добавляющие элементы тактики в обычный дефматч. К тому же игру показывали на новом поколении шлемов — тех, что с высоким разрешением, — и надо сказать, выглядит она *очень* впечатляюще. Космосимы в принципе отлично подходят, чтобы играть в них через шлем виртуальной реальности, но тут роскошным оказался и сам геймплей. Вот и первый достойный повод обзавестись «окулусом» когда он, наконец, выйдет в продажу.

Особенно отметим любовь разработчиков к мелким деталям. Кабину пилота можно очень долго разглядывать изнутри, подмечая что-нибудь новое — от пасхалок вроде надписи «помой меня» пальцем на боковом стекле до анимации того, как виртуальное тело движется вслед за положением вашей головы. Единственное, что смущает, — женское оно, тело это. Не каждый привык видеть выпирающий бюст при



Вот так выглядит прототип VR-установки. Не такая уж она громоздкая, вполне можно соорудить и у себя дома.

взгляде вниз. Для тех, кто сочтет это неприемлемым, разработчики припасут и пилота-мужчину.

Кроме «Валькирии», разработчики показывали и другие свои разработки в области технологий виртуальной реальности. Например, еще одна игра, Project Nemesis, под виртуальный шлем от Samsung. Тот самый, который требует вставленного в него Galaxy Note 4 в качестве экрана и больше ничего — ни подключения к компьютеру, ни даже дополнительного устройства контроля. Все управление там осуществляется поворотами головы и нажатиями на сенсорную панель в области виска.

По жанру это оказалась простенькая аркада-тир, трехмерная версия Space Invaders. На вас с разных сторон налетают враги, а вы фиксируете их взглядом и расстреливаете из лазера. Собираете бонусы, отбиваете волну за волной, а в конце встречаетесь с боссом, к которому нужно подобрать несложный ключик.

Очень просто, увлекательно и необычно за счет управления. Так и представляем себе людей в метро, играющих в Nemesis, — вертящих головой в разные стороны и быстро-быстро стучащих себя по шлему. Но если в такую игру добавить разнообразия — больше уровней, видов оружия и разнообразных противников, — она и правда может стать популярной. Как в свое время был популярен Raptor.

ПО СЛЕДАМ ДЖОУБА

Но самыми впечатляющими оказались полноценные установки виртуальной реальности, над которыми разработчики экспериментируют просто из научного ин-

А примерно вот так человек видит себя в виртуальном пространстве. Силуэт считается обычным «Кинектом» и пока не без погрешностей.



тереса. Они не имеют отношения ни к «Еве», ни к космосу вообще, зато очень наглядно показывают, каким может быть будущее цифровых развлечений уже в самое ближайшее время.

Если вы смотрели фильм «Газонокосильщик», то легко представите, что они собой представляют. Надев шлем (от которого вереница проводов тянется к потолку), игрок оказывается в некоем виртуальном пространстве. Может разглядеть свои руки и ноги, увидеть силуэты рядом стоящих людей. Но окружать его будет не та комната, в которой он находился изначально, а, скажем, неоновые декорации в духе фильма «Трон». Где будут разбросаны, например, виртуальные кубики, которые можно распылять ногами. Или будут стоять мишени, а у вас в руках окажутся файербол и молнии, и простыми взмахами рук получится поразить цели магией.

Другая установка предлагала сразиться на дисковой арене,

опять-таки как в «Троне». В одной руке у вас метательный диск, в другой — щит, а в конце зала — еще один игрок, противник. Правой рукой вы метаете в него диск, левой — отбиваете летящий в вас, и так до полной победы по очкам. Пока еще очень просто и примитивно, по глубине геймплея больше всего напоминает какой-нибудь Pong, но ведь это же только начало!

Наконец, третья установка позволяла почувствовать себя героем «Особого мнения». В ней не было никакого геймплея, а просто перед глазами появлялась голограмма космического корабля, выполненная со всем возможным тщанием. Взмахами рук ее можно вращать, приближать и отдалять, а при помощи «рентгеновского зрения» — рассматривать, заглядывая во все отсеки. Вот просто засовываете голову в корабль и все там видите: как работают генераторы, перемигиваются лампочками панели управления, работают

стыковочные модули. Только вот человечков не хватает.

Разнообразия ради можно было пострелять из оружия, включить или выключить энергетический щит и даже выпустить на волю атакующих дронов, которые принимались кружить вокруг корабля. Чтобы почувствовать себя Кинг-Конгом, их разрешалось сбивать взмахами рук...



По словам разработчиков, сама идея осваивать виртуальную реальность у них возникла, когда в ходе какого-то конфликта один из сотрудников очень захотел метнуть файерболом в другого. Они этого захотели — и сделали. Пусть пока еще в форме прототипа.

Такое будущее видеоигр нам определенно по душе. И очень приятно сознавать, что оно как раз сейчас, буквально сию секунду, постепенно становится настоящим. ■

Вид из кабины в EVE: Valkyrie. Понятное дело, в шлеме смотрится куда внушительнее.



МИР! ТРУД! МАЙ! POPITAS ZERO

РАЗ В ГОД ДАЖЕ ПАЛКА СТРЕЛЯЕТ

ДАВАЙТЕ ВСПОМНИМ, КАКИЕ, КАЗАЛОСЬ БЫ, БЕЗОБИДНЫЕ ОРУДИЯ ТРУДА, СОЗДАННЫЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРИНОСИТЬ ПОЛЬЗУ, ПРЕВРАЩАЛИСЬ В ИГРАХ В ОПАСНОЕ ОРУЖИЕ.

КОСА

Еще один характерный аксессуар садовода-любителя и агрария-профессионала, не раз встречавшийся в играх. Так, в нарочито жестокой Postal 2 главный герой Чувак охотился с ней на слонов. А потом и на всех, кто оказался не дальше пары метров от него. Почти всегда коса перерубала жертву напополам, и еще ее можно было раскрутить и швырнуть в кого-нибудь.

ЛОПАТА

Если у вас есть дача с огородом, вы наверняка уже получили восьмидесятый уровень в обращении с этим поистине ортодоксальным хозяйственным инструментом. В Grand Theft Auto: San Andreas лопату тоже можно откопать (да, такой вот юмор) недалеко от мест, где проводились раскопки. Ввязываться в смертельную битву за урожай Си-Джей, конечно, не станет, но во время разборок с противоборствующим кланом лопата очень даже пригодится.



С POPITAS ZERO ОТДЫХАЙ!

- БЕЗ ПАЛЬМОВОГО МАСЛА
- НЕ ПАЧКАЕТ РУКИ
- МЕНЬШЕ ЖИРОВ И КАЛОРИЙ
- БЕЗ ГМО

ПОПКОРН POPITAS ZERO – ЭТО УНИКАЛЬНЫЙ ПОПКОРН ДЛЯ МИКРОВОЛНОВОЙ ПЕЧИ С УСОВЕРШЕНСТВОВАННОЙ ФОРМУЛОЙ БЕЗ ПАЛЬМОВОГО МАСЛА, АНАЛОГОВ КОТОРОГО НЕТ НА РЫНКЕ. POPITAS ZERO ПРОИЗВОДИТСЯ В ИСПАНИИ ТОЛЬКО ИЗ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННОГО СЫРЬЯ И ПО НОВЕЙШЕЙ ТЕХНОЛОГИИ. ПОПКОРН POPITAS ZERO НЕ ПАЧКАЕТ РУКИ, А ТАКЖЕ СОДЕРЖИТ МЕНЬШЕ ЖИРОВ И КАЛОРИЙ. НАСЫЩЕННЫЙ ВКУС БЕЗ ЛИШНИХ КАЛОРИЙ!

СЕРП И МОЛОТ

Не только неперенный атрибут рабочего и колхозницы, но и символ, некогда олицетворявший единство трудящихся. Правда, в играх косить траву и забивать гвозди нам обычно не приходится, поэтому серпы и молоты (особенно молоты) используются для решения вопросов сугубо корыстных, притом путем не совсем деликатным. Так, например, красавица Лара Крофт в Tomb Raider: Underworld орудовала могущественным Мьёллниром, который еще называют «Молот Тора». А в мультиплеере Call of Duty: Black Ops у нас была отличная альтернатива ножу Боуи — простой и надежный серп, на сей раз без примеси магии.

КИРКА

Она же кайло — ручной ударный инструмент любого уважающего себя шахтера. В эпоху Minecraft мы навестились в обращении с ней на славу. Рубить кубический мир киркой-мотыгой, добывая ресурсы, приходилось буквально до посинения. Но и проламывать ею черепушки игровым монстрам нам тоже доводилось. Например, в The Elder Scrolls V: Skyrim. Тамашнее орудие-пасхалку в народе прозвали «киркой Нотча», как раз в честь создателя Minecraft.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД



ЧТО? Презентация Overwatch, нового экшена Blizzard

ГДЕ? Бостон, США, игрофестиваль PAX East 2015

САЙТ ИГРЫ
EU.BATTLE.NET/OVERWATCH/RU

OVERWATCH

Артемий Козлов

СВЕЖИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ НОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ BLIZZARD — ПЕРВОЙ ЗА СЕМНАДЦАТЬ С ЛИШНИМ ЛЕТ

Во дворе главного офиса Blizzard стоит высоченная статуя орка — в ней футов двенадцать, не меньше. Вокруг установлен своего рода компас, указывающий на главные ценности компании. Центральная максима: *Gameplay First. «Геймплей превыше всего».*

Глава разработки Overwatch Джеффри Каплан напомнил об этом, когда мы беседовали о новой игре студии на PAX East.

«У нас в Blizzard ходит словечко — даже не знаю, настоящее ли оно, — «геймизм». Короче, у нас в команде четыре Трейсера

и два Уинстона. Какой в этом смысл с точки зрения истории? Мы даже не пытаемся ответить на этот вопрос. Само собой, во вселенной всего одна Трейсер и один Уинстон, но ради хорошей игры в данный момент мы закрываем на это глаза.

Так и, скажем, в *Diablo* или *World of Warcraft* вы, умерев, возвращаетесь после этого к жизни. Как это объяснить? Никак. Это типичный «геймизм». Необходимая условность. Да, мы стремимся разработать для Overwatch впечатляющую предысторию, но, когда играешь в командный шутер, смыслом происходящего можно и поступиться».

СВОБОДА, РАВЕНСТВО

На PAX East 2015 Blizzard анонсировала двух новых героев. Джесси Маккри, типичный отчаянный ковбой, чисто идеологически не так любопытен, как вторая героиня — Заря, она же Александра Зарянова. Широкоплечая боевая женщина. Русская. Не похожа ни на одну

из героинь Overwatch, которых нам показывали прежде.

Сам собой возник вопрос: было ли появление мужественной Зари реакцией на очередную волну интернет-шума из-за того, что все девушки в игре якобы «слишком идеальные»?

«Нельзя мгновенно отреагировать на что-то в духе «О боже, посмотрите, что пишут в «Твиттере»!», — смеется Джеф. — Мы просто не можем себе этого позволить. Создание любого героя занимает месяцы. А разнообразие типажей было одной из наших изначальных задач. Все персонажи, которых мы успели анонсировать, из разных стран. Япония, Германия, Швеция, Англия. Он (Каплан показывает на Уинстона) вообще с Луны. Мы стремимся к всеобъемлемости».

И к географической в том числе. Мы начинаем игру на новой карте «Пост наблюдения: Гибралтар», и я сразу выбираю Зарю.

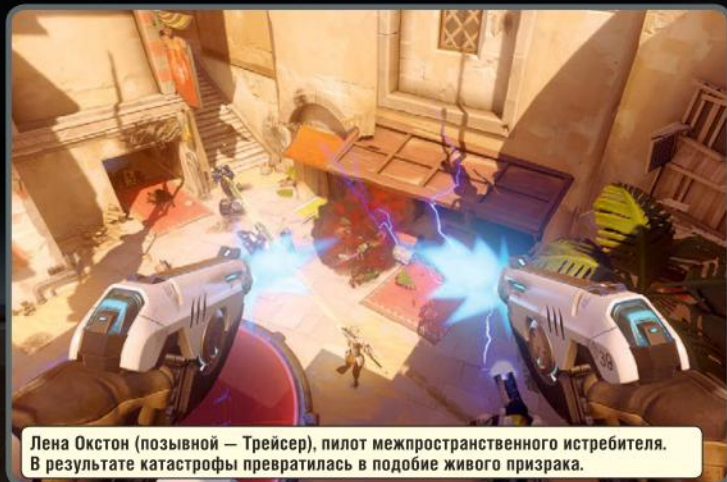
Первая мысль: вовсе она не похожа на Хэви.



Разработчики из Blizzard уверяют, что геймплей для них снова превыше всего!



Александра Зарянова — девушка-бодибилдер, родом из сибирской деревни. Тридцать лет назад ей удалось чудом пережить Восстание машин.



Лена Окстон (позывной — Трейсер), пилот межпространственного истребителя. В результате катастрофы превратилась в подобие живого призрака.

НЕ ТО, ДРУГОЕ

Overwatch с ходу нарывалась на сравнения с **Team Fortress 2**. В первом трейлере мелькнула гиперактивная Трейсер — это же разведчик! Викинг Торбьорн усердно молотит свою турель — и где ж мы это видели?! А вот медичка Ангел (она же Мерсу) приклеилась к решетящей противников Фарре лечащей пушкой. Ну... да.

Однако Overwatch роднит с Team Fortress 2 только жанр, подобные неважные аналогии и режим с тележкой. Здесь более быстрые стычки, более вертикальные карты, а вместо девятки классов — полтора десятка героев (и куда больше в перспективе); даже если некоторые из них делают одну работу, то они делают ее очень по-разному.

Я выбираю Зарю. Ее пушка напоминает шок-винтовку из **Unreal Tournament**: в основном режиме она испускает точный луч энергии, в побочном — мощные разрывные снаряды. Я иду в авангарде: защитный барьер Зари поглощает урон, направленный на нее и на одного из союзников. Пока я в бою, заполняется счетчик «финальной способности». Прожимаю Q — мощный импульс стягивает противников со всего зала в одну точку. Взрываю их альтернативным огнем. Хорошо.

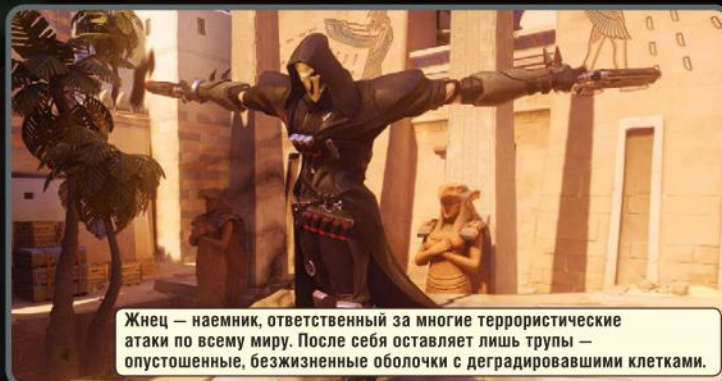
Трейсер. Три мгновенных скачка в пространстве, и я пересек почти половину карты. Встретил Дзеньятту, разрядил в него обойму, но добить не успел — прибежали его друзья. Одна кнопка, и Трейсер отматывает время назад, возвращая себя в безопасное место. Вспоминаю Weaver из **DotA**. Интересно.

Райнхардт. Я медленный, большой и разучился стрелять, но мой молот скатывает всех в колбаску. Рвусь вперед, сбиваю с ног вражескую Трейсер. Она истошно визжит. Впечатываю ее в стену — насовсем. Жестоко.

Фарра. Взрываю в воздух — вижу всех очень хорошо. Бом-



Фария Амары работала в частном охранным агентстве и защищала секретную лабораторию под плато Гиза в Египте. Позднее ей посчастливилось стать испытателем экспериментального боевого костюма.



Жнец — наемник, ответственный за многие террористические атаки по всему миру. После себя оставляет лишь трупы — опустошенные, безжизненные оболочки с деградировавшими клетками.

бардирую землю из ракетомета и готовлюсь выпустить шквал мини-ракет, но меня точным выстрелом снимает вражеская Вдова. Ладно — хотя бы однажды все должно было пойти по их плану.

ПОТОК НЕ ОСТАНОВИТЬ

Игроки меняют героев на лету, течение партии постоянно меняет русло. Только что вражеская команда шпарила вперед штурмовым отрядом из Зари, пары мобильных десперато Маккри и громадной космической гориллы по имени Уинстон, а теперь они степенно, аккуратно подползают к нашим позициям под прикрытием щита Райнхардта. Не все, конечно, — многие из нас видят игру впервые. Какая там командная работа...

По ходу отмечаю, как много в окружении характера. Герои шумят и болтают — это само собой. Вдобавок я пожалел, что не смог провести больше времени за разглядыванием мониторов на базах обеих команд. Джеф

утверждает, что сюжетной кампании не будет (во всяком случае, не в обозримом будущем), но это не мешает команде оторваться на других способах развития вселенной.

Overwatch, как и **Hearthstone**, вся в характерных мелочах. Вроде того, что по итогам партии игра выбирает лучший маневр — Play of the Match. Мелочь, но очень мотивирует играть красиво.

ВРЕМЯ ЖАТВЫ!

Теперь я Жнец. Крошу всех из парных дробовиков, телепортируюсь на много метров вперед, становлюсь неуязвимым для смены позиции. Зарядилась «ульта», нажал кнопку — Жнец закружился в танце. Одно, два, три убийства на ровном месте. Ох.

Матч заканчивается. Дежурный финальный экран: награда Play of the Match достается некоему ChloeGrace. Мне.

Наблюдаю за той же сценой со стороны: мой Жнец врывается в толпу, выдает тройное убийство и сматывается во тьму. В душе я

рад, только... не слишком ли это круто? Штуки наподобие финальной способности Жнеца — это то, что обычно ввергает в истерику шумные массы. Про такие вещи строчат форумные пасквили, жалуются, что это слишком сильно, слишком круто.

Тем не менее Капкан в этом вопросе настроен решительно: «Наша задача сейчас — сделать так, чтобы все казалось слишком сильным. Мы вправду хотим, чтобы вы играли за того же Жнеца или Уинстона и думали: «Черт, по-моему, я слишком сильный, меня нужно понерфить...» Если так думают о каждом герое, то с балансом все в порядке.

Есть ли в игре хороший ответ на ту или иную способность — это первый вопрос, который мы задаем при балансировке. Мы сами очень не любим нерфить. Вместо того чтобы ослабить одного героя, мы лучше усилим другого, чтобы создать эффективную контрмеру».

Overwatch играется очень приятно, но мы не знаем, как будет устроена прогрессия, не знаем о внесессионных механиках. На вопросы о бизнес-модели Капкан пока отвечает все то же: «Мы рассматриваем все варианты, но пока не можем сказать точно». А ведь как раз это и есть главное. Оно определит то, чем станет Overwatch.

Вряд ли нас посвятят в итоговые планы раньше этой осени, когда должна стартовать закрытая бета. Только помните, что осень — понятие растяжимое. Это Blizzard, в конце концов.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первый опыт Blizzard в шутерах — очень многообещающий, но не без оговорок.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **65**%



Райнхардт Вильгельм — доблестный рыцарь, живущий согласно кодексу чести. По своему происхождению — немец. Был солдатом первого боевого отряда Overwatch, нес службу в дни Восстания машин.

FORZA MOTORSPORT 6

Десять лет назад в **Microsoft** решили сделать «свою *Gran Turismo*» для Xbox. Так зародилась серия **Forza Motorsport**. Серьезные финансовые вливания и внешний лоск очень скоро сделали ее одной из главных гоночных игр. В этом году у «Форцы» юбилей, и в **Turn 10 Studios** по такому поводу намерены создать одну из самых красивых гонок на сегодняшний день.

0 : 13



0 : 13

FORD GT

Момент для анонса **Forza Motorsport 6** в Microsoft выбрали идеальный: игру представили не на очередной выставке видеоигр, а в дни работы Североамериканского международного автосалона в Детройте. И это не случайно. Выяснилось, что компания договорилась о стратегическом партнерстве с легендарным автоконцерном **Ford**.

В свою очередь автопроизводитель в рамках салона показал обновленный суперкар Ford GT, который станет лицом новой Forza и появится на обложке диска. Таким образом в Microsoft убили сразу двух зайцев: эффектно представили важную для всех нас игру и рассказали о ней серьезным дяденькам, которые любят дорогие авто, но далеки от видеоигр, — охват новой аудитории, как-никак.

0 : 31

ПИКАП И МАСЛКАР

Одним Ford GT дело не ограничится. Заявлено, что мы сможем сесть за руль легендарного маслкара Shelby GT350 Mustang и brutalного пикапа F-150 Raptor. Можно быть уверенными, что воплощение машин в текстурах окажется на высшем уровне, автопроизводитель просто не позволит разработчикам схалтурить. Модель GT из дебютного ролика уже сейчас невозможно отличить от реальной машины.

0 : 49

ВРУМ-ВРУМ-ВРУМ

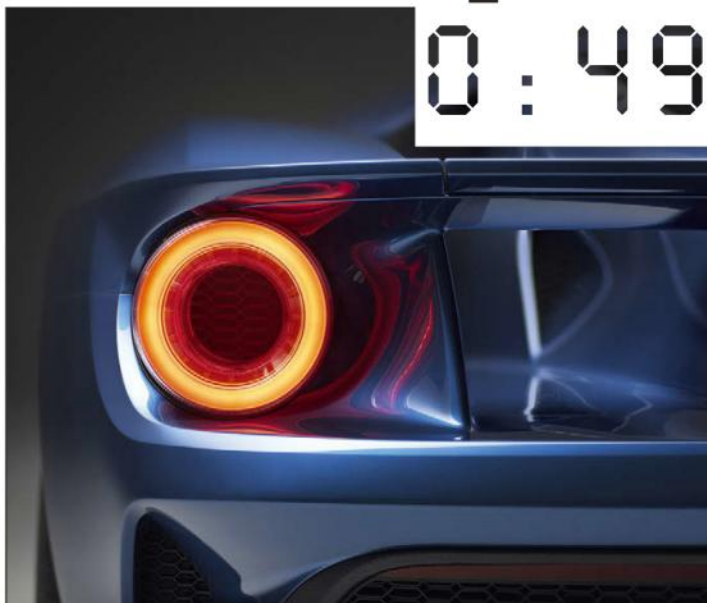
Представитель автогиганта поведал, что Forza Motorsport 6 подарит своим поклонникам возможность «виртуально испытать» линейку спортивных автомобилей Ford. И даже не нужно записываться на тест-драйв, достаточно включить приставку. «Мы думаем о том, как заинтересовать молодежь автомобилями, — заявил один из начальников автоконцерна. — Прошли те времена, когда достаточно было зайти в гараж и загореться увиденной машиной. Воспитывать в людях любовь к автомобилям сегодня нужно новыми, современными способами».

Мысли очень правильные! Главное, чтобы эксклюзивные автомобили в игре не пришлось докупать за отдельные деньги.

0 : 31



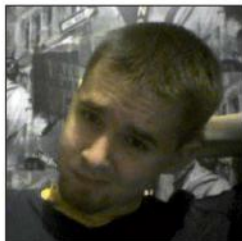
0 : 49



ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

(автор и спец «Игромании» по гонкам)



Признаться, отношение к серии Forza Motorsport у меня всегда было неоднозначное. С одной стороны, ее определенно есть за что любить — за разнообразие трасс, за ведущего **Top Gear** Джереми Кларксона в качестве приглашенной звезды и за безумно красивые автомобили, проработанные до мельчайших деталей. В их числе значились даже такие винтажные «формульные» раритеты, как McLaren M23 и Ferrari 312T2. Все это трогает за душу любого ценителя всего быстрого и громкого.

Но есть у серии и проблемы: ей вечно чего-то не хватало. Иногда — фанатичного подхода к автоспорту в духе **Gran Turismo**, а иногда — ощущения праздника, присущего родственной **Forza Horizon**. Серия вечно балансирует где-то на грани и не может окончательно решить — все-таки она больше аркада или симулятор? Если в **Forza Motorsport 4** физика автомобилей увлекала надолго, то в пятой части кататься снова оказалось скучно — машины вели себя словно обмылки на льду.

От шестой части я жду прежде всего интересного вождения. Рассчитываю, что разработчики поколдуют над управляемостью болидов. И это вовсе не означает, что нужно карать игрока за малейшую ошибку на гоночном треке, словно в недавней **Assetto Corsa**. Тем не менее заряженные суперкары своими повадками определенно должны напоминать именно гоночные болиды, а не старых кляч, а разница между задне- и переднеприводными моделями обязана ощущаться на тактильном уровне. Вот тогда игра начнет бросать настоящий вызов!

А если авторы перестанут продавать самые вкусные трассы под видом дополнений, запишут разнообразный саундтрек (в прошлый раз музыки было непростительно мало) и сохранят уникальные особенности предыдущих частей (Кларксон!), то цены игре не будет! Еще очень любопытно, в каком направлении разработчики продолжат развивать технологию Drivatar, благодаря которой ИИ, по замыслу, должен заимствовать черты реальных людей. В пятой части фишка работала из рук вон плохо: вместо того чтобы учиться грамотно водить, ИИ устраивал на старте завалы или вел себя на редкость пассивно. В **Forza Horizon 2** дела обстояли чуточку лучше. То-то и гляди в шестой части технология заработает как надо.

РОДИОН ИЛЬИН

(редактор, фанат американского автопрома)

Forza Motorsport 5 могла похвастаться целым ворохом глубинных проблем при внешнем лоске. Это была типичная игра из стартовой линейки новой консоли: красивая, дорогая, завораживающая с первых минут... и раздражающая спустя четверть часа.

С самого начала звезды **Top Gear** обещали погрузить нас в атмосферу настоящих автогонок. Во время пробных заездов голова кружилась от обилия мелких деталей на треке, а в колонках гремела оркестровая музыка. Казалось, вот она — гонка мечты.

Но вскоре выяснялось, что трасс на самом деле всего четырнадцать, музыкальных композиций чуть ли не две штуки, а Кларксон бессовестно обманул — вместо автоспорта на экране творился бессовестный **Carmageddon**. Машины устраивали свалки на каждом повороте и управлялись словно утюги. На фоне **Gran Turismo 6** все это выглядело бледно и бедно.

Сделают ли Turn 10 Studios работу над ошибками в юбилейной шестой части? Пока сказать трудно. Авторы обещают похвастаться реальным игровым процессом на грядущей E3 2015. Но пока мы имеем в активе лишь обещания представителей Ford проследить за тем, чтобы машины в игре управлялись как настоящие.

Зато за визуальное исполнение можно не беспокоиться. Если все автомобили (их число пока не известно) будут выполнены на том же фотореалистичном уровне, что и Ford GT из первого тизера, мы получим самую красивую гонку не только на консоли Microsoft, но и вообще. В ролике переход от игровой модели к реальной машине, представленной на автошоу в Детройте, происходит почти незаметно.



FORZA MOTORSPORT | 6

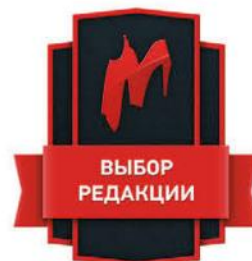


КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

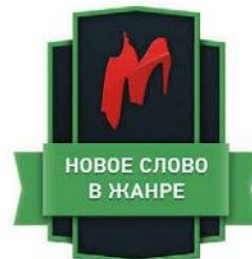
Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.



Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и приносит в него свои, уникальные идеи.



Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.



Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.



Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

РЕЙТИНГИ



Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недопонимание. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.



Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.



По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.



Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.



Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.



Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



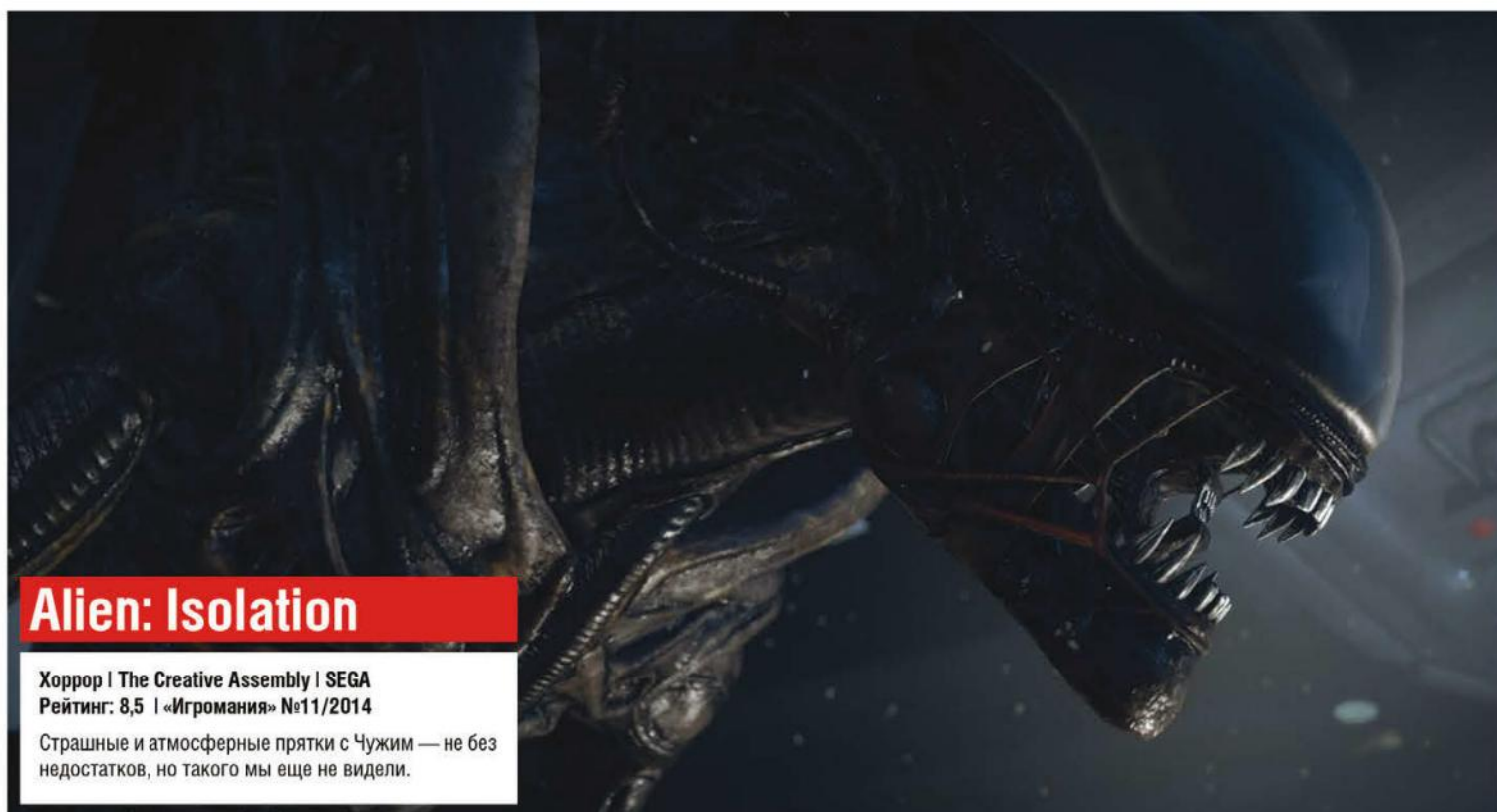
ИДЕАЛ

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в гортани.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.



Alien: Isolation

Хоррор | The Creative Assembly | SEGA
Рейтинг: 8,5 | «Игромания» №11/2014

Страшные и атмосферные прятки с Чужим — не без недостатков, но такого мы еще не видели.



The Evil Within

Хоррор | Tango Gameworks | Bethesda Softworks
Рейтинг: 7,0 | «Игромания» №12/2014

Синдзи Миками сделал необычную игру про свои страхи — в The Evil Within неуютно, грязно и отвратительно, но так и должно быть.



Dragon Age: Inquisition

Ролевая игра | BioWare | Electronic Arts
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №12/2014

Огромная, захватывающая и невообразимо красивая ролевая игра. О том, что Dragon Age окончательно отбросила старомодные манеры Origins, можно думать что угодно. Но теперь у серии есть свое лицо — и оно больше ни на что не похоже.



Wolfenstein: The New Order

Экшен | MachineGames | Bethesda Softworks
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Неожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.



Divinity: Original Sin

Ролевая игра | Larian Studios
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.



Transistor

Приключение, ролевая игра | Supergiant Games
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.



Destiny

Экшен, MMO | Bungie | Activision
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №10/2014

Игру про космос критикуют за ее однообразие, но почему-то только после того, как проведут в ней пятьдесят часов. Прекрасный шутер и пока что неплохая сетевая игра.

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
«ИННОВА»
РАЗРАБОТЧИК
SABER INTERACTIVE,
343 INDUSTRIES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
РС
ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

АНТОН БЕЛЫЙ



ДЛЯ РОССИИ — С ЛЮБОВЬЮ

Российская компания «Инно-ва» на презентации своего секретного проекта **Eldorado** неожиданно отколола нечто невообразимое. Она анонсировала **Halo Online** — бесплатную бюджетную игру, появление которой не взялся бы предсказать никто.

Как выяснилось в первые же минуты презентации, многопользовательский шутер во вселенной **Halo** станет частью канона, но при этом выйдет исключительно в России и странах СНГ. О других регионах речи пока не идет. Аудитория от такой новости испытала, мягко говоря, шок... а затем и растерянность во время непосредственного знакомства с демоверсией.

Ведь с игрой все оказалось совсем не так однозначно, как все наверняка успели подумать.

«HALO НАША»

Это не первая часть серии **Halo**, выходящая на ПК, но первая основанная на условно-бесплатной модели. Поскольку игра выйдет только на русском языке, шуткой вечера быстро стала реплика «Halo наша».

Место действия игры — секретная космическая станция «Энвил» («Наковальня»), на которой тренируются элитные бойцы из новой программы «Спартанец-IV». Чтобы сделать тренировочные сражения неотличимыми от реальных боев, на стан-

ции воссоздали узнаваемые локации вселенной.

Нам удалось сыграть один матч на карте «Грань» (Edge). При первом знакомстве **Halo Online** видится очень похожей на **Halo 3**, и не случайно: она делается на усовершенствованном движке **Halo 3**, с сохранением тех же принципов геймплея.

Боевая механика основана на использовании мощных энергощитов, не слишком скорострельного оружия и затыжных прыжков без ракетных ранцев (ранцы пока вводить не планируют). Некоторая медлительность персонажей позволяет сделать бои более осмысленными и адаптивными для разных стилей

игры. Хотя надо сказать, что на консолях сетевые бои в **Halo** все-таки получаются динамичнее.

Пока разработчики сильно ограничивают список режимов и доступного вооружения. Открыты только **Slayer**, аналог «смертельного боя» (от 2 до 8 игроков), и **Team Slayer**, командный бой красных против синих (от 4 до 16 игроков).

Карты разработчики планируют брать из мультиплеера трилогии **Halo**, но будут добавлять и собственные. «Грань» оказалась из их числа — это залы космической станции, в центре которой лежит сверхмощное оружие. Эту ракетную установку нельзя купить за премиальную валюту,



В небе видны два пилотируемых корабля AV-14, один из которых подбит и вот-вот упадет на землю. Авиатехника может самым неожиданным образом изменить ход матча.



Игрок волен создать уникального спартамца и раскрасить его во все цвета радуги.



Экран экипировки совмещен со встроенным магазином: мы одновременно и покупаем оружие, и снабжаем своего бойца.



Через секунду этот багги взорвет к чертям — техника в игре весьма хрупкая.

можно лишь увести ее из-под носа у вражеского спартанца.

БЛАСТЕР НАПРОКАТ

Разработчиков у игры много. Технической стороной занимается российский офис компании **Saber Interactive** (авторы неплохого шутера **Inversion**), геймдизайн поручен **343 Industries**, и за всем этим строго и неусыпно надзирает **Microsoft**. Российским издате-

лем игры выступает «Иннова» с ее площадкой «Фогейм».

И вроде бы игра в надежных руках, но не испортят ли ее микроплатежи? Больше всего смущает оружие, которое берется «в аренду», совсем как в **Battlefield Play4Free** или **Warface**. Чтобы спартанцы, элитные воины будущего, да были вынуждены каждый раз платить за крутые стволы? Нет, это совсем не забавно.

Зато авторы планируют сделать оружие «наглядным»: любая огнестрельная единица с бонусными параметрами будет отмечена цветом. Он указывает на главное усиление — например, зеленый свидетельствует об улучшенной точности, красный говорит об убойности, а золотой не только демонстрирует изысканный вкус хозяина, но и дает бонус к

мощности. Тем самым якобы обеспечивается тактический элемент: рассмотрев цвет оружия в руках врага, можно опознать его преимущества и спланировать свои действия, исходя из них.

Разработчики дадут шанс заработать внутриигровую валюту, выполняя квесты и открывая различные трофеи. Любопытно, что заработанные в Halo Online деньги можно будет тратить в других играх «Инновы». На эту же валюту покупается броня, которая в Halo Online не только для красоты и антуража, она дает так называемые «ролевые бонусы». Будут и эпические предметы, и комплекты, которые, если собрать их полностью, увеличат общий бонус от каждого предмета.

Правда, «денежные» планы разработчиков рискуют спровоцировать проблемы с балансом. В игре появятся бустеры, дающие временное преимущество; в числе самых популярных — возможность недолго видеть силуэты врагов сквозь стены и умение швырять под ноги мины. Нет денег — нет бустеров, а значит, о «fair play» и полноценных киберспортивных турнирах, скорее всего, придется забыть.

■ ■ ■

Впрочем, случиться может всякое. Закрытое бета-тестирование для РФ, а позже и стран СНГ, обещают начать совсем скоро. Там и проверим. ■



Тела поверженных бойцов остаются на земле всего несколько секунд — после респауна они исчезают.



Опытные Halo-ветераны узнают популярную карту из мультиплеера второй части — в Halo Online мы увидим ее ремейк.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

PC-ответвление Halo, разработанное специально для России, — кто бы мог в такое поверить неделю назад? Сомнения, конечно, никуда не деть, но игра может как минимум приобщить больше отечественных игроков к легендарной, но не всегда понимаемой в России и СНГ франшизе. А это уже неплохо.

Процент готовности:

75%

В РАЗРАБОТКЕ

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
grandages.com

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Kalypso
Media Digital

РАЗРАБОТЧИК
Gaming
Minds Studios

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

GRAND AGES MEDIEVAL

СТРОИТЕЛЬСТВО
ЕВРОПЕЙСКОЙ ИМПЕРИИ

Алена Андропова

Хорошо быть королем! Власть сулит сказочное богатство, пышные празднества, пиры и интрижки с придворными красавицами. Однако жизнь на широкую царскую ногу заканчивается, едва вспыхнет война с варварами-захватчиками, бунт обнищавших крестьян или эпидемия «черной смерти».

Каким средневековым владыкой стали бы вы, окажись в одна тысяча пятидесятом году от Рождества Христова? Это и предлагают выяснить разработчики **Grand Ages: Medieval**.

ТРИЖДЫ РИМЛЯНИН, ОДИН РАЗ ЕВРОПЕЕЦ

Новая игра развивает идеи градостроительного симулятора **Glory**

of the Roman Empire. Тот вышел без малого девять лет назад и стал основоположником умеренно успешной серии, позднее пополнившейся играми **Imperium Romanum** и **Grand Ages: Rome**. Ничего особенно выдающегося они не продемонстрировали, но отличались неплохой картинкой и проработанными сюжетными миссиями. Трижды нам приходилось трудиться на благо Римской империи, трижды мы отвоевывали для ее народа новые земли и застраивали их храмами и прочими общественными заведениями.

Но в **Medieval Kalypso** резко сдвинули временные рамки. В этот раз мы начнем свой путь с должности правителя маленького средневекового поселения. «Темные века» сменило Высокое Средневековье, люди принялись

исследовать и осваивать окружающие земли; появляется большое количество новых деревушек, развивается торговля, раздвигаются границы государств.

Задача игрока — не прозевать благоприятный момент и распространить свое влияние на всю Европу, на все известные тогда земли, как можно эффективнее используя имеющиеся властные рычаги. Нам предстоит пройти путь от мелкого феодала до владыки обширных земель.

КРЕПКО ЦАРСТВО КАЗНОЮ

Разработкой **Grand Ages: Medieval** занимаются немцы из **Gaming Minds Studios** (**Rise of Venice**, **Patrician 4**), тогда как за «Рим» в свое время отвечала **Haemimont**

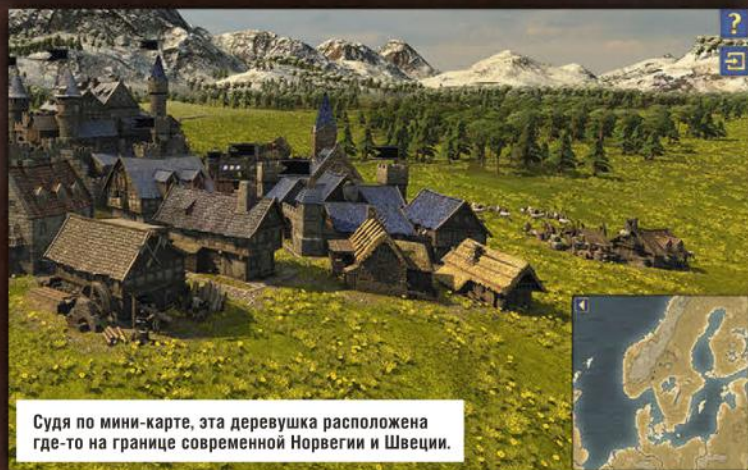
Games, у которой лучше всего получается градостроительная составляющая игр. Новая команда обещает сделать все по-другому и, конечно, лучше, уделив особое внимание экономической части.

Игрок должен внимательно следить за тем, чтобы его подданные были сыты и счастливы, а торговля спорилась. Тогда и казна не прохудится. Авторы обещают двадцать видов товаров с «полной экономической симуляцией» — уголь, фрукты, керамику и прочее. Проще говоря, можно лично проследить путь винограда с французской плантации на рынок Восточной Германии.

Развивать мы будем не только внутреннюю, но и международную торговлю, станем нала-



С такого маленького поселения начнется история величественного средневекового города.



Судя по мини-карте, эта деревушка расположена где-то на границе современной Норвегии и Швеции.



Со сменой высот меняется и климат. Зимние пейзажи разработчикам удалось.



Замок на вершине утеса становится почти неприступным, и, если не изобрести передовое оружие, его не захватить.

живать связи между народами и обеспечивать, как это принято называть, логистику. Большую часть времени торговыми караванами управляет, конечно, искусственный интеллект, но при необходимости разрешается взять бразды правления в собственные руки. На тот случай, если нужно направить торговца более безопасным путем.

Дороги традиционно имеют особое стратегическое значение. В отсутствие разветвленной и безопасной дорожной сети (бродячие разбойники постоянно высматривают толстосумов-торговцев) ваш город окажется в экономической изоляции, а многие продукты и технологии станут недоступны.

Всякий город способен производить самое большее пять

уникальных типов товаров. Для особо хитрых требуется подвоз составных материалов, а определенные товары не появятся, если не провести предварительно научные изыскания. Так, например, нам доведется изобрести инновационный ткацкий станок и большой лук, а также открыть для себя эффективность системы трехполюя (это когда во время посева ради пущей урожайности чередуются разные культуры). Всего предстоит совершить полсотни великих средневековых открытий, которые вскоре скажутся на развитии подконтрольной территории и благосостоянии подданных.

И нужно всегда учитывать, что со временем потребности у народа будут только расти. Аппетит приходит во время еды.



Заявлен сетевой режим на восемь человек.

ТУМАН ВОЙНЫ

Жители соседних деревень, прознав о том, как здорово жить под вашим руководством, могут попроситься в разрастающийся полис. Так начинается внешняя экспансия. Правда, если внутренние дела идут из рук вон плохо, уговорить соседей присоединиться окажется непросто. И когда дипломатия и мирные переговоры не помогают, приходится расчехлять оружие. Ведь если не завоевывать других, то они рано или поздно завоюют вас. Закон Дарвина в действии: выживает сильнейший.

Армия — наиважнейшая вещь для правителя в Средние века, однако содержать боеспособные отряды весьма хлопотно. Чаще всего войско будет состоять из наемных солдат. Очень удобно призывать на службу городских нищих, но их тоже придется кормить. Провизию отряды выкачивают из городов, близ которых располагаются. Именно поэтому держать всю армию в одном месте не выйдет — один город не прокормит столько ртов, а крестьяне начнут роптать.

Если масштабные наступательные операции не планируются, ратники будут самостоятельно охранять подступы к городам и пресекать попытки варваров пересечь границу. Восполнять поредевшие в локальных стычках ряды они тоже смогут в ближайших поселениях.

Но долго скучать армии не придется. Общая площадь игрового мира — больше тридцати миллионов квадратных километров, от Скандинавии и Северной Африки до Кавказа, Португалии и Ближнего Востока! Настоящее раздолье для странствий и захватнических войн.

Священная цель правителя — привести свой народ к величию на всем континенте, а начальное поселение превратить в экономический, политический и духовный центр известного мира. По сути, реконструировать Римскую империю, только в средневековых декорациях.

Добиться этого, само собой, непросто. Первоначально вся средневековая Европа скрыта туманом войны, и в прощупывании незнакомых земель помогут переселенцы. В своих странствиях они натываются на города и села, прежде не отмеченные на картах. Правители вновь открытых земель могут воспринять ваше существование спокойно или объявить войну за влияние и ресурсы. Вот тогда и придется готовить армию к походу.

У ПРИРОДЫ ЕСТЬ ПЛОХАЯ ПОГОДА

Очень часто придется воевать на два фронта, и не только с другими армиями, но и со стихиями. Ваш собственный город может охватить пожар и уничтожить добрую половину всех построек. Продолжительная засуха способна погубить урожай и спровоцировать голод. Недоедание становится благодатной почвой для распространения болезней.

«Черная смерть» в средние века буквально выкашивала города, и в игре, если очень не повезет, на подконтрольных землях может распространиться чума. Как с ней бороться, авторы пока не рассказывают, но однозначно придется туго.

Ну а поселение у подножия действующего вулкана рискует повторить судьбу Помпеев — извержение и землетрясение в одночасье похоронят всех жителей. Поэтому всегда нужно учитывать географические особенности региона, прежде чем строить.

Разработчики вообще гордятся игровой картографией. Они говорят, что при моделировании ландшафта использовались реальные карты высот и береговых линий. А еще нам обещают разные климатические зоны на всей территории Европы. Что немаловажно, все это будет ощутимо влиять на игровой процесс.



На сегодняшний день Grand Ages: Medieval не выглядит новаторской. Gaming Minds Studios хватило смелости перенести действие из Древнего Рима в средневековую Европу, но на этом их решимость как будто иссякла. Во всем остальном авторы лишь осторожно развивают заложенные ранее идеи и добавляют декоративные штрихи от себя. Хотя, признаться, мы вот были готовы к кардинальным переменам. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Подход к работе у Gaming Minds Studios — словно у эдаких школьников-хорошистов. Они хотят сделать все правильно, но вместо этого получается обыденно. Тем не менее игру мы ждем хотя бы ради новой эпохи, в которую будут разворачиваться события.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **60** %

В РАЗРАБОТКЕ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX SIEGE

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
RAINBOW6.UBI.COM
ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

ВСЕМ ЛЕЖАТЬ, РУКИ ЗА ГОЛОВУ!

ЖАНР
ТАКТИЧЕСКИЙ ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT MONTREAL

С самого анонса на прошлой E3 мы очень надеялись на эту игру. Демонстрация геймплея, в которой группа спецназа штурмовала дом с засевшими внутри террористами, производила самое приятное впечатление. Все смотрелось очень достоверно и захватывающе — бойцы перекрикивались, пальба не стихала, летели щепки, вопил заложник, — и как-то верилось, что в этом будет увлекательно поучаствовать самому.

И действительно, дотянувшись до альфа-версии **Rainbow Six: Siege**, мы засели в ней на несколько ночей и так и не наигрались. Кажется, это главный проект от **Ubisoft** в этом году — не в обиду ценителям «Ассасина» и тем, кто ждет **The Division**, будет сказано.

ЭТО ВАМ НЕ COUNTER-STRIKE

Rainbow Six: Siege с ходу очень хочется сравнить с **CS**. Судите сами: сражения пять на пять, террористы, спецназ и заложни-

ки. Даже карты выглядят знакомо: самолет, особняк, офис. Но стоит только запустить игру, и любые ассоциации испаряются без следа.

Перед нами тактический боевик в духе ранних частей **Rainbow Six** — тех, что выходили в конце девяностых и начале двухтысячных. Только осовремененный и с уклоном в мультиплеер: теперь каждый боец в команде — это отдельный игрок, а противостоять вам не компьютерные болванчики, а живые люди. А все прочее, что сделало серию знаменитой — планирование операций, обилие гаджетов и неспешный, осторожный геймплей, — никуда не делось.

Как и в старые добрые времена, здесь бесполезно нестись вперед сломя голову в надежде выцелить врага первым. Чертынуться не успеете, как поймаете пулю или наступите на мину. Нет, нужно продвигаться аккуратно, высматривая, где мог бы засесть враг, и не забывая прикрывать тылы: пока вы краде-

тесь, вас сорок раз успеют обжевать и напасть сзади. А если застрянете, то и время раунда может истечь.

ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА, ДЕЛАЙ ТРИ

Каждый бой проходит в три этапа, и все они в сумме занимают меньше пяти минут. Сперва есть сорок секунд на то, чтобы выбрать бойца, снаряжение и предварительный план действий. Персонажей в каждой команде пятеро, и у каждого есть имя, внешность и особенности. Что характерно, за спецназ выступают целых две дамы, а вот у террористов нет ни одной. Может, поэтому они такие злые.

Выбираются персонажи так же, как в **Left 4 Dead**: кто кого первым ухватил, тот за того и будет играть. Отличия между героями заметные, набор оружия и гаджетов у каждого свой. Кто-то выбирает между дробовиком и автоматом, другому положены только автоматы и ПП, третий не может взять боевые гранаты и

довольствуется оглушающими или зарядами для выноса дверей и баррикад. У террористов способности скорее оборонительные — мины-растяжки, сеть-путанка, в которую если вступишь, то уже не выпутаешься, и электромагнитные глушители для вывода из строя электроники.

У каждого героя есть свой уникальный гаджет: сканер сердцебиения, позволяющий «видеть» людей сквозь стены, бронебойный гранатомет или кувалда — препятствия крушить. Пока всех в этой компании перепробуешь — дети в школу пойдут. Это вообще-то очень хорошо, но как бы не вышло так, что часть бойцов популярна, а за других никто не хочет играть и все из-за этого ссорятся. Однако на стадии альфы такой проблемы не возникло ни разу — все герои оказались по-своему интересны.

Далее игроки голосуют за точку появления на карте: террористы решают, где будет сидеть заложник, а спецназ — из какого угла карты начнется



ДА, ТАК ЗДЕСЬ ТОЖЕ МОЖНО: ПОВЫСИВ ВНИЗ ГОЛОВОЙ НА ТРОСЕ, ОБСТРЕЛИВАТЬ ТЕРРОРИСТОВ ЧЕРЕЗ ОКНО.



РЕШАЕМ, ОТКУДА БУДЕМ НАПАДАТЬ. ПОСКОЛЬКУ ВСЕ ЕДИНОГЛАСНО ВЫБРАЛИ ЗАДНИЙ ДВОРИК, ТАЙМЕР УСКОРИЛСЯ, И РАУНД НАЧАЛСЯ ЕЩЕ БЫСТРЕЕ.



САМАЯ ПРИЯТНАЯ ИЗ ВОЗМОЖНЫХ СИТУАЦИЙ. Я ИХ ВИЖУ, ОНИ МЕНЯ — ЛЕГ. КСТАТИ, ТЕРРОРИСТАМ НЕ СТОИТ ПОКИДАТЬ ЗДАНИЕ, ИНАЧЕ ИХ ЗАСЕКУТ НАБЛЮДАТЕЛИ И ДОЛОЖАТ ВРАЖЬЕЙ КОМАНДЕ.



ЧЕРЕЗ СКАНЕР МОЖНО КОГО УГОДНО ЗАСЕЧЬ ПРЯМО СКОЗЬ СТЕНУ. НО ЗЛУПОТРЕБЛЯТЬ НЕ СТОИТ: ПОКА ЕГО СПРЯЧЕШЬ И ВЫХОДИШЬ ОРУЖИЕ, ПРОТИВНИК УСРЕЕТ ВЫСТРЕЛИТЬ ПЕРВЫМ.

штурм. Обычно доступно четыре точки, и за какую отдадут больше голосов, там вся команда и появится. Благодаря этому в каждом раунде сохраняется интрига — не угадаешь, откуда ждать сюрпризов.

Потом игра переходит в секундомерную фазу подготовки. Террористы заколачивают окна и двери, укрепляют стены щитами и расставляют ловушки. Спецназ же катает по карте радиоуправляемые дроны с камерами, позволяющие заранее оценить обстановку. Беспилотники пролетают в любую дырку, они достаточно шустры, чтобы успеть осмотреть каждый уголок. Если, конечно, их не подстрелит террорист или не заглушит электромагнитная ловушка. Зато можно заранее узнать, где заложник, и не тратить потом время на поиски.

Ну а дальше начинается собственно бой. Три минуты дается на то, чтобы либо вывести заложника, либо перестрелять всю команду врага. Тот, кто заложника застрелит, автоматически проигрывает. Если спецназ не уложится в указанное время, победа засчитывается террористам.

КАК ГОВОРИТСЯ, ЕСТЬ НЮАНС

И было бы все это и правда до боли похоже на старушку «Констру», если бы не пара обстоятельств.

Во-первых, гаджеты. Зачем входить через дверь, если можно зацепиться «кошкой» и влезть на крышу? А прежде чем заходить в помещение, его стоит просветить сканером. И еще в игре есть беспилотник, умеющий бить врагов током.

Во-вторых, разрушаемость всего и вся. В каждой стене можно проделать дырочку и заглянуть внутрь, а то и попросту пройти самому, если «дырочка» достаточно велика. Или подстрелить кого-нибудь прямо сквозь стену. Или десантироваться на ничего не подозревающих террористов с потолка. Глухих углов на здешних картах, кажется, нет совсем. Где бы вы ни засели, к вам всегда могут подобраться с тыла.

Наконец, совсем другой темп сражений. Пожалуй, чаще приходится ползать на брюхе, чем ходить ногами. Однако, несмотря на некоторую размеренность, всякий раунд длится даже меньше времени, чем вы потратите на чтение этой статьи.

Карты достаточно компактные, но при этом насыщенные объектами, так что многообразие игровых ситуаций велико. Кроме того, раненого товарища всегда можно успеть поставить на ноги, вовремя добежав до него. Убитые тоже не сидят без дела: им доступен обзор карты через глаза товарищей, камеры наблюдения и уцелевшие дроны. Вполне можно помогать соратникам.

После каждого раунда команды меняются местами, а по завершении сета подбираются итоги. Затем можно либо проголосовать за реванш, либо найти новых соперников. Что немаловажно, загрузки между этими этапами проходят очень быстро — не в пример той же **Evolve**. Да и сама игра шустро летает даже на скромных конфигурациях, а выглядит при этом отлично.

■ ■ ■

У Rainbow Six: Siege есть одно важное преимущество: она очень нестандартно играется. Садясь за **Battlefield** или **Call of Duty**, вы обычно уже представляете, чего ожидать. Здесь же привычные рефлексy дают сбой.



ДРОНЫ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ ГДЕ-ТО НА УРОВНЕ ШКОЛОТКИ. И НИЧЕГО, ЧТО МОЕГО ЧЕРЕЗ СЕКУНДУ ПОДСТРЕЛЯТ. ЗАТО МЫ УСПЕЛИ НАЙТИ ЗАЛОЖНИКА.

В Rainbow Six: Siege быстрая реакция и точная стрельба играют второстепенную роль, куда важнее осторожность и умение действовать слаженно. Пока один отвлекает, второй совершает обходной маневр. Пока один меняет точку дислокации — второй прикрывает.

Без голосового чата в таких условиях не то чтобы нечего делать, но хорошей статистики не добьешься. Поэтому возможность общаться друг с другом встроена в игру и включена по умолчанию. К сожалению, в альфе постоянно то у кого-то шумел микрофон, то доносились посторонние звуки. Посмотрим, что будет в релизе и как разработчики решат вопрос с языковым барьером, разделят ли сервера по регионам.

В любом случае до выхода времени еще достаточно, чтобы все отполировать. К скорости загрузки и системным требованиям претензий нет, но в альфе оказалось немало неприятных багов. Например, словно копиперфильды-самоучки, бойцы иногда просовывают руки или ноги сквозь глухие стены — для тактической игры провалы в текстах неприемлемы!

Интересно и будущее разнообразие — ждут ли нас другие режимы в дополнение к возне с заложником, сколько будет карт, появятся ли новые персонажи. Игра постепенно выходит из информационного вакуума, и, скорее всего, мы узнаем ответы на эти вопросы в самое ближайшее время. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

НЕТИПИЧНЫЙ СЕТЕВОЙ ШУТЕР СО СВЕЖИМ ГЕЙМПЛЕЕМ И ОТСЫЛКАМИ К КЛАССИЧЕСКИМ ЧАСТЯМ RAINBOW SIX (ДО ПРЕВРАЩЕНИЯ СЕРИИ ИЗ ТАКТИЧЕСКОГО БОЕВИКА В ОБЫКНОВЕННЫЙ). ОПРЕДЕЛЕННО СТОИТ ВНИМАНИЯ ВСЕХ, КТО ХОЧЕТ ЧЕГО-НИБУДЬ НОВОГО.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%

В РАЗРАБОТКЕ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
gobedlam.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2015 года

BEDLAM

ШАХМАТЫ ДЛЯ МУТАНТОВ

Светлана Нелипа

ЖАНР
Roguelike RPG

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
Skyshine Games

На северной границе мира расположился Бизантин, огромный футуристический метрополис. А где-то на юге раскинулся легендарный затерянный город Ацтек. Для любого жителя перенаселенного Бизантина, раздираемого классовыми противоречиями, корпоративными конфликтами и преступностью, Ацтек — последняя надежда на спокойную жизнь.

Одна беда: путь к земле обетованной лежит через Бедлам, пустошь, разрушенную техногенными катастрофами Бесплодного века и ставшую ареной боевых действий между мутантами, мародерами, киборгами и роботами.

В нашем распоряжении: бульдозер — один, механик — один, команда — один комплект, пассажиры — полный отсек. И попытка добраться из Бизантина в Ацтек. Одна попытка.

МОЙ ДРУГ БУЛЬДОЗЕР

В былые времена могущественная гильдия механиков занималась исследованием выжженных земель. Она создавала мощные бульдозеры, на которых механики бороздили пустоши Бедлама.

Но дни славы гильдии давно миновали, а все ее представители вместе со своими тысячетонными машинами канули в небытие. Лишь одного механика случайно нашли погребенным в его бульдозере и ценой невероятных усилий вернули к жизни.

А поскольку он обладал поистине невероятными знаниями о мире, в том числе и о местонахождении вождя Ацтека, магнат и охотник за реликвиями Распутин

Лазарь (все совпадения с историческими личностями случайны) оплатил ремонт последнего бульдозера марки Boneshaker («Костетряс»).

Забудьте о строительно-коммунальных рыдванах. Наш бульдозер — настоящий дом и одновременно крепость. В нем без проблем размещаются сотни пассажиров и до двадцати четырех членов экипажа. А раскапывая артефакты былых эпох и обломки прочих бульдозеров в пустоши Бедлама, можно устроить в передвижной бронированной крепости целый производственный комплекс.

Клиника нейротехнологий позволит «усовершенствовать» членов экипажа мощными имплантатами, а баки для клонирования излечат тяжелораненых и даже поднимут мертвых — правда, ценой огромного количества ресурсов. Особый маяк обеспечит мгновенную телепортацию бойцов на место схватки — правда, есть риск, что прибудут они туда в виде неаппетитного месива, ведь бродячие сектанты любят перехватывать сигналы телепортов.



Наша командная рубка. Выбирать из нее мы будем только по прибытии в выбранный на карте пункт назначения.

Создавая и улучшая вооружение, впрыскивая солдатам мощные стимуляторы, экипируя их камуфляжем и управляя локальной гравитацией, можно обеспечить серьезный перевес в бою. А овладев особыми технологиями, можно на время переманить врага на свою сторону или же переместить собственного солдата во времени и восстановить его состояние на момент начала боя. Походные лаборатории, производственные комплексы, фабрики и заводы, которые можно оборудовать ну-

три бульдозера, способны еще и не на такое!

Отдельной графой идут улучшения самого «Костетряса» — по сути, набор особых умений команды, а также его оружие. Последнее можно использовать как в схватках, так и в исследовании, прокладывая мощными бортовыми пушками путь через завалы, броню покинутых звездолетов или стены заброшенных крепостей.

Ведь никогда не знаешь, где отыщется неизведанная технология или запас ресурсов.

ОДНА И ТА ЖЕ РЕКА

Сколько бы раз мы ни пытались провезти пассажиров из одного конца карты в другой, прогнозировать собственное будущее мы не сможем. Неприветливые пустоши Бедлама каждый раз будут иными.

Четыре основные группировки, претендующие на территорию, пребывают в состоянии хрупкого перемирия.

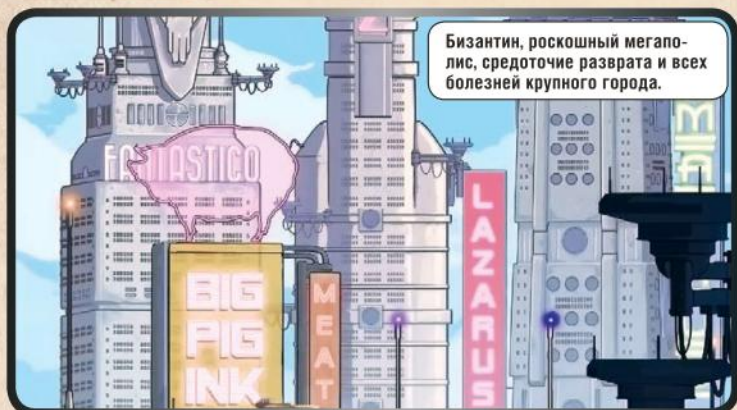
Мародеры — самая склонная к сотрудничеству группировка; если их не злить, то по зонам их



Кто сказал, что это не бульдозер? Вон и ковш имеется.



Каждый наш солдат будет иметь свои особенности. Вот эту полиглотку стоит брать с собой на переговоры.



Бизантин, роскошный мегаполис, средоточие разврата и всех болезней крупного города.

влияния можно весьма быстро добраться до цели и закончить игру за пару-тройку часов. Однако шанс обзавестись особенно ценным скарбом при этом будет весьма низким.

С киборгами, мутантами и ведомыми ИИ механизмами такие номера не пройдут, и только лишь при солидной дозе везения мы нарвемся на миролюбивых торговцев или готовых к сотрудничеству особей.

Какие именно события и встречи нам уготовит очередной шаг по карте — решает случай. Последствия техногенной катастрофы могут вызвать самые непредсказуемые и опасные события: тахонные туманы исказят течение времени, галлюциногенные шквалы обрушатся на психически неустойчивых членов команды, из временных воронок появятся легендарные древние бойцы или некроманты, которые оживят скелеты давно павших воинов и дадут им силы сражаться! Вашим бойцам придется противостоять врагам под снежными бурями, на отравленных хищными растениями или пронизанных излучением землях.

В достатке будет и иных событий разного толка. Археологи нашли сохранившиеся с мирных времен реликвии. Работорговцы предлагают солидную плату за часть наших пассажиров. У охотников за головами заказ на одного из членов команды.

Случайности могут подстергать и в стенах нашей крепости. Внезапный отказ части оборудования, который может оказаться результатом саботажа. Как поступить? Излишняя жестокость и необдуманность действий при-

ведет к сражению, а пассажиры могут решить, что лучше уж идти пешком, чем так ехать.

Зато, улавлив ситуацию с выгодой для всех сторон, мы получим награду — ресурсы, пополнение команды, новых пассажиров. Помочь в этом могут отдельные элитные члены команды: перепрограммировать роботов, расшифровать инопланетные технологии, воззвать к разуму мутантов.

Разнообразие ситуаций должно будет компенсировать некоторый аскетизм механизма путешествия: мы просто выбираем доступный пункт на карте мира и автоматически переносимся в него. Если хватит ресурсов. Команде и пассажирам нужна еда, а бульдозеру — топливо и запчасти. Следить за их наличием придется постоянно, если в ваши планы не входит застрять посреди Бедлама в компании оголодавших пассажиров.

Впрочем, можно приютить на борту алхимика с лабораторией, расщепляющей на требуемые

ресурсы ненужное оборудование и даже «лишних» пассажиров. Но будут ли обитатели «Костетряса» в восторге от такого использования живой силы?

КАРТОННЫЕ СОЛДАТИКИ

Концепцию **Bedlam** придумал Джон Мюллер еще лет тридцать назад и играл в нее с соседскими мальчишками. И когда трое независимых разработчиков решили объединиться в новую компанию **Skyshine Games**, им не пришлось долго раздумывать над тем, с какой игры начать.

Первым делом бывшие сотрудники **Vigil Games (Darksiders и Darksiders 2)** Джон Мюллер и Сэм Гейдж, а также создатель видеоаркад Джефф Джонсон написали целую стопку карточек, разложили на столе нарисованные вручную поля и вытащили игровые кубики. Так они приду-



Элитный мутант извергает струю зловонной жидкости. Экипажу срочно нужно противоядие! И салфетки.



мывали элементы игры — и тут же испытывали их «вживую» на картонных карточках.

Когда все спорные точки и слабые места были залатаны, а разработчики убедились, что им самим интересно играть в собственную игру, пришла пора перебраться на компьютеры. В качестве визуальных опор выбрали боевики и комиксы восьмидесятых, в качестве образцов геймплея — FTL, Fallout, XCOM и The Banner Saga (у последней позаимствовали заодно и движок). Средства на разработку принесла кампания на Kickstarter.

А вот боевая система — собственная придумка разработчиков. Желая сделать традиционную пошаговую игру более динамичной и попросту веселой, они скрестили ее с шахматами и настольными играми. То, что получилось, окрестили блиц-системой.

Перед началом сражения мы выбираем шесть солдат из состава экипажа и расставляем их на выделенной территории с учетом особенностей ландшафта. На отдельных картах можно использовать укрытия, на других, напротив, есть места, к которым приближаться не стоит. Иногда нам будут встречаться сундучки с наградами — схватить их следует до окончания боя, но для этого придется подставлять под удар бойца.

С кем выпадет встретиться лицом к лицу, пока неизвестно.



Спонсор экспедиции Распутин Лазарь и капитан экипажа, последний из механиков, обозревают изрядно обветшалый бульдозер. На зеленокожую девицу можно не обращать внимания.

Придется полагаться не только на стратегию, но и на удачу.

Противники ходят по очереди, и каждому дается два очка действия. Использовать их можно как угодно — передвинуть бойцов, позволить им атаковать, использовать особые умения. Таковых у нас в арсенале два: улучшение бульдозера, дающее всем членам команды мощную боевую способность, и оружие бульдозера — невероятно сильный удар по противнику. Понятно, что настолько убийственные средства применять на каждом ходу, а то и в каждом бою не получится.

Каждый боевой класс подобен фигуре в шахматах. У него есть собственные ходы, умения, сильные и слабые стороны. На передовой орудуют мастера ближнего боя, подвижные и хорошо защищенные. С близкого

расстояния эффективнее всего действуют солдаты с дробовиками. Бойцы, вооруженные пистолетами, могут стрелять на ходу, а снайперы почти не защищены броней.

Получивших боевой опыт солдат можно повышать в ранге до элитных, а затем и до ветеранов. Но есть и другой путь: если боец подцепил на поле боя заразу, можно позволить ему мутировать. Так мы получим в свою армию киборгов с тяжелым оружием и мутантов, обладающих целительскими способностями. Впрочем, пополнить свою армию элитными нелюдьми можно и мирным путем — просто встретиться с ними и завербовать. Если повезет.

ТУДА И ОБРАТНО

Не всегда бой будет складываться как нам хотелось бы, и на этот случай предусмотрено аварийное отступление. Лучше лишиться возможных наград, чем всего экипажа: убитые не воскресают, а технология клонирования вряд ли будет легко доступной. Потеряем всю команду — игра окончена.

Провалится миссия и в том случае, если разбегутся пассажиры. Но с этим будет шанс справиться: все хотят лучшей жизни, и уговорить население мирной деревеньки отправиться в Ацтек должно быть несложно. При наличии же пассажиров мож-

но завербовать кое-кого из них в экипаж — необученные войны лучше, чем ничего. А там можно надеяться, что в ближайшем поселке нам встретятся не кровожадные киборги, а склонные к переговорам наемники.

Зато потеря бульдозера немедленно отправит на перезагрузку в Бизантин. Бедлам — не место для пешеходных прогулок.

И вот мы наконец оказываемся на месте, с остатками команды и подбитой машиной. Пассажиры обретают свой новый дом, а мы... Нам предложат удвоить ставки. Чувствуете в себе силы вернуться в Бизантин так, как есть, но без пассажиров? Если справимся, то все установленные улучшения и все добытые орудия, наемники и ранги солдат останутся с нами, когда мы решим пуститься в следующий рейс.

С таким подспорьем можно будет рискнуть прогуляться по опасным территориям, где поджидают сильные боссы и роскошные награды. А когда мы станем достаточно сильны — возможно, решимся бросить вызов невидимому и всемогущему Королю Бедлама.



Постапокалиптический «рогалик» с продуманной ролевой системой и уникальной боевкой, с нарисованными вручную фонами и анимированными сражениями. Четыре расы и пять боевых классов (не считая элитных мутантов). Сотни потенциальных кандидатов в экипаж, каждый с собственной историей, именем и характером (их роли исполняют вкладчики с Kickstarter). Менеджмент ресурсов и команды, случайная генерация событий, подземелья и боссы, улучшение и благоустройство громадного бульдозера...

Даже краткий перечень возможностей выглядит столь многообещающе, что стоит пожелать маленькой независимой команде успеха. ■



«Нас извлекут из-под обломков». Тело механика вытащили из заглохшего бульдозера...

...а затем собрали по кусочкам. Вроде лишних деталей не осталось.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если разработчики с удовольствием играли в настольный прообраз своего дебютного проекта, очень вероятно, что и компьютерная версия нам понравится. Необычных идей в игре хватает. Однозначно будем ждать!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50%



Скидки на предзаказ лучших игр! Вместе с «Игроманией» и магазином G2A.com

Друзья! В каждом номере «Игромании» — на протяжении ВСЕГО ГОДА — вас ждет очень солидная скидка на предзаказ очень крутой игры в цифровом магазине G2A.com. Это наша совместная акция.

Вы получите Steam или Origin ключ на игру, но с хорошей скидкой.

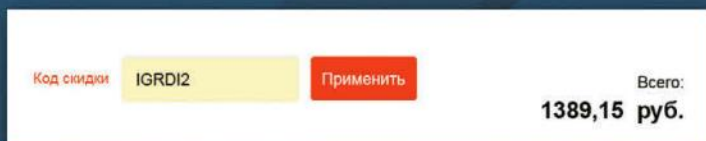
Как воспользоваться скидкой

1. Берете код, напечатанный на нашей наклейке (вот здесь он тоже напечатан, так что можно даже и без наклейки обойтись).

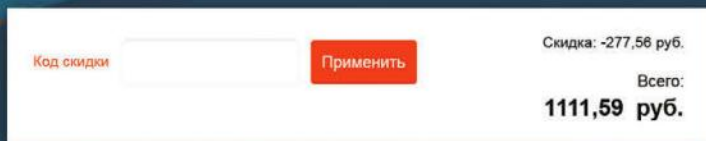


2. Заходите на www.g2a.com и оформляете предзаказ игры, на которую дается скидка. В этот раз это **Dead Island 2**.

3. В графе «Код скидки» вбиваете скидочный код. Для GTA V — **IGRDI2**



4. Вуаля! Вы купили игру с хорошей выгодой.



Скидка на Dead Island 2 действует до 24 мая. Код универсальный, можете рассказывать о нем друзьям и знакомым — они тоже смогут воспользоваться скидкой.

Выиграй консоль!

Но и это еще не все. В январском и февральском номере «Игромании» вы найдете необычный постер-календарь. На нем расположены пустые поля. Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их на календарь и пришлет нам фотографию полностью собранного календаря в конце года (куда именно, мы объявим дополнительно), получат возможность выиграть игровую консоль. Любую! На выбор. Захотите **PlayStation 4** — подарим вам консоль Sony. Захотите **Xbox One** — купим именно ее. А может, вам что-то еще из консолей нужно? Победителю достаточно будет лишь назвать, какую именно!

В РАЗРАБОТКЕ

Платформа
PC

Сайт игры
NIGHT-CRY.COM

Дата выхода
2015 год

Жанр
УЖАСЫ

Издатель
и разработчик
NUDE MAKER

Мультиплеер
ОТСУТСТВУЕТ

NightCry

Яна Лясникова

СЕМЬ РАЗ ОТРЕЖЬ

На борту фешенебельного лайнера «Океанус» начинают погибать при загадочных обстоятельствах пассажиры и члены экипажа. Ковры в коридорах заляпаны человеческими потрохами, картины измазаны кровавыми отпечатками, в неработающем лифте несколько дней лежит обезображенный труп мужчины, а лакея, что еще вчера развозил по каютам угощение, впечатала в стену его же тележка...

Оказавшиеся в замкнутом пространстве среди бескрайнего океана пассажиры и экипаж начинают подозревать друг друга и постепенно впадают в паранюю. Масла в огонь подливает душераздирающий детский плач, доносящийся откуда-то по ночам.

Меж тем плыть без малого неделю — не дай бог на корабле начнется паника.

НОЖНИЦАМИ ЧИК-ЧИК

«Я боялся, что времена изменились и **Project Scissors** покажется людям устаревшей», — сказал Хифуми Коно, когда только планировал новую игру. Сегодня геймдизайнер работает над классическим point & click приключением, с поиском предметов и прятками от монстра. Оно должно стать идейным наследником **Clock Tower**.

Если вы мало знакомы с наследием SNES и первой PlayStation, эта серия великолепных до дрожи в коленках ужасиков, вероятно, прошла мимо вас. Тем более что первые игры официально в Старом Свете не издавались. Однако у себя на родине серия **Clock Tower** известна не меньше, чем **Silent Hill**.

Четыре ее части связывает главным образом безобразный

монстр Scissorman. Нетрудно догадаться, что свои жертвы это чудовище кромсало огромными конечностями-ножницами. При этом его, как и Пирамидоголового, не получалось назвать чистокровным злом.

В **Project Scissors**, которую после успешного завершения краудфандинговой кампании переименовали в **NightCry**, монстр с лезвиями вместо рук вернется. За обновленный образ ответственный Масахиро Ито, автор Пирамидоголового из **SH1**. Теперь дизайнер трудится в независимой студии **Nude Maker** вместе с Коно-сан.

Разработчики даже сняли короткометражный фильм о происхождении Scissorwalker — так теперь именуют главного злодея. Художественная ценность ролика под вопросом (снято нарочито дешево, а местами и вовсе походит

на кустарный ремейк фильма «Звонок»), зато из видео мы узнали, что монстр сменил пол. За пеленой ядовитых черных паров, окутывающих фигуру в капюшоне, скрывается обезображенное лицо женщины. Когда-то оккультисты утопили несчастную вместе с ребенком в лесном колодце, и теперь ее дух мечется по всему миру в капельках воды, ища не то отмщения, не то успокоения. И мечтающая найти свое дитя.

А попутно шинкует неугодных огромными стальными клешнями-тесаками. В особенности женщин и их детей.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ КРУИЗ

У Моники Флоренс, кукольной блондинки в вечернем платье цвета индиго, своего ребенка еще нет. Где уж тут думать о



Мисс Моника Флоренс создает впечатление богатой девушки из высшего общества. Но на самом деле она простая студентка и подрабатывает официанткой.



Таким художник Масахиро Ито, придумавший Пирамидоголового из **Silent Hill**, увидел Scissorwalker.

детях, пока она вынуждена подрабатывать официанткой, чтобы оплатить учебу в университете. Поэтому девушка привыкла путешествовать одна и коротать время за барной стойкой и на танцплощадке. Так какого же дьявола Scissorwalker, пробравшаяся на судно через воду, именно ее выбрала своей главной жертвой на корабле?

Это нам и придется выяснить. Очевидно одно: если девушка хочет сойти на берег живой и невредимой, придется замарать шикарный наряд и много-много бегать и прятаться. У главной героини нет оружия, и отпор монстру ей дать нечем — придется на лету соображать, где укрыться от преследования. Подойдет чужая каюта, барная стойка и даже загрузочный барабан большой стиральной машины в корабельной прачечной. Лишь бы преследователь не включил «стиралку»...

Если же блондинка в последнюю секунду укрывшись, скажем, в платяном шкафу, а монстр оказался в паре метров от дверцы, главное — не выдать себя ушаченым дыханием. В такие моменты начинается мини-игра: нужно курсором «поймать» бешено колотящееся сердце. В противном случае пышногрудая блондинка обречена.

В минуты затишья мы будем заниматься стандартными для интерактивного приключения вещами — обшаривать палубы в поисках всяких полезностей, зацепок и ключей от замков и кейсов. К примеру, сунувшись в напольный морозильный ларь на кухне, девушка наткнется на оторванные человеческие конечности и еще что-нибудь полезное. А если ей удастся разжиться смартфоном мертвого мужчины из лифта, можно выйти во внутреннюю социальную сеть (не GTA 5, конечно, с ее интернетом, но все же) и даже сделать пост с призывом о помощи. Вдруг кто-нибудь увидит его и поверит. В крайнем случае... просто «лайкнет».

«Когда я работал над Clock Tower, мне было около двадцати.

И мои представления об идеальной женщине были во многом навязаны обществом. Мне казалось, что она послушная, кроткая, слабая и все такое прочее, — рассуждает Хифуми Коно (такими были и его персонажи женского пола). — К сорока годам я пересмотрел свои взгляды и теперь понимаю, что несгибаемая воля тоже может быть привлекательной чертой. Да, такова моя новая идеальная женщина, жизнестойкая и решительная. И такой будет Моника Флоренс».

По словам разработчиков, на более поздних этапах мисс Флоренс научится даже расставлять ловушки на монстра — и жертва постепенно превратится в охотника.

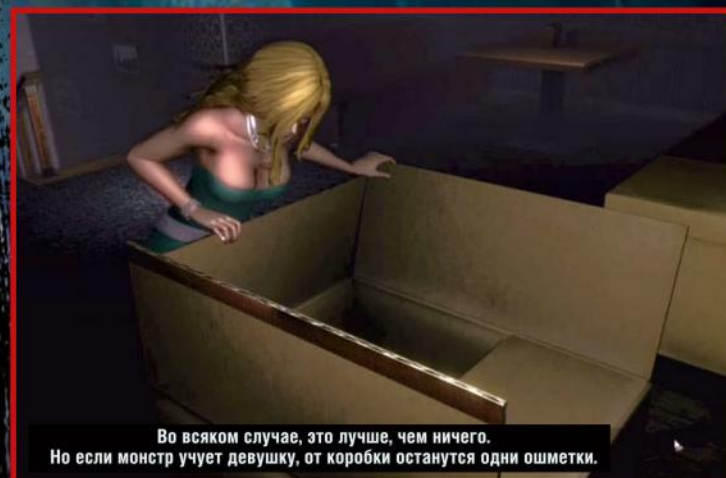
БОЛЬШЕ ЖЕРТВ

Кроме молоденькой студентки, под нашим управлением, возможно, окажутся и другие персонажи. Разработчики пока не решили, сделать их просто собеседниками Моника или позволить лично отыгрывать их роли.

Хифуми Коно считает, что львиная доля атмосферы и страха передается через образы полусумасшедших обитателей лайнера. Нам обещают, что от общения с ними мурашки станут бегать по коже. Ведь сказанное слово или, наоборот, недосказанность пугает намного сильнее, чем внезапный хлопок двери за спиной. Игрок сам себя начинает накручивать, и нервных клеток в итоге сжигается больше.

Так, на борту судна нашлось место профессору антропологии, который по совместительству — какое совпадение! — специалист по оккультным наукам. Всю жизнь Леонард Косгроув мечтал столкнуться со сверхъестественным, чтобы проверить свои теории на практике. дождался.

Здесь же обитает и странноватый француз Жером Теруэ, надеющийся найти на борту лайнера покой и заполнить провалы в памяти. Надо полагать, ему было что забывать. Попутно он



Во всяком случае, это лучше, чем ничего. Но если монстр учует девушку, от коробки останутся одни ошметки.



Маленькая (мертвая?) девочка — чрезвычайно заезженный образ в хоррорах. Но благодаря стараниям японских разработчиков нам наверняка будет страшно до потери пульса, когда мы впервые встретим ее в пустынном коридоре лайнера.

ухлестывает за Руни Симпсон, нелюдиминой брюнеткой с темным прошлым и суицидальными наклонностями. Что-то нам подсказывает — не случайно девушка оказалась однофамилицей главной героини Clock Tower.

Авторы обещают множество отсылок к классической серии ужасиков, и внимательный игрок их непременно обнаружит. Кроме того, заявлено несколько концовок — одна другой хлеще. Скорее всего, персонажи в них будут страдать и умирать. Мучительно. По-разному. Как и раньше.



Звездный состав разработчиков — одновременно и удача, и несчастье любой игры. С одной стороны, они мастера своего дела, с другой — игроки и пресса автоматически ждут от них без

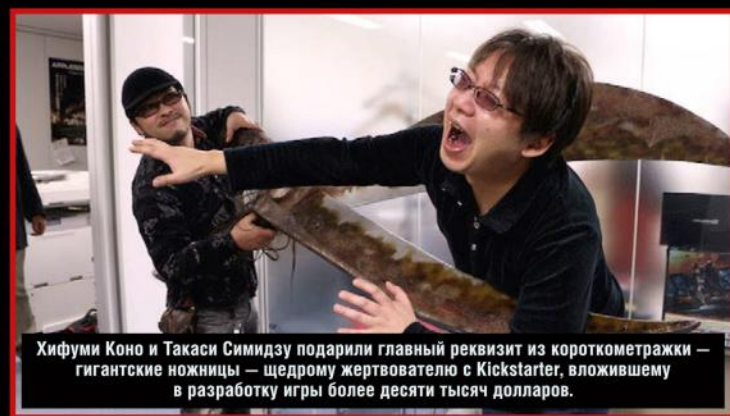
пяти минут шедевров. Хифуми Коно собрал в стенах Nude Maker именно такую команду. Загибайте пальцы. Работать над сценарием ему помогает режиссер фильма «Проклятие»; на должности аниматора — человек, занимавшийся Bayonetta; за акустическую составляющую, столь важную для любого хоррора, отвечают композиторы Metal Gear Solid, Final Fantasy и Castlevania. А еще с ними работает уже упомянутый Масахиро Ито, который, как никто другой, умеет рисовать жуткие фигуры.

По всему выходит, что идею наследницу Clock Tower в пору вносить в список самых ожидаемых игр года. Это с хорошими шансами может оказаться по-настоящему страшная игра. Ведь пугать так, как это умеют японцы, не умеет больше никто. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

NightCry — во многом типично японский ужасик. Здесь есть колодец, есть мертвая девочка, утопленница и корабль-призрак, с которого некуда сбежать. Да и вся игра в целом — переосмысление культовой серии хорроров Clock Tower. Не ждать невозможно!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 20%



Хифуми Коно и Такаси Симидзу подарили главный реквизит из короткометражки — гигантские ножницы — щедрому жертвователю с Kickstarter, вложившему в разработку игры более десяти тысяч долларов.



Теперь главное — не шелохнуться. И не дышать. И, может быть, оно уйдет.

В РАЗРАБОТКЕ

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, PS4

САЙТ ИГРЫ
H1Z1.COM

ЖАНР
СИМУЛЯТОР
ВЫЖИВАНИЯ

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
DAYBREAK
GAME COMPANY

H1Z1

Денис Майоров

ГРАБЬ, УБИВАЙ ИЛИ БУДЬ СЪЕДЕН

ДАТА
ВЫХОДА
2015 ГОД

Тема выживания в диких и очень неблагоприятных условиях, начавшая набирать популярность несколько лет назад, по-прежнему занимает умы разработчиков. Игр в жанре survival появляется все больше, и вокруг каждого мало-мальски серьезного проекта образуется крепкое сообщество.

Тем удивительнее, что до столь перспективного жанра никак не дойдут руки у крупных издателей. Все самые известные игры о выживании разрабатывают крохотные инди-команды, а потому те годами не могут выбраться из статуса альфа- и бета-версий.

Первыми из маститых игроков перспективную нишу решила занять Sony, поручившая своему онлайн-овому подразделению (с недавних пор оно вышло из состава компании и теперь называется Daybreak Game Company) MMO-проект, вобравший в себя идеи DayZ и Rust. С января любой желающий может купить альфа-версию игры в рамках раннего

доступа Steam и лично пощупать игру. Что мы и сделали.

НЕ НОВОЕ И НЕ ЗАБЫТОЕ

Все необходимые элементы успешной игры о выживании H1Z1 у конкурентов бережно позаимствовала. Опасные и очень голодные зомби на месте. Не менее опасные выжившие, готовые за банку тушенки всадить вам нож в спину, тоже присутствуют. Необходимость вовремя пить и есть, масса рецептов для создания предметов, возможность отстроить собственное убежище где угодно — словом, все как мы любим.

Однако на фоне конкурентов игра сильно выделяется масштабом: на ее серверах могут обитать тысячи выживших. Уже сейчас в глухом лесу можно наткнуться на целые деревни, выстроенные другими игроками. Опасностей, соответственно, тоже на порядок больше. От встреч с другими игроками в

такой толкучке уже не увилишь, а как они себя поведут — одному богу известно. Мародеров и бандитов, обирающих и ради веселья убивающих новичков на больших дорогах и в городах, уже хватает.

Правда, никто не мешает вам сколотить собственную банду.

ДИТЯ ПРИРОДЫ

Больше, чем масштабами, разработчики гордятся разве что строительством. Хотя архитектурные замашки игра пока здорово ограничивает. Можно строить возвышения, лестницы, двери, сундуки, стены, баррикады и хибары разной степени вместительности. Все это добро при желании обносится частоколом или, например, колючей проволокой, радушно приветствующей и зомби, и слишком наглых выживших. Однако толпу мертвецов или организованную банду не остановят ни ловушки, ни стены. Поэтому самые ценные трофеи желательно все-таки хранить при себе.

Обустройство собственной базы, помимо прочего, избавляет от лишних хлопот по добыванию еды. На базе можно установить сборщик дождевой воды или разбить небольшой огород. Понятно, никто не запрещает делать это и за пределами родных стен, но тогда вода и урожай, скорее всего, достанутся мародерам и бродягам.

Кроме того, никто не мешает отыскать поселение и забаррикадироваться в одном из брошенных домов. Уж его-то стены выдержат любые напасти, да и ночные вылазки за добычей делать будет удобно. Пока поселений попадается не так уж много, но к релизу разработчики обещают десятки крупных городов, в которых можно будет обшарить любое здание. Оснований не верить нет. Уже сейчас в игре есть городки, в которых даже многоэтажки разрешается исследовать вплоть до последней кладовки.

В городах, разумеется, можно найти не только кров, но и пищу. Еда, ресурсы и самые полезные инструменты отыскиваются именно там. Там же по традиции обитают и самые свирепые банды, так что к каждой вылазке нужно подходить очень ответственно. Но в этом отношении H1Z1 го-



Пока карта в игре сравнительно невелика, но в финальной версии она должна сравняться по площади чуть ли не со всей Северной Америкой.



За смерть игра карает не хуже, чем DayZ: все имущество остается на трупе, а начинать приходится в неведомой глуши.



Любителям мирного развития, предпочитающим избегать конфликтов, здесь тоже найдется место — PvE-серверов предостаточно. Правда, на них бывает пустош.

раздо лояльнее к игрокам, чем та же DayZ. Выживать получится и вдали от городской суеты. В лесу можно питаться ягодами и охотиться с самодельным луком (порвал футболку, нашел палку — сносное оружие готово). Металл и некоторые инструменты найдутся в брошенных на дороге машинах и на небольших фермах. Словом, одиночкой в H1Z1 быть сложно, но вполне реально. Даже на PvP-сервере.

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Наиболее условно пока что сделана сама симуляция выживания. Необходимость есть, пить и перевязывать раны имеется, но большего игра пока не предлагает. Тем не менее планы у разработчиков масштабные. В открытые раны будет попадать инфекция, сырая пища сможет навредить персонажу, да и болезни со временем обещают добавить.

Однако особую роль должен сыграть вирус, который и превратил местных обитателей в ходячих мертвецов. Сейчас от зомби можно отбиваться и кулаками, но позже, по заверениям создателей, любой контакт с ходячими будет чреват серьезным

заражением. Как с ним бороться и как это повлияет на геймплей, пока не известно.

Хардкорности это должно прибавить изрядно, учитывая, что зомби в H1Z1 куда смысленнее многих своих собратьев из других игр. Они не только успешно ищут обходные пути, преследуя жертву, но и ломают баррикады, сбиваются в стаи и чутко реагируют на шум. А совершенствовать ИИ мертвецов разработчики планируют и дальше. Их главная цель — сделать зомби действительно ощутимой угрозой, с которой придется считаться, и тем самым подтолкнуть игроков не толь-



Рукопашный бой обещают совершенствовать и дальше, сделав его эффективным даже против людей. Пока же можно издеваться над зомби-одиночками.

ко к братоубийству, но и к сотрудничеству.

Со временем врагом выживших станут не только другие люди и ходячие мертвецы. Немало хлопот доставит и сама природа. Так, в игре уже сейчас есть динамическая смена погоды и времен года. В будущем это должно самым непосредственным образом отразиться на игровом процессе. Например, ливень способен погасить факел или костер, в грозу можно будет погибнуть от удара молнии, а с наступлением зимы придется запастись теплой одеждой и запутывать следы на снегу.

Будем надеяться, что у разработчиков все получится, такого мы и вправду еще не видели.

ВО ИМЯ СКОТЧА И ИЗОЛЕНТЫ

Хотя многое в игре еще весьма условно, система создания предметов скрупулезна уже сейчас. В самом хорошем смысле. Компонентов и рецептов масса, создавать можно не только оружие и инструменты, но и другие полезные вещи вроде сумок, ловушек и даже различных блюдов.

Компоненты для самых простых вещей раздобыть несложно, а вот ради продвинутого «рукоделия» придется повозиться и рискнуть. К примеру, за древесиной придется отправиться в лес и самодельным топором валить деревья, привлекая нежеланное внимание. А металл, один из

самых ходовых компонентов, добывается из автомобилей. Ломом. Быстрее просигнализировать всем «я тут» можно разве что во все горло вопя в голосовом чате.

Зато процесс поиска рецептов разработчики сделали очень удобным. Просто скидываем один или несколько компонентов в одну из четырех ячеек в особом окошке, и игра показывает, что из этого можно сделать. В случае смерти все найденные рецепты останутся в памяти, если, конечно, на сервере не включена функция «rescipe wire». Будьте внимательны!



Но сегодня больше всего вопросов вызывает модель распространения. Сейчас игра имеет четкую цену, однако к моменту релиза ее планируют перевести на условно-бесплатные рельсы, и, по мнению многих поклонников, возможность получить преимущество за деньги уничтожит баланс.

Разработчики изящно выкручиваются. Любой игрок в самом деле может облегчить себе жизнь, заказав за реальные деньги сброс ящика с кучей полезных и редких вещей. Но ящик упадет на ощутимом расстоянии от игрока и сгенерирует вокруг орду зомби, а подобрать его сможет любой игрок.

К тому же возможность запуска серверов с подпиской и без f2p-функционала никто не отрицает, поэтому за баланс можно сильно не опасаться. ■



Со временем в игре появится множество средств передвижения, но пока есть лишь небольшой внедорожник.



Создатели не исключают, что позже введут возможность строить более серьезные сооружения, многоуровневые здания и даже башни.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сегодня H1Z1 не более чем прототип будущей игры, но и в него играть приятно и интересно. Уже сейчас он удачно совмещает идеи DayZ и Rust и привносит собственные наработки в жанр survival. А если к релизу разработчики сдержат все обещания, проект ждет несомненный успех.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **40%**

ЦЕНТР
ВНИМАНИЯ

ЖАНР
ЭКШЕН,
СИМУЛЯТОР
КОРАБЛЕЙ

ИЗДАТЕЛЬ
WARGAMING

РАЗРАБОТЧИК
LESTA STUDIO

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД!
Родичон Ильин



WORLD
OF
WARSHIPS

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
WORLDOWARSHIPS.COM

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

Прошло совсем немного времени, как мы отправились в большое плавание вместе с Wargaming: сначала компания провела вторые по счету бета-выходные World of Warships, а затем пригласила нас в питерский офис Lesta Studio. Именно там без малого двести человек трудятся над третьей игрой в популярной серии World of...

В дни бета-выходных тысячи игроков получили возможность встать за штурвалы величественных боевых кораблей первой половины XX века — линкоров, крейсеров, эсминцев и авианосцев. И наш корреспондент в их числе. Сегодня игра уже находится в стадии ЗБТ — и попробовать себя в роли командира большого военного корабля стало еще проще.

Мы, в свою очередь, не только поделимся личными впечатлениями от покорения морских просторов, но и расскажем о

жизни питерской студии, окунемся в историю больших военных кораблей и перечислим самые важные факты о WoWs, которые нужно знать начинающему морскому волку.

ПО КОРАБЛЮ И КОМАНДИР

В наших руках оказалась почти законченная игра с полным функционалом, который будет доступен в момент релиза. Каждый корабль в игре заслуживает самого тщательного изучения и долгой обкатки, а без этого даже величественный «Нагато» отправится на дно, едва дойдя до точки активных боевых действий.

Маневровые и скоростные характеристики, боевые повадки, дополнительные установки,

улучшающие ТТХ, — вот тот пласт теоретических и практических знаний, который придется освоить всякому начинающему морскому волку. И так с каждым кораблем. Впрочем, танки и самолеты тоже требовали изучения и упорных тренировок. Поэтому для бывалых бойцов в этом не будет ничего нового.

В бете оказались доступны для исследования все десять уровней кораблей, но лишь тех, что ходили под флагами США и Японии. Большинство советских легенд появятся позже, но уже сейчас можно заполучить «Аврору», «Мурманск» и предзаказать эсминец «Гремящий».

Сейчас на вершине дерева развития находятся легенды времен Второй мировой: линкор «Мон-

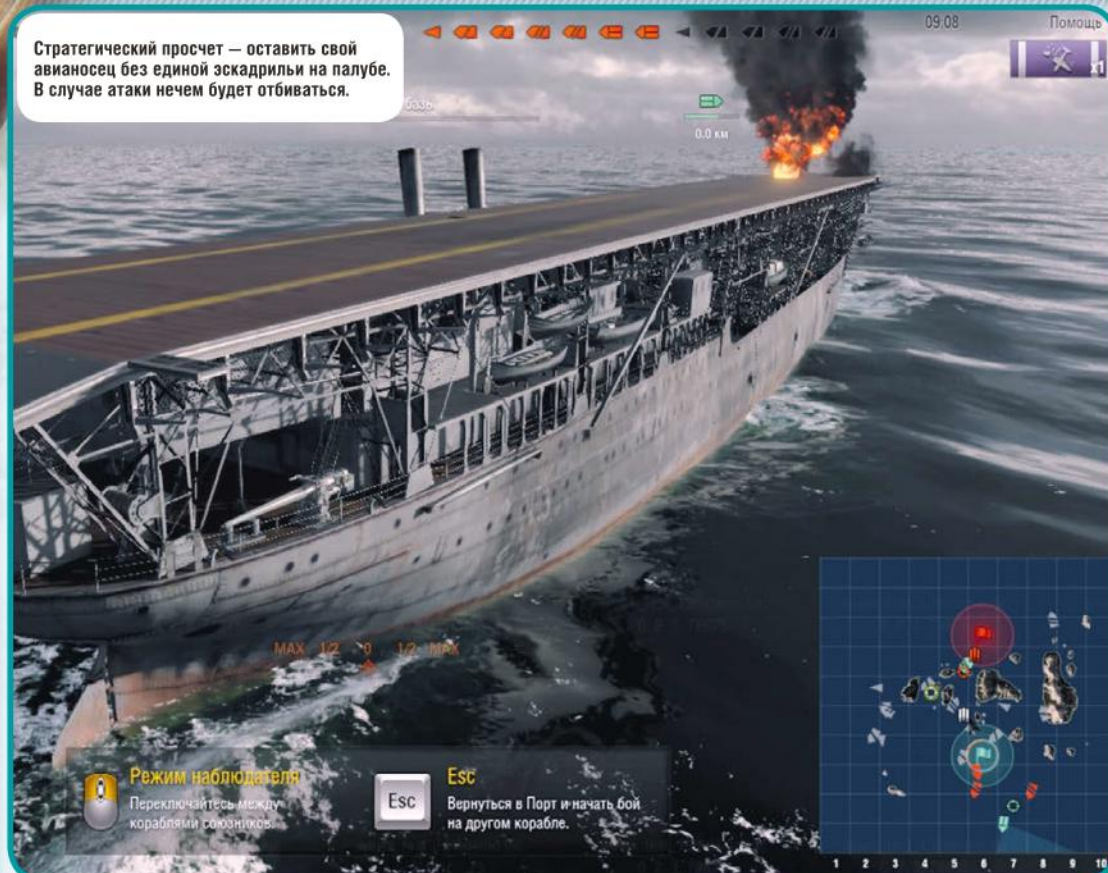
тана», эсминец «Гиринг», крейсер «Де Мойн» и авианосец «Мидуэй» с американской стороны; линкор «Ямато», эсминец «Симакадзэ», крейсер «Сэндзо» и авианосец «Синано» — с японской.

Вдобавок разработчики представили систему командиров. Командиры кораблей смогут профессионально расти от боя к бою и постепенно все сильнее влиять на характеристики боевых машин. При желании можно развивать только одного командира и перебрасывать его с корабля на корабль (в рамках выбранной нации), а можно на каждый назначить своего.

Однако разглядеть фигуру на капитанском мостике, а тем более стать свидетелем человеческой трагедии в случае затопления не получится. Ни на одном корабле не видно членов экипажа, и иногда кажется, что перед тобой корабль-призрак. Все манипу-



Стратегический просчет — оставить свой авианосец без единой эскадрильи на палубе. В случае атаки нечем будет отбиваться.



ПЕРВЫМ ДЕЛОМ — САМОЛЕТЫ

Задача авианосца — обеспечить превосходство в воздухе. Лучше всего ему держаться чуть позади основных сил союзников. Так и корабль будет защищен, и палубную авиацию можно быстро перебросить в эпицентр сражения.

Первостепенная цель — вражеский авианосец и его эскадрильи. В обязанности командира входит прикрытие кораблей своей команды и отслеживание движения авиагрупп противника: требуется перехватывать ударные эскадрильи, заманивать пикировщики и торпедоносцы в зону действия союзных ПВО и патрулировать важные участки карты.

И, конечно, нужно время от времени отправлять собственных «птичек» в атаку, снова и снова выстраивая победную тактику, изобретая хитрые маршруты движения самолетов в обход крупного скопления неприятельской техники, вылавливая одинокие корабли где-нибудь в узком проливе и комбинируя силы ударных авиагрупп.

Стратегия меняется в зависимости от того, какая эскадрилья заходит на огневую позицию — торпедоносцев, истребителей или бомбардировщиков. Если это торпедоносцы, результативнее атаковать перпендикулярно движению вражеского корабля — так выше вероятность, что соперник не успеет увильнуть от торпед. А если мы имеем дело с пикировщиками, тактика иная: бомбы удобнее сбрасывать вдоль палубы, а значит, и заходить на атаку лучше с носа или кормы цели.

Все это подконтрольная авиагруппа способна проделать самостоятельно, повинаясь отданному приказам. Но можно «сесть самолетам на хвост» (камера повиснет прямо за ними) и отдавать мгновенные указания в реальном времени, тут же наблюдая за последствиями их исполнения.

К сожалению, в игровом коде пока не все идеально, время от времени самолеты бесстрашно проносятся сквозь горы и айсберги, оказывающиеся у них на пути. Однако разработчики нас заверили, что к релизу обязательно научат ИИ огибать препятствия.

Основное преимущество авианосцев, на которое делается ставка в бою, — способность видеть картину боя целиком и наносить удары именно там, где это наиболее болезненно для соперника. Именно авианосец может переломить ход сражения, которое еще минуту назад казалось безнадежным.

ляции с аватарами командиров происходят исключительно в «Порту» между боями. Авторы сознательно пошли на такой шаг, чтобы не превращать зрелищный боевик в катастрофу.

«Мы стараемся делать игру про интересные экземпляры военной техники, про инженерную мысль, про то, как она эволюционировала год от года. А если добавить в игру людей, акцент автоматически сместится с техники на гибель этих людей, войны и политику. Игра приобретет совершенно иной, нежелательный для нас характер», — поясняет директор по глобальному оперированию Иван Мороз.

В «Порту» модифицируются и уже купленные корабли. Можно поставить более мощные орудия главного калибра и тяговитый двигатель или сменить корпус на модель покрупнее и поновее. Наконец, можно установить допол-

нительные системы пожаротушения или ремонта ходовой. Подборка правильных «обвесов» — своего рода головоломка.

И если решить ее правильно, то в трудную минуту корабль не подведет. Хотя учтите, универсального комплекта настроек не существует, под каждую боевую ситуацию и манеру игры нужно подбирать свои дополнительные модули (подробнее об этом расскажет Иван Мороз в интервью).

ОТДАТЬ ШВАРТОВЫ!

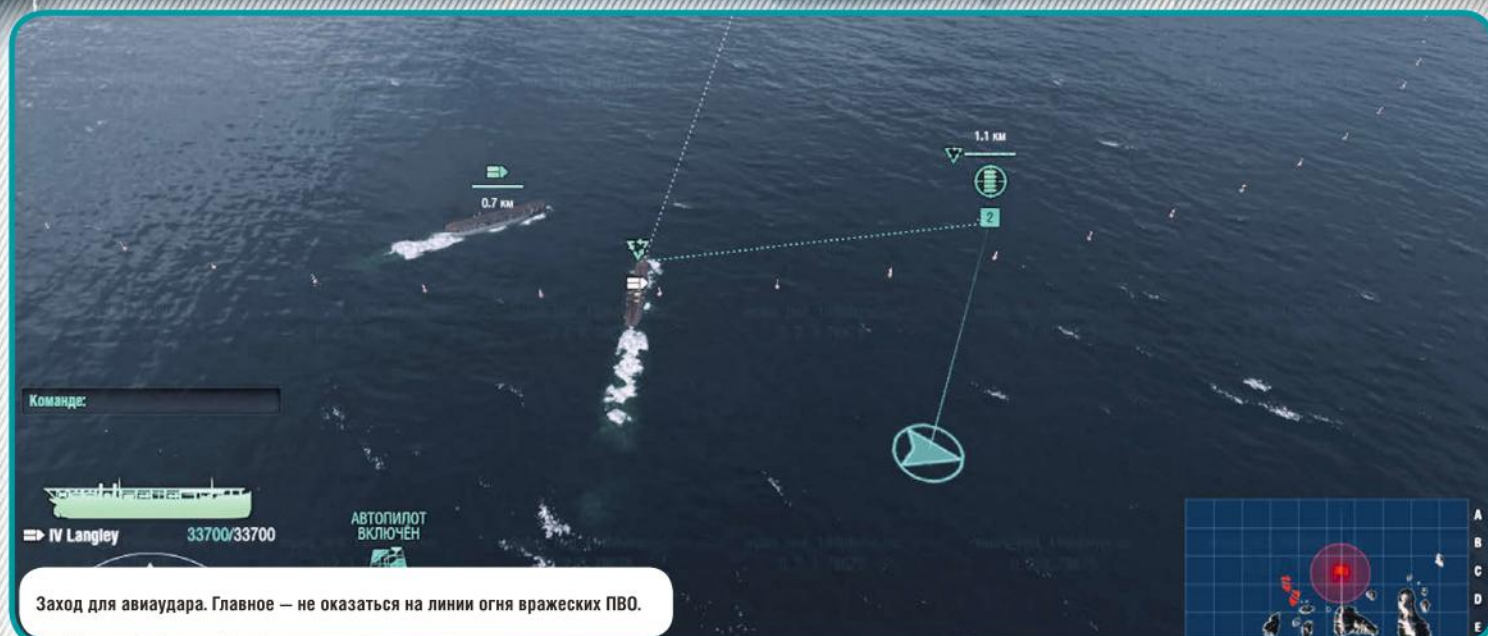
Когда закрома игровой валюты будут опустошены после покупки, скажем, «Лэнгли» (первого авианосца ВМС США), командир определен, а все улучшения изучены, можно будет отправляться в бой. В дни бета-выходных были доступны два режима — кооперативные и случайные бои. В первом случае игроки оттачивали навыки,

сражаясь против ИИ. Во втором — воевали друг против друга.

Мы не просто так упомянули американский авианосец. Именно они стали главными героями тестирования. Можно сказать, ради плавучих гигантов все и затевалось. Насколько мы смогли прочувствовать на собственной шкуре, с наскака научиться управлять авианосцем почти невозможно. Они представляют собой игру в игру — живут и сражаются по своим законам, которые придется постигать.

Выбрав авианосец, готовьтесь к тому, что наслаждаться красотами природы придется реже, чем командирам линкоров, эсминцев и крейсеров. Большую часть времени перед глазами будет локация с высоты птичьего полета, исчерпанная траекториями подконтрольных авиагрупп. Вы играете в стратегию внутри боевика про корабли.





МОРЯКИ ИНОГДА ДРЕЙФУЮТ, НО НИКОГДА НЕ ДРЕЙФЯТ

Другой спорный момент, характерный для всех типов кораблей, — первичный «расплыв». Карты просторны, а стальные гиганты бороздят водные просторы весьма неспешно (хотя и быстрее, чем в реальности), поэтому в начале сессии нетерпеливый игрок рискует заскучать. Кругом бескрайний океан, на горизонте виднеется пара-тройка айсбергов... а больше глазу и зацепиться не за что. Впрочем, это справедливо только для кораблей низших уровней. Когда в дело вступают высокоуровневые бойцы, особенно авианосцы, «прилететь в бочину» может в первую же минуту. Тут уж не расслабишься.

Еще одна неоднозначная штука — автопилот. В бою он

очень полезен и позволяет сосредоточиться на ведении огня. Когда приходится напряженно высматривать цель, оперировать типами снарядов и высчитывать упреждение (берите, как всегда, с запасом), становится не до маневров.

С другой стороны, пока радары не засекли вражеские корабли, активированный автопилот иногда обеспечивает эдакую «рекламную паузу». В режиме «тактического планшета» можно указать кораблю желаемую точку на глобальной карте, задать скорость движения — и машина двинется дальше без вашего участия.

Главное — помнить, что, добравшись до места назначения, ни в коем случае нельзя полностью останавливаться. Неподвижный корабль — легкая цель. Чтобы уклониться или уйти под защиту союзников, придется потратить немало времени

на повторный набор скорости. А враг ждать не будет.



World of Warships подойдет для игроков с самыми разными игровыми предпочтениями. Эсминец выберут поклонники динамичных шутеров, линкор — любители более спокойных, тактических боев, авианосцы станут уделом стратегов.

Кроме того, по мнению разработчиков, игра заинтересует людей, не слишком увлеченных военной историей, но тем не менее представляющих, что такое линейный корабль «Айова» и почему «Ямато» — это круто. И, конечно, команда рассчитывает на активных игроков WoT и WoWr, соскучившихся по новому игровому опыту.

На первый взгляд, обе формулы видятся и впрямь беспрое-

грышными. Да и на деле пока все неплохо. За двое суток бета-выходных за штурвалы кораблей встало больше пятидесяти тысяч человек из стран СНГ, Северной Америки, Европы и Азии. Было сыграно сто шестьдесят тысяч боев, в которых участвовало 2,7 миллиона кораблей. Мир, кажется, еще не знал более масштабных военных действий на воде!

Если вы пропустили это массовое побоище, то сейчас наилучшее время, чтобы наверстать упущенное: ЗБТ в самом разгаре, и разработчики постоянно ищут отважных командиров для участия в новых боевых походах. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Wargaming развивает свою игровую вселенную. И на этот раз выходит в открытое море.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ:

90%



14 ФАКТОВ О WORLD OF WARSHIPS

ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРЕ

Родион Ильин

В качестве дополнения к основной статье мы решили ответить на самые частые вопросы о **World of Warships** в формате четырнадцати любопытных фактов. Если вы не следили за игрой с момента ее анонса, отсчет поможет разложить все

сведения по полочкам и сформировать четкий образ будущей игры. Но даже если вы пристально наблюдали за проектом все это время и участвовали в бета-тестах, то все равно узнаете новые подробности.

Итак, начнем же наш отсчет!



И еще — никакой тактики камикадзе! Подбитый самолет может лишь случайно врезаться в корабль. Впрочем, это не помешает ему нанести повреждения.

Разработчики обещают реализовать рикошеты в случае попадания под неудачным углом.



1 КИБЕРСПОРТИВНОЕ БУДУЩЕЕ

Разработчики обещают всячески поддерживать киберспортивный статус своей игры. Уже после финального релиза они планируют добавить особый турнирный игровой режим и рейтинговую систему (ладдер). Авторы говорят, что у них накопился большой соответствующий опыт еще со времен «Танков», и они непременно используют его для «Кораблей». Хотя окончательный выбор за нами, игроками.

2 САМОУНИЧТОЖЕНИЕ КОРАБЛЯ

Самоуничтожиться в World of Warships не так легко, как в «Самолетах» или «Танках», но можно временно застрять на мели возле какого-нибудь острова, став легкой добычей для соперников. Еще один способ бесславно угробить корабль — напороться на торпеду от своих же или, того хуже, на

корабль союзника. Будьте готовы в таком случае выслушать в чате много лестных слов.

3 КРАСОТА ТОНУЩЕГО КОРАБЛЯ

Разработчики прикладывают немало сил, чтобы сделать гибель кораблей по-настоящему эпическим и при этом правдоподобным зрелищем. Все модели кораблей изначально разрабатываются с учетом их возможного затопления. Предусмотрены как модульные повреждения, так и разламывания на несколько частей. А иногда — и то и другое. Например, если враг повредит оружейный погреб, локальное пробитие борта приведет к взрыву боеприпасов и фатальным последствиям.

4 ОЧКИ ПРОЧНОСТИ

Жизненно важный параметр всех кораблей в игре — очки прочности. Их количество варьируется в

Различия по способам наведения и типам взрывателей вводить не стали, чтобы не переусложнить геймплей. А поскольку в игре не будет субмарин, отказались и от регулировки глубины хода торпед.



зависимости от класса, уровня и установленных улучшений. В бою игрок вынужден наблюдать, как его корабль постепенно теряет прочность под вражеским обстрелом. Если показатель обнулится, стальной гигант попросту уйдет под воду.

5 ТРИ УРОВНЯ ОРУДИЙ

В распоряжении игроков окажутся орудия главного калибра, торпедные аппараты и авиация. Зенитками ПВО и орудиями вспомогательного калибра будет управлять ИИ. Это сделано для упрощения контроля над кораблем. Однако вспомогательные

орудия можно принудительно деактивировать, если вы решите подобраться к врагу втихую.

6 АВИАЦИЯ

Игроки смогут задавать направление движения эскадрилий и выбирать потенциальные жертвы. Конкретный набор возможностей зависит от типа самолетов. Разведчики помогут в исследовании невидимых участков карты, истребители-перехватчики служат для уничтожения вражеских самолетов, а бомбардировщики и торпедоносцы лучше всего справляются с обстрелом кораблей. К слову, тяжелые бомбар-

дировщики с более чем одной турелью, такие как Boeing B-17 Flying Fortress, в первых версиях игры не появятся.

Возможно, появятся и самолеты с двойным предназначением, которые смогут, как и их реальные прототипы, использоваться для выполнения разных боевых задач. Но пока авторы не уверены, что это войдет в финальную версию. Кроме того, нельзя будет задать высоту полета: высотность разных типов самолетов установлена разработчиками.

После уничтожения авианосца выжившая эскадрилья, находящаяся в воздухе, продолжит выполнять ранее

отданную команду. Самолеты будут атаковать цели, а когда закончится боезапас, продолжат патрулирование в текущих координатах. Поэтому, если вы видите, что ваш авианосец того и гляди пойдет ко дну, лучше всего послать самолеты в последний бой и с честью отправиться к морскому дьяволу.

7 ПРЕМИУМНЫЕ КОРАБЛИ

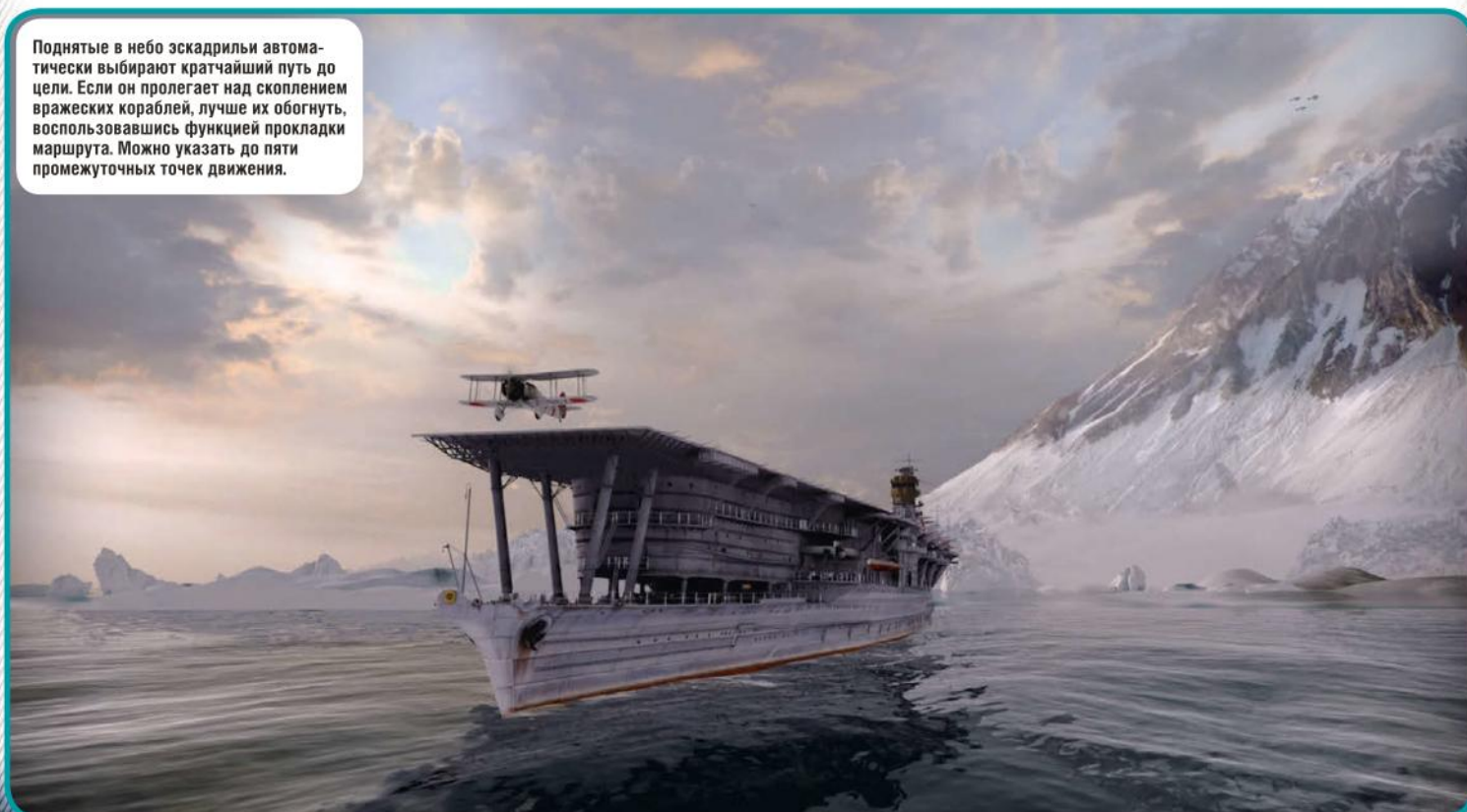
В каждом классе запланированы свои премиумные корабли. Например, сверхсложные в управлении и освоении машины, не подходящие для обычного дерева развития. В качестве примера разработчики приводят некий крейсер с четырнадцатью башнями главного калибра! Он станет серьезным вызовом для настоящих морских волков.

8 БРОНИРОВАНИЕ КОРАБЛЕЙ И СНАРЯДОВ

У кораблей, в отличие от танков, броня многослойна и каждый элемент корпуса бронирован по-своему. Самые важные — двигатель или артвогреб — защищены несколькими уровнями брони. Броневой пояс, обшивки, броневые палубы, дополнительные перегородки... Чтобы добраться до «сердца» корабля, снаряду придется пробить три-четыре уровня защиты.

Снаряды, в свою очередь, бывают бронебойные и фугасные. Первые отлично работают внутри бронированного отсека корабля, вторые нужны для нанесения урона через незначительную броню. Важно помнить про взрыватель, который требуется для детонации

Поднятые в небо эскадрильи автоматически выбирают кратчайший путь до цели. Если он пролегает над скоплением вражеских кораблей, лучше их обогнуть, воспользовавшись функцией прокладки маршрута. Можно указать до пяти промежуточных точек движения.





Разработчики обещают реализовать крены и частичную затопляемость отсеков кораблей. Но потом, с обновлениями.

после пробития брони. Обратная сторона медали — снаряд может прошить борта насквозь, так и не взорвавшись, если только не натолкнется внутри на что-нибудь очень крепкое. Впрочем, возможно даже, что снаряд пройдет насквозь и подорвет рядом стоящий корабль.

Разработчики не исключают, что позднее появится и третий тип снарядов.

9 ТОРПЕДЫ

Главные характеристики — дальность и скорость хода торпеды. Первый показатель варьируется от 2 до 40 километров в зависи-

мости от года спуска корабля на воду, а скорость — от 20 до 50 узлов. Конечно, есть различия и в наносимом уроне: в обозначенный исторический период торпеды могли нести до 700 килограммов взрывчатки. Количество труб в торпедных аппаратах тоже увеличивалось по мере развития технологий. Для нас это означает, что на судах высших уровней торпед в одном залпе будет больше. И все же решающий фактор — область попадания.

10 ПЕРЕЗАРЯДКА ТОРПЕД

С торпедами разработчики отошли от исторических реалий.

В боях тех времен торпедные аппараты не перезаряжались, но в игре такой подход едва ли кому-то придется по душе. Поэтому авторы все же реализовали перезарядку торпед, но сделали ее очень медленной.

11 ПРИЦЕЛИВАНИЕ

На данный момент предусмотрено два вида камер — вид от третьего лица и бинокль, помогающий стрелять на дальние расстояния. В первом случае легче ориентироваться в бою (игрок видит и свой корабль, и игровое окружение), во втором проще выцеливать врага.

И всегда нужно прикидывать упреждение, ведь бои ведутся на больших дистанциях и за время полета снаряда цель обязательно сместится.

12 ИСТОРИЧЕСКИЕ БОИ

В момент запуска игры не предполагается режима, в котором воссоздавались бы исторические морские сражения. Нельзя будет и одной нации на своих судах сразиться против другой нации с кораблями ее флота. Такие режимы появятся с обновлениями. Хотя эксперименты идут уже сейчас: во время альфа-тестирования разработчики реконструировали сражение у острова Саво, также известное как Первый бой в Соломоновом море. И все же первое время нас ждет классическое рубилово в формате 12 на 12 с участием самых разных кораблей.

13 КАК КОРАБЛЬ НАЗОВЕШЬ...

Никак не назовешь. Возможности наречь корабль в честь себя любимого не будет — все названия исторические.

14 ЯКОРЬ

Использовать якорь для экстренного торможения, резкого разворота или чтобы разминуться с идущим навстречу кораблем противника... невозможно. Якорь в World of Warships — чисто декоративный элемент. В распоряжении игроков находятся руль и переключатель скоростей (машинный телеграф). Поэтому самый верный способ сбросить скорость — отдать команду «Полный назад». ■

Затонув на маленькой глубине, можно даже блокировать корпусом корабля какой-нибудь узкий пролив и перекрыть врагу путь к отступлению.



БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ — БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ

РАСПРАШИВАЕМ РАЗРАБОТЧИКОВ ОБО ВСЕМ, ЧТО ОСТАЛОСЬ ЗА КАДРОМ

Родион Ильин

После того как мы отыграли несколько матчей, успешно потопив пару-тройку вражеских линкоров и трагически потеряв в последнем бою авианосец со всей палубной авиацией, нам устроили увлекательную экскурсию. Мы прогулялись по просторному питерскому офису Lesta Studio, а затем в неформальной обстановке поболтали с Иваном Морозом, директором по глобальному оперированию.

КРУИЗ ВЫХОДНОГО ДНЯ
В декабре и январе вы провели так называемые бета-выходные, предоставив игрокам возможность на два дня стать командирами легендарных боевых кораблей. Это был

новый опыт и для Wargaming, и для игроков по всему миру. Поделитесь же результатами такого необычного подхода к тестированию.

Целью бета-выходных было посмотреть, как люди приходят в игру, как ведут себя в ней и остаются ли на второй бета-уикенд, — то есть насколько вообще проект им нравится. Забегая вперед, скажу, что каждый второй игрок к нам вернулся! И если в первый раз было много ограничений, то на вторых тестовых выходных мы открыли все десять уровней кораблей, появились авианосцы и система командиров.

Результат даже превзошел наши ожидания: мы едва успе-

вали увеличивать технический лимит серверов. Что нас особенно удивило, больше всего игра понравилась азиатским и американским игрокам. По количеству сыгранных боев они опередили русских и европейцев.

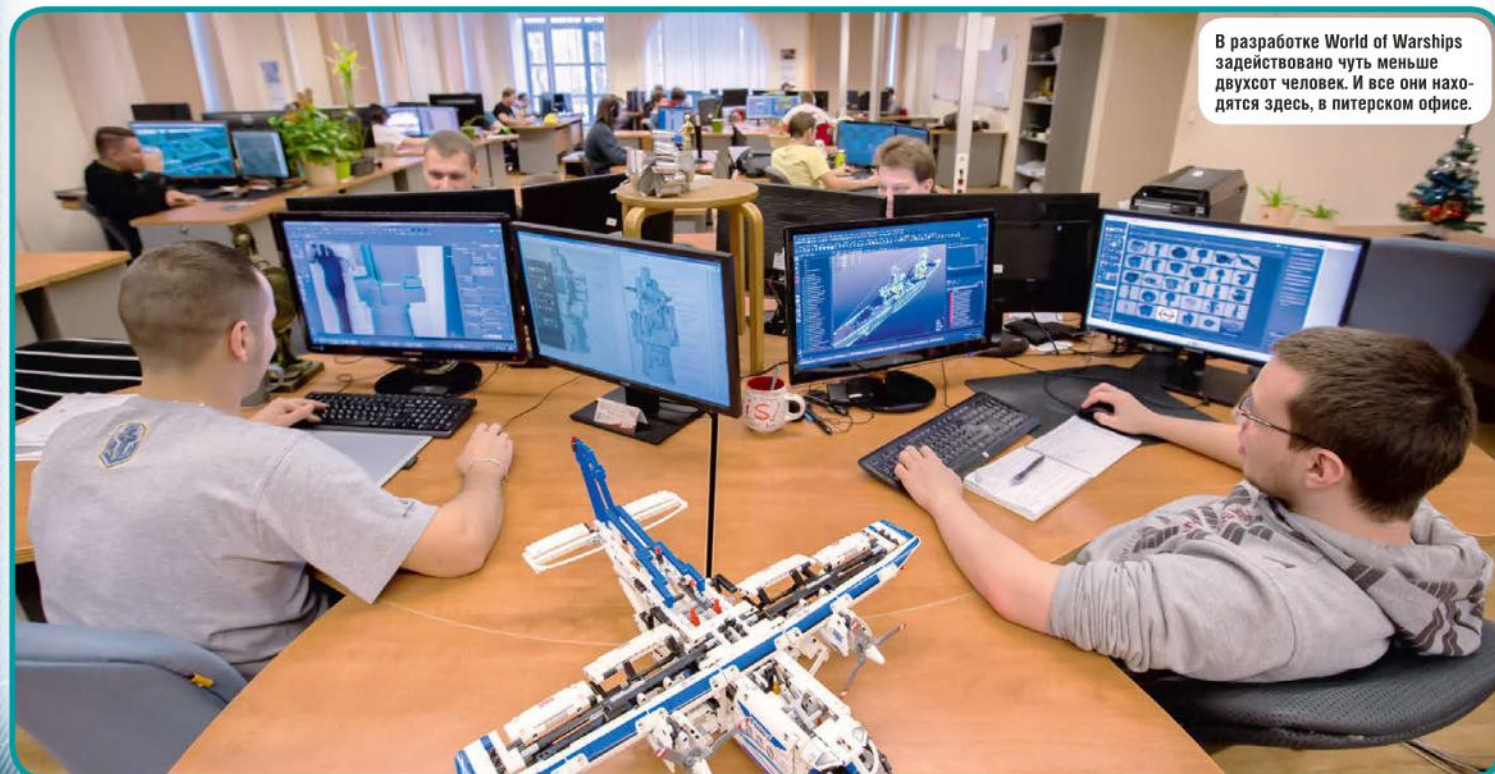
Как вы считаете, отчего так вышло?

Во-первых, мы представили в игре японские и американские корабли. А люди любят «кататься» на своем, родном. А во-вторых, этим нациям гораздо ближе морская военная история, чем наша танково-железная. В тех же США корабельных музеев едва ли не больше, чем танковых постаментов на постсоветском пространстве.

Признаться, мы рады такому интересу западной публики. Нам изначально хотелось, чтобы соотношение игроков по регионам было примерно 50:50, а не строго в пользу RU-региона. Ведь так веселее!

Сколько времени в среднем потратили игроки, чтобы прокачаться до высшего, десятого уровня? И многим ли это удалось?

Учитывая, что на время бета-выходных мы ускорили развитие, чтобы игроки успели оценить как можно больше игровых возможностей и кораблей, на все про все требовался один плотный день мореплавания. «Выбить десятку» успели многие.





В этой «пупырчатой» камерке трудятся звуковики. Стены здесь обиты особым материалом для лучшего звучания.

В финальной версии скорость прокачки мы примерно уравниваем со скоростью развития в «Танках», так что на халяву не рассчитывайте! (смеется). У нас ведь и монетизация схожая — free-to-win, улучшенная версия f2p.

МАГИЯ И ПОДЛОДКИ

На сегодняшний день, на момент ЗБТ, в игре представлены корабли двух наций — США и Япония. А как вы будете развивать игру после релиза?

Есть масса всего, что хотелось бы сделать. Три основные нации, которые ждут своей очереди, — Германия, СССР и Британия. Позднее, возможно, появится Италия. Конечно, мы планируем

добавлять премиумные корабли и развивать уже существующие ветки.

К релизу мы постараемся ввести в игру как можно больше реальных кораблей, жертвуя так называемыми paper ships, то есть такими, которые никогда не были построены и имеются только на чертежах инженеров двадцатого века. К слову, именно поэтому первыми представленными нациями стали США и Япония — у них набралось больше всего действительно существовавших образцов.

А как насчет дополнительных или шуточных игровых режимов вроде гонок из WoT или НЛО из WoW? Будет ли нечто похожее в «Кораблях»?

Да, мы планируем добавить режим исторических боев, но и тут есть свои нюансы. В большинстве случаев реальные сражения были очень ассиметричны: скажем, у одной стороны много эсминцев, у другой — крейсеров. Поэтому сейчас мы экспериментируем с PvE и, вероятнее всего, самые важные баталии прошлого столетия воспроизведем именно в таком формате.

И, разумеется, мы не станем нарушать добрую традицию Wargaming в деле создания фан-модов. К прошлому первому апреля в дни альфа-тестирования мы временно добавили магию и научили кораблики нескольким боевым заклинаниям. Все это баловство видел очень ограничен-

ный круг людей, но эксперименты продолжаются.

Есть ли шанс, что когда-нибудь появятся подводные лодки? Они значительно углубили бы геймплей — как в прямом, так и в переносном смысле.

Наш принцип — никогда не говори «никогда». Но вообще с ними много вопросов. Мы хотим, чтобы игра была достаточно динамичной, а подводные лодки автоматически растягивают матч во времени. Мы же стараемся удержаться в пределах десяти минут — кому интересно битый час выслеживать под водой полторы субмарины? У них там все иначе с видимостью, со скоростью... да со всем!

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ БОЕВОЙ КОРАБЛЬ

Возвращаясь к кораблям: смогут ли игроки их модифицировать — настраивать под определенные боевые задачи и уникальную манеру игры?

Да, мы планируем заметно углубить настройку своего корабля. Просто дойти до топовых пушек недостаточно. Уже сейчас в игре имеется разнообразное дополнительное оборудование, влияющее на боевые характеристики ПВО, скорость ремонта, силу главного калибра и так далее. В дальнейшем мы все это будем развивать.

Не забываем и про командиров — их умения не в последнюю очередь сказываются на походных характеристиках корабля. Будут и отдельные навыки, привязанные к конкретному классу. Кроме того, появятся визуальные



А вы думали, эти люди работают исключительно над моделями величественных кораблей? Нет, гейдерами тоже приходится заниматься. Такую технику мы сможем разглядеть на редких островах суши.

Для созыва сотрудников на совещание в студии используют рынду, судовой колокол.



настройки и камуфляжи. Можно будет создавать единственные в своем роде флаги, комбинируя заготовки.

Наша цель — чтобы один и тот же корабль под командованием разных людей обретал совершенно разные повадки. Нравится ли игроку на крейсере бороться с линкорами — это один путь развития. Предпочитает ли он выстраивать заградительный «экран» для союзников при помощи ПВО — это уже совсем другой корабль выйдет.

Не получится так, что игроки отойдут от исторической правды? Или все возможные комбинации настроек все же имели место в жизни?

Боевые корабли строились сериями, поэтому в игре представлены не конкретные модели, а модели типа — крейсер типа «Такао»,

линкор типа «Ямато», эсминец типа «Флетчер». В случае с «американцами» это означает, что у одного из сотни на первый взгляд одинаковых кораблей может быть три торпедных аппарата, а у другого вместо них вообще система ПВО.

Это дает нам широкий простор для маневра и при этом позволяет не грешить против исторической правды. Вполне возможно, что модификация, которую создаст игрок, в жизни не существовала, но в теории могла быть построена при необходимости. Главное — мы строго следим за внешним соответствием.

МУЗЕЙ, В КОТОРЫХ МОЖНО ТРОГАТЬ ЭКСПОНАТЫ

Вы не думали создать интерактивный морской музей внутри

World of Warships? Было бы здорово походить по палубам, заглянуть в каюты, покрутить штурвал в командирской рубке. Или, словно в кинофильме «Титаник», пролететь сквозь корабль, осмотрев его со всех ракурсов...

По большому счету док, в котором находится боевой корабль, пока вы не нажмете кнопку «В бой», и есть своего рода энциклопедия. Корабль можно рассмотреть со всех сторон, на все понажимать, почитать про его вооружение. В этот момент камера сосредоточится на определенной пушке.

Что же до внутренностей, то они нам попросту не нужны для геймплея, а работы по воссозданию обстановки потребовались бы колоссальные. Сейчас можно увидеть внутри покореженный металл, только если корабль разломится пополам в момент затопления.

Достаточно сказать, что на крейсер средних размеров у нас уходит до шести месяцев работы, а на воссоздание исполнов-авианосцев — целый год. Представьте, сколько пришлось бы корпеть над внутренними палубами! Да и пустые коридоры и каюты смотрелись бы дико, ведь мы принципиально избегаем появления в боях людей и не добавляем их в игру.

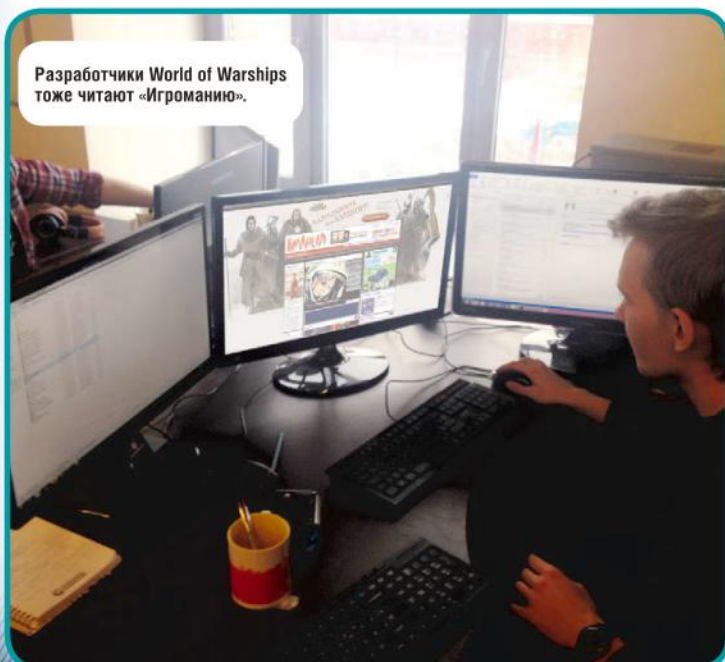
Изучая архивные данные и корабельные чертежи, вы активно сотрудничаете с военно-историческими музеями по всему миру. Мы слышали, что для одного из них вы даже разработали интерактивный стенд, ныне установленный в музее. Расскажите об этом подробнее.

Совершенно верно. Сначала работа с музеями была односторонней, но в последнее время и они, и мы поняли, что должны помогать друг другу. Так, в одном американском музее мы участвовали в создании аттракциона-симулятора.

У них там есть стенд, на котором воспроецированы кусочки линкора «Техас»: капитанский мостик и машинное отделение. И есть иллюминатор, сквозь который, по задумке руководителей музея, должно быть видно море и этот самый линкор, выполняющий боевой поход. Вот мы как раз разработали интерактивную программу для его отображения. А с капитанского мостика «Техасом» можно немного управлять — менять его курс и скорость.

Большое спасибо за увлекательную беседу. С нетерпением ждем появления драконов в небе над авианосцами. А что — неплохая альтернатива палубной авиации. ■

Разработчики World of Warships тоже читают «Игроманию».



Из окон офиса видна такая вот колоритная работа уличных художников.



ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОРАБЛИ XX ВЕКА

ПРИВЕТ ИЗ «АЙОВЫ», ВЕСТНИК МИРА И ТИТАНЫ-НЕУДАЧНИКИ

Ян Трифонов

Вторая мировая война у многих ассоциируется с Курской дугой, бомбардировкой Лондона, падением Эбен-Эмаэля и деяниями однозлого Эрвина Роммеля по прозвищу Лис Пустыни. И все же она не состояла из боев только на земле и в воздухе! У военно-морских сил каждой из сторон конфликта тоже есть свои памятные даты и легенды. О них и пойдет наш рассказ.

Начнем с Японии и США, ведь их корабли представлены в World of Warships уже сейчас.

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКАЯ КУКУРУЗА

Американский флот, пожалуй, не может похвалиться таким обилием культовых имен и связанных с ними событий, как флоты евро-

пейских стран. «Честер»? Всего лишь ответ на санкции Лондонского морского договора 1936 года. «Норт Кэролайн»? Один из самых эффективных линкоров США, но не более.

Два известнейших корабля Америки принадлежали к классу, названному в честь ее продовольственного центра, — штата Айова. Утверждая план проекта «Айова» в 1939 году, конгресс вряд ли мог предположить, что очередная попытка военных создать быстроходный дредноут с неприличной огневой мощью увенчается таким успехом, что одноименный головной корабль серии «Айова» продержится в строю аж до 1990 года и будет снят с вооружения из-за несчастного случая.

Но прежде его ждала долгая военная карьера... и короткая роль президентского такси.

Спущенный на воду для испытаний в феврале 1943 года в Чесапикском заливе, «Айова» уже в августе был направлен в Аргентину, где ему угрожало столкновение с немецким «Тирпицем», но судьба оказалась благосклонна к новичку. Вместо опаснейшего нацистского линкора экипаж «Айовы» противостоял климату Касабланки и имел честь принимать на борту самого Франклина Рузвельта, которого требовалось доставить на Тегеранскую конференцию и обратно.

Боевое крещение «Айова» прошел в Тихом океане в январе 1944 года во время операции на Маршалловых островах. Первый

месяц боевого дежурства выдался ударным: атака на атоллы Кваджейн и Энветок, осада японской базы на острове Трук и последующая зачистка его акватории, удары по Сайпану, Тиниану, Рота и Гуаму в Марианском архипелаге.

С апреля и до июля дредноут побывал в Холландии, Айтипе, Вакде и заливе Гумбольдт, а также участвовал в повторных атаках на Марианский архипелаг. Самое впечатляющее сражение ждало экипаж 19 июня, когда японцы устроили четыре масштабных авианалета, но лишились почти всей имеющейся палубной авиации. Второго Перл-Харбора не вышло.

Наконец, после череды затяжных боев «Айова» в январе 1945 года получил приказ вернуться в Сан-Франциско для капитального ремонта. Долго он там не пробыл, поскольку участие опытного экипажа требовалось в важнейшей операции на Тихоокеанском фронте — вторжении в Японию. Многомесячные бои в Стране восходящего солнца закончились в Токийском заливе 2 сентября, где «Айова» сыграл роль в церемонии подписания японцами капитуляции.

ЛИНКОР СУДЬБЫ

Спущенный на воду в январе 1944 года на нью-йоркской верфи «Большой Мо», как его любовно называли моряки, или линкор «Миссури» класса «Айова», в боях, в отличие от своего собрата по серии, активно не участвовал. Имея эффективную систему ПВО и мощную броню и к тому же считаясь одним из самых быстроходных линкоров, он служил всего-навсего прикрытием для авианосных групп в составе Тихоокеанского флота.

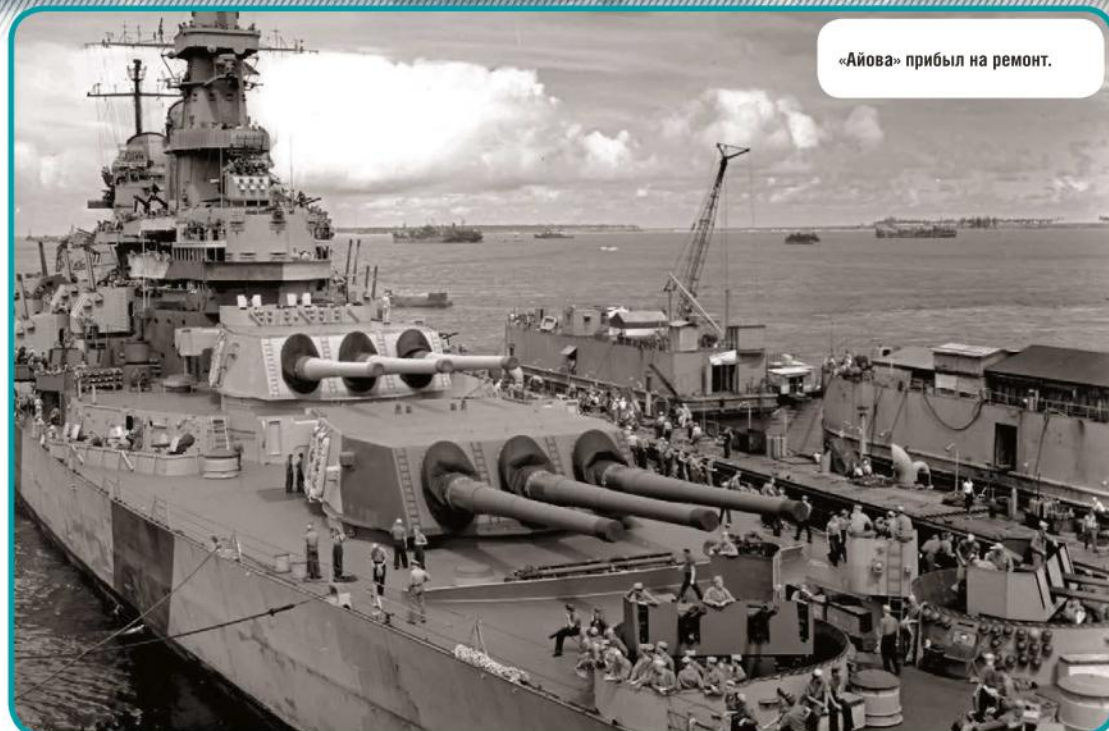


Капитуляция Японии проходила с помпой, хотя некоторые моряки позже признавались, что предпочли бы уничтожить Токио, а не подписывать этот акт.

Однако свой кусочек боевой славы «Большой Мо» все-таки заработал: он использовался для артиллерийской поддержки пехоты при штурме Иводзимы. В ходе этой операции линкор атаковали самолеты-камикадзе, и вмятину от одного из них видно по сей день. Помимо этого «Миссури» прикрывал высадку пехоты на Хоккайдо и Хонсю, а также участвовал в массовой атаке на Окинаву.

По сравнению с заслугами «Айовы» достижения «Мо» скромны, но именно на флагмане адмирала Хэлси был подписан акт о капитуляции Японии, что повысило статус «Миссури» до культового. Так у США на целых пятьдесят лет появился абсолютный символ военной мощи и грозный политический рычаг на мировой арене.

Линкор то и дело отправляли в консервацию, задействовали вновь, например для войны в Корее, и превращали в учебный корабль, чтобы в итоге включить в знаменитый «флот из шестисот кораблей». Этот флот был важной частью политической



«Айова» прибыл на ремонт.

программы Рональда Рейгана на выборах 1980 года, а уж дредноут, считающийся символом армии и входящий в число самых живучих кораблей в истории, прошедших несколько войн, подходил

для программы Рейгана просто идеально.

Свой последний залп «Большой Мо» дал в 1991 году в Персидском заливе, после чего отправился на вечную стоянку в Перл-Харборе. Что любопытно, с его палубы видно место гибели «Аризоны» — линкора, уничтоженного во время знаменитого японского авиаудара. «Аризона» продержался пятнадцать минут и стал первой жертвой со стороны США на новом фронте Второй мировой войны.

ЖЕРТВЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

В судьбе «Ямато» и «Мусаси» — самых известных кораблей Японии, опять же принадлежащих к одному классу, — тоже было немало интересного. Как и немецкие «вундервафли», суда типа «Ямато» имели репутацию бесполезных монстров, пугающих своим видом лишь чаек да крестьянских детишек. Много позже на флоте даже появилась поговорка: «На свете есть три бесполезные вещи: пирамида

Хеопса, Великая Китайская стена и линкор «Ямато».

Как же вышло, что к самой мощной артиллерийской платформе XX века, оснащенной девятью орудиями калибра 460 мм и способной выдержать больше десяти попаданий торпед (против шести в случае «Айовы»), стали относиться с таким пренебрежением?

А все из-за глупости человеческой.

Спущенный на воду в августе 1939 года «Ямато» был признан боееспособным только в мае 1942 года и лишь в июне впервые вступил в бой у атолла Мидуэй. Однако он не сделал ни единого выстрела, поскольку стоял в трехстах милях от места событий. Японское командование вечно берегло свои суперлинкоры для серьезных битв, чтобы в итоге оказаться ни с чем, но прежде экипажу «Ямато» предстояло пережить три ужасно скучных года.

Своеобразное боевое крещение корабль получил, словив торпеду у острова Трук в декабре

После нападения на Перл-Харбор линкор «Аризона» горел несколько дней.



«Айова» оказался не по зубам самолетам-камикадзе.



Комплектация «Айовы» со временем обновлялась, однако уже в базовом варианте использовались современные технологии вроде ведения огня орудий ПВО на основе данных радара.



Большая часть сохранившихся фотографий кораблей класса «Ямато» сделана самолетами-разведчиками американцев.



Вот он, прародитель многих современных боевых кораблей, — линейный корабль «Дредноут».

1943-го, где он выполнял роль плавучего штаба Объединенного флота. Заглотив пробойной 3000 тонн воды и лишившись погреба кормовой башни главного калибра, «Ямато» вышел из игры вплоть до июньского сражения 1944 года в Филиппинском море. Но и в этом бою его ждало фиаско. Противник, которого обстреляли орудия ПВО японского линкора, оказался... принадлежащим к Императорскому флоту.

В октябре того же года экипаж «Ямато» в конце концов очутился в сражении. Надеясь остановить высадку США на Филиппинах, Япония задействовала план «Сё-Го», разработанный

специально с учетом использования тяжелых кораблей. Впрочем, к тому времени выбора все равно не оставалось, поскольку из-за критических ошибок командования ряды Императорского флота сильно поределели.

Группа из пятнадцати эсминцев, десяти тяжелых и двух легких крейсеров, а также пяти линкоров, включая «Ямато» и «Мусаси», приняла на себя первый удар от американских подлодок 22 октября и с ходу лишилась пары эсминцев. Потеряв еще и «Мусаси», командующий группой вице-адмирал Курита попытался отступить, но его быстро развернули в сторону залива Лейте. В ходе затяжного

сражения Курита проявил себя как бездарный командир, да и его артиллеристы тоже, мягко говоря, не блистали. 460-й калибр явно оказался не в тех руках.

Тем не менее это сражение вошло в историю как единственное в своем роде: орудия линкоров и крейсеров проиграли самолетам авианосцев США со счетом 1:3. После такого позора «Ямато» оставалось только погибнуть, по возможности — с честью.

Не вышло.

Ему отвели ключевую роль в операции «Тэн-ити-го», которая сама по себе была безумием: отбить масштабное наступление американцев на Окинаву, а в случае неудачи выброситься на берег и, превратившись в своего рода крепость, помочь пехоте. Но 7 апреля удача повернулась к Японии кормой — «Ямато» и его эскорт ничего не могли противопоставить 227 самолетам США. После попадания десяти торпед, тринадцати авиабомб и смещения кормового орудия символ могущества

Японии как морской державы пошел ко дну.

«Мусаси» и то погиб более зрелищным образом.

Флагман Императорского флота, как и «Ямато», долгое время проходил испытания и лишь в 1943 году отправился к острову Трук, где должен был выступить в качестве флагмана. Его «боевое крещение» стало таким же, как у «Ямато», — торпеда и 3000 тонн воды, — правда, злосчастную железку в кормовую часть «Мусаси» получил уже в море.

Первый и последний бой с участием этого линкора тоже состоялся на Филиппинах во время операции «Сё-Го». Судьба зло подшутила над «Мусаси»: американские самолеты по неизвестной причине сосредоточили огонь именно на нем. Агония длилась шестнадцать часов. Все это время экипаж поддерживал корабль на плаву — невероятное достижение после попадания почти двадцати торпед и семнадцати авиабомб.

Но «Мусаси» не дотянул до берега, как того хотел контр-адмирал Иноуги. В 19:36 корабль пошел ко дну вместе с 1043 членами экипажа и самим Иноуги, запершимся в каюте. Американцы в этом эпическом противостоянии потеряли всего-навсего восемнадцать самолетов из двухсот пятидесяти девяти.



Военные эксперты частенько спорят, какой линкор лучше, мощнее, быстрее и у кого ствол кормового орудия длиннее. Но история «Ямато» и «Мусаси» служит прекрасным примером того, как глупость нескольких человек приводит к бессмысленной потере мощнейших кораблей в истории XX века.

Что же до американских кораблей... пусть их не боялись так, как «Бисмарка» и «Тирпица», но именно на борту «Миссури» была поставлена точка в войне между Японией и США. ■



Поразительно, но фотографий «Ямато» и «Мусаси» почти не сохранилось. Секретность вокруг них поддерживалась просто маниакальная.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОРАБЛИ XX ВЕКА

ГОРДОСТЬ ВМФ СССР: ЛИНКОР «МАРАТ» И КРЕЙСЕР «КРАСНЫЙ КРЫМ»

Родион Ильин

Среди стальных бойцов ВМФ СССР есть свои герои и свои легенды. Пользуясь случаем, мы решили рассказать о двух прославленных боевых кораблях СССР.

В ЗНАМЕНИ — ЧЕСТЬ, В ОРУЖИИ — СЛАВА

Военно-морской флот СССР начали формировать в 1918 году из остатков Российского императорского флота, почти полностью уничтоженного в результате Октябрьской революции и Гражданской войны. До начала тридцатых годов РККФ (Рабоче-крестьянский Красный флот) находился

в плачевном состоянии, и лишь в первую пятилетку, во время усиленной индустриализации страны, ситуация стала резко меняться.

К 1941 году ВМФ Советского Союза включал в себя Северный, Балтийский, Черноморский и Тихоокеанский флоты, а основой военно-морской мощи должны были стать передовые линкоры типа «Советский Союз», но начавшаяся война помешала этим планам осуществиться. Тем не менее морские силы СССР по меркам тех лет были вполне существенными: три линкора, семь крейсеров, без малого шестьдесят эсминцев, двести с лишним

подводных лодок и масса вспомогательных военных судов. Еще примерно столько же готовилось сойти со стапелей.

ЛИНКОР «МАРАТ»

История легендарного корабля начинается в 1909 году. При постройке на заводе в Санкт-Петербурге его нарекли «Петропавловском». Корабль относился к линкорам типа «Севастополь» и обладал самым передовым на тот момент вооружением. Двенадцать орудий главного калибра могли достать противника на расстоянии в 24 километра — а это мировой рекорд для своего времени!

После революции в кают-компании установили бюст лидера Великой французской революции Жан-Поля Марата, в честь которого вскоре и переименовали корабль. Позднее, уже в тридцатых годах, его серьезно усовершенствовали и «Марат» стал флагманом военно-морских сил на Балтике.

В 1941 году он активно участвовал в обороне Ленинграда, заняв позицию в бассейне ленинградского Морского канала. Для увеличения и без того внушительной огневой дистанции командир корабля применил своеобразную

хитрость — затопил несколько отсеков по противоположному от берега борту. От этого «Марат» накренился и башни главного калибра задрали носы еще на несколько метров.

9 сентября прозвучал первый залп. Восемь суток «Марат» безостановочно обстреливал немецкие позиции, полностью блокировав наступление на Ленинград в зоне действия своего вооружения. Прежде такое не удавалось никому!

Немецкое командование всеми силами пыталось обезвредить корабль, но даже эскадрилья из двадцати семи бомбардировщиков не преуспела в этом. Команде «Марата» удалось, не прекращая вести огонь по заданным наземным целям, отбить авианалет и уничтожить несколько бомбардировщиков. От бесконечной пальбы орудия раскалялись докрасна, и матросы вынуждены были остужать их ледяной водой канала.

Лишившись нескольких орудий, корабль отошел в Кронштадт на ремонт, и именно в этот момент некий ас люфтваффе применил против него новую бронебойно-фугасную бомбу — немецкие инженеры разработали ее специально для борьбы с



В рамках программы по созданию «Большого морского и океанского флота» командование планировало построить линкоры «Советский Союз», «Советская Украина», «Советская Россия» и «Советская Белоруссия». Однако со стапелей они так и не сошли, а недостроенные корабли разобрали.



«Марат» стал самым стреляющим кораблем Второй мировой. Им было израсходовано рекордное количество снарядов!



С изображением корабля — защитника Ленинграда выпускали почтовые марки.

«Красный Крым» дважды менял паспорт. Со стапелей в 1915 году он сошел под именем «Светлана» (так именовался тип паротурбинных кораблей, к которому он относился), позднее был переименован в «Профинтерн». И только перед войной получил то самое имя, вошедшее в историю.



Благодаря мастерству командира Александра Зубкова «Красный Крым» пережил десятки бомбежек, уходя из-под удара в последнюю секунду.

тяжелобронированными целыми вроде линкоров. В своих мемуарах тот пилот потом писал, что атаковал «Марат» дважды. Первая бомба упала в воду и не причинила особого ущерба, но второе попадание стало роковым. Сверхтяжелый снаряд проломил пол в носовой части и взорвался внутри порохового погреба.

Линкор разломился пополам и лег на грунт, а орудие главного калибра обрушилось в образовавшуюся дыру, однако глубина гавани была небольшой и часть корабля осталась над водой. Даже будучи полузатопленным, «Марат» самоотверженно продолжал воевать! Выжившие матросы отражали атаки самолетов противника с помощью уцелевших зенитных установок. Они израсходовали восемь тысяч единиц боеприпасов — рекордное количество за все время службы корабля.

Позднее командование ВМФ решило частично восстановить боеспособность линкора и превратить его в плавучую батарею. Корму подняли, осушили и отремонтировали; первую башню главного калибра списали, но остальные три удалось восстановить. Подбитый, но не сломленный, корабль вернулся в строй и

продолжил сражаться за Ленинград до победного.

А в 1943 году кораблю вернули его первоначальное имя — «Петропавловск».

КРЕЙСЕР «КРАСНЫЙ КРЫМ»

Теперь давайте перенесемся из холодного Балтийского бассейна на Черное море.

«Обеспечить полное господство на театре военных действий...» — вот так, просто и лаконично, звучал приказ высшего командования Черноморскому флоту. Но, как обычно, сказать проще, чем сделать.

Черноморский флот к началу войны был вторым по мощи после Балтийского и имел более удачную систему базирования. Севастополь, Одесса, Новороссийск, Николаев, Туапсе и другие военно-морские базы находились в боевой готовности еще со времен Российского императорского флота. Корабельные силы включали двадцать пять надводных машин. В Черном море несли службу линкор «Парижская коммуна» (тоже герой Великой Отечественной) и пять крейсеров. Среди них — «Красный Крым», базировавшийся в Севастополе.

Война на Черном море началась в ночь на 22 июня 1941 года. В это время крейсер стоял в доке на плановом ремонте. Вынужденно завершив в спешном порядке все работы, команде пришлось взять курс на осажденную Одессу. Первый раз сигнал воздушной тревоги моряки услышали на подступах к городу, и вскоре в небе показалась группа пикирующих бомбардировщиков «Штука». Улучшенные бортовые орудия помогли отбить атаку, создав в воздухе заградительную стену огня. Боевое крещение прошло успешно.

Уже на следующее утро «Красный Крым» вместе с эсминцами «Фрунзе» и «Дзержинский» вел с моря ожесточенный обстрел сухопутных позиций румынской пехотной дивизии. Полтысячи снарядов из 133-миллиметровых главных орудий обрушилось на одесский берег. Вражеское наступление было сорвано.

Через месяц перед командиром крейсера поставили новую задачу: обеспечить высадку десанта в районе деревни Григорьевка, чтобы солдаты могли нанести контрудар под Одессой. Эта операция уникальна в своем роде — еще никто и никогда не высаживал

десант во время оборонительных операций. Вдобавок крейсер попросту не способен подойти близко к берегу — из-за большой осадки и водоизмещения.

Тем не менее команда справилась. Ночью 23 сентября, притом что корабль не прекращал артиллерийский обстрел плацдарма, десантники, следуя белой меловой разметке на палубе, сошли по заготовленным заранее трапам и расселись по шлюпкам. Потери оказались минимальными. Успешно прошел и контрудар.

С тех пор «Красный Крым» прозвали «десантным крейсером».

Не было такого места на Черном море, где он не появлялся или не воевал. «Красный Крым» активно участвовал в Керченско-Феодосийской десантной операции, в битве за Кавказ и многих других сражениях. Он совершил сотни походов с десантниками на борту и перевез в своих трюмах тонны вооружения, боеприпасов и продовольствия. Этот крейсер воистину многое сделал, чтобы обеспечить условия для будущей победы.

Про команду «Красного Крыма» в народе судачили, что они родились в рубашках. Как ни удивительно, за все годы войны корабль ни разу серьезно не пострадал, хотя многократно находился на грани гибели.

За проявленную в боях с немецкими захватчиками отвагу и за героизм личного состава экипаж крейсера удостоили звания гвардейского. В ноябре 1944 года «Красный Крым», возглавив эскадру боевых кораблей Черноморского флота, торжественно вернулся в Севастополь под гром канонады артиллерийских салютных выстрелов. На мачтах в тот день подняли флажный сигнал «Привет от победителей непобежденному Севастополю!».



Конечно, мы оставили за бортом еще много подвигов, совершенных боевыми кораблями ВМФ СССР и союзников. Взять хотя бы историю крейсера «Максим Горький» или линкора «Парижская коммуна» — там тоже немало героического. И мы уверены, вам захочется узнать о них как можно больше, стоит только встать за штурвал в World of Warships.

Главная заслуга игры в том, что после пары часов онлайн-баталлий руки сами собой тянутся к энциклопедии. Игре с легкостью удастся заинтересовать военной историей, навигацией и всеми этими величественными кораблями! Даже если прежде вы были равнодушны к ним. ■

Броню «Красного Крыма» изготовили по немецкой технологии, изобретенной «пушечным королем» Альфредом Круппом.



ВЕРДИКТ

ЖАНР
Полевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
Sony Computer
Entertainment

САЙТ ИГРЫ
playstation.com/ru-ru/games/bloodborne-ps4

РАЗРАБОТЧИК
From Software

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PlayStation 4

Bloodborne

Ночь большой охоты

Захар Бочаров

Еще буквально пару столетий назад одним из самых популярных методов лечения в классической медицине было кровопускание. Разрезом или проколом у больного забирали до полулитра плохой крови, стараясь излечить очень широкий спектр болезней — от повышенного давления до отравлений. Считалось, что организм больного может компенсировать забранную жидкость хорошей кровью, избавив себя от недуга. Поэтому процедура зачастую повторялась несколько раз с небольшими промежутками — до полного восстановления или летального исхода.

Выдуманный город Ярнам, в котором происходит действие **Bloodborne**, известен на весь мир своими врачами-экспертами в подобных «кровавых» делах. Там немного пустят, тут немного перельют — и вот пациент, буквально одной ногой в гробу стоявший, уже жив и здоров. Культура крови настолько питает этот город, что люди запросто пьют напитки на ее основе — и

с недоверием относятся к чужакам, которые считают их за это дикарями. Правда, в Ярнаме появилась одна болезнь, которая никак не поддается местным лекарям, — чума, что превращает ее носителей в чудовищ. На протяжении многих лет с ней удается справляться при помощи так называемых охотников, которые избавляют город от зараженных. Тоже кровопусканием, но совсем не лечебного толка.

Время стать одним из них.

Переулки Ярнама

Хидэтака Миядзаки — выдающийся японский геймдизайнер, своей серией **Souls** научивший игроков по всему свету страдать и получать от этого удовольствие. Идея вдохнуть вторую жизнь в жанр хардкорных до зубовного скрежета ролевых игр казалась заранее обреченной на провал, но практика показала, что даже такой замысел может получить привлекательное для широкой аудитории воплощение.

Разгадка феномена получилась до гениально простой: завышенная сложность игры ощущается честной, когда ответственность за многочисленные провальные попытки полностью ложится на плечи игрока. Если вся игровая логика и дизайн локаций поддаются просчету, враги находятся примерно на одних и тех же местах, а у боссов фиксированный арсенал атак — становится очень сложно винить в очередной смерти разработчиков, а не себя самого. Горечь от поражений отходит на второй план, а в голове сразу выстраиваются победные схемы, которые хочется немедленно попробовать в действии — и с небывалым восторгом убедиться в их работоспособности. Логика всей серии укладывается в одной фразе из трейлера **Dark Souls 2** (созданной без участия маэстро, но с полным использованием его идеи): «Это игра не про смерть, но про то, что вы можете вынести из смерти».

Bloodborne, без всяких сомнений, придерживается этой

философии — приключение, в котором вы будете умирать сотни раз в своих попытках найти правильную дорожку от начальной локации до долгожданного финала. Вы будете ошибаться, ругаться и уничтожить не один геймпад — ради наркотического желания увидеть поздравительную надпись после очередного поверженного босса. Ради ощущения эйфории, которое с лихвой окупит все прошлые страдания. Эту игру можно и нужно причислять к уже существующей серии, несмотря на отсутствие привычного слова «Souls» в названии, — но при этом во многих начинаниях она пытается сформировать свой новый и смелый образ. В этих попытках и заключены как ее блестящие успехи, так и обидные промахи.

Преображения начинаются с внешнего вида. Готические декорации Ярнама с осязаемыми нотками лавкрафтовской мифологии выглядят серьезным шагом в сторону по сравнению с привычным и строгим антуражем в стиле фэнтези. На смену



Интерьеры ярнамских зданий ничуть не уступают роскошным фасадам.



Оружие в **Bloodborne** имеет две формы, переключаться между которыми можно прямо на лету. Например, преобразить меч в молот, чтобы нанести максимальный точечный урон.



Этот электрический демон — один из опциональных боссов. Огненное оружие ощутимо облегчит схватку.



Редкие минуты спокойствия в мире игры выглядят примерно так.

рыцарям в сияющих доспехах и магам в балахонах приходят элегантные охотники в котелках и плащах, вместо замков тут и там возвышаются кафедральные соборы, а огнедышащих драконов заменили косматые оборотни. Сам город с близлежащими к нему территориями мрачен, причудлив и переполнен кучей секретов, тайных тропинок и бонусов. И это не просто оборот речи: количество контента, который игрок может по невнимательности оставить за бортом, тут самое большое за всю историю серии. Пропустить можно не только новое оружие или ценную экипировку, но и внушительные локации с нетривиальными боссами — просто потому, что вы не свернули на нужном повороте или проглядели лежащий на столе предмет. Игровой мир в Bloodborne не такой большой, как в Dark Souls, но он красив, насыщен и грамотно выстроен до последней детали. А потому заслуженно требует к себе изрядной доли внимания, прежде чем раскрыть все свои секреты.

Немного крови, немного резни

Несмотря на то, что сам мир бесшовен, на его просторах раскидано десятка два ламп, предназначенных для быстрого перемещения или возвращения в «Сон охотника» — отдельную небольшую локацию, существующую вне Ярнама. Это островок спокойствия в ужасном и кровавом мире, где можно не только спокойно прикупить новое оружие или восполнить запас лекарств, но и просто оставить своего персонажа без присмотра, не опасаясь, что его мгновенно приберут. К тому же только здесь можно обменять свои очки опыта (вместо душ здесь отголоски крови) на новые уровни и стать более сильным и подготовленным охотником. Именно так и выясняется, что параметров прокачки по сравнению с предыдущими выпусками поубавилось, но не беспричинно, а чтобы соответствовать новой, куда более динамичной системе боя.

Сражения в Bloodborne, пожалуй, основная вещь, которая разительно отличает игру от всех предшественниц. Про битвы на расстоянии стоит забыть сразу — из-за отсутствия луков и привычно устроенной магии они катастрофически малоэффективны. Конечно, любой охотник может взять в левую руку пистолет, но пули срываются лишь как сиюминутная помощь во время ближнего боя. С их помощью можно парировать начавшуюся атаку противника, для того чтобы нанести ему критический урон голыми руками или холодным оружием. В остальном же сражения в игре состоят исключительно из комбинаций своевременных атак и уклонений. Впервые в серии разработчики мотивируют игрока не избегать врагов или выманивать противников поодиночке, а наоборот, вгрызаться в их толпы и эффективно парировать вражеские атаки, просчитывая каждый шаг своего смертоносного танца. Смелость в вопросах нападения поощряется всеми способами —

например, удачная контратака позволит вам в несколько ударов восстановить все здоровье, которое вы потеряли за пару секунд до нее. Или же бесславно умереть: храбрость храбростью, но суровые правила никто не отменял, отправиться обратно к ближайшей лампе, попутно потеряв все свои отголоски крови, тут по-прежнему проще простого.

Для тех игроков, кто раньше в играх от From Software предпочитал отыгрывать роль магов, подобный ход фактически полностью обнуляет все накопленные навыки. Их стиль игры даже не ощущается отсталым — он отсутствует вовсе, и всему надо учиться заново. Единственное, что немного напоминает про колдовство, — древние артефакты разной мощности, на использование которых тратятся пули. Для использования таких волшебных штук (про которые и узнаешь-то только ближе к концу) нужно развивать отдельный навык, поэтому проходить Bloodborne «псевдомагом» рекомендуется только на второй раз.



В игре можно встретить много персонажей, смысл и назначение которых раскрывается не сразу.



Пистолеты пришли на смену щитам и нужны для быстрого парирования. Не раз спасут вам жизнь, если научитесь ими пользоваться.



Технически игра не слишком впечатляет, но пейзажи порой выдает роскошные.

Вертикальным рыцарям и разбойникам будет немного легче, однако многократно возросшая динамика все равно потребует привыкания. Не трогая фундаментальные основы боя, Миядзаки и его команда фактически уравнили ветеранов и новичков: привыкать сражаться придется каждому, пусть и разное время. Кажется, это едва ли не лучший способ обновить консервативную по своей сути серию, не затрагивая ее фундаментальных основ.

Охотник не одинок

Лучше всего новый эффектный стиль боя ощущается, когда судьба сталкивает вас лицом к лицу с другим охотником. Со стороны такие битвы выглядят хаотично, но все же напоминают шахматы на сверхзвуковой скорости, в которых порядок действий — лечение, удар или выстрел — играет столь же важную роль,

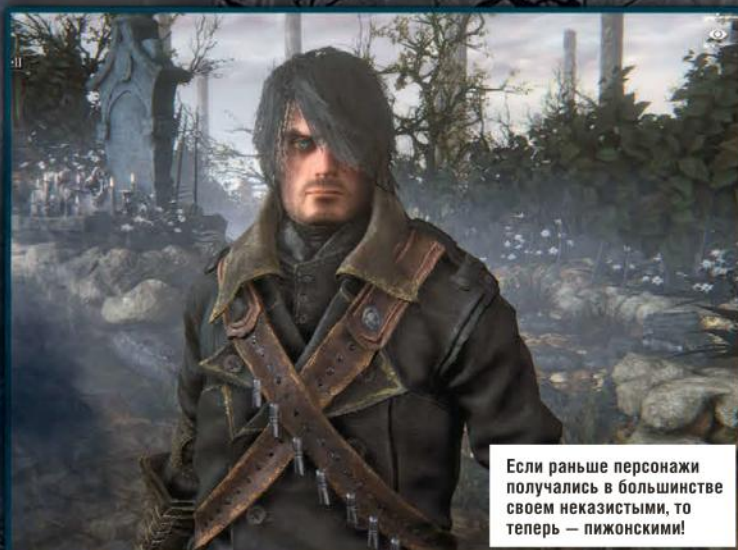
как и скорость реакции. Победа в таких сражениях ощущается как триумф не только физический, но и интеллектуальный — совершенно пьянящее ощущение, которое сложно получить в любой другой игре. Боссы в целом тоже выразительны, но начинают сдавать примерно после середины игры, постепенно размывая свою изобретательность на мясистость. Берешь их уже измором и не особо заморачиваешься с тактикой. Хотя расслабляться не стоит во время любой ответственной схватки: многие крупные противники не ограничиваются заданным набором атак, а динамически изменяют его, что увеличивает шанс охотника умереть от новой комбинации буквально за несколько ударов до окончания важного поединка.

В постоянной готовности изменяться и удивлять игрока находятся не только враги, но и весь игровой мир. Одолевая боссов, выполняя дополнитель-

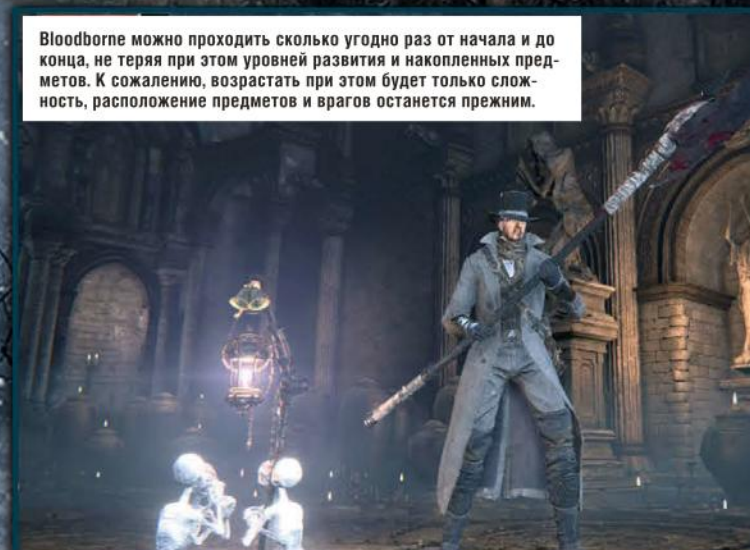
ные задания и помогая традиционно неразговорчивым NPC, охотник постепенно накапливает баллы озарения, искажающие его окружение. Так, после первого заработанного очка игроку даруется возможность прокачивать персонажа, после пятого — открывается дополнительная цепочка квестов, после пятнадцатого привычные враги становятся сильнее и разучивают новые атаки, а вся игра становится сложнее. Уровень озарения можно регулировать — сознательно повышать с помощью внутриигровых предметов, падающих с врагов, или же занижать, покупая экипировку поверженных боссов во «Сне охотника». Но при этом надо отдавать себе отчет, что при низком озарении игра становится более предсказуемой и пресной, в то время как на высоком уровне постоянно подкидывает сюрпризы даже в хорошо изученных локациях. Азарт подсказывает идти по максимально слож-

ному и насыщенному пути, не боясь возможных трудностей. Это непростой, но правильный выбор — в конце концов, в безвыходной ситуации никто не помешает вам позвать к себе других игроков в лице охотников из параллельных миров.

Многопользовательская составляющая в целом осталась прежней, но сознательно подверглась некоторым упрощениям, сильно подпортившим ее ценность. К примеру, призыв напарника в свой мир происходит не через специальный знак на полу, как раньше, а по зову волшебного колокольчика. С одной стороны, это удобно: позвонил себе незадолго до важной схватки и ждешь, пока придет помощь, попутно занимаясь своими делами. Вот только никаких опознавательных знаков для процесса призыва не предусмотрено, а потому очень сложно понять, остался ли ваш крик о помощи неуслышанным или просто нужно еще немного

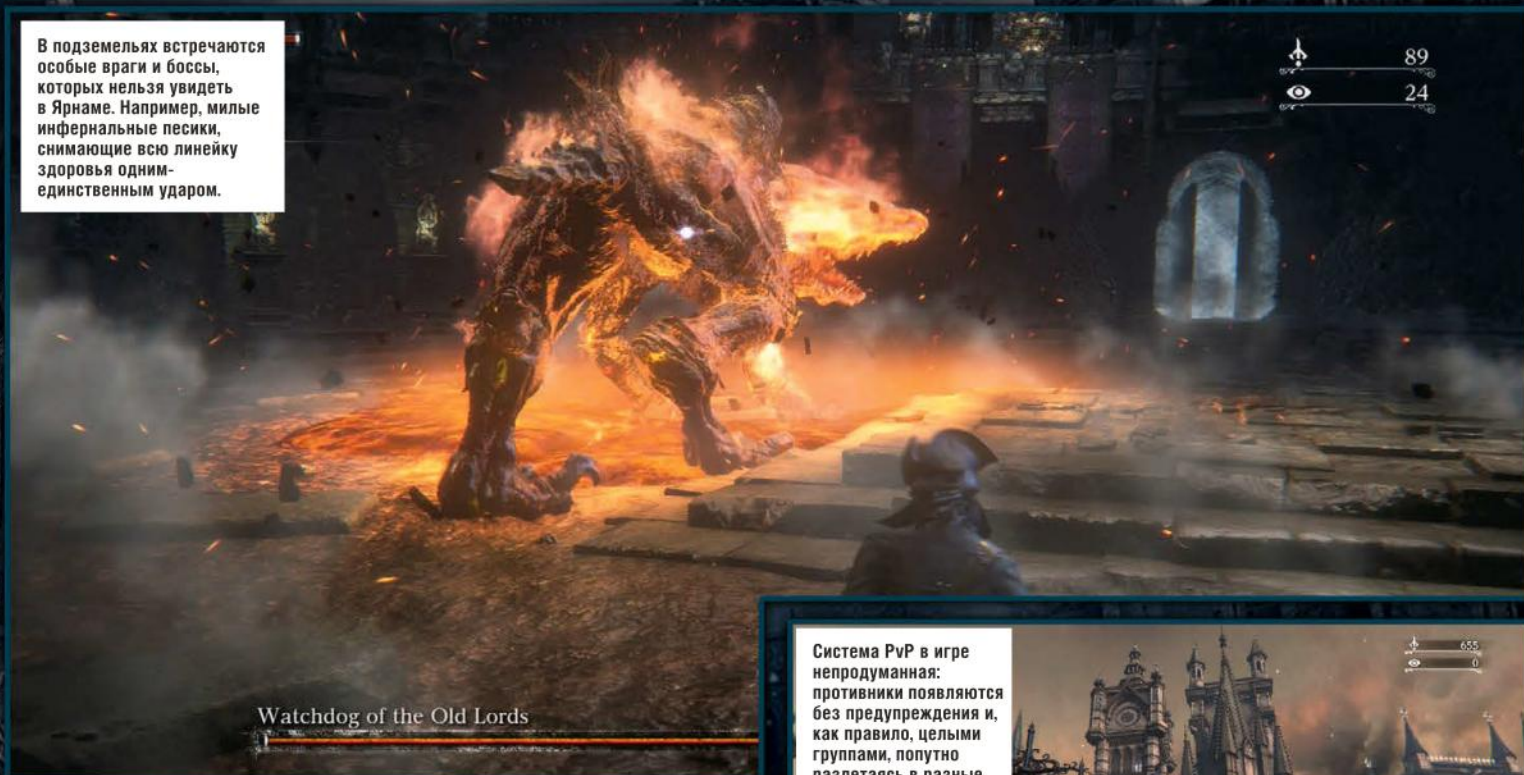


Если раньше персонажи получались в большинстве своем неказистыми, то теперь — пижонскими!



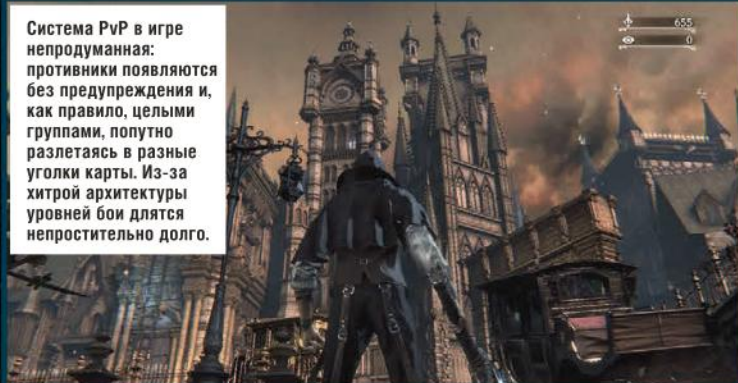
Bloodborne можно проходить сколько угодно раз от начала и до конца, не теряя при этом уровней развития и накопленных предметов. К сожалению, возрастать при этом будет только сложность, расположение предметов и врагов останется прежним.

В подземельях встречаются особые враги и боссы, которых нельзя увидеть в Ярнаме. Например, милые inferнальные песики, снимающие всю линейку здоровья одним-единственным ударом.



Watchdog of the Old Lords

Система PvP в игре непродуманная: противники появляются без предупреждения и, как правило, целыми группами, попутно разлетаясь в разные уголки карты. Из-за хитрой архитектуры уровней бои длятся непростительно долго.



подождать. В первую пару недель после старта продаж ситуация выглядит скорее удручающей: из пяти-шести призывов лишь один заканчивается успехом. При таком раскладе повсеместные приободряющие надписи «охотник не одинок», разбросанные по всему Ярнаму, воспринимаешь с легким оттенком грусти — речь тут идет о поддержке скорее моральной, нежели физической.

Лабиринты безумия

Есть в Bloodborne и еще одна особенность, которая ощущается не столь продуманной, как вся остальная игра, — это так называемые «Подземелья чаш» (Chalice Dungeons). Доступ к ним можно получить, проведя соответствующий ритуал на одном из надгробий во «Сне охотника». Итоговый вид подземелья зависит от того, какие ингредиенты вы использовали во время его

создания, — некоторые лабиринты генерируются случайным образом или доступны для прохождения только с половиной доступного герою здоровья. Неизменно только одно правило: чем глубже уровень подземелья, тем сложнее будет дойти до его конца. Если первые слои не предоставят серьезного вызова, то на пятом сложность заставит взвыть даже тех, кто уже не раз прошел основную кампанию и давным-давно разменял сотый уровень развития персонажа.

Планировка подземок сильно контрастирует с продуманным дизайном самого Ярнама. Зачастую создается ощущение, что комнаты и предметы разбросаны в произвольном порядке, а основной целью пребывания в них является лишь бездушный grind и добыча редких предметов, необходимых для получения трофеев. Сложность в таких подземельях нередко становится слишком кошмарной даже для

From Software, и само развлечение становится приятным разве что на пару с другом при наличии большого ресурса свободного времени и нервов. Возможно, потраченные усилия разработчикам стоило направить на создание дополнительных локаций для основного приключения, которое по продолжительности уступает другим играм серии: увидеть финальные титры, поглядев на почти все припасенные секреты, вполне можно уже через 25-30 часов.



Bloodborne получилась мрачной, целостной и выверенной игрой, способной неустанно удивлять

и восторгать любого, кто не побоится ее жестких правил. Но с точки зрения нового витка развития для серии разработки отработали слишком скромно в тех аспектах, которые имели потенциал перевернуть все с ног на голову, начиная от технического исполнения (эти откровенно затянутые загрузки) и заканчивая недоработанной системой дополнительных подземелий. Тем не менее, даже с учетом неприятных просчетов, перед нами один из тех ценнейших оригинальных проектов для актуального поколения консолей, который наконец-то оправдывает его существование.

Пора пустить кровь. ■

✓ **Резируемость**

Дождались?

✓ **Классный сюжет**

Bloodborne — масштабное, глубокое и сложное приключение, достойное стоять в одном ряду со своими именитыми предшественницами. Но при этом — совсем не такое революционное, как многим бы этого хотелось.

✗ **Оригинальность**

✗ **Легко освоить**

Геймплей: ★★★★★★★ 9

Графика: ★★★★★★★ 8

Звук и музыка: ★★★★★★★ 9

Интерфейс и управление: ★★★★★★★ 9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

На равных

КАК В ИГРАХ ИСПОЛЬЗУЮТ ПРИЕМ С ДОППЕЛЬГАНГЕРОМ

Артём Малышев

В Центральном Ярнаме на маленьком кладбище отец Гаскойн методично разделяет топором мертвого монстра. После чудовища Гаскойн собирается разделаться с нами. Ничего особенного на первый взгляд — он не выглядит гигантским монстром. Такой же охотник, та же шляпа, плащ в крови, мушкет и раскладная секира.

Кажется, бой пойдет на равных. Нет. Прохождение Гаскойна из обычного сражения превращается в настоящий мастер-класс, похожий на бой с таким же живым игроком, только опытным. Игрок раз за разом будет умирать от приемов, которые использовал сам. А ведь это старое как мир испытание для доброго героя — встретить злодея с такой же силой.

Удивительно, если бы разработчики из **From Software** в своих упражнениях с уровнем сложности прошли мимо классики. В играх этот прием давно стал синонимом сложности. Когда еще не было мультиплеера, а искусственный интеллект был

совсем примитивным — встреча со злодеем, который копирует действия игрока, даже подсознательно кажется опаснее и живее. Плюс это еще один оригинальный персонаж, для которого не надо рисовать уникальную модельку, достаточно поменять цветовую гамму.

Зеркальное отражение

Одно из лучших дизайнерских применений злого двойника было в **Prince of Persia** 1989 года. До того, как Принц стал одним из главных современных хитов **Ubisoft**, он был двухмерным платформером. Настоятельно непросто, что даже сейчас **Bloodborne** можно использовать для передышки между его уровнями. Двойник там тоже был одним из боссов, но почти финальным.

В первой трети игры путь принцу блокировало зеркало. Ни одна кнопка, ни одно действие не открывало дорогу. Срабатывал только жест отчаяния, характер-

ный для реальной жизни, — самоотверженный прыжок с разбега. Но снова неожиданность: зеркало не разбилось и, пропустив Принца, выпустило его странную копию с другой стороны.

Почти в конце двойники встретились лицом к лицу. Только ударяя свою точную копию, игрок наносил вред и сам себе. Решение в неравной схватке было идеальное для доброго героя — убрать оружие и пойти навстречу противнику. Тогда принц из отражения делал то же самое и двойники сливались.

В **Bloodborne**, конечно, такая тактика будет самоубийством. И не всегда в играх ум и благородство были ключом к победе над двойником. Например, японцы из **Nintendo**, как и **From Software**, требуют от игрока полной самоотдачи и невероятного мастерства. Финальный босс игры **Zelda 2: The Adventure of Link** — темная копия Линка. Игрок на своей шкуре понимает, какая на самом деле мощь скрыта в его персонаже. Но и здесь есть хитрость. Вместо честного боя на пределе возмож-

ностей можно сесть в левом углу, нажать кнопку удара и смотреть, как темный Линк сам натыкается на меч Линка доброго. Если не использовать этот баг, бой будет верхом эпичности.

В **Bloodborne** тоже есть эксплойты, которые работают на упрощение. После двенадцати часов непрерывной игры, предположительно, из-за утечки памяти, монстры станут вялыми мямлями. Сражения превратятся в избивание детишек. Тоже хороший, но не совсем честный способ одолеть Гаскойна.

А схитрить хочется. Хотя бы потому, что неравный бой становится еще более сумасшедшим, когда враг из простого двойника начинает превращаться в оборотня, а только-только нащупанная тактика снова рушится.

Такая ситуация очень напоминает **Metroid Fusion**. Это часть серии, где главный враг героини Самус Аран — существо SA-X. Пока персонажи в своих супер-костюмах, их не отличить. Бой начинается как обычная встреча двойников — одинаковые удары,



Отец Гаскойн покажет мастер-класс работы топором и стрельбы из мушкета.



Первый раз, когда сущности принца разошлись. Следующий будет только в **The Two Thrones**.



Темный Линк часто путается под ногами в серии The Legend of Zelda.



Надоедливый клон главной героини Metroid.



Победить двойника Снейка проще, чем разобраться в истории всех клонов.

тонкое равновесие, напряженная нервозность. Однако, как только игрок перехватывает и закрепляет преимущество, из костюма SA-X вырывается жуткое не пойми что, разрастается в пару раз и начинает крыть редкими, но смертоносными прыжками. В отличие от Bloodborne, эволюция босса не останавливается на большом монстре. SA-X к концу сражения превращается в метроида — желеобразное существо, которое уничтожает все живое. Нужны шикарные навыки и железные нервы, чтобы выдержать все стадии.

Доппельгангер

Помимо дикой сложности, двойники в играх часто несут в себе непростую историю. Это тоже старая традиция. Если как следует изучить центральный Ярнам, бой с отцом Гаскойном обрстет трагичными деталями. Несмотря на то, что большую часть истории придется додумать самому, она стоит того, чтобы искать детали. Также прохождение этого сайд-квеста

даст небольшую помощь в самом бою — звук полученной музыкальной шкатулки будет дикой болью для врага.

Пожалуй, самая мощная история про двойников в играх — это сага **Metal Gear**. Два раза, в 1987 и 1990 гг., легендарный Солид Снейк встречался в бою с Биг Боссом. Вторая встреча была наиболее эпична: у Снейка в руках не было ничего, кроме зажигалки и горячего спрея, против вооруженного врага. Только спустя десяток лет мы узнали, что это была битва двойников. И, возможно, впервые добрым героем оказался именно клон.

Но это было только начало — столкновение двойников идет красной линией и через весь сюжет **Metal Gear Solid**. В первой части дрались братья-клоны Солид Снейк и Ликвид Снейк. Что интересно, их имена означают противоположные физические состояния — твердый и жидкий. В четвертой части они встретились вновь. Каждый раз напряжение битв было скорее эмоциональным, чем геймплейным, но

это не делало их менее запоминающимися.

Похожая, хоть и не менее запутанная семейная история с двойниками прошла через одну из сюжетных арок серии **Silent Hill**. Хизер, героиня третьей части, встречает в туманном городе свою темную копию. Бой на карусели среди лошадок был одним из ключевых рекламных моментов игры. Темная копия по очереди использует против Хизер все оружие из ее же арсенала. Корни этого доппельгангера уходят еще в первую часть **Silent Hill**. Ярые фанаты и копатели глубинных смыслов до сих пор подсчитывают разделившиеся личности Алессы и то, кем они друг другу приходятся.

Но не всегда встречи с двойниками — сложное сражение с темным подтекстом и грустной историей. Например, встреча капитана Шепарда из серии **Mass Effect** и его двойника — сплошной набор шуток и радости для фанатов. Лже-Шепард появляется в DLC **Citadel** для третьей части. Поскольку оно было финальным для команды **BioWare**, они реши-

ли красиво попрощаться с персонажами, к которым так привыкли почти за семь лет работы.

Во время прохождения складывается ощущение, что двойник появился, только чтобы Шепард мог посмотреть со стороны на свое зачастую «туповатое» поведение. Тем не менее хохма чуть не заканчивается угоном «Нормандии», корабля героя, и приводит к динамичному бою в его доках. И, конечно, Шепарду одолеть лже-Шепарда гораздо легче, чем охотнику убить отца Гаскойна.

■ ■ ■

Классика сложилась так, что если в истории присутствует злой двойник, то он если не самый опасный враг — точно один из самых. В играх доппельгангер остается на финального или предфинального босса, а то и вообще проходит через весь сюжет целой серии игр.

Чтобы вы понимали всю сложность **Bloodborne**: здесь двойник всего лишь второй по счету босс. ■



Темная сторона Хизер долго ждала ее в Сайлент-Хилл.



В Mass Effect злой двойник всего лишь повод устроить вечеринку.

Сквозь боль и страдания

КАК FROM SOFTWARE ПОНИМАЮТ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Артём Малышев

— **И**нтересно, хоть кто-нибудь сможет победить босса? Сегодня не получилось ни у кого.

— Если кто-то сможет на Tokyo Game Show, дадим ему приз.

Так разработчики **Bloodborne** Масааки Ямагива и Ясухиро Китао дразнили игроков в «Твиттере» после выставки gamescom 2014. На ней показали первый большой кусок геймплея, а некоторые посетители добрались и до первых закрытых проб. «Я не смог пройти босса и не видел, что это еще кому-то удалось», — строчка, которая присутствовала, пожалуй, в каждом отчете с выставки.

Через пару месяцев до выставочной демки добрались широкие массы. Sony повезла ее по выставкам — PAX Prime, TGS и другие локальные мероприятия. Итогом тура стала новость: **Bloodborne** настолько сложна, что с демкой справился всего один процент поигравших. Некоторые выжидали очередь несколько раз, приходили на следующий день выставки, даже ехали за ней на

следующее мероприятие, но так и не смогли добыть демо.

«Это как начальная сцена из **Resident Evil 4** в деревне, только у тебя нет пушки, а надеяться на колокол бесполезно», — пишет Стивен Хэнсен из Destructoid. Он пробовал пройти игру на TGS, затем в Париже. Конечно, Стивен утверждает, что причина во времени. Игрокам давали 10-15 минут, не больше. Что можно сделать за это время, попав в самую гущу сложности **Bloodborne**? Ничего. Новость, острая как штык, уже была готова: **Bloodborne** будет чертовски трудной.

Смерти вопреки

В 2009 году игроки всего мира ощутили на себе сложность **Demon's Souls** — первой игры из серии Souls. Сказать ее фанату, что продолжение станет легче в угоду новым игрокам, — все равно что лишить мазохиста способности испытывать боль. Сложность стала ключевой особенностью игры — как раз на гребне превра-

щения блокбастеров в зрелищные интерактивные фильмы. Это принесло **Demon's Souls** славу. Образ честной игры, которая не жалеет игрока и, как учитель музыки из фильма «Одержимость», заставляет его выкладываться на пределе возможностей.

Но сложность — это тонкий лед для разработчиков. Их задача была сродни работе самых изощренных мучителей, которым надо пытаться жертву и сохранять ее в сознании. По словам Хидэтаки Миядзаки, создателя серии и главы From Software, его команда очень много работает, чтобы удержать людей в игре, когда им хочется просто разбить джойстик, выкинуть диск и больше никогда не включать консоль.

«Во-первых, сложность не должна зависеть от навыка игрока, — говорит он. — В нашей игре человек не станет лучше остальных, если будет быстрее реагировать, быстрее нажимать кнопки. Во-вторых, когда персонаж умирает, мы пытаемся оставить ощущение «что, если я попробую другой способ, вдруг получится». Новые

попытки могут дать больше, чем он потерял, умерев».

Миядзаки осознал важное отличие приятной сложности от той, что действительно бесит игроков. «Часто сложность построена на повторениях. Мы не хотим, чтобы игроки монотонно выскребали из врагов здоровье. У нас все персонажи (и игрок, и его противники) сильно атакуют, но довольно уязвимы. Поэтому игрок не просто бьет без остановки, пока не победит, — он думает, планирует: «Ага, если я буду осторожен с этим врагом, я его одолею». А когда человек делает постоянно одно и то же — кому это понравится? Мы пытаемся дать свободу для создания собственного стиля, подготовить очень много контента, чтобы не пропадало чувство развития».

Такую формулу Миядзаки и команда нащупали еще в **Demon's Souls**. Применили в **Dark Souls** и добились еще большего успеха, уже на всех платформах и у еще большей аудитории. Тогда стало понятно — From Software будет делать приключения еще и еще.

Хидэтака Миядзаки вырос в семье бедных офисных работников. Он проводил много времени в библиотеке, потому что денег на книги не хватало.

В 29 лет Миядзаки пришел в From Software программистом — поздний возраст для смены профессии в Японии. Но через десять лет он уже стал президентом компании.

К команде Demon's Souls Миядзаки присоединился не сразу. Он возглавил проект, когда From Software уже считала игру безнадежной.



Релиз Demon's Souls был почти незаметным, а первые отзывы в Японии — плохими. Только через несколько недель молва стала расходиться, продажи подскочили, и игру издали на Западе.

И если с выходом очередной игры фанаты должны испытывать боль, в промежутках между частями они должны испытывать страх.

Встреча со страхом

«Продолжение серии Souls станет проще в угоду новым игрокам» — это, пожалуй, самая острая интрига между проектами и самая обсуждаемая и болезненная тема среди фанатов.

В сентябре 2012-го интервью Миядзаки изданию Metro взбудоражило всех. В разговоре о трудности Dark Souls и реакции на нее игроков Миядзаки сказал, что его расстраивает, когда люди бросают игру из-за сложности. «Я ищу способы сделать так, чтобы Dark Souls могли пройти все». Журналисты поняли, якобы он планирует ввести новый легкий уровень сложности. Издатель Bandai Namco настаивал на другой интерпретации: пройти игру смогут все, но сложность останется неизменной. Парадокс, трудности перевода и недопонимание.

В результате паника, которая станет фирменной во время ожидания, как и боль во время игры.

«Мы не собираемся делать продолжение проще. Даже наоборот...» — таким было одно из первых упоминаний Dark Souls. Для фанатов услышать такое — все равно что фанатам Assassin's Creed узнать о сеттинге новой части. Но с каждым новым анонсом страх, что на этот раз игра станет легче, вновь просыпается. В 2013 году Миядзаки решил покинуть серию Souls. Объявил, что команда From Software сделает вторую часть сама. Он же хочет заняться чем-то более «теплым». «Необязательно легким, но с более приятной атмосферой». После этого заявления слухи, что Dark Souls 2 без него «окажутся», стали нарастать как снежный ком. Но она все равно получилась непростой.

Атмосфера нового проекта Миядзаки тоже не стала теплее ни на градус. В Сеть утекли видео и скриншоты так называемого Project Beast, и фанаты сразу приняли это за продолжение Demon's Souls. Но проект полу-

чил название Bloodborne, и, как только интрига стихла, молва про легкость снова пошла. На этот раз разработчики не стеснялись лить масла в огонь.

«Конечно же, мы не предадим наших старых фанатов и постараемся их не расстроить. Они останутся нашей главной аудиторией. Но мы хотим, чтобы впечатления от игры с ними разделило еще большее количество людей, — заявил продюсер игры Масааки Ямагива. — В наших прошлых проектах игрокам постоянно приходилось погибать. В новой игре мы не хотим заикливаться на постоянном наказании за ошибки. Будет абсолютно новый процесс, новый онлайн, новые впечатления. Для широкой аудитории. Да, боли будет меньше». Для фанатов уже звучит как реквием.



«Садист ли я? — говорил Миядзаки с Edge еще три года назад. — Нет, скорее наоборот. Я мазохист. Создавая Dark Souls, я думал об игре, в которую сам хочу играть.

Да, я хотел, чтобы она была просто садистской по отношению к игроку, но в первую очередь этим игроком я видел себя».

Кто еще так умеет издеваться над игроками? Фанаты оплакивают любимую серию и вдруг слышат: «Интересно, хоть кто-нибудь сможет победить босса? Сегодня не получилось ни у кого». Bloodborne будет сложной. И она такой и оказалась. Высочайшие оценки прессы, отличные отзывы аудитории. Игроки умирают и радуются, умирают и радуются. Боль есть, и еще какая!

За месяц до выхода IGN задала вопрос Миядзаки про игру с «теплой атмосферой». Он улыбнулся и сказал: «Забавно, что вы спросили. Конечно, игры наподобие Bloodborne — темные и мрачные — это моя стезя. Я умею их делать и наверняка всегда буду. Но я по-прежнему хочу сделать что-нибудь душевное, согревающее, цветное. Мне интересно было бы сделать детский, семейный проект. Только мне почему-то никто не верит». ■

Dark Souls за первую неделю обогнала общие продажи Demon's Souls за все время.



Миядзаки с детства додумывал миры, о которых читал. Теперь это характерная черта лора его игр — истории очень удобно додумывать самому.

Почему мы умираем в Bloodborne

Антон Белый

И КАК ПЕРЕСТАТЬ ЭТО ДЕЛАТЬ

В играх смерть зачастую ждет игрока за каждым углом, практически на каждом повороте. Но в Ярнеме костлявой нет нужды прятаться за углом, чтобы неожиданно схватить и выпотрошить игрока, — большинство вполне предсказуемых ситуаций заканчиваются для игроков кровавой безапелляционной надписью «Вы умерли». Мы собрали семь распространенных причин преждевременной смерти в Bloodborne и расскажем, как по возможности избежать неловких ситуаций.

ПРИЧИНА №1:

Я налажал, потому что я красивый и крутой

Смерть в Bloodborne часто настигает по вине фактора, известного как «довыпендривался». Буквально — мы решаем добить почти еле живого и вроде бы уже не опасного оппонента каким-нибудь эффектным, усиленным ударом, начинаем заряжать его, и... внезапно подскочивший враг цепляет нас атакой, тыкает

вилами в живот и выбивает из охотника весь дух. Происходит это потому, что, когда игроку хочется покрасоваться перед самим собой и исполнить какой-нибудь красивый прием, он заранее обрекает себя на неудачу. Почему так происходит? Для опытных охотников эффективное и эффективное истребление монстров — на уровне рефлексов. И только новичок обдумывает, как круто будет смотреться то, как он яростно врывается в толпу, чтобы всех там размять.

Что делать? Не пытаться откусить больше, чем можете. Изучите не только свое оружие и его возможности, но научитесь также оценивать эффективную дальность атак врага и тайминг, с которым они проводятся. Осторожным игрокам рекомендуем взять секиру — у нее высокий радиус поражения и с ней вполне можно пройти всю игру. Более сбалансированный вариант — меч Людвига. В «сложенном» состоянии он нередко глушит противника и не дает ему провести серию ударов в ответ.

ПРИЧИНА №2:

Я словил вилами в лицо, потому что невнимательный

Новички беспечны. Охотники, которые не собираются пережить весь этот ад, часто пренебрегают мелкими деталями. Внимательный игрок отслеживает передвижения патрулей и заранее подмечает, из какой подворотни или заставленного гробами угла выскочит очередной прокаженный. Неаккуратное исследование местности и слишком торопливое движение вперед приводят к почти гарантированной смерти. Недаром самые опытные охотники говорят «поспешай медленно», и лучшее противоядие — тщательное изучение местности, в которой оказался твой герой.

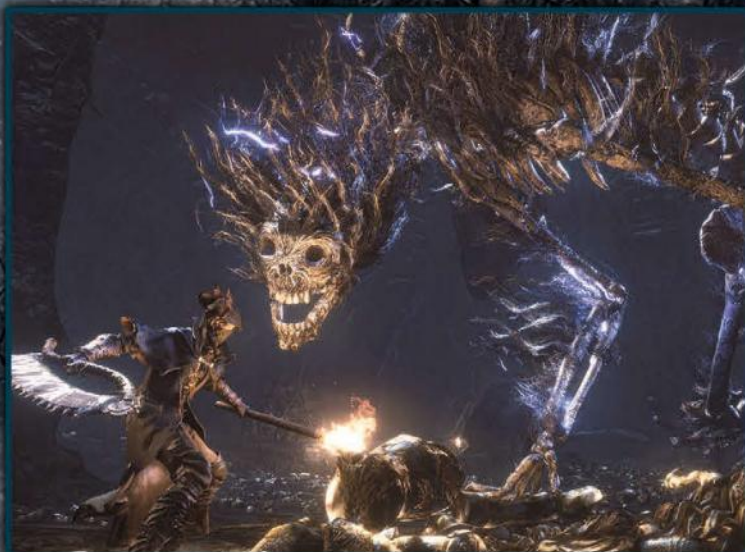
Что делать? Ярнам полон тайников и секретных мест, которые пройдут мимо мчащегося к цели охотника. Выживание в Bloodborne — не скачки, а марафон на выносливость для самых стойких... и наблюдательных! Внимательный игрок наверняка

не попадется под горящий булыжник или бревно с шипами, да еще и найдет проход в тайную локацию с сильными монстрами. Там-то его точно убьют!

ПРИЧИНА №3:

У меня много каких-то предметов, ну и черт с ними

Охотник всегда должен полагаться на себя. Но его силы не безграничны, поэтому на помощь приходят различные расходные предметы. При себе всегда крайне желательно держать камни, которыми очень удобно швыряться врагам в спину. Так можно выманивать самых опасных монстров из групп и расправляться с ними поодиночке! Еще одна полезная вещь — склянка с маслом, которая удачно работает в комплекте с «коктейлями Молотова». Многие монстры в Bloodborne покрыты шерстью, которая хорошо воспламеняется, особенно после обработки инструментами охотника — напри-





мер, сияющие монеты и огненную бумагу, — шансы на выживание сокращаются.

Что делать? Всегда читать описания предметов. Разберитесь, как они работают. В Ярнаме нет случайных или ненужных находок. Часть предметов будет полезна в PvP: запретить врагу пользоваться склянками с кровью и потом наблюдать, как он беспомощно пытается вылечиться, — бесценно. Тот, кто пренебрегает разными расходными материалами, обречен раз за разом умирать.

ПРИЧИНА №4:

Мама в детстве не рассказывала про лифт

Охотник не должен бояться риска, связанного с высотой. В некоторые места можно попасть, лишь спрыгнув с верхнего яруса. И хотя акрофобия не убивает, ее обратная сторона — готовность исследовать шахты лифтов и канализационные сливы — зачастую приводит к гибели. Одними только сломанными

ногами отделаться не удастся. Иногда игроков подводят лифты и фуникулеры. Смерть от падения в бездонную шахту лифта происходит чаще, чем вы можете представить. Шахта пустая, лифт сначала нужно вызывать рычагом. Об этом важно не забывать.

Что делать? Остерегаться падений с огромной высоты, но прикидывать, где опасный прыжок сэкономит вам время в обмен на небольшую долю потраченного здоровья. Безопасный риск отличает новичка от ветерана. И, пожалуйста, всегда входите в лифт с осторожностью — даже если он застрял на другом этаже, вас никто об этом не предупредит заранее.

ПРИЧИНА №5:

Я неправильно выбрал оружие

Многие охотники из числа новичков относятся со скепсисом и осторожностью к большинству видов оружия, кроме пилы, раскладывающейся в длинную бритву, — стандартного оружия для

выживания в Ярнаме. Несмотря на универсальность этой «бритвы», всегда возникают ситуации, в которых больше подойдет медленное и тяжеловесное или шустрое и легкое оружие. Даже на первый взгляд неудобный молот Kirkhammer, рукоятью которого служит специальный стилет-клинок, нередко способен сказать последнее слово в споре с каким-нибудь здоровяком. Важно подобрать то оружие, с которым вам будет комфортно.

Что делать? Не слишком привязываться к единственному виду оружия. Экспериментируйте. Мыслите вариативно, ненужного оружия в Bloodborne нет. Тем не менее одинаково круто всем арсеналом пользоваться не выйдет. Некоторые диковинки становятся менее эффективными из-за вашей прокачки. Рапира-пистолет Reiterpallasch получает бонус к урону от ловкости, и силачу с Kirkhammer будет невыгодно пользоваться чем-то настолько слабым. Еще один важный момент: бонус к урону от магии (arcane) активируется, только если вы вставили в оружие специальный камень и полностью поменяли тип урона с физического на огненный или электрический. После этого ни сила, ни ловкость не влияют на показатель атаки. В PvP важно разбираться в метаигре: почти все бегает с «Людвигами» и легко попадают на что-то более стремительное.

ПРИЧИНА №6:

Яркий мир под озарением

Озарение охотники получают за то, что смотрят на страшных боссов (и убивают их) или попадают в безумные локации. Избыток этого параметра приводит к неприятностям. Начиная с 15 очков у врагов появляются новые способности и атаки, чудовища становятся агрессивнее. Особенно это заметно на боссах:

если зайти к кому-нибудь с парой десятков озарения, есть шанс не вернуться живым. Формула «опаснее враги — гибели чаще» действует в катакомбах и на кладбищах Ярнама практически без сбоев. Между тем это важный параметр в повествовании — окружение постепенно меняется, на 40 очках в Ярнаме можно раньше времени увидеть интересные вещи и немножко тронуться умом.

Что делать? Тратить очки озарения при первой возможности, особенно если не уверены, что готовы, и хотите давать врагам фору. Не всякая психика готова осмыслить то, что уготовано прозревшим героям.

ПРИЧИНА №7:

Этот урод меня убивает

Первый же обязательный босс, отец Гаскойн, совершенно невыносим — быстрый, крайне агрессивный, с огромными запасами здоровья. Он создан для того, чтобы игроки ломали геймпады и выставляли диски с Bloodborne на аукционах по дешевке. У каждого из первых троих боссов есть неожиданная особенность, сильно затрудняющая битву. Спятивший священник превращается в середине битвы в оборотня, а слепая волчица Амелия способна восстанавливать здоровье, если не «прижечь» ее специальным артефактом. О слабостях злодеев можно узнать и до битвы, но потребуются наблюдательность, смекалка и внимательное чтение документов и описаний предметов.

Что делать? Изучать боссов и их движения. Некоторые битвы с гадкими большими монстрами становятся невероятно простыми — Кровоглот отвлекается на склянки с кровью, отец Гаскойн расстраивается, услышав музыкальную шкатулку дочери, а хилого на первый взгляд паука проще всего... застрелить.



Самый важный совет: Bloodborne не такая сложная и беспощадная игра, как о ней рассказывают. Большинство неприятных стычек с особо серьезными и страшными врагами можно избежать, если воспринимать игру как survival horror. Вас никто не заставляет сражаться вон с той неведомой гадостью, у которой, боже мой, растут змеи вместо головы. Некоторые опасные боссы опциональны, поэтому к ним можно вернуться немного позже. Ну и помните — охотник не одинок и вы почти всегда можете позвать друзей на помощь. ■



АМНЕЗИЯ ПРОСЦЕДРО

Дмитрий Ежов

КАК РАЗРАБОТЧИКИ ИГР ИГНОРИРУЮТ
ПРИВЫЧНУЮ СТРУКТУРУ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Древний готический город Ярнам, место действия **Bloodborne**, идеально вписывается в ряд мистических вселенных **From Software**: как и в серии про поглощение душ, лучших играх студии за последние годы, мифология здесь довольно неочевидная, а сюжет представляет собой пазл, который игрок складывает из кусочков информации по ходу приключения. Записки, диалоги, описания предметов — любая мелочь может послужить ключом к пониманию событий, оказаться деталью общей картины, упустить которую бывает так же обидно, как и случайно проиграть в битве с последним врагом на локации. Согласитесь, посвятить игре неделю своей жизни и толком не освоиться в ее драматургии — это и правда слегка деморализует.

Сегодня в разговоре о сюжетах-мозаиках люди непременно вспоминают фильмы Кристофера Нолана («Помни», «Начало»), роман Джеймса Джойса «Улисс» и прочие важные произведения, авторы которых любят рассказывать многосложные истории. Но соотнести все эти примеры с играми нельзя по одной причине: в видеоиграх неклассическая структура сюжета (иногда ее еще называют антиструктурой) работает совершенно особым, недоступным другим формам культурного выражения образом. Элемент интерактивности связывает между собой геймплей и повествование; это легко почувствовать, скажем, в любой части **BioShock**, где поиск аудиодневников (часть игрового процесса) сопряжен с изучением мифологии игрового мира, и в тех же туманных триллерах Хидэаки Миядзаки, сценарии которых почти целиком построены на намеках.

«Игромания» вспоминает еще несколько примеров того, как в последние годы авторы игр работали с антиструктурой, — от интерактивных скримеров до украинского триллера про зло во льдах.

В фокусе

Несколько лет назад жанр квестов оказался на перепутье — замкнуться в своей классической форме (пиксельхантинг, относительно узкий круг поклонников, незначительные продажи) либо уйти в сторону интерактивного кино (любопытный формат истории, но не до конца ясное будущее). Судя по тому, что о традиционных квестах сегодня слышно все реже, зато игры **Telltale Games** получают главные индустриальные награды и расходятся миллионными тиражами (см. хотя бы оба сезона **The Walking Dead**), победил все-таки второй вариант. Впрочем, появляются время от времени вещи на стыке этих форм жанра — своего рода эксперименты с подачей сюжета. Нередко в таких квестах игрок вынужден плотно взаимодействовать с окружением, потому что это главный способ активировать ключевые точки сценария. Взять, к примеру, **The Vanishing of Ethan Carter**: повествование в привычном смысле здесь отсутствует; игрок осведомлен о событиях не больше, чем главный герой, и кусочки истории мы открываем вместе с протагонистом — через его паранормальные силы мы видим фрагменты прошлого. Никаких роликов, никаких искусственных пояснений. Только то, что удалось осветить в ходе расследований, плюс инфор-

мация из лично найденных на локациях записок и предметов.

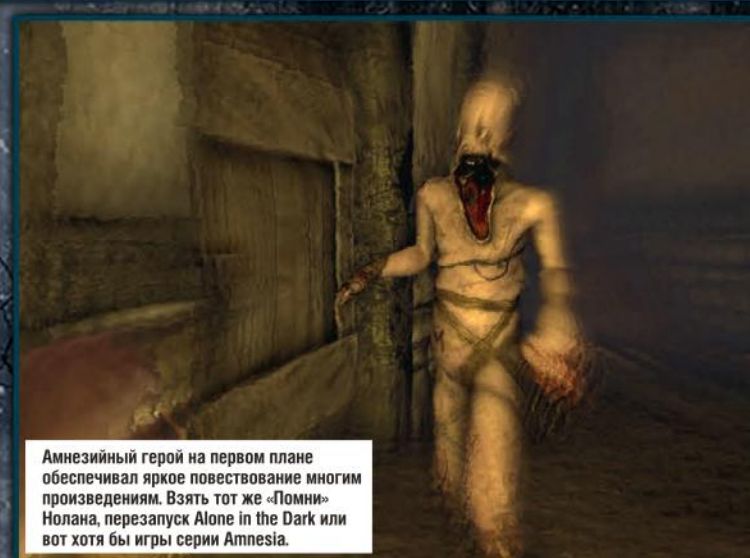
Диалогию **Amnesia** назвать экспериментами в жанре уже сложнее (по крайней мере здесь, в отличие от триллера про поиски Итана, есть хотя бы классический инвентарь и подсказки системы), но в плане повествования эти игры работают схожим образом: протагонист изначально ничего не помнит, мы параллельно с ним разблокируем сюжет, собирая текстовые заметки.

Позже такой подход к истории переняли авторы вирусных хорроров вроде **Slender: The Eight Pages** (хотя рассматривать сиквел **The Arrival** тут корректнее в том смысле, что именно в нем появился полноценный сюжет), и причины здесь предельно простые. Во-первых, объяснение событий посредством текста позволяет моделировать внятный триллер и без больших бюджетов (речь идет, если что, о творчестве инди-студии), во-вторых, записки, в отличие от тех же кат-сцен, гораздо меньше захватывают

внимание игрока, а значит, в игре он больше сфокусирован на основной опасности — тощем маньяке Слендере, модной интернет-легенде. Так повествовательный минимализм помогает игре сразу на двух уровнях.

Клаустрофобия

В украинском экшен-хорроре «Анабиоз: Сон разума» антиструктура сценария была, пожалуй, ключевым и самым впечатляющим моментом игры. Главный герой, полярник Александр Нестеров, по сюжету исследовал безлюдный, похороненный во льдах атомный ледокол. Чтобы выяснить, что случилось с экипажем, Нестеров использовал особое ментальное эхо — что-то вроде спецсилы оккультного детектива Просперо из **The Vanishing of Ethan Carter**. Штука эта позволяла видеть последние минуты жизни покойного и даже что-то ситуативно менять в прошлом; на трюках с ментальным эхом были построены все лучшие головоломки триллера. Плюс



Амнезийный герой на первом плане обеспечивал яркое повествование многим произведениям. Взять тот же «Помни» Нолана, перезапуск *Alone in the Dark* или вот хотя бы игры серии *Amnesia*.



Вселенные игр ICO и Shadow of the Colossus, помимо прочего, прямо пересекаются: например, их персонажи говорят на одном языке.



С момента выхода игры «Анабиоз: Сон разума» не было, пожалуй, более изобретательного в плане сюжета экшена от разработчиков из СНГ.

флэшбеки помогли увидеть обстановку на судне до наступления аварии, понаблюдать за персонажами, рассмотреть ключевые происшествия с разных позиций и ракурсов. В общем, сценарий целиком был построен на ваших регулярных экскурсах в сознание давно усопших людей.

Какой-то внятной истории из обрывков чужих воспоминаний у авторов не получилось, но тут скорее любопытен сам факт: подобные опыты с нарративом в играх студий СНГ встречаются откровенно нечасто. Тем более что «Анабиоз» каким-то удивительным образом отчетливо напоминает роман Дэна Симмонса «Террор», где речь тоже шла о катастрофе во льдах, тоже фигурировало хищное зло и тоже была нестандартная структура, правда, с несколькими параллельными линиями сюжета, а также в целом куда более подробная, сложная и связная.

Alien: Isolation, игра 2014 года по версии нашего журнала. Узнавать о жизни предыдущих обитателей космической станции

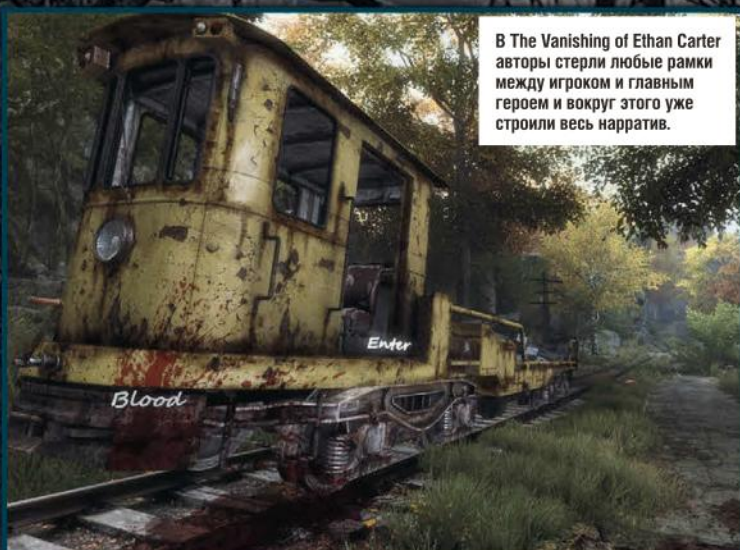
«Севастополь» героине приходилось посредством документов и компьютерных терминалов; почти все разумные существа на станции относились к ней весьма враждебно. При этом, как и в случае со «Слендером», сдержанный тон повествования служил здесь понятной цели — сделать акцент на смертельной угрозе, выделить вашего противника. Игра прежде всего представляла собой двадцатичасовые прятки с Чужим, а сюжет открывался уже фоном.



Очевидно, что задерживать свое внимание на какой-то конкретной структуре сюжета в видеоиграх никто никогда не будет, занимательных опытов с каждым годом становится все больше, и в этом смысле интерактивные развлечения, конечно, сильно опережают тот же кинематограф. Причем японские студии искуснее всего заключают сложные мифологии в форму своего рода мозаики: помимо той же Bloodborne, мож-

но вспомнить еще великие игры **Shadow of the Colossus** и **ICO**, вселенные которых фанаты кропотливо изучают уже много лет. Хотя и с западным подходом, судя по ряду современных игр (в том числе из этого текста), все в порядке, — посмотреть хотя бы на сложносюжетный онлайн-эпос **Destiny**.

Непонятно, правда, где находить время на все эти роскошные комплексные истории. Десятком часов, как видно на примере той же Bloodborne, тут, бывает, не обойтись — в расход идут целые недели жизни. ■



В The Vanishing of Ethan Carter авторы стерли любые рамки между игроком и главным героем и вокруг этого уже строили весь нарратив.



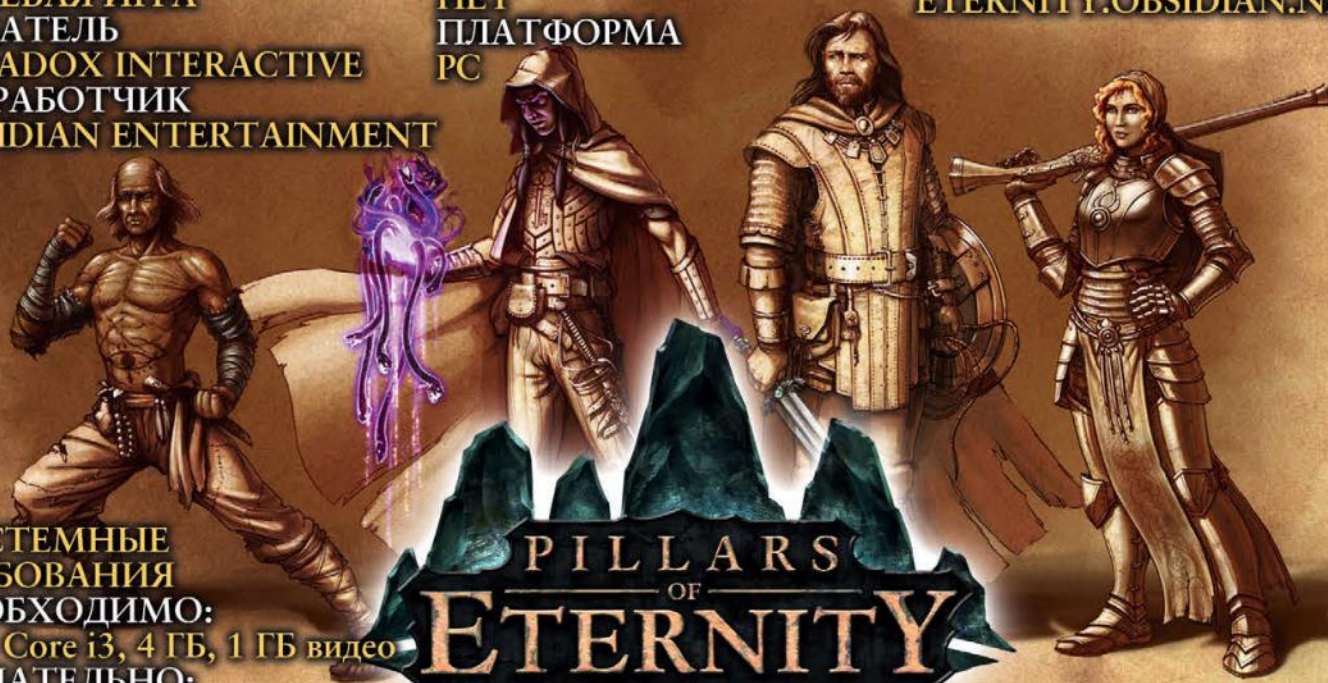
Наличие полноценных длинных роликов в Slender: The Arrival, вероятно, портит быстрое настроение хоррора.

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
PARADOX INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
OBSIDIAN ENTERTAINMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
ETERNITY.OBSIDIAN.NET

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео



Артемий Козлов

ТО, ЧТО МЕРТВО, УМЕРЕТЬ НЕ МОЖЕТ

В Obsidian четко обозначили, какова будет **Pillars of Eternity**: ролевая игра с масштабами **Baldur's Gate**, сценарной работой как в **Planescape: Torment** и сражениями как в **Icwind Dale**. Цели, которую разработчики поставили перед собой в рамках Kickstarter-кампании, они упорно держались до последнего.

Но **Pillars of Eternity** не просто возвращается к Infinity-классике — она старается преуспеть там, где раньше что-то шло не так. Где интерфейс мешал игре, сражения начинали тяготить, а правила **Dungeon & Dragons** не слишком удачно ложились на программный код. Эта игра выглядит очень знакомо и играется почти так же, однако уроки последних пятнадцати лет не прошли для нее даром.

Забывшие инстинкты

Pillars of Eternity обращается к тем инстинктам, что во многих давно уже уснули. Если вы вздумаете взять ее нахрапом, то будете раз за разом заслуженно терпеть поражение. Это опасный мир, и спустя пару часов вы привыкнете путешествовать так, как не путешествовали уже тысячу лет, — аккуратно, украдкой, тщательно выискивая ловушки и избегая сражений, в которые вам пока лучше не ввязываться.

С этим хорошо сочетается возможность почти в любой момент пойти куда вздумается. Основной сюжет тянется сквозь игру тонкой нитью и составляет от силы одну ее треть. Остальные две — это сторонние квесты, дополнительные истории: большие и маленькие, амбициозные и проход-

ные. В них легко потеряться, но, пока вы продвигаетесь по сюжету, они следуют бок о бок с вами. Легко забыть, что огромный замок лорда Редрика, со всеми его тайниками и альтернативными путями, всего лишь часть стороннего квеста. Все это вписывается в историю, становится ее неотъемлемой частью.

В том, что касается отыгрыша, **Pillars of Eternity** тоже дает вам полную свободу. Сильный волшебник в латном доспехе, или хлипкий, но уверенный в себе разбойник, или паладин-безбожник — эта игра находит применение почти любому созданию. Каким бы оно ни было, оно сможет здесь выжить (более или менее) и непременно впишется в логику мира.

Ролевая система **Pillars of Eternity** мотивирует создавать нестандартных персонажей. В отли-

чие от той же **D&D** она почти всегда оперирует универсальными способностями, которые могут так или иначе пригодиться всем. Например, высокий показатель интеллекта полезен не только магам, жрецам или псионикам-сайферам — он даже варвару будет очень кстати. Умения умного варвара покрывают гораздо большую площадь; кроме того, он сможет выдать что-нибудь мудрое в диалогах. Потому что — почему бы и нет. Это же ролевая игра, с какой стати вам ограничивать себя в выборе ролей?

Сражения построены по знакомым вехам: вы командуете партией из шести бойцов, постоянно пользуясь паузой, чтобы раздать приказы. Управление всем этим назойливо вызывает в памяти Infinity-классику, и, к счастью, Obsidian неплохо поработали с



Скрытная манера действия уместна почти всегда. **Pillars of Eternity** нельзя пройти совсем без сражений, но можно избежать большей их части.

Если вас не устраивают умения готовых напарников, можно создать своих. Очень кстати, если вы экспериментируете с составом партии.



Пути Од Нуа — пятнадцатитажное подземелье, в котором Pillars of Eternity отзвучивает поклон Icewind Dale. Поменьше истории, побольше ловушек, нехитрых загадок и сражений. Совершенно необязательная вещь, но хорошо пойдет, если хочется потешить внутреннего манчкина.

Большую часть времени компаньоны существуют как будто в персональном вакууме. Один только орлан Хиравиас способен отвлечься от философских рассуждений и рассказов о прошлом и поведать, что он думает об остальных спутниках.

интерфейсом, чтобы возвращение в прошлое было гладким: как только вы уловите принципы, филигранно разыгранные сражения войдут у вас в привычку.

Механика не прощает ошибок. Здесь легко проиграть из-за того, что, к примеру, ваш волшебник на мгновение оказался в первых рядах или случайно накрыл половину команды огненным шаром. Маленький блуждающий огонек способен вывести из боя половину отряда — если вы вовремя не прикажете жрецу произнести наговор на силу воли. А еще у вас на середине подземелья могут попросту закончиться припасы.

Схватки требуют тщательного позиционирования и контроля ресурсов, каждая стычка — это маленькая тактическая головоломка. Главное, пожалуй, не играть на низком уровне сложности: когда вам ничего не угрожает, планирование теряет всю свою прелесть.

Что не так с ролевыми играми

Ролевые игры стали предсказуемыми. Pillars of Eternity постоянно об этом напоминает. В том, что касается тех же побочных квестов, она будто подначивает Dragon Age: Inquisition и ее «песочницу» почтовых приключений. Здесь все устроено хитро: вам не дадут просто убить очередных бандитов, укравших очередную священную книгу, и просто вернуться за наградой. Стоит вам подобрать книгу, как раздастся глас с небес, который поставит вас пе-

ред очередным выбором без очевидного «правильного» пути.

И это прекрасно. Такими должны быть квесты в ролевых играх.

В диалогах Pillars of Eternity заставляет забыть о цифрах и переменных, перестать думать категориями вроде «я отыгрываю злого персонажа, поэтому буду выбирать злые ответы». Вы выбираете то, что действительно кажется вам правильным, только так и не иначе.

Вместо осей мировоззрения из D&D в Pillars of Eternity очки характера. Будете врать на каждом шагу — прослышите лжецом, полюбите драки без причины — вас прозовут агрессивным. Аукается это нечасто: ситуации, когда вам, скажем, позволяют избежать боя, припугнув оппонента своим бычьим реноме, достаточно редки, чтобы не было смысла целенаправленно накручивать очки. Когда же они случаются, у вас остается впечатление, что это было действительно не зря. Что миру в самом деле не наплевать на ваши действия.

Конечно, отнюдь не все ответы приведут к далеко идущим последствиям, да и ваша репутация на деле волнует немногих. Но Pillars of Eternity и так удалось куда больше, чем многим и многим ролевым видеоиграм. В ней, когда перед вами встает выбор, не имеет значения прагматизм — вы поступаете исключительно по совести.

Updated my journal

С напарниками в Pillars of Eternity у вас довольно странные от-

ношения. Все они приятные и интересные ребята, но вы никогда не станете с ними так же близки, как, допустим, с компаньонами из Baldur's Gate 2. Если им позволить, они выльют на вас океаны своих сетований на жизнь и мыслей о сути мироздания. Их рассказы тесно связаны с богатой предысторией мира и проливают свет на многие интересные события. Но напарники не вмешиваются в ваши дела — лишь следуют за вами, наблюдают и комментируют. Не ждите от них запутанных интриг в духе Джахейры. Или любовных трагедий, как с Аэри. Или ожесточенного выяснения отношений, как между Келдорном и Виконией.

На фоне той же Dragon Age, изюм всех сил толкающей вас к подчеркнuto личным отношениям, подход Pillars of Eternity несколько сбивает с толку. Это не хорошо и не плохо — это другая история. Здесь проявляется родство с Planescape: Torment — Pillars of Eternity напоминает не эпическое приключение, а хмурые, экзистенциальные поиски себя. Вы необязательно спасаете мир — вы стремитесь найти ответы. Так же, как и ваши спутники.

Ваши компаньоны — не друзья, но попутчики. У каждого из них, как и у вас, свой груз на душе, некий незакрытый гештальт. В их коротких квестовых арках вы по большому счету заняты психоанализом: нехитрым образом вправляете им мозги и идете дальше, нигде надолго не задерживаясь.

И да, вы не спасаете мир (хотя поначалу дело явно к тому стремится), но влияете на него. Смещаете баланс. Даже главный антагонист, которого по старой балдуновской традиции показывают в самом начале, оказывается кем угодно, но только не очередным обиженным злом. Это не второй Саревок или, не приведи боги, Корифей, а скорее Крея из Knights of the Old Republic 2. Несмотря на всю его спорную мораль, ближе к концу вы, возможно, захотите с ним согласиться — опять же искренне, а не потому, что отыгрываете злодея.

☆☆☆

В Pillars of Eternity есть все, в чем она нуждалась, чтобы походить на классику, но она почти избалована от аттавизмов Infinity-ролевок и вышла на свой уровень. В ней больше свободы, больше факторов, поддающихся контролю, и меньше клише.

Она не идеальна. Хотелось бы, чтобы напарники играли в истории более активные роли. Чтобы в последних часах игры было больше жизни. Чтобы личная крепость (а у нас тут есть личная крепость) давала геймплею что-то еще, кроме привязанных к таймерустроек и миссий. Хотелось бы многого. И это не имеет значения.

Во многом Pillars of Eternity ощущается как проба пера... но все же предельно удачная. Нам нужно больше таких игр, теперь уже точно. ☆

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ
ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
НЕТ

ДОЖДАЛИСЬ?
Сбалансированная и блестяще написанная ролевая игра. Не просто дань тоске по концу девяностых, но цельное и самостоятельное произведение. Не Baldur's Gate и не Planescape: Torment, а нечто особенное.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
☆☆☆☆☆☆☆☆
ГРАФИКА: 8
☆☆☆☆☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
☆☆☆☆☆☆☆☆
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8
☆☆☆☆☆☆☆☆

РЕЙТИНГ
9,0
ВЕЛИКОЛЕПНО

Арсений Волков



Мнение о *Pillars of Eternity* будет неполным без впечатлений человека с двадцатилетним игровым стажем. До того, как поиграть в *Pillars of Eternity*, Арсений Волков застал *Pool of Radiance*, пропадав в лабиринтах *Eye of the Beholder* и сгорев под палящим солнцем в *Dark Sun*. Он все еще хорошо помнит демилежа в *Baldur's Gate* и диалоги из *Planescape: Torment*, поэтому решил сыграть в *Pillars of Eternity* на высшем уровне сложности «Пути проклятых». Передаем Арсению слово.

Центральная идея *Pillars of Eternity* выстроена вокруг теории вечного переселения души, что путешествует из одного смертного тела в другое и даже соседствует там с другими «коллегами». Человек живет, ничего не подозревая, до тех пор, пока он не видит какую-то вещь, слышит обрывок фразы или наблюдает сцену, напоминающую что-то из его прошлой жизни. Дремавшая в теле душа — или даже несколько их — пробуждается. Человек становится Хранителем, медиумом, способ-

ным заново переживать отрывки своих и чужих прошлых жизней.

Игра идеально вписывается в эту концепцию. *Pillars of Eternity* пережила такое же Пробуждение, и теперь в этом теле живут, общаются, терзают нас ностальгическими воспоминаниями и не дают уснуть по ночам души трех великих игр прошлого — *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* и *Planescape: Torment*...

Собственно, это авторы и обещали — сделать игру с таким же глубоким сюжетом, как в *Planescape: Torment*, сложными

сражениями, как в *Icewind Dale*, и большим интересным миром, как в *Baldur's Gate*. Но одно дело обещать, совсем другое — выполнить. Тем более когда речь идет об Obsidian Entertainment: несмотря на бесценный опыт ее сотрудников, работавших когда-то в Black Isle Studios и Troika Games, компания раз за разом умудрялась выпускать хорошие, но не доведенные до ума или элементарно не оттестированные должным образом игры.

В этот раз все сложилось как надо — звезды, кадры, деньги, опыт, ожидания и помощь фанатов. У жанра классических партийных RPG появился новый Хранитель...

Литературная игра

Центральная идея про переселение и пробуждение душ хорошо подходит для того, чтобы сделать разноплановую историю и связать воедино несколько культурных источников. На выходе получается мрачное философское фэнтези в духе Майкла Муркока (см. цикл «Вечный воитель»), на которое в свое время ориентировались и авторы походов Безымянного.

Пусть и не так прямо, но здесь тоже поднимаются темы про бесконечное перевоплощение и повторяемость судьбы, про вечное тварь я ли дрожащая или право имею что-то изменить в



В бочках, как и положено, можно найти что-нибудь полезное.



Здесь периодически приходится решать головоломки.

этом вечном цикле. Плюс богорборчество, политические интриги и безумные культы.

При этом мир Pillars of Eternity такой же больной, нездоровый, как и в Planescape: Torment. Здесь люди сначала уничтожают живого бога, а потом начинают убивать собственных детей, ставших жертвой проклятия, — они рождаются без души. Одновременно появляются целители, проходимцы и полубезумные ученые-анимансеры, готовые вселять в пусторожденное тело ребенка душу собаки или кошки.

Под стать этому и компаньоны, что постепенно присоединяются к нашему герою. Среди них есть девушка-птица и темный эльф, который периодически говорит женским голосом и уверяет, что в нем живет душа некой агрессивной дамы. Происходящее вообще периодически напоминает симулятор шизофреника в латах, и тот факт, что несколько важнейших квестов проходят в большой лечебнице, только усиливает это ощущение.

Однако то, как это реализовано и написано, заставляет отложить в сторону всякую иронию. Все подается именно с тем вниманием к качеству текста, которое отличало Planescape: Torment от других упражнений в жанре. Порой сложносочиненные, богатые на детали и эпитеты диалоги и описания страдают от излишней претенциозности, и, когда, например, читаешь что-то в духе «по его суровому лицу скатилась одинокая слеза», чувствуешь себя редактором, вычитывающим рукопись впечатлительного студента. Но в целом уровень текстов намного выше, чем в большинстве современных

игр, — сценаристы умело нагнетают мрачную, почти готическую атмосферу и правильно работают с нашим воображением.

Игру начинаешь воспринимать как увлекательную интерактивную книгу. Хочется читать все, не только длинные диалоги, но и подробные описания видений, которые переживает наш Хранитель, прикоснувшись к душе того или иного персонажа. Это очень показательно: практически в каждой локации есть NPC, необходимые только для того, чтобы мы могли прочитать какой-то яркий фрагмент из прошлой жизни их души и тем самым узнать больше о вымышленном мире. Делать это вовсе не обязательно, но именно такие детали создают атмосферу и приближают Pillars of Eternity к уровню большого литературного произведения.

Слово — не воробей!

А вот сама открытая структура мира заставляет вспомнить про Baldur's Gate. Тут можно практически с самого начала идти на все четыре стороны по глобальной карте, исследовать леса, поля и реки, города и села, выполнять множество побочных заданий (сюжет очень редко отрезает вам пути к отступлению и свободе). Почти в каждой локации есть жаждущие нашей помощи. А уж похождения в огромном городе под названием Бухта Непокорности (как и Неврвинтер, и Врата Балдура, он разделен на несколько больших районов) заставляют толстеть ваш квестовый дневник с невероятной скоростью.

Побочных заданий действительно много. Причем наряду с обычными тут есть еще аналоги

текстовых квестов, которые авторы называют «постановочными взаимодействиями», — иногда там надо решать загадки, иногда правильно подбирать реплики, использовать нужные предметы и умения.

Одни поручения достаточно просты: убей бандитов, ограбивших торговца, найди пропавшего повара, верни потерянный груз, купи кинжал из определенной стали и так далее. Другие предполагают многоступенчатые расследования, участие в разборках между разными группировками, снятие проклятий с целых городских районов и даже проведение дерзкой операции по проникновению в хорошо защищенную крепость местного тирана с дальнейшим выбором, встать ли на сторону правителя, убившего собственное, пусть и пусторожденное дитя, или остаться верным оппозиции.

Практически все поручения, даже вроде бы самые простенькие, предполагают свободу выбора — как, например, поступить с человеком, заманившим в ловушку своего товарища, отдать ли тот самый кинжал неопытному подростку (ведь спички и ножи детям не игрушки!), оставить душу погибшей девушки в медальоне или освободить ее... Решения! Решения!

Моральные дилеммы при этом далеки от водораздела «черное-белое, добро-зло». Вот тот же тиран-детоубийца искренне хочет победить проклятье, обрушившееся на его земли, нанимает людей, проводит исследования. Если его убить и встать на сторону тщеславного двоюродного брата, возможно, все это пойдет прахом. А что сказать матери, маленького сына кото-



При создании персонажа нужно выбрать его биографию и происхождение.



Дизайн и художественный стиль более всего напоминает Planescape: Torment.

рой, как вы выяснили, закололи и бросили в воду, — правду или придумать успокоительную ложь про то, что он уплыл на корабле в поисках лучшей доли?

Последствия многих решений находятся в шаговой доступности. Сохранили жизнь человеку, который убил друга и сбежал с его женой (тот, видите ли, деспот и моральный урод), потом увидите его в одной из таверн и выслушаете слова благодарности. Поддержали проект по созданию армии кованых рыцарей, этаких фэнтезийных роботов, — будьте готовы получить по голове, когда эта армия выйдет из-под контроля. Ну и финальное подведение итогов в длинном ролике, разумеется, тоже на месте.

Все решения и даже наши реплики в диалогах отражаются на репутации. Причем тут все очень хитро и интересно устроено. Есть репутация личная. В зависимости от того, как вы ведете себя в диалогах (угрожаете, убеждаете, хамите, обманываете, подбадриваете и т.д.), можно прослыть великодушным, агрессивным, рациональным, эмоциональным, честным, умным или обманщиком. Потом может получиться так, что вам, агрессору, кто-то подчинится без боя. А более великодушного героя попросят о снисхождении: дескать, все же говорят про твою доброту, ну так помоги мне, не губи.

А еще есть репутация всего отряда — она разная в разных регионах и определяется суммой ваших благих или не очень дел в той или иной локации. И это тоже, пусть и не так часто, но влияет на ваши взаимоотношения с миром. К примеру, архивариус в той же Бухте Непокорности от-

кроет доступ к важным документам только после того, как отряд достигнет статуса героя и освободителя.

Воспоминания о хардкоре

Наконец, Pillars of Eternity — это действительно «драки, как в Icewind Dale». Местные сражения, особенно на высоких уровнях сложности и уж тем более в классическом хардкорном режиме «Железная воля» (один файл сохранения на все прохождение, после смерти главного героя сейв автоматически стирается), заставляют вспомнить давно уснувшие инстинкты, уловки и приемчики. Например, о том, что никогда нельзя врываться всей толпой в неизвестное помещение, — лучше отправить вперед магов, которые сначала огреют

выбежавших врагов каким-нибудь заклинанием массового поражения (чтобы не задеть своих), а потом спрячутся за спинами танков. Или о том, что можно и нужно выманивать гадюк к дверным проемам, где их зажмут ваши бойцы при поддержке расположившихся позади рейнджеров и волшебников.

В бою работает классическая схема с паузой, после чего ты лично указываешь, кого бить, какое умение или заклинание использовать, что выпить, куда отойти, дабы не мешаться под ногами или не попасть под огненный фэйербол своего же товарища. Большим подспорьем стала и крайне демократичная система крафта расходных предметов и зачарования экипировки: рецепты доступны изначально, вам остается лишь зажимать «Tab» и обчи-

щать все, что можно, собирая нужные ингредиенты.

Возможность в любой таверне устроиться на ночлег, восстановить силы и там же купить наемника (вы сами создаете его с нуля), собственная крепость, которую можно всячески обустроить, чтобы тренировать компаньонов, временно отправленных в резерв, получать дополнительные деньги и материалы для крафта, — все это тоже помогает выживать. Но все равно остаться в живых в Pillars of Eternity порой очень и очень сложно. Здесь не раз и не два приходится заходить в гости к одним и тем же злым дядям, чтобы проверить — ну, может быть, хоть на этот раз я смогу тебя одолеть?

Многое, если не все, конечно, зависит от того, как вы грамотно формируете партию и развиваете персонажей. Ролевая система здесь собственная, но сделана она явно под влиянием Advanced Dungeons & Dragons, хотя и с некоторыми оговорками. Шесть рас, одиннадцать классов, куча талантов, параметров, умений и заклинаний на все случаи жизни имеют массу аналогов в AD&D, но порой называются по-другому: бард здесь превратился в певчего, псионик — в сайфера, а полурослики — в орланов.

Не обошлось и без собственных идей. Те же певчие в бою читают разные фразы, мы их комбинируем, и это влияет на доступные в драке способности, а монахи тем эффективнее сражаются, чем больше ран они получают. А еще есть уникальная раса богоподобных — неспособные к деторождению, пугающие женщин, детей и ин-



Как и в AD&D, волшебники могут использовать ограниченное количество заклинаний каждого уровня в день.

валидов уродцы с наростами, перьями или рогами.

Кроме того, здесь больше универсальности и демократии: хотите получить брутального варвара, отлично крадущегося в тени и расставляющего ловушки, — пожалуйста, гибкая система навыков (механика, скрытность, выживание и т.д.) не делает никаких запретов. А вот умения и таланты у каждого класса свои. Наконец, это уникальный случай, когда все без исключения ключевые параметры персонажа (сила, ловкость, телосложение, восприятие, интеллект и решительность) задействуются в диалогах и различных взаимодействиях с окружающим миром. Так, высокий уровень силы позволит угрожать собеседнику, а развитая ловкость — выхватить нужный предмет из рук опешившего оппонента.

Однако в основе своей ролевая механика все та же. На все случаи жизни игра бросает виртуальный кубик, сравнивает параметры, делает проверки, учитывает в разговоре уровень ваших навыков и репутацию. А в



Чтобы разбить лагерь и зализать раны, нужны специальные припасы.

бою держит в уме кучу цифр и деталей, включая, к примеру, возможность уклонения или прерывания заклинания, полученные негативные эффекты и даже то, с кем связан боем тот или иной персонаж.

Поправки на будущее

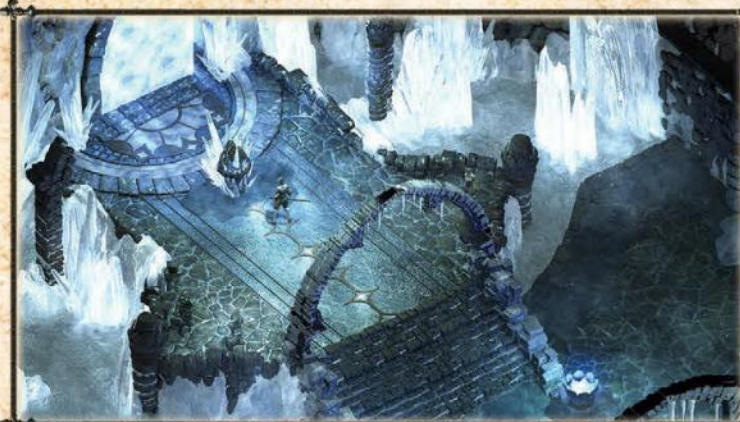
В такой ситуации грех на что-то жаловаться. У нас, пожалуй, есть пожелания, которые было бы неплохо учесть в неизбежных дополнениях. Взять, например, напарников. Да, они яркие, необычные, со своими историями. И всем им, так или иначе, нужна наша помощь — узнать про судьбу пропавшего брата, найти душу деревенского старосты или, скажем, добраться до каких-то секретных знаний. Мы им, конечно, помогаем, а компаньоны, в свою очередь, готовы с нами общаться, делиться какими-то мыслями и даже иногда участвовать в диалогах. Но не более того: они не ссорятся друг с другом (скорее подначивают и ведут отвлеченные беседы), не спорят яростно с главгероем и не напрашиваются к нему в постель, как это было в

каждой новой **Dragon Age**. В сюжетных квестах участвуют, но не оказывают какого-то серьезного влияния. А хотелось бы. Такая же ситуация с личной крепостью. В **Pillars of Eternity** она не играет такой же важной роли, как в **Dragon Age: Inquisition** и **Neverwinter Nights 2**. В целом выглядит как приятная, но не обязательная опция.

★ ★ ★

Можно долго рассказывать, насколько хороша **Pillars of Eternity** — безусловно, лучшая на сегодня RPG года, которая и с третьим «Ведьмаком» побождается за это звание. Не имеет значения, на каком уровне сложности вы будете проходить игру, — главное в ней все-таки не бросок невидимых кубиков, а история и новый, неизвестный мир.

Для меня куда важнее, что **Pillars of Eternity** сама превращается в того самого Хранителя, который проникает к вам в душу и заставляет вспомнить, заново пережить давно забытое, но очень важное и светлое. Как ты пятнадцать лет назад, украдкой от жены, вставал по ночам и с упоением играл в **Baldur's Gate**, слушал пререкания Минска и Джахейры и очень не хотел, чтобы эта игра когда-нибудь закончилась. ★



Рейнджерам в бою помогают верные питомцы. Кроме того, главный герой может завести себе ручную животинку, которая просто будет постоянно семенить рядом...



В крепости доступны специальные задания из серии «охота за головами».

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ ВЕЧНОСТЬ ИСТОРИЯ УСПЕХА PILLARS OF ETERNITY



Павел Бажин

С точки зрения игроков, **Pillars of Eternity** — отличная ролевая игра, возрождение жанра. Но мало кто задумывается над вопросом, как воспринимают игру сами разработчики. Студии обычно не слишком охотно рассказывают о своей внутренней кухне, хотя в случае с **Pillars of Eternity** получилась довольно занятная история. Игра объединила давно распавшуюся команду друзей и спасла студию от банкротства. Чтобы сделать этот проект возможным, его создателям пришлось преодолеть долгий и трудный путь.

Начало

У основателя издательства **Interplay** Брайана Фарго было феноменальное чутье на таланты. Например, в 1992 году он привел в игровую индустрию маленькую студию **Silicon & Synapse** и поручил им сделать **RPM Racing**. Ничего про команду не слышали? Наверное, это потому, что

чуть позже ее переименовали в **Blizzard Entertainment**. Четыре года спустя Фарго нашел 26-летнего шотландца Фергюса Уркхарта, предложив ему возглавить новую студию и начать делать ролевые игры. Так родилась **Black Isle Studios**, собравшая под своим крылом одну из самых талантливейших команд разработчиков в мире.

К сожалению, руководство издательством Фарго не потянул. Рынок PC в те времена уже начал сдавать свои позиции, но **Interplay** умела делать лишь хорошие RPG, а с освоением консолей и выпуском ширпотреба типа спортивных игр у них не заладилось. Когда из-за недостатка денег студия потеряла лицензию на вселенную **Dungeons & Dragons** и **Black Isle** пришлось отменить идущую полным ходом разработку **Baldur's Gate 3**, стало ясно — пора прощаться.

Сам Фарго к тому времени уже потерял контроль над **Interplay**, и вскоре за ним и за его товарищем Мэтью Финдли просто

закрыли дверь. Им обоим пришлось начинать карьеру в игровой индустрии практически с нуля. Основав **inXile Entertainment**, Фарго начал искать новые ниши и новые возможности для бизнеса, пытаясь пробиться на консоли, делая аркады и даже пробуя силы на мобильных платформах. У сотрудников **Black Isle** дела шли чуть лучше. Толковые разработчики нужны всегда, так что они основали **Obsidian Entertainment** и продолжили делать то, что умели, — хорошие ролевые игры. Хотя команда и их бывший босс работали теперь отдельно, связи между собой они не теряли.

Темные времена

Фарго тоже хотел делать что-то серьезное, вернуть былую славу, только дела с издателями у него категорически не ладились. Например, с идеей **Wasteland 2** он обивал пороги компаний с 2004 года, но даже когда **Bethesda** выпустила **Fallout 3**, возродив инте-

рес к серии и всему жанру, — издатели все равно отказались дать Фарго деньги на эту затею.

Obsidian Entertainment с переменным успехом боролась за свою жизнь на протяжении почти десятилетия. Многие думают, что она была успешна, но на деле даже хиты типа **Neverwinter Nights 2** и **Fallout: New Vegas** не принесли ей ни богатства, ни особой славы. К концу 2011 года ситуация стала катастрофической. Их последний шанс, **South Park: The Stick of Truth**, не оправдал надежд — издательство **THQ** готовилось к банкротству, так что судьба проекта повисла на волоске. Кроме того, **Obsidian** к тому времени имела как минимум три отмененных проекта и ни гроша за душой.

Отмена последней игры (некая ролевка для Xbox One) сказала на студии особенно тяжело. Прошли массовые увольнения. Оставшиеся члены команды просто приходили на работу и ничего не делали. Работы не было. Так что все просто сидели и смотрели



Студия **Black Isle** вполне могла называться **DragonPlay**. Так хотелось главе **Interplay**, но Фергюс решил, что этот вариант звучит по-дурацки.



Фергюс Уркхарт, глава студии **Obsidian**, мечтает сделать **Star Wars: Knights of the Old Republic 3**. С создания второй части началась карьера студии, только доделать работу они не смогли — на создание игры им дали всего 15 месяцев.



Брайан Фарго на той самой конференции в Шанхае, рассказывает слушателям про смерть сюжетных ролевых игр. «Шеф, все пропало! Гипс снимают, клиент уезжает!» (Фото: GDC Official)



Fallout: New Vegas считается успешной игрой, но со стороны разработчиков картина менее радужная. Bethesda пообещала, что студия получит хороший бонус, если рейтинг на Metacritic будет 85. Игра получила 84 балла.

на календарь. Все они знали срок, отпущенный студии на поиск нового контракта. Иначе ее ждало банкротство. Только шансов получить контракт не было.

Брайан Фарго тоже сдался. Стало ясно, что все его хождения по издателям бесполезны. Весь мир сходил с ума по бесплатным играм и сетевым шутерам. В ноябре 2011 года на конференции разработчиков в Шанхае Брайан прочитал лекцию о том, что сюжетные ролевые игры мертвы. Вместе с ними умерла надежда Брайана на возвращение к любимому делу.

Календари отсчитывали последние недели до наступления нового, 2012 года. До появления на Kickstarter проекта со странным названием **Double Fine Adventure** оставалось чуть больше четырех месяцев.

Старые друзья собираются снова

Игры на Kickstarter были и до Тима Шейфера, но Тим оказался умнее всех, открыв игровой индустрии истинные возможности сервиса. Популярные среди игроков ветераны получили возможность обналить свою былую славу, попутно заработав новую известность. Брайан Фарго моментально оценил открывшиеся перспективы — через не-

делю после начала шумихи вокруг **Double Fine** он уже заявил прессе, что скоро запустит аналогичный проект. На подготовку всего ушел еще месяц, и в марте 2012 года кампания по сбору средств на **Wasteland 2** успешно стартовала, став вторым успешным игровым Kickstarter-проектом «новой волны», захлестнувшей всю индустрию.

Тут-то Фарго и вспомнил про своих бывших коллег, которые как раз в этот момент уверенно шли ко дну. Сначала в рекламной кампании поучаствовал «отец» **Fallout 2** Крис Авеллон, а затем к проекту подключилась вся **Obsidian Entertainment**. Успех бывшего начальника не только дал студии финансовую поддержку за счет участия в разработке **Wasteland 2**, но и серьезно поднял шансы на создание собственной игры. Всего за два месяца **Obsidian Entertainment** создала концепт нового проекта, еще за четыре месяца довела его до анонса на Kickstarter. Брайан Фарго и его студия помогали чем могли, организуя рекламу и совместные пиар-акции. То, что было дальше, знают все. **Project Eternity** собрала более \$4 млн.

Новые возможности

Старая команда собралась вновь и показала, что она может зажи-

гать не хуже прежнего. Фарго, который целый десяток лет искал новые возможности для бизнеса, сумел увидеть и использовать выпавший ему шанс.

Пока Фарго готовил второе пришествие на Kickstarter, **Obsidian Entertainment** решала более серьезные задачи. В отличие от маленькой **inXile**, где ключевых разработчиков было немного, **Obsidian Entertainment** была довольно большой студией с командой ветеранов, многие из которых работали здесь много лет. Во время кризиса 2012 года пришлось уволить большую часть сотрудников, и хотя Kickstarter избавил их от угрозы банкротства, помочь возродить студию в прежнем виде он не мог. Поэтому руководство использовало свалившуюся на них славу для поиска новых контрактов.

Крис Авеллон рассказывал, что их успех произвел на издателей просто шокирующее впечатление. Они не могли поверить, что игроки и журналисты могут заинтересоваться хардкорными играми в духе девяностых. Такая реакция, в свою очередь, шокировала и самих разработчиков. «К нам обратилось сразу несколько компаний, заявив, что за такую цену они и сами были бы не против создать олдскульную RPG типа нашей. Мол, риски будут куда ниже, чем с играми AAA-класса.

Это меня просто ошарашило. Я не думал, что издатели готовы на столь радикальный пересмотр своих взглядов», — заявил Крис.

В итоге проекты обеих студий нашли себе издателей и получили дополнительное финансирование. Но главным успехом стало сотрудничество с русскими — холдинг **Mail.Ru** дал крупный заказ на создание **Armored Warfare**, а заодно поручил помочь заточить под западных игроков новую MMORPG **Skyforge**. Вместе с **inXile** студия била собственный рекорд на Kickstarter, приняв участие в разработке **Torment: Tides of Numenera**. Решались проблемы с **South Park: The Stick of Truth**, которая все-таки вышла в свет, пусть и с большим опозданием. Хеппи-энд.

■ ■ ■

Станет ли успех **Pillars of Eternity** случайностью или началом чего-то большего? Нам хотелось бы надеяться на второй вариант. Говорят, что в одну реку нельзя войти дважды, но у создателей великого **Fallout** это вполне может получиться. В свое время они стали символом «золотого века» игровой индустрии. И вот теперь сумели собраться вместе и готовы повторить свой успех, заново вписав свои имена в страницы всемирной истории игр. ■



Кто-то скажет, что зря **Obsidian** полезли в онлайн. Однако **Armored Warfare** — единственный их крупный проект, дающий стабильный доход.



Очередная проверка прочности связки **inXile** и **Obsidian** пройдет совсем скоро, с выходом **Torment: Tides of Numenera**.

ИГРЫ СО СТОЛА

КАК РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПРИШЛИ К ТОМУ, ЧТО МЫ ВИДИМ В PILLARS OF ETERNITY

Pillars of Eternity, несмотря на рейтинг за 90% и двести тысяч проданных копий за неделю, показалась игровому сообществу непростой. Но если неопиты ругаются на медведя из первой пещеры, то 77 000 игровых ветеранов, с самого начала поддерживавшие разработку трудовым долларом на Kickstarter, прекрасно знают, что неочевидные решения и суровая боевая система пришли в PoE из ролевых хитов пятнадцатилетней давности — Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment. А вот о чем ведают не все фанаты, так это о том, откуда в действительности растут ноги у сложных боевых систем в компьютерных RPG.

Основатель династии

К началу 1980-х ролевые игры все еще означали «карты, кубик, два стола». Лишь отдельные разработчики вроде Ричарда Гэрриота, Эндрю Гринберга и Стюарта Смита осмеливались переносить или сочинять сложные системы и придавать им удобную интерактивную форму. Крупные компании обратили свой взор на это увлечение заметно позже, причем главный удар нанесли те, кого не особенно ждали.

С самого начала студия Strategic Simulations, Inc. позиционировала себя как производитель качественных исторических варгеймов. Это где надо двигать по очереди фишки с изображением всадников, пулеметчиков, танков или варваров с дубинами.

Довольно скучный, но нишевый жанр, в котором SSI зарекомендовала себя настолько хорошо, что в 1984 году ее директора задумались над расширением доли рынка за счет своего нового козыря — крутого графического движка для походовых сражений в варгеймах текущего поколения. Один из менеджеров предложил «приблизить масштаб» и выпустить на нем тактическую ролевую игру. А что? Эти ролевые игры, по сути, то же, что и варгеймы (они даже произошли от них), только вместо условного отряда — условный персонаж.

Дизайнеры Wizard's Crown (1985) довольно быстро убедились в неправоте начальства, но отступать было некуда. Специфический опыт создания варгеймов сыграл свою роль: битвы ведутся на больших, проматываемых клавишами пространствах, а в партии состоят восемь разноплановых соратников, характеристики которых можно сгенерировать перед игрой. Как и в Dungeons & Dragons, броня влияет на эффективность применяемого оружия, которое делится на типы: ударное хорошо действует против кольчуги, режущее лучше всех справляется с кожаным доспехом, рубящее подходит для нанесения тяжелых ранений незащищенному телу. Но разработчики пошли дальше — оружие в игре обладает и персональными особенностями: копьа бьет через клетку, топор разламывает любой щит, а цеп попросту его игнорирует. С тщательностью варгеймов учи-

тывается и масса факторов — положение защищающегося (со спины бить всяко лучше, а если присесть, то легче избежать стрелы), боевой дух соратников, количество легких и тяжелых ранений, кровотечение и наличие у жертвы сознания. Все заклятья волшебников доступны с самого начала, но никаких описаний к ним не прилагается, чары приходится испытывать на собственном опыте. Экипировка не уступает классическим коллегам по цеху: предметы обычные и заточенные, зачарованные и просто магические, а наименования некоторых лезвий и дубинок так и вообще встретятся вам впервые, если вы не эксперт по холодному оружию.

Битвы генерируются случайным образом, и Wizard's Crown наверняка похоронили бы под гневными рецензиями, если бы не функция быстрого боя, которая сопоставляет параметры «в лоб» и позволяет вместо получаса кромсания каждой попавшейся на пути группы воришек уложиться в пять секунд. Но вообще, конечно, мы бы сейчас не посоветовали браться за Wizard's Crown — очень много ненужного микроменеджмента, неудобное управление (особенно в подземельях, где нужно таскать за собой всю партию), четырехцветная вырвиглазная графика, сюжет минимален, диалоги отсутствуют. Тогда это было круто, а сегодня это реально тяжело. Мы играли, поверьте.

В сиквеле под названием The Eternal Dagger (1987) SSI исправила только одну из всех этих не-

доработок — теперь партия вне боя представлена одним спрайтом. К роптанию геймеров добавился дисбаланс магии и оружия, еще более затянутые битвы и прочие мелочи. Впрочем, «Кинжал вечности» в любом случае не получил бы продолжения, потому что в том же году компании удалось заключить контракт с компанией TSR на разработку и выпуск игр по лицензии Advanced Dungeons & Dragons.

Золотой век

Подписанная прямо на чикагской Consumer Electronics Show (прародитель E3), для своего времени сделка TSR и SSI была просто неслыханной. В договоре фигурировали три линейки игр:

- * походовые RPG на движке Wizard's Crown по правилам Advanced Dungeons & Dragons;
- * мультиплеерные экшены с упором на исследование и боевку;
- * программы для настольной ADnD, позволяющие быстро заполнить и распечатать листы персонажей, посчитать результаты боя, сгенерировать монстров и так далее.

Поскольку хедлайнером должна была стать первая категория проектов, все остальные отдали на внешнюю разработку, а на главный фронт бросили аж тридцать пять человек — втрое больше, чем работало над Wizard's Crown. С позволения TSR для игры был придуман тут же ставший каноничным кусок Forgotten Realms, монстров перерисовали с официальных ил-

The Armory			
DAGGER	50	SHORTBOW	275
RAPIER	200	LONGBOW	225
SHORTSWORD	375	LT. CROSSBOW	635
STIMULAE	500	HUV. CROSSBOW	1260
BROADSWORD	725	BUCKLER	225
LONGSWORD	750	SHIELD	225
CLAYMORE	1000	LEATHER	450
GREATSWORD	1125	CUIRBOILLI	925
HANDAXE	75	RING MAIL	1625
BATTLE AXE	250	BRIGANDINE	1250
GREAT AXE	300	CHAIN MAIL	2500
MACE	300	SCALE ARMOR	2000
MORNINGSTAR	300	PLATE MAIL	5000
STAFF	25		
MAIL	25		
FLAIL	25		
LARGE FLAIL	675		
SPEAR	150		
HEAVY SPEAR	200		

↑ ↓ → ← Buy or eXit

В Wizard's Crown дизайнеры сделали некоторый перекос в сторону оружия — его вдвое больше, чем защитной экипировки.



Как и в аналогичных играх почти тридцать лет спустя, привал дает возможность восстановить силы и запас заклинаний.



Едва начавшись, многообещающая серия Wizard's Crown закончилась на втором выпуске.



Благодаря кастомизации героев Pool of Radiance их можно отличить по внешнему виду на поле боя среди однообразных стражников или воров.



На тот случай, если разговор грозит перейти в драку, на экране всегда отображаются параметры защиты и здоровья всех героев в партии.



Набирающие популярность многопользовательские текстовые игры заставили SSI задуматься над своей игрой в аналогичном жанре.

люстраций Advanced Dungeons & Dragons, а обложку для коробки с игрой заказали Клайду Колдуэллу, маститому художнику, специализирующемуся на фэнтези и книгах по ADnD в частности. Самым сложным, по признанию директора по разработке, оказался перенос системы характеристик. Движок Wizard's Crown пришлось основательно переписать, а заодно добавить к нему режим передвижения «от первого лица», потому что это выглядело гораздо круче, чем поднадоевший всем вид сверху. В то время озабоченных графикой было не хватало, а технологии шагали вперед гораздо стремительнее, чем сегодня.

Поскольку контракт предусматривал много продуктов в одной линейке, а система ADnD вовсе не против того, чтобы одни и те же персонажи участвовали в разных приключениях, дизайнеры решили создать особую систему сохранений, которая была бы совместима со всеми последующими играми. То есть вы прошли, к примеру, **Curse of the Azure Bonds** и теперь можете легко перенести своих прокаченных героев в **Pools of Darkness**. Такой метод и ранее использовали конкуренты в своих играх, но в ADnD он смотрелся как родной, в отличие от более современных **Mass Effect** или **Dragon Age**, где прокачка персонажей не дает ничего подобного.

Результат всех этих усилий не пропал даром. **Pool of Radiance** (1988) разошлась тиражом

в 250 000 копий, что впятеро превысило предыдущий рекорд SSI. А колдуэлловская обложка стала запоминающейся настолько, что всю серию ADnD-игр от SSI с тех пор зовут не иначе как Gold Box («золотые коробки»).

Звезда и смерть SSI

Контракт был выполнен и перевыполнен. SSI выпустила в рамках первой линии десять классических RPG, включая, кстати, и первую графическую MMORPG — **Neverwinter Nights** (1991). Второй тип, экшен-ориентированные аркады, разделили на две части: в «северных» коробках выпустили несколько игр про Войну Копья из вселенной Dragonlance, а в «марморовой» — единственную в своем роде **Hillsfar** (1989) от **Westwood Studios** (верно, той самой). Наконец, в помощь мастеру игры были написаны два инструментария — для расчета боев и подбора монстров и сокровищ. Но это была лишь надводная часть айсберга. SSI словно с катушек сорвалась, пытаясь выжать досуха из своего «золотого» контракта: помимо внутренней разработки, она заказала и выпустила еще шестнадцать игр по лицензии Advanced Dungeons & Dragons. Все это произошло в течение пяти лет — с 1989 по 1994 год. А потом началось падение.

Как и все, к чему прикасалась Strategic Simulations, Inc., провал тоже был классическим. Как мы уже отмечали, в те времена тех-

нологии мчались куда быстрее, чем сегодня. Графический движок, восхваляемый в 1988-м, вызывал скептическую улыбку уже в 1990-м. Но в SSI решили, что фанаты ролевых игр перебьются (да, уже тогда их держали за неприхотливых ботаников) и не захотят тратить ресурсы на обновление исходного кода и на техническую поддержку трех-четырех порядчиков, работавших с движком. Кроме того, качество выпускаемых игр сложно было назвать стабильным — среди единодушно восхваляемых проектов встречались как страшно забавованные, так и откровенно неиграбельные.

Как следствие — TSR отозвала лицензию, фактически лишив издательство главного козыря. Возврат к варгеймам занял слишком много времени, поэтому совет директоров решил продать бизнес. Сменив несколько владельцев, компания оказалась в руках Ubisoft, которая попыталась извлечь пользу от владения брендом, напелить логотип SSI на новую игру по мотивам Pool of Radiance, но проект не оправдал ожиданий, и с 2001 года марка, подарившая компьютерному миру настоящий вкус настольных игр, перестала существовать.

В начале этого года бывшие разработчики SSI объединились под баннером TSI и первым делом объявили о том, что они планируют не только вернуть старый добрый дух «золотых коробок», но даже сделать перенос героев между все-

ми играми, которые пожелают принять участие в совместной разработке. Сейчас систему Gateway поддерживает не только **Seven Dragon Saga** (разработка самой TSI), но и готовящиеся к релизу **Shadowrun: Hong Kong** (Harebrained Schemes) и **Torment: Tides of Numenera** (inXile).

☆☆☆

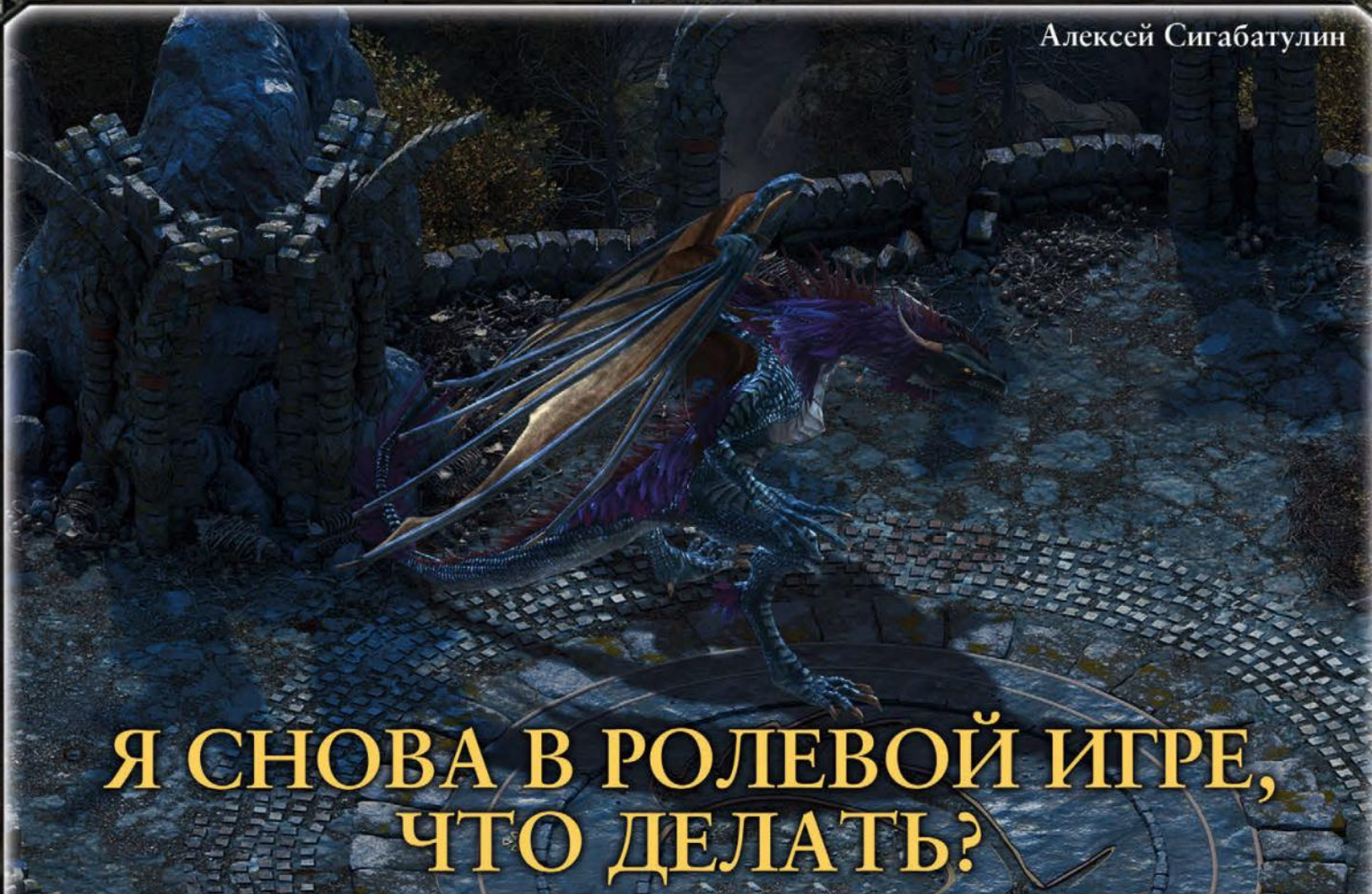
Как говорится, нет худа без добра. Разругавшись со «стратегами-симуляторами», TSR продала ADnD-лицензию издательству Interplay, которое съело не одну собаку на качественных ролевых играх (трилогия **The Bard's Tale**, **Wasteland**, **The Lord of the Rings**) и вообще обладало практически безупречной репутацией в начале девяностых. Поскольку история с поистрепавшимися «золотыми коробками» была еще свежа в памяти народной, корпорация Брайана Фарго сначала поэксплуатировала ролевую систему в других жанрах, а настоящую пушку подготовила акурат к выходу новой ревизии самой ADnD, наладив сотрудничество между TSR, BioWare и Black Isle Studios. Благодаря этому союзу на свет и появилась **Baldur's Gate** (1998), а вслед за ней **Planescape: Torment** (1999) и **Icwind Dale** (2000), о которых так любят вспоминать ветераны, подбираясь к медвежьей пещере в начале Pillars of Eternity отрядом из шести опытных приключенцев с ловушками и свитками... ☆



Hillsfar была не столько хардкорной ролевой игрой, сколько набором интересных минь-игр, причем в нее тоже можно импортировать персонажей из «золотых коробок».



Графику обновлять не спешили, но за пять лет дальше перехода от EGA к VGA дело не пошло. И это в 1993-м, когда уже начали выходить первые игры на компакт-дисках!



Я СНОВА В РОЛЕВОЙ ИГРЕ, ЧТО ДЕЛАТЬ?

ПОМОГАЕМ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В PILLARS OF ETERNITY

Новичку разобраться в ролевой игре всегда непросто. Необходимо сразу же усвоить огромные объемы информации: сюжет, правила игры и всякие хитрости. **Pillars of Eternity** не исключение. Вся игра, по сути, отсылка к классике жанра RPG — **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** и **Planescape: Torment**. Базовые правила вам, конечно, объяснят, но вот до всего остального придется доходить самому. Чтобы вы не ломали голову над неочевидными вещами, а как можно быстрее начали играть с удовольствием, мы подготовили десять полезных советов.

Кем я хочу быть?

Традиционная для любителя RPG задача создания персонажа в **Pillars of Eternity** легче не стала. Гарантируем, вы так же проведете в редакторе просто неприлично много времени. И если с внешностью проблем не будет (все варианты довольно неприятные и не играют особой роли), то выбор класса станет настоящим испытанием. Тут важно не слушать советов из разряда «этот класс лучший, а вот тот — отстой», а опреде-

литься с тем, какой персонаж подходит именно вам. Главный герой — постоянный член отряда, так что рекомендуем выбрать тот класс, который всегда будет вам нужен. Любителям отыгрывать роль советуем обратить внимание на паладина и священника — их навыки напрямую зависят от поведения.

Слишком сложно!

Трезво оцените свои возможности и знания. Вы знаток игр на Infinity Engine и можете пройти **Baldur's Gate** с закрытыми глазами? Можете смело включать высокий уровень и начинать скрипеть зубами. Всем остальным подойдут нормальный и легкий уровни. Впрочем, даже на них игра сумеет задать вам перца. Запомните простое правило: топиться нельзя. Попытайтесь ураганом пронестись по локации, бездумно закликивая врагов, и вас разделает на рагу даже самый слабый противник. И не забывайте сохранять. В игре есть автосохранения, но они срабатывают лишь при входе на локацию. Забудете сохраниться вручную — рискуете потерять кучу времени из-за какой-нибудь

нелепой ошибки или бага (в игре их пока что очень много).

Много букв

В **Pillars of Eternity** много текста. Даже не так: в **Pillars of Eternity** **ОЧЕНЬ МНОГО** текста. И его придется читать, если хотите понять хоть что-нибудь из того, что происходит на экране. Для всех изголодавшихся по хорошим ролевым играм несомненным плюсом станет тот факт, что **PoE** — игра в самостоятельном сеттинге, никак не связанная с какими-либо другими проектами. А это значит, что весь лор придется исследовать впервые. Частенько вам в руки будут попадать различные книги, описывающие события мира игры и его особенности. Не ленитесь их прочитать (а после этого не стесняйтесь продать, деньги всегда нужны). Также почти сразу после начала игры вы сможете «прикасаться к душам» различных NPC, чтобы узнавать о событиях, происходивших с ними (имя таких персонажей помещено в золотую рамку, найти их несложно). Эти эпизоды также дают вам массу интересных знаний, так что пропускать их не рекомендуем.



Богородице — необычная раса во всех отношениях.



Для входа в храм в самом начале игры лучше собрать команду побольше.



Созерцание духов обычно сопровождается вот такими «глюками».

Топографический кретин



Начиналось наше приключение довольно-таки безобидно.

Не забывайте тщательно исследовать локацию. Делать это лучше, включив режим скрытности. В нем вы сможете увидеть ловушки, а также различные секреты вроде тайников. Поверьте, все это сильно облегчит вам жизнь. Также не забывайте пользоваться кнопкой «Tab», что подсвечивает все интерактивные объекты на уровне. Не стесняйтесь обыскивать все сундуки, ящики и тела павших врагов — кто знает, какие сокровища вы там обнаружите. Денег и припасов всегда не хватает, так что несколько лишних монет придутся как нельзя кстати. Не забудьте всегда хранить в инвентаре веревку с крюком и лом. Они помогут попасть в некоторые секретные места.

Костры для КСП



Что может быть лучше вечера у костра? Ничего!

В ходе игры вам придется весьма много путешествовать и сражаться. У любого персонажа есть параметры выносливости, здоровья и усталости. И если в первых двух случаях можно просто выпить зелье или пожевать какой-нибудь корешок (рекомендуем делать это в бою, все-таки зелья и травы стоят денег), то уставшему персонажу поможет только отдых у костра или в таверне. Чтобы разложить костер прямо во время миссии, вам понадобятся припасы. Носить их можно лишь в небольших количествах (зависит от уровня сложности), стоят они дорого, по крайней мере на начальных этапах, так что это крайняя мера. Лучше пойти в таверну и отоспаться там, благо что в первом же крупном городе за некоторые заслуги вам предоставят бесплатную комнату. Если хотите после сна получить бонус к характеристикам, то придется доплатить за лучшие апартаменты. Позже у вас появится свой замок, где с вас не возьмут денег вообще. Хорошо быть героем!

Принеси мне вон ту ерунду

Помимо основного сюжетного квеста, в игре есть огромное количество заданий поменьше, пропускать которые никак нельзя. Не выполнив их, вы не просто упустите кучу ин-



Под этим «дружелюбным» деревом можно найти соратника! Рекомендуем обратить внимание.

ресных ситуаций и не узнаете многого о мироустройстве, но и усложните себе игру. Как мы уже говорили, денег здесь всегда мало, а бои со временем становятся только сложнее. В результате каждая монета и каждая единица опыта становятся на вес золота. И потом, в ходе сторонних миссий часто можно найти редкую экипировку. Не забывайте, что никто не будет подбегать к вам и предлагать задания, искать квестовых NPC придется самому.

Я в домике



Эта статуя — управляющая вашего замка. Не забывайте периодически к ней заглядывать.

Каждому герою положена крепость — это факт. К счастью, в ходе игры она появится и у вас. Называется замок Каэд Нуа. Именно в него будут уходить почти все ваши сбережения. Строение нужно сначала отремонтировать и восстановить, а затем постепенно прокачивать. Усовершенствованные элементы будут давать различные бонусы, иногда ненужные, но чаще — полезные. Не забывайте наведываться домой почаще: замок то и дело норовят атаковать бандиты и прочие темные личности, поэтому защита его ляжет на ваши плечи. Можно, впрочем, воспользоваться услугами наемников, но стоят они серьезных денег. Со временем в замок пожалуют различные торговцы и NPC, дающие поручения. Для их безопасности (и, соответственно, вашей репутации) крепость лучше хорошо обустроить — восстановить внешние стены и добавить защитных орудий. Это должно стать вашей первоочередной задачей.

Время летит

Не забывайте пользоваться функцией ускорения времени. Довольно часто вам придется воз-



В горячке боя главное — не забывать про паузу.

вращаться на уже пройденную локацию, и вы сможете сэкономить себе кучу времени и избавиться от необходимости ждать, пока отряд медленно дотопает до точки. Также помните про паузу. Ей придется пользоваться довольно часто, если не хотите наблюдать надпись «Вы погибли» каждые пять минут. В меню игры есть очень удобная вкладка настройки тактической паузы. Не забудьте заглянуть в нее и установить предпочитаемые настройки. Поверьте, это сделает игру гораздо легче и удобнее.

Подозрительные лица



В подземелья Од Нуа без вора лучше не соваться.

Даже если вы не жалуете класс вора в других ролевых играх, запомните простой совет: в Pillars of Eternity наличие персонажа с высокими показателями «скрытности» и «механики» — обязательная вещь. По миру игры разбросано огромное количество различных сундуков, большинство из которых либо закрыты, либо оборудованы ловушками. То же касается и многих дверей. И отмычки в этом случае не спасут, так как для их использования тоже нужен прокачанный навык «механика». В свою очередь, навык «скрытность» сильно облегчит вам бои. Перед обследованием локации резонно послать персонажа с этим навыком разведать местность, найти ловушки и обнаружить врагов. В игре есть одна хитрость: чем больше вы сражаетесь с определенным типом противников, тем больше вы о нем узнаете и тем меньше опыта получаете за победу. В итоге мимо многих врагов легче просто проскочить, а не тратить время и силы на бой.

Сделать хотел грозу



Лучше крутого сета брони может быть только горящий меч!

Приятно зайти в магазин, кинуть продавцу горсть монет и уйти с товаром. К сожалению, в Pillars of Eternity сделать это получается не всегда. Инвестиции в крепость, покупка припасов для костра будут отъедать существенную часть вашего бюджета. Как в этом случае не остаться без необходимых зелий и свитков? Правильно, скрафтить их! Побегали немного в лесу, собрали трав и корешков — и вот вы уже можете сварить несколько порций восстанавливающего эликсира. Не хватает денег на магическую броню, а покрасоваться перед всеми хочется? Попробуйте зачаровать доспехи сами. Экономия! ☆

СЕКС, НАВОЗ И ЭКСТУМАЦИЯ САЙД-КВЕСТ КАК ИСКУССТВО

Ролевые видеоигры последних лет обычно сосредоточены на основной сюжетной линии: укради принцессу, убей дракона, спаси мир, а после хоть потоп. Дополнительные задания часто превращаются в коллекционирование всякой ерунды и редко отходят от стандартного «сходи-принеси». Между тем хорошая сторонняя миссия — это либо нестандартная загадка, почти головоломка, что умственно и эмоционально вовлекает игрока. Это изящный способ рассказать нам о мире, в котором разворачиваются события.

Повод придумать закрученную историю или удивительную задачу, от которой брови ползут вверх, и побудить игрока не пройти мимо не ради очков опыта, а от того, что интересно. Мы

решили вспомнить нестандартные квесты из старых и не очень RPG, потому что нам надоело относить письмо чужому возлюбленному, наказывать разбойников, уничтожать невиданных зверей на кукурузной ферме.

Кто ты такой?

Побочные квесты редко влияют на основной сюжет. Это игра в игре. Но даже наш выбор — принять задание или отказаться — дает свободу действий и показывает нам, кто мы есть на самом деле. Минус в том, что мы чаще выполняем задания ради выгоды или отыгрыша черно-белой роли, а не ради себя. Игра заботливо подсказывает нам верный вариант, сулит манну небесную за решение за-

дачи, мешая толком вжиться в образ и действовать по собственному разумению.

В **Fallout 3** есть неотмечаемый квест «С днем рождения!». 16-летний подросток хочет, чтобы вы сопроводили его в Большой город. За помощь имениннику вы — где это видано?! — не получите никаких бонусов, а возможно, даже потеряете, если решите снарядить временного напарника чем-то полезным.

Как часто ремонт в квартире этажом выше рождает в голове мысль: «По голове себе постучи!» В **Gothic 2** мясник Алвин жалуется на несговорчивого соседа, который постоянно стучит молотком. Пришла пора отомстить за годы пыток перфоратором, ну и за Алвина, и вразумить безумца. В немецкой игре

главного героя поначалу не воспринимают как героя и даже не дают базовые сельскохозяйственные инструменты для скучной уборки урожая, мол, слишком ты, товарищ, мутный. Отличный способ через простой квест указать игроку на свое место.

«**King's Bounty: Легенда о рыцаре**» предлагает вжиться в роль иначе: целых шесть квестов (по одному на девушку), чтобы устроить свою личную жизнь. Герой может не только жениться, но заводить детей, а также остаться верным избраннице или познакомиться поближе с каждой. Наличие такого туза в рукаве, к сожалению, сводится к дополнительным слотам и бонусам для персонажа — каким именно, зависит от того, кто вам приглянется.



В **Arcanum** вам дают возможность выводить один из экспонатов местного музея — самого умного орка.



Иногда задания зависят от выбранной расы или класса. Один квест из **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** создан специально для носферату.



В Planescape: Torment есть дом-ловушка. Попались и не знаете, как выйти? Скоро появится Коллектор с телохранителями и потребует денег. Заплатите или напомните обманщику, где зимуют раки.

Копай

Исход квеста «Нельсон Ллендо» в **The Elder Scrolls 3: Morrowind** внезапно зависит от пола вашего персонажа. Мужчине придется либо заплатить разбойнику, либо сразиться. Встретив женщину, Нельсон потребует поцелуй. И да, вы можете отказаться, и вам за это ничего не будет. Не хочешь — не целуй, вполне изящное «воспиталити» прекрасного для неокрепших умов. Похожая история и с **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, где женский персонаж может переспать с гробовщиком в обмен на помощь.

По-своему преподносят поиск предметов в **Divine Divinity**. Перед вами ставят задачу найти лекарство для двух смертельно больных жителей. Загвоздка в том, что раненых солдат двое, а целительный камень, способный спасти жизнь, — один. В заброшенном доме валяется бесхозный аналог 3D-принтера — Волшебное зеркало, способное делать точные копии предметов. Берите средство от всех болез-

ней, и... теперь вы знаете, что делать дальше!

В **Fallout 2** нам напоминают, зачем все-таки мы идем покорять университеты. По версии разработчиков — чтобы убрать в Брокен Хиллс кучу браминьего навоза. Точнее, пять куч, если вы хотите стать экспертом экстрагирования экскрементов. В награду вы получите 500 очков опыта, +5% к красноречию (вероятно, за мастерское владение нецензурной лексикой). За сомнительное удовольствие придется пожертвовать репутацией в городе. Еще один оригинальный квест, при выполнении которого нам пригодится лопата, попадает в недавней **Fallout: New Vegas**. Разройте все могилы на кладбище Гудспрингс и заберите полезные штучки. Не бойтесь общественного порицания — причуды некроманта останутся незамеченными, даже карма не изменится.

Терпи

«Отец» **The Legend of Zelda** Сигэру Миямото сказал однажды, что



На просторах Ultima VII вы повстречаете шута-филолога. Тщательно выбирайте варианты ответов — его интересуют только односложные варианты.

здорово, когда игра заставляет игрока думать, что ему делать дальше. В **The Bard's Tale** важно не думать, а быть отвратительным мужиком. Вы можете «отжать» 200 единиц опыта, если вежливо ответите толкнувшему вас прохожему. А если нахамите в ответ на его извинения, то ближе к концу игры за повторные попытки извиниться получите почти полторы тысячи очков. В баре примите участие в музыкальном соревновании и получите награду.

Создатели **Baldur's Gate** пошли намного дальше. Они растянули квест на несколько игр, при этом сделали его максимально странным и непонятным. Игроку, рискнувшему ввязаться в авантюру, понадобится проницательность, внимательность и упорство, однако эти качества отнюдь не гарантируют вам успех. Побочный квест **The Pantaloon's Enigma** начинается в одной из первых локаций **Baldur's Gate**, когда некий аристократ, постоялец гостиницы, принимает вас за прачку и требует привести его штаны в порядок. Пока вы удивляетесь «подарку судьбы», золотые штаны оказываются уже у вас в кармане. И дальше... ничего! В **Baldur's Gate 2** вы получаете вторую пару брюк — серебряных. Кажется, здесь есть

какая-то связь! Затем вам начнут попадаться зашифрованные записки, которые еще сообщают, как прочесть. Смысла в них на первый взгляд не больше, чем в таинственных предметах, но из них понятно одно: «Храни штаны. Всегда носи их с собой». В **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal** мы наконец находим третьи брюки — естественно, бронзовые. Если методично переносить штаны из игры в игру, гном-кузнец в итоге сделает из них небывалой мощности доспех, оружие и амуницию. Годы метаний и ожиданий оканчиваются довольно прозаично, зато интрига хороша!

■ ■ ■

Мы играем в ролевые видеоигры именно ради этих маленьких колоритных историй. Они не влияют на сюжет, бывают короткими и длинными, смешными и грустными. Они заставляют думать над головоломками и сопереживать обитателям мира. Более того, они оживляют эти миры. Они — тот самый уникальный опыт, за который мы и любим ролевки, и еще одна причина, по которой стоит сыграть в **Pillars of Eternity**. С квестами у **Obsidian** все в порядке. ■



Фанаты Diablo так остервенело искали Секретный коровий уровень, что в Diablo 2 разработчики смились. Он открывается после завершения последнего квеста. И да, берегитесь коров!



Штаны не дают покоя и создателям Morrowind. У Хентуса украли штаны, пока он купался в реке. Скорее найдите похитителя и верните утраченное, пока бедолага не отморозил... ноги.

ВЕРДИКТ

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
STYGIAN SOFTWARE

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
UNDERRAIL.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
PENTIUM 4 1,8 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO, 2 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Underrail

Павел Бажин

МИ ЗАИСТА ВОЛЕ FALLOUT

Fallout в России — больше, чем Fallout. Это идея-фикс, во многом несбыточная мечта для всей отечественной игровой индустрии. Постапокалиптическая история про жизнь среди останков человеческой цивилизации почему-то близка нашему сердцу. Отсюда так и не увидевший свет «Новый Союз» про попаданцев и попытки воссоздать хаос и раздраз в Fallout: Nevada.

По гамбургскому счету официальная легенда закончилась на **Fallout 2**; серию пытались продолжать, только игры от **Bethesda** были просто играми, пускай и очень хорошими. Но... не **Van Buren**, не тот Fallout, который необъяснимым образом запал в душу нашим соотечественникам.

Вся надежда, не поверите, осталась на независимых разработчиков.

ПОД ЗЕМЛЕЙ

Сербский программист Дежан Радизик тоже очарован умирающей цивилизацией. В 2008 году молодой человек начал писать

движок для изометрической ролевой игры **Timelapse Vertigo**.

Пять лет он работал в одиночку, создал альфа-версию игры, переименовал ее в **Underrail**, выпустил демку, несколько раз пытался собрать деньги, чтобы поддержать разработку. И вот его труды и упорство принесли свои плоды: в сентябре 2013 года Underrail вышла в раннем доступе Steam, ее первые доходы позволили создателю нанять еще пару человек и даже расщедриться на композитора для нормальной музыки.

Если для 2008 года начинание Дежана было отважным и экзотическим, то в наше время инди-проектами такого калибра никого не удивишь. В Steam каждый день появляется с десятком новых, только известности добиваются единицы в год. Среди вереницы независимых проектов сложно вычленишь что-то любопытное, greenlight-система пропускает на платформу слишком много странных вещей. Поэтому, когда ты читаешь очередное неловкое «ролевая игра в духе Fallout, в этом мире можно все»

в описании, хочется немного разбить монитор. Да, такие штуки на энтузиазме обычно неумело копируют старые хиты.

Нишевую Underrail невероятно легко пропустить, но мы этого делать не будем. Сейчас объясним почему.

БИТВА ИНТЕЛЛЕКТОВ

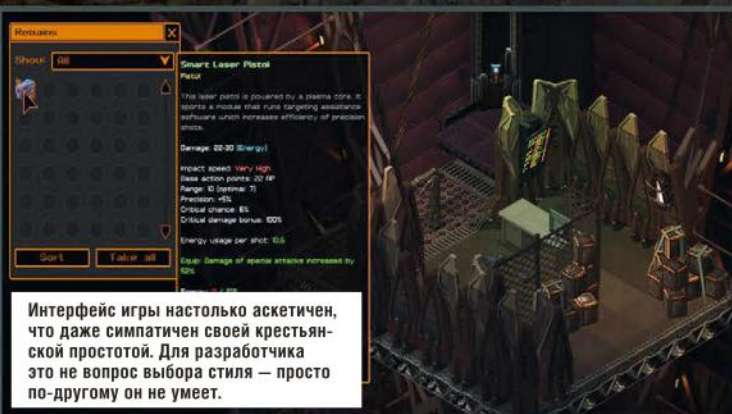
С серьезной миной рассказывать, о чем игра, кажется, бесполезно, начинайте считать штампы. Действие происходит в далеком будущем, когда поверхность планеты стала непригодной для жизни и человечество перебралось жить под землю, в обширные системы метрополитена. Станции-государства, угрюмые сталкеры в противогазах, мутанты-скорпионы, тайны и опасности, политические интриги и инопланетные артефакты — словом, все маркеры для поклонников.

Только это внешняя сторона. Когда игрок начинает знакомиться с внутренним устройством игры, то быстро понимает, что у создателя Underrail имеется свое

понимание, каким должен быть идеальный ролевой проект. Например, Fallout больше была про сюжет и взаимодействие с NPC. В Underrail акцент смещен на исследование мира и сражения.

Очарование таких игр строится на том, что они отходят от привычной геймдизайнерской школы: сейчас обязательно нужно снабдить игрока туториалом, объяснить, как работают все механики, и немного поводить за ручку. Когда же вас бросают в недружелюбный мир без всякой поддержки, начинается самое интересное — ты постигаешь каждую деталь самостоятельно. В этом преуспевают злые ролевки вроде **The Age of Decadence**, и знамя продолжает нести Underrail.

Уникальность боевой системы заключается в том, что главный герой — не Избранный. Он самый обычный житель подземного мира, далеко не самый умный, не самый ловкий и уж точно не самый живучий. При известном старании можно будет сделать из него терминатора, но





Игра продолжает развиваться. Скоро здесь появится большая локация с забавным названием «Институт Чорта». Сербский язык похож на наш, так что, вполне вероятно, под «чортом» разработчик подразумевал именно то, что вам показалось.



Кто делает постапокалиптическую игру без механических экзоскелетов? Да никто! Вот и разработчик Underrail решил, что в обязательном порядке добавит в игру шагающих стальных монстров.



Боевая система здесь честная. Враги пользуются тем же оружием и теми же навыками, что и игрок. Единственное серьезное преимущество — Save/Load. И этим преимуществом придется пользоваться довольно часто...

смысла в этом мало. Обычный игрок очень скоро усвоит, что группа вооруженных врагов — это не кучка опыта для прокачки, а верная смерть. Боевая система заставляет игроков больше полагаться на собственную смекалку, чем на прокачку персонажа. Смысл системы — дать игроку много вариантов действий.

Допустим, можно прокачать «скрытность» и ползать по вентиляционным шахтам, изображая из себя ниндзя. А если вместе с этим прокачать психические способности, можно вырастить мини-джедая, способного истреблять врагов одной лишь силой мысли. Можно стать специалистом по минам, завлекая врагов в заботливо расставленные для них ловушки. Или же изучить яды и взять на вооружение бесшумный арбалет. Способов решать проблемы масса, каждый имеет свои достоинства и недостатки.

Грубая сила универсальна, но игрок всегда в меньшинстве. Прямое столкновение обычно в таком случае заканчивается печально. Пси-атаки хороши против

одиночных живых целей, однако на роботов и турели они не действуют, тут нужны навыки хакера. Ловушки позволяют избежать перестрелок, вот только враги в Underrail не глупее игрока. Они прекрасно все видят, стараются обходить опасные места, а могут и вовсе разминировать ловушку, прикармливая ценную мину. Скрытность позволяет незаметно проскальзывать мимо врагов, но камеры и системы охраны работают на совесть, скрыться в освещенных местах довольно проблематично, а разбитые лампы могут привлечь внимание.

Что же делать? Только одно: действовать по ситуации и обманывать хитрую экосистему. Например, если враги умеют разминировать ловушки, камеры засекают ваши движения, а система охраны оперативно посылает в место вашей дислокации всю охрану... Значит, можно наставить кучу мин, засветиться перед камерой, спрятаться, дожидаться, пока набежавшие охранники займутся разминированием, а затем кинуть во всю теплую ком-

панию гранату! Мины сдетонируют, положив всю охрану разом. В общем, главное оружие игрока в Underrail — смекалка. Когда ты не слишком хорошо понимаешь принципы, по которым устроен виртуальный мир, не можешь просчитать внутреннюю систему правил, то начинает твориться магия. Игрок думает, как бы ему экспериментировать, а потом удивляется, потому что его идею можно воплотить в рамках видеоигры.

ВСТУПАЙ В ШАХТЕРЫ

Помимо невероятно глубокой боевой системы, Underrail предлагает большой мир для исследований. Главному герою не дают задания спасти мир или притащить чип для компьютера. Первое время вы выполняете задания своей общины, а потом... Что будет потом, зависит только от игрока. Вообще, скорее всего, вы начнете освоение игрового мира с поиска кнопки, которая включает карту. Для этого надо потыкать все кнопочки подряд, затем зайти в меню настроек,

вдумчиво изучить все опции управления и выяснить, наконец, что карты в игре нет. Вообще.

Это принципиальный момент. Разработчик считает, что отсутствие карты полезно для создания атмосферы. Игрок должен запоминать окружение и внимательно его изучать. В обжитых локациях вы, может, и не потеряетесь, но когда разбудите динамит и сможете взрывать завалы, ведущие к глубинным тоннелям... там реально можно заплутать. Так что можете рисовать свой путь на бумажке. Или не ходить вовсе.

Хотя вариант «не ходить» существует, только если вы играете с классической системой прокачки — она добавлена для любителей получать опыт от убийства врагов, выполнения квестов и прочей деятельности. Настоящая же игра начинается тогда, когда игрок выбирает фирменную систему Oddity XP, которая позволяет получить опыт лишь при нахождении специальных предметов-дикивинок, и никак иначе. В результате игроку дается огромный стимул для исследования мира, а главное — появляется возможность играть без убийств вообще. Опыт вы получаете только за странные предметы и выполнение поручений.

■ ■ ■

Прохождение игры уже сейчас может занять более сотни часов, при этом студия постоянно добавляет новые локации и квесты. Можно считать, что приход настоящего духовного наследника Fallout 2 состоялся: после многочисленных попыток завоевать давно опустевший трон туда с полным на то правом взгромоздился Underrail. Хардкор, потрясающая система крафта, куча оружия и снаряжения, умные враги, уникальная боевая система и невероятная свобода действий... Underrail может дать игроку очень многое, если, конечно, он умеет говорить с ней на одном языке. Если же нет, то игрок увидит лишь очередную инди-игру с пиксель-артом. И это нормально: хорошая игра не должна нравиться всем. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Редкая инди-игра для фанатов Fallout 2. Несмотря на ранний доступ, это полностью играбельный и стабильный проект, так что не стоит бояться участи стать альфа-тестером.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★ 5

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★ 5

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★ 8

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

БОЛЬШЕ РАДИАЦИИ

Павел Бажин

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ ПОКЛОННИКУ FALLOUT

Underrail — наиболее интересный наследник оригинального Fallout, но это далеко не все, что может предложить индустрия. Мы решили собрать в одном месте игры, способные заинтересовать фанатов игры и жанра. В подборку мы поставили названия, которые обычный игрок легко мог пропустить, так что никаких Arcanum, Wasteland 2 и Fallout 3 вы здесь не найдете — готовьтесь к сюрпризам.

НОМИНАЦИЯ

«ЭКОНОМИКА ДОЛЖНА БЫТЬ ЭКОНОМНОЙ» — NEO SCAVENGER

Neo Scavenger — сверхбюджетная и одновременно очень крутая постапокалиптическая ролевая игра. Если графика Underrail вам показалась устаревшей, то в Neo Scavenger ее, можно сказать, нет вообще. Карта мира в духе **Heroes of Might and Magic**, вместо локаций и событий — картинки с описанием, вместо сражений — панель с выбором действий да текстовые отчеты. Что? Страшно? Как можно играть в такое в XXI веке? Да запросто. Neo Scavenger вышла в 2012 году и до сих пор захватывает умы поклонников жанра. Более того, далеко не факт, что разработчики отказались от графики из-за проблем с бюджетом. Чем меньше графики, тем больше возможностей, а по их части Neo Scavenger находится вне конкуренции.

Находите джинсы — ноги перестают мерзнуть, а в инвентаре появляются карманы для вещей. Ранили? Перемотайте рану бинтом и наблюдайте, как он постепенно намокает от крови и гноя. Повстречали вооруженного человека, а у вас даже монтировки нет? Сделайте грозный вид и крикните ему, чтобы убрался. Персонаж голодает, устает и впадает в депрессию. Ранены, выдохлись, не выспались, надели разные ботинки, температура на улице упала, а у вас нет теплой одежды? Все это скажется на ваших параметрах.



НОМИНАЦИЯ

«ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ» — THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

В 2004 году немцы не удержались и сделали свою попытку создать «национальный Fallout». Причем занялась этим толковая команда энтузиастов, которая знала, что делает. Как и полагается любой порядочной немецкой игре, **The Fall: Last Days of Gaia** вышла настолько глючной, что можно было бы выносить игру сразу в морг, но дотошные немцы не бросили дело и за пару лет исправили почти все ошибки.

Грубо говоря, перед нами трехмерный Fallout, но закон сохранения энергии гласит: чем больше сил тратится на графику, тем меньше остается на все остальное. Меньше свободы, меньше возможностей... Ситуацию исправляют отличные диалоги, юмор, забавные квесты, а также большой и живой мир, населенный оригинальными персонажами, которые не просто стоят в виде болванчиков по стойке смирно, а ходят по округе и занимаются своими делами.



НОМИНАЦИЯ

«САМЫЙ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПОСТАПОКАЛИПСИС» — THE AGE OF DECADENCE

Пять лет создавался Fallout: Nevada. На Underrail ушло уже семь лет, и релиза все еще нет. Долгострой? Ха! **The Age of Decadence** делали одиннадцать лет! Увы, шансов побить рекорд **Duke Nukem Forever** нет, но разработчик старался. Снимаем шляпы. Что касается самой игры, то это довольно смелая попытка объять необъятное. Вместо радиоактивных пустынь и противогазов мы получаем фэнтезийный мир в сеттинге Древнего Рима! Олдскульный жанр и пошаговая боевка — и в то же время почти полное отсутствие свободы и жесткая привязка к сценарию, как в современных играх!

Задумка очень интересная, и даже целевая аудитория имеется: многие фанаты жанра, лет двадцать назад щелкавшие хардкорные игры как орешки, сейчас уже постарели, обзавелись семьями. Времени и желания осваивать сложную механику новых игр уже нет, так что олдскул в современном формате может оказаться очень востребованным. Игра должна выйти в этом году, так что очень скоро мы увидим, насколько оправдались расчеты разработчиков.



НОМИНАЦИЯ

«ПОСЛЕДНИЙ ШАНС» — SHADOWRUN: HONG KONG

Создатели The Age of Decadence не первые, кто решил облегчить жизнь игрокам. Студия **Harebrained Schemes**, делая **Shadowrun Returns**, тоже посчитала, что игре не нужно ни хардкора, ни особой глубины. Попроще и покрасивее! Пресса была разработчиков так, что до сих пор вспомнить приятно. Даже ногами пинала. В аддоне **Shadowrun: Dragonfall** студия учла претензии и во многом исправилась, но — кардинально переделывать геймплей все-таки не решилась. В результате получилась хорошая, но все еще не идеальная игра.

И вот попытка номер три. **Shadowrun: Hong Kong** очень быстро набрал на Kickstarter более миллиона долларов, что свидетельствует о том, что разработчики все-таки сумели найти собственную аудиторию. Это, кстати, не так уж и хорошо, поскольку может убедить создателей оставить все как есть. Однако если студия рискнет и продолжит начатую в Dragonfall работу над игровым процессом, то новый Shadowrun может стать настоящим хитом. Все задатки у него есть.

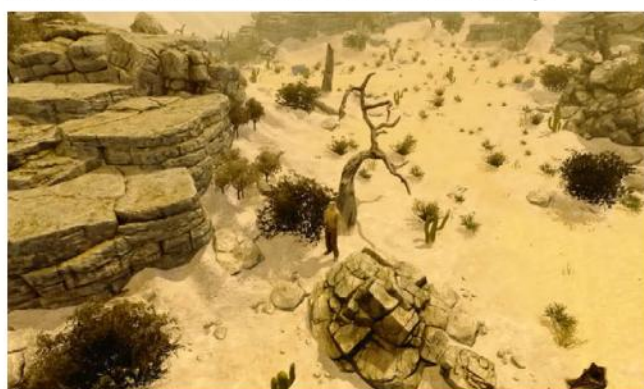


НОМИНАЦИЯ

«ПЕРВЫЙ ШАНС» — AFTER RESET

After Reset — игра, оценить которую можно будет еще очень нескоро. Разработчики явно поторопились отправить ее в ранний доступ на Steam, так как состояние проекта сложно назвать даже альфа-версией. Такой, знаете ли, ранний прототип с парой локаций. Команда не скрывает, что в этом году сможет выпустить разве что краткий пролог игры, а закончить проект они планируют к концу 2017-го или началу 2018 года. Тем не менее симпатичная графика, щедрые обещания разработчиков, а также удивительная схожесть названия и логотипов студии **Black Cloud** (создатель After Reset) и **Black Isle** (создатель Fallout) уже обратили на себя внимание общественности.

Разработка ведется три года, причем в команде довольно много русских, а руководитель проекта Ричард Никсон, как оказалось, русскоязычный британец, родившийся в СССР. Особую надежду вызывает обстоятельство, что Ричарду не понравился ни Wasteland 2, ни The Fall: Last Days of Gaia, — он считает, что эти игры слишком далеко ушли от Fallout, чтобы считаться продолжателями его идей. Ну что же, посмотрим, как получится у Black Cloud. Прототип внушает надежду, но пока контента слишком мало, чтобы давать оценку.



НОМИНАЦИЯ

«ЛУЧШИЙ FALLOUT» — FALLOUT: NEVADA

Русский Fallout все-таки не совсем фикция. Фанаты не так давно успешно закончили работу над грандиозным проектом под названием **Fallout: Nevada**. Это не мод и не аддон, а полностью новая игра, использующая движок и часть ресурсов Fallout 2. Получилось не просто хорошо, а отлично! Все случайно скачавшие игру товарищи отсеются на первом же квесте, не сумев забраться на лестницу, — Google выдаст им устаревшую информацию о прохождении квеста (раньше надо было попросить напарника подсадить), а поискать веревку с крюком в машине они не догадуются.

Геймплейная часть осталась практически нетронутой, но это, наверное, только к лучшему. Целых пять лет создатели игры работали над новым контентом, не отвлекаясь ни на что другое: 2,7 МБ текста для диалогов, новые квесты, локации, персонажи и полностью новый сюжет, посвященный Убежищу 8, тому самому, на основе которого был создан город Vault City и в которое привезли водные чипы для Убежища 13. Что может быть лучше Fallout? Только еще один Fallout, о котором мы расскажем на следующей странице. ■





«Разруха не в клозетах, а в головах», — говаривал один профессор-вивисектор. Мы же, развивая его мысль, заметим, что разруха в ее превосходной степени, постапокалиптической, еще и вечный образ, живущий в печальной русской душе. Потому и любима на постсоветском пространстве серия Fallout, потому и не прекращались попытки сделать «Фоллаут по-русски».

Но все результаты этих попыток канули в Лету. А когда очередная студия все-таки добивалась успеха (S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033), у нее получалось нечто слишком славянское, чтобы сравнивать с Fallout.

Поэтому, наверное, самый толковый из «Фоллаутов» нашего разлива с ходу переносит нас в Неваду. И сделан на движке от первых двух частей серии, от чего возликует душа любого фаната «старой школы».

Fallout: Nevada полз к релизу больше шести лет. Александр Пошелюжин со товарищи взял за основу механику Fallout 2, но вот содержание уже создава-

лось собственноручно. И Александр устоял перед соблазном ударить S.P.E.C.I.A.L.-ом по российскому постядерному бездорожью...

ДАВНЫМ-ДАВНО, В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ПУСТОШИ...

Я не вижу ни необходимости, ни смысла в том, чтобы проецировать мир Fallout на Евразию. Fallout — американская игра об Америке, и никак иначе. В крайнем случае можно подумать насчет Мексики и Канады.

Для нашей же культурной площадки нужна своя вселенная и свой подход. Какие именно? Вот на этот вопрос пока никто ответа не нашел. В обсуждениях часто оперируют двумя аргументами — православное воспитание и коллективизм. Но как именно должна выглядеть ролевая игра в «русском» сеттинге — это вопрос авторского поиска, которым пока почти никто не занимается. И мне кажется, что искать ответ нужно прежде всего в среде русских писателей и художников.

Итак, вместо спасения родной деревни Арройо — история печально известного Города-Убежища, который в Fallout 2 давно и успешно практикует агрессивный технофашизм и евгенику, да и в целом всюю идет поперек постядерному индивидуализму, проводником которого стала Новая Калифорнийская Республика.

Однако в Fallout: Nevada еще рано говорить о Городе-Убежище. Сам бункер, несколько наземных построек — вот и вся держава, жителей которой снедает панический страх привлечь к себе внимание Пустоши. В том числе и потому, что один подозрительный субъект похитил чертовски важное устройство, без которого Убежищу 8 придется несладко. Будто в качестве компенсации неподалеку при загадочных обстоятельствах отыскался наш герой. Разумеется, страдающий от амнезии!

Как вы думаете, кого отправят на поиски украденной аппаратуры? Конечно же, бедолагу с опустевшей головой. Vault dweller ходит под стол пешком, на дворе всего лишь 2140 год, мир тихом

возрождается после ядерной катастрофы 2077 года. Это накладывает кое-какой отпечаток: например, роль меновой валюты до сих пор играют бумажные деньги, а беззаконие и анархия творятся повсюду в куда больших масштабах.

Игру предваряет маленький пролог. В 2091 году (для вселенной Fallout это время сродни палеолиту) обитатели Убежища 8 делают первую робкую вылазку во внешний мир. Одним из участников вылазки, кстати, становится Ричард Моро, который позже успеет лишиться человеческого облика, создать армию супермутантов и погибнуть от руки выходца из Убежища 13 (можно и мирно разойтись, но Моро все равно не жилец). Александр, как нам удалось выяснить, хотел придать больше значения эпохе «ядерной зимы».

Время, конечно, интересное, но весьма банальное для построения историй. В условиях выжженного мира сценаристу негде развернуться. О выживании индивида и преступных разборках



Fallout без казино и блудниц — и не Fallout вовсе. И никаких рамок, в Fallout: Nevada есть место даже изнасилованию.



Разработка игры началась до выхода Fallout: New Vegas. Александр списывает все различия между его проектом и игрой Obsidian на столетнюю разницу.

уже сказано достаточно. Хотите понять, каким может быть этот мир, — посмотрите фильм «Побег из Лос-Анджелеса» Джона Карпентера.

Однако среди наших безумных идей было разделение сюжетной линии на три части, каждая из которых была бы самостоятельным приключением и выбиралась при старте новой игры. Первая часть повествовала бы о герое, покинувшем Убежище вскоре после атомной войны. Вторая показывала бы основную сюжет. А третья демонстрировала довоенный футуристический городок 2077 года. Объединяла их история восьмого Убежища.

ХОРОШИМИ ДЕЛАМИ ПРОСЛАВИТЬСЯ НЕЛЬЗЯ

Но вернемся к реалиям невадской Пустоши. Постыдажные неведомы обрушились на обширную площадь, на которой находятся знакомые нам Нью-Рино, Нью-Вегас и будущий Город-Убежище. А еще — Солт-Лейк-Сити, Зона 51 и множество маленьких поселений, куда люди бежали от опасностей новых «мегаполисов». В поселениях, однако, царит такое стилевое единодушие, что ветеранам и не снилось.

Мы попросту не хотели тратить время и силы на визуализацию городов. Ведь в основе проекта лежат истории, игровая вселенная и взаимодействие между персонажами — то, что делать труднее всего. Поэтому мы брали обычные наборы тайлов и стен и снабжали их уникальными объектами. Визуализация всегда рассматривалась как последний шаг в работе, поскольку ею заниматься легко и приятно.

Fallout: Nevada, хоть и любительской разработки, изобилует противоречивыми и едкими историями, за которые мы любим сам Fallout. В деревушке Блэк-Рок не рады девице из Нью-Рино, и их можно понять:

дама «нагуляла» нехорошую и очень заразную болячку. И без того затравленные жители подумывают прикончить гостью, в чем наш герой мог бы помочь.

А мог бы и поискать знающего доктора. Или вывести антибиотик из подорожника, подогретого яростью.

Добрые поступки обычно требуют куда больше усилий, чем злые. Чтобы залатать страшные переломы у мальчонки из индейского поселения, придется сперва доказать свою компетентность, потом отговорить краснокожих от применения их традиционных средств (о духи, ниспослите мне еще рентгеновских лучей!) и, наконец, раздобыть целый медицинский арсенал.

А можно целый поселок отравить к чертям, потому что угрожал безопасности Города-Убежища.

События редко бывают случайными, и столь же редко они бывают оторваны от популярного контекста. В командном пункте военной базы «Хоторн» вы найдете не только полезные мелочи (например, столь нужный в тех краях антирадин), но и останки командира базы. Офицер заперся в туалете в первые минуты Великой войны и там застрелился — точно так же поступил генерал Джек Риппер из фильма «Доктор Стрейнджлав». Нью-Рино и Нью-Вегас пропитаны духом гангстерской культуры — что для серии, пожалуй, не ново.

Отсылки не нужно плодить специально, они должны вырастать естественным путем. Interplay черпали вдохновение в фильмах, книгах и историях из жизни, иногда даже просто копируя атрибутику (вспомните пистолет калибра 10 мм и оформление автомобилей из комикса *Hard Boiled*).

В нашем проекте огромное количество скрытых и явных цитат, пасхалок, контрматериалов и идей, рожденных под влиянием каких-либо произведений и



Норман проиграл свой надпочечник. Кого-то ждет незабываемое путешествие к сердцу Американской мечты. А Нормана ждет операция.



Молитесь, чтобы встречные рейдеры пришли не по вашу душу. Тогда из драки получится даже извлечь кое-какую выгоду.

исторических фактов. Так, сюжет Уран-Сити вдохновлен фильмом «Дрожь земли 4», а история Хардинга — книгой Кена Кизи «Над кукушкиным гнездом». Отчасти это побочный эффект той исследовательской работы, которую мы вели по ходу разработки. Ведь, чтобы правильно изобразить мир постыдажной Невады, необходимо до некоторой степени изучить и Неваду настоящую.

ТЯЖЕЛО В ДЕРЕВНЕ БЕЗ НАГАНА

Fallout: Nevada с превеликой готовностью поручит вам обчищать руины, сражаться с рейдерами и пакостить в казино — и в то же время, как и любой Fallout, предложит возрождать Пустошь. По-разному. Например, запустить производство и поставки ядер-колы, клепать боеприпасы, бороться с антисанитарией и всякой преступной мразью. Единственный в игровом мире экземпляр силовой брони вообще придется собирать по чертежам! Не говоря уже об автомобиле, раздобыть который отнюдь не так просто, как старенький «Хайвеймен».

Играть в эту игру даже сложнее, чем в первые части Fallout, — хотя бы потому, что нельзя метнуться на базу Наварро и уволочь оттуда броню Анклава. И потому, что напарников у вас не будет. И патроны в дефиците, пока руки не дойдут до собственного производства.

Баланс жесток, но справедлив — до финала сюжетного квеста дойдут лишь стойкие духом. Как и всегда, его нить растворяется в происходящем почти в самом начале, чтобы дать нам свободу наслаждаться миром Пустошей. Не всегда опрятным

(в текстах встречаются ошибки), немного глючным и сильно запоздалым, но все же.

Мы дважды бросали разработку. Строго говоря, релиз 1.00 тоже можно отнести к этому разряду. По мере развития проекта у нас росли навыки, происходила переоценка созданной работы. Если бы мы взялись за проект сейчас, то сделали бы его совсем другим. Ответственность перед сообществом заставила завершить Fallout: Nevada вопреки собственному недовольству.

Сейчас мы обдумываем серьезный самостоятельный проект, не связанный с Fallout. Но пока эти планы слишком неопределенные, чтобы ставить вопрос о производстве. Сначала нужно придумать действительно интересную и перспективную идею, а уж потом размышлять о путях финансирования. Будет ли это краудфандинг или что-то другое — вопрос рабочий.



Мы не будем ставить никаких оценок — иначе просто утонем в оговорках. Это любительская модификация, безо всякой рекламы и организованной поддержки, да еще и фактически вышедшая давным-давно — версия 0.99 появилась в 2011 году. С тех пор общественность успела породить массу видеопрохождений, руководств, небольшую тематическую энциклопедию и сотни форумных дискуссий. Но ни один фанат не пострадал от душевных травм, а посторонние люди путают Fallout 2 с Fallout: Nevada.

Мы считаем, это недурной результат. ■



На улицах Ветра Войны круглосуточно тренируются солдаты, а балбес в левом нижнем углу бьет о стену, чтобы доказать свою крутизну. Такие мизансцены в игре не редкость.

ВЕРДИКТ

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
SQUARE ENIX

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ПЛАТФОРМА
PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
FINALFANTASYTYPE0.COM

Денис Майоров

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

ШКОЛЬНИКИ КУРАЖАТСЯ

Мы ждали **Final Fantasy Versus XIII** семь лет. Ждали, потому что разработчики решили на этот раз взглянуть на серию по-новому — нахмутив брови и щедро плеснув настоящего мрака. Ждали, потому что последняя номерная «Финалка» получилась плоской и нудной и к тому же, как назло, растянулась на трилогию.

Ждали и не дождались. На E3 2013 **Versus XIII** превратилась в **Final Fantasy XV**, а хмурый тон уступил традиционным ярким краскам и легкой приключенческой атмосфере.

Меж тем японские поклонники серии свою мрачную «Финалку» получили еще в 2011 году, когда на PSP вышла **Final Fantasy Type-0** (бывшая **Final Fantasy Agito XIII**). В ней, с поправкой на портативный формат, было почти всё, чего мы ждали от **Versus XIII**. Теперь **Type-0** официально перевели на английский, а попутно перенесли ее на большие платформы. Но насколько она там уместна?

ДО КОНЦА

Мир Ориенс поделен между четырьмя государствами. Разумеется, на трех мирных правителей

нашелся один злобный тиран с гитлеровскими замашками и наполеоновскими амбициями — властитель империи Милитеси, — втянувший всех в войну.

В процессе наступления на очередное государство силы Милитеси сумели здорово подгадить противникам, оборвав их связь с кристаллом, позволяющим использовать магию, вследствие чего вражеская регулярная армия оказалась беззащитной. На этом месте в игру вступил «Класс Ноль» — особый отряд кадетов, способных колдовать и без связи с кристаллом. Армия Милитеси получила отпор, а руководство принялось готовить план контрнаступления, в котором кадетам предстоит сыграть главную роль.

Да, опять школьники спасают мир. И да, это не самые интересные школьники. Истории кадетов получились до неприличного прямолинейными: четырнадцать душ, и все сразу же видны насквозь. Вот задира с добрым сердцем, вот начитанный рассудительный лидер, вот обаятельный скромник, а вот паникер, который наверняка втянет всех в неприятности. Какими герои начинают, такими они и останутся до самого финала.

Но если отставить в сторону личности кадетов, то следить за местными дворцовыми интригами, строя собственные предположения и пытаясь понять, что на уме у участников большой политической игры, становится делом на удивление занятым. Война — только фон. История переворачивается с ног на голову чуть ли не в каждой сюжетной миссии, и в конце концов становится ясно, что общая мрачность **Type-0** — отнюдь не видимость.

Вдобавок у истории имеется второе дно. При повторном прохождении появляется много новых сюжетных арок, раскрывающих истинные мотивы героев и заставляющих переосмыслить события. Но, чтобы до этого добраться, придется многое стерпеть.

НЕЖДАНЫЕ ГОСТИ

В **Type-0** очень крепкая боевая механика. Сражения протекают в реальном времени и напоминают стычки в **Crisis Core: Final Fantasy VII**, но если там мы управляли одним персонажем, то здесь в бой можно взять сразу троих и свободно между ними переключаться. Остальные сидят на скамейке запасных и в случае необходимости заменят

павших товарищей. Словом, в геймплее многочисленность отряда весьма к месту.

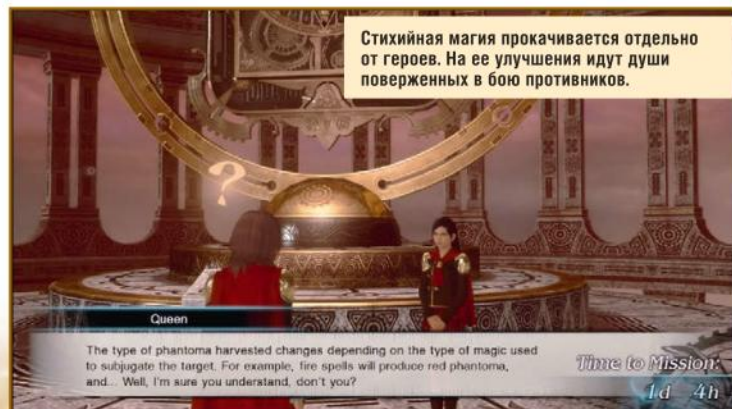
У каждого из кадетов свое оружие и масса навыков, которыми они обучаются в процессе. К прочим навыкам можно присокупить еще и стихийную магию, но у каждого кадета всего две ячейки активных умений, так что выбор придется делать с умом.

И как раз в этом «с умом» — ключ к выживанию. Идти на летающего босса тремя бойцами ближнего боя или пытаться убить ледяного демона, не имея в команде огненного мага, мы не советуем. Запасных кадетов тоже следует готовить к битве, поскольку герои здесь гибнут быстро и внезапно, а оживить их можно только в конце задания. Подвох в том, что никогда не знаешь, с кем столкнешься. Готовиться к миссии чаще всего приходится вслепую, и потому почти все они проходятся минимум в два захода.

К тому же в один прекрасный момент сложность сюжетных заданий резко подскакивает, да так, что даже самые сильные и умелые любимцы гибнут через раз. Тут-то и начинается скучнейшая часть игры: приходится выходить на глобальную карту



Красивые ролики встречаются нечасто, многие сюжетные повороты приходится наблюдать в кривоватых сценках на движке.



Стихийная магия прокачивается отдельно от героев. На ее улучшения идут души поверженных в бою противников.

The type of phantoma harvested changes depending on the type of magic used to subjugate the target. For example, fire spells will produce red phantoma, and... Well, I'm sure you understand, don't you?

Time to Mission!
1d 4h



Среди второстепенных персонажей интересных личностей тоже не сыщешь. Неплохо проработаны только ключевые фигуры противоборствующих сторон.



А вот сами кадеты в переиздании очень приятные. На их фоне окружение только еще больше ужасает.

и фармить. «Ролевая» рутина занимает почти половину игры и губит приятные впечатления от интересной тактической боевки.

КУБ

Впрочем, прохождение сюжетных заданий от охоты за опытом на глобальной карте отличается не сильно. Дизайн миссий здесь отсутствует вовсе. Мы просто пробегаем по комнатам, зачищая их от полчищ врагов. И главное во время таких забегов — не глазеть по сторонам. Релиз на допотопной PSP оставил свой отпечаток: почти все уровни в Type-0 представляются набором унылых каморок с ящиками по углам.

Подход к оформлению мира ставит крест и на исследовании. Какой смысл бегать по глобальной карте и посещать разбросанные по ней городки, если каждый из них являет собой крохотную площадь с торговцем и десятком зевак? Да и сама карта — лишь мутная равнина с парой горных хребтов и редкими лесами. Ничего, кроме случайных стычек с монстрами и пары пещер (тоже с монстрами), вас на ней не ждет.

Альтернатива — исследование академии, где герои коротают

время между заданиями. Тут можно болтать на отвлеченные темы, брать простые поручения в духе «убей пять слизняков» и второстепенные задания, которые от сюжетных отличаются только отсутствием роликов. Награждают за это расходниками — но их, честное слово, проще купить у торговцев. Тем более что с деньгами в игре проблем не бывает.



Type-0 далеко не безнадежна, но ей требовалось не просто переиздание в высоком разрешении, а более решительные меры. На PSP четыре года назад ей многое можно было простить — как карманная игра она прекрасна. Но сегодня, на новых домашних консолях, да еще и по цене, сравнимой со стоимостью других крупных новинок, игра оставляет несколько иное впечатление.

Возникает вопрос: зачем? Очевидно, ради приложенной демоверсии Final Fantasy XV. Ну и ради истории, которая на голову превосходит все, что пыталась изобразить тринадцатая часть. Однако нас все равно не покидает чувство, что на той же Vita Type-0 смотрелась бы на порядок выигрешнее. ■



Пожертвовав одним из членов группы, можно вызвать на поле боя зйдо-на — могучее существо, которое ненадолго переходит под ваш контроль



Более или менее симпатичные локации обычно показывают только перед самыми важными сюжетными поворотами.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Формально свои обязательства Square Enix выполнили: на английский игру перевели, текстуры подтянули... но для новых консолей Type-0 все еще до боли архаична. И, несмотря на отличную боевку и удачный сюжет, многие купят ее исключительно ради демки Final Fantasy XV.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★ 6

ГРАФИКА: ★★★★★★★★ 6

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★ 6

РЕЙТИНГ

6,0
«СРЕДНЕ»

Системные требования НЕОБХОДИМО:

Intel Core 2 Duo,
4 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Intel Core i5,
6 ГБ, 2 ГБ видео

CITIES SKYLINES

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ЖАНР
Градостроительный
симулятор
ИЗДАТЕЛЬ

Paradox Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Colossal Order

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

citysskylines.com

ПЕРЕКРЕСТОК ТРЕХСОТ ДОРОГ

О том, как артель **Colossal Order**, неплохо выступившая с симулятором общественного транспорта **Cities in Motion**, получила благословение на «крестовый поход» против серии **SimCity**, мы уже не раз рассказывали. Их градостроительному симулятору **Cities: Skylines** для успеха достаточно было обойти привычные грабли конкурентов. Однако финны этим не ограничились, и почти все их оригинальные находки сработали. Почти.

САМЫЙ ЛУЧШИЙ ГОРОД НА ЗЕМЛЕ

Начинаем мы на квадратике два на два километра, прямо как в последней **SimCity**, а потом скупаем соседние земли. В сумме будет уже шесть на шесть, что куда просторнее, чем сами знаете у кого (и меньше, чем у **Cities XXL**). Тем не менее масштабы тут несравнимо скромнее, чем у соперников. Говоря лживым языком аналогий, **SimCity** — это падший

Рим, создателей которого совсем недавно настиг злой рок, **Cities XXL** — разорившийся и чудом живой Детройт, а **Cities: Skylines** — маленький и гордый Спрингфилд.

Который, однако, чтит традиции. Первичный перебор инструментов не оставляет сомнений: да, мы будем заниматься тем же, чем и много-много лет назад. Тянем-потянем дорожные полотна, стараясь предупредить будущие проблемы с трафиком. Обеспечиваем новых и старых горожан социальными службами, энергией, водой и прочими радостями цивилизации. Мэрскими указами разграничиваем жилые, коммерческие и промышленные области.

Но все же перемены заметны. Зоны застройки лишились жестких прямоугольных границ — вместо них тут мелкая сеточка, поэтому промежуток еретической формы (например, треугольной) окажется застроен от края до края. Если клетки удачно сложатся в квадрат пять на пять, строители сообразят здоровенный ма-

газин с парковкой, чуть поменьше — будет лавочка, затеряется один квадратик — и там вырастет уютная заправка. Настоящий подарок ценителям витиеватых форм: рисуйте дорогами хоть котика, хоть небо, солнце и Кришну, все едино найдется, куда прикнуть жителей и работников.

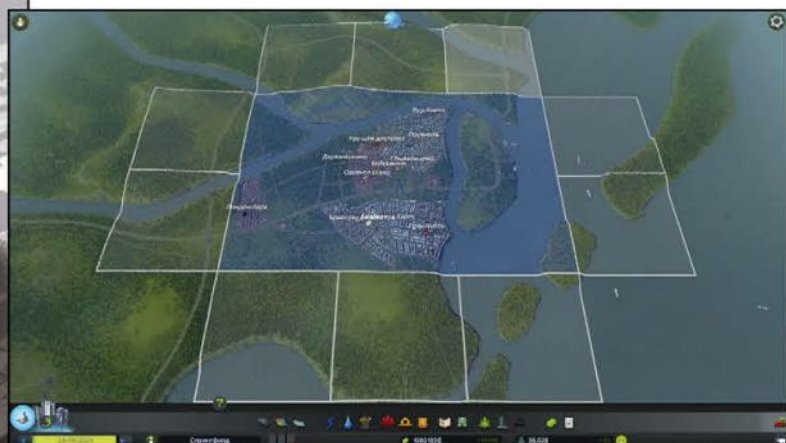
Город в **Skylines** не статичен, его составные части быстро меняются. Реагировать на это помогает ручное разделение на районы: выделяем нужные кварталы, называем как-нибудь — и вперед, ставить галочки напротив эдиктов. Поддержка парков, запрет курения, экономия энергии, установка датчиков дыма — тут есть целая куча законов, помогающих управлять сепаратно. А промышленные районы вдобавок наделяются специализацией: лесозаготовки, горнорудное дело, сельское хозяйство. Правда, точно так же специализировать, скажем, коммерческие районы не получится, из-за чего с функциональной точки зрения города в итоге раз-

личаются не слишком сильно, — не выйдет у вас ни неоновый город-казино, ни деловой центр.

КОМУ НА ОКЛАХОМШИНЕ ЖИТЬ ХОРОШО

Зато город постоянно находится в движении и им всегда интересно управлять. Хороший район с парками и университетами станет элитным, а если застройка плотная, то и многоэтажки вырастут. Торговые империи рухнут, если обнаружится острая нехватка покупателей, и на их месте ничто не возникнет, пока клиентская база не расширится. А фабрики и комбинаты мигом банкротятся при продолжительном дефиците кадров.

Почему это происходит? Как и в любом хорошем градостроительном симуляторе, из-за ваших промахов. Пожалуй, чемпион среди них — избыток «белых воротничков». Вы радостно строите школы и вузы, горожане отчаянно грызут гранит науки. Хорошо?



Выкупать новые территории разрешают при переходе на следующий этап развития города. Не очень часто, но тесно не бывает.



Возможностей по разработке районной политики много, но не хватает чего-нибудь радикального — к примеру, платных парковок.



Назначение районов очевидно даже без разметки: где крыши красные — промышленность, где все зелено — спальные районы.



Бравые огнеборцы заперли автобус в «коробке» из своих экипажей. Автобус честно ждал, не жульничал и даже не съехал на тротуар.

Сейчас да, но через несколько лет в городе переведется пролетариат, а именно он — движитель промышленности. Конечно, выпускники престижных институтов тоже встанут за станок, но лишь тогда, когда более приятные вакансии закончатся. Результат — все умные, а заводы стоят.

Кто смог бы с ходу вычислить такую взаимосвязь? Мы — только опытным путем. Других столь же неожиданных подвохов найти не удалось, но экосистема Cities: Skylines от этого не становится хуже. Благодаря множеству факторов, например стоимости земли или зашумленности, единокредно построенный город не застывает в янтаре на тысячу лет, а живет, развивается, деградирует — или даже тонет.

Бетонные джунгли растут и рушатся, но вокруг них тоже кипит жизнь. На дороге нет празднующихся: вот Джо Шесть Банок едет из рюмочной, вот дальноточник компании «Дуб Дубикл» везет лес в порт, вот катафалк выехал за свеженьким трупом (до десяти покойников в одном кузове!). Skylines честно выдумывает жителей, населяет ими дома и доверяет им работу. А они, милые нашему сердцу обыватели, мчатся по жизненному пути, засоряя местный аналог «Твиттера» диванными размышлениями. Ну, вдруг мэр не знает, что на углу Пятой и Молотова снова погасли фонари и остыли чайники.

Впрочем, Colossal Order оставили себе путь для отступления, который изрядно затрудняет изучение симуляции. Вздумали проследить за жителем города? Тогда не отрывайте от него взгляд, иначе потеряете безвозвратно. Запомнили дом? Хе-хе,

списка жителей вы все равно не найдете. Мы следили за неким скудно образованным субъектом свыше двадцати реальных минут, за которые он успел неделю простоять на автобусной остановке, пешком вернуться домой и дважды телепортироваться в никуда, что было заботливо пояснено статусом «В растерянности». В молекулярной, что ли, растерянности?

Симуляция в Skylines справляется с главной задачей — заставляет город работать по понятным и логичным законам. В первую очередь это сказывается на трафике: если, скажем, ваша единственная промышленная зона (самый надежный источник рабочих мест) связана с жилым районом одной двухполосной дорогой, то трудяги и колонны груженых тягачей уж позаботятся, чтобы в этом месте все встало намертво. А потом еще застрянут у перекрестка на выезде из города. Но стоит добавить дорог, построить пару вмещающих развязок и перекрыть тяжелому транспорту доступ в жилые кварталы, как ситуация выправится в считанные дни.

Создатели оставили солидный арсенал для устранения дорожных несчастий. Плотное асфальта можно приподнимать, поворачивать под самыми безумными углами, соединять в развилки и перекрестки. Вот сдвоенные шестиполосные шоссе: попробуете слить в перекресток, и будет МКАД с трехчасовыми пробками. А потрудитесь заплести хитрую косичку из съездов-переездов, и деловитые горожане продолжат сновать туда-сюда. Создавать работающие развязки — задача заковыристая, но приятная сама по себе.

ПОВЕРНУТЫЕ РЕКИ

Электроэнергия в градостроительных симуляторах обычно делится на «грязную» и «чистую», то есть из возобновляемых и не возобновляемых источников. Забавно, что Cities: Skylines сумела испортить любителям природы малину: ветряки, к примеру, дико шумят, досажая жителям, а ядерная электростанция сожрет весь дебет.

Так нас подводят к мысли, что царь всех генераторов — водяная турбина.

ГЭС в градостроительном жанре — долгожданный гость, многие годы никто не мог себе позволить их «изобрести». Оказалось, все, что для этого необходимо, — толковая физика текущей воды и, конечно, минимальное знание игроком гидродинамики.

Плотина — удовольствие дорогое (дороже только реакторы), но и настраивается она особо. Через водоем протягивается изогнутая «стена» будущей дамбы, а игра подсказывает расчетную выходную мощность. Даем добро на строительство. Дамба стопорит течение — настоящее, честное течение! Уровень воды ниже нее начинает снижаться, а выше — возрастать. Потом под воду уйдет прибрежный поселок, а водяные насосы в устье реки не смогут дотянуться до крошки. Значит, что-то пошло не так.

Готовьтесь к долгой и увлекательной игре «получи 1600 мегаватт и не затопи окрестности». Карты богаты на сюрпризы. Например, уровень моря будет настолько низок, что у подножия дамбы попросту обнажится дно. Или, допустим, окажется, что пе-

регороженная речка сообщается с другим притоком, где-то за пределами видимости, а этот приток течет мимо нефтяных промыслов... Жаль, что притопленные районы лишь недовольно мигают значком наводнения. Настоящее стихийное бедствие нам, увы, не нарисуют.

На том водные процедуры, правда, почти заканчиваются. Установить водонасосные станции выше очистных сооружений додумается, полагаем, любой. Но вот строительство плотин, не в обиду бобрам, потребует философского отношения к поражению и терпения. Результат окупится, а там и до каскадов дело дойдет.

■■■

Первый градостроительный опыт Colossal Order не прошел идеально гладко. Некоторые внутренние механизмы игра робко прячет, а мы вынуждены при этом опираться на вторичные показатели: то же строительство плотин производится на ощупь, ведь ни уровень воды, ни высоту над уровнем моря нам не укажут. А что производят предприятия? Куда девают? Как товар попадает на полки? Конечно, вы можете проследить за грузовиком и догадаться, но нельзя же наблюдать за каждой фуруй!

Но орехи наподобие этих легко излечимы патчами и модами, и эту игру они погубить не способны. Пускай что-то остается за кадром, все остальное здесь предельно ясно. Cities: Skylines — умный и гибкий симулятор мэра, со множеством полезных настроек и действительно живым городом. Который вдобавок не дает спуска. ■

Реиграбельность
да
Классный сюжет
нет
Оригинальность
нет
Легко освоить
да

Дождались?

Игра не болеет гигантизмом в духе Зураба Церетели, зато с блеском создает настоящие города с настоящими обывателями, что соседям и не снилось. Зодчество в Cities: Skylines — занятие увлекательное, а порой и похорошему заковыристое.

Геймплей: 9
■■■■■■■■■■
Графика: 8
■■■■■■■■■■
Звук и музыка: 8
■■■■■■■■■■
Интерфейс и управление: 8
■■■■■■■■■■

Рейтинг
9,0
Великолепно

ВЕРДИКТ

Системные
требования
НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2 ГГц,
4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
i5, 3 ГГц, 4 ГБ,
1 ГБ видео

Дмитрий
Ежов

ЖАНР
Платформер
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Moon Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
Xbox 360,
Xbox One
САЙТ ИГРЫ
oribblindforest.com

БЕРЕГИТЕ ЛЕС



AND THE BLIND FOREST

Шустрый белесый зверек Ори, разом напоминающий диснеевского Лило (плюс молчаливость, минус оскал) и героя несуществующей ленты Хаяо Миядзаки (минус, пожалуй, чересчур уж экзотический облик), на самом деле дух, дитя и покровитель леса Нибель. Лес между тем окутан тьмой и его надо спасти: в полумраке бродят аморфные твари, опушки усеяны шипами, в общем, жить тут больше нельзя. После того, как по вине кататризм у Ори погибает родитель (заботливое существо Нару, очевидно уже подсмотренное авторами где-то в мультиках японской студии Ghibli), герой, в надежде рассеять зло, отправляется на поиски украденных элементов маги-

ческого Древа — только так, по рассказу духа Сейн, можно вернуть Нибелю былое процветание.

Постепенно краски над фольклорно-сказочным лесом сгущаются, в местных чащах появляются лазеры, бомбы и множество жутких конструкций-ловушек, но романтический флер все это, как ни странно, совсем не портит — скорее даже наоборот.

РОСТОК

Главное, что представляет из себя **Ori and The Blind Forest**, — это плод любопытной эклектики, диалог двух полярных культур. Воздушность, нечеткость, романтическая призрачность лучшего на свете аниме замешаны здесь

с визуальной ясностью мультфильмов Disney (собственно, сами авторы говорили в интервью, что одинаково вдохновлялись «Королем Львом» и «Ходячим замком»), и это не чудной мезальянс, как можно сразу подумать, — гармония кадра в игре исключительная. Выразить этот эффект на письме невозможно, проще сразу сказать, как нездешне художники играют тут с дизайном, красками и светом-фильтрами: сумрачный портрет леса вмиг сбивает дыхание, магические всполохи и огненные реки лавы слепят сетчатку, а пещеры с сотней оттенков лилового и темно-синего заставляют завороченно разглядывать каждый камень и каждую лужицу.

Как и в случае с творчеством Мишеля Анселя (серия **Rayman**), даже привыкнув к качеству арта, сложно избавиться от мысли, что перед тобой абсолютное волшебство. А игра все не сбавляет атаки: декорации стремительно меняются, красок становится все больше и больше, и гипноз этот сохраняется вплоть до финала.

Работает вся эта магия при закадровой поддержке пышного симфонического оркестра, музыке которого срочно хочется купить сразу после титров (**Microsoft** уже выпустила соответствующее цифровое издание). Относительно известный в индустрии композитор Гарет Кокер (работал, к примеру, над саундтреком гонки **InMomentum**) написал для



Рассмотреть еще сверкающий Нибель нам особо не дают — очень быстро все становится плохо.



Поначалу управление кажется обманчиво простым, даже с клавиатурой проблем нет. Однако уже через пару часов сложно будет и с геймпадом.



Количество жизней Ори в процессе игры будет постепенно увеличиваться.

платформера очень ясный и волнующий звук. Меньше чем за месяц новый альбом стал самым популярным материалом Кокера на Last.fm.

ШАГ ИЗ КУСТОВ

Приятно, что при столь выдающейся форме работа Moon Studios не позволяет себе замыкаться в рамках арт-инсталляции (см. искусство Дженовы Чена) или быть легкомысленной игрой. Механика здесь хоть и простая, но свежая, с любопытным нюансом: большинство важных действий, включая создание точек сохранения и спецудары, требуют специальной энергии, которую Ори получает из разбитых кристаллов. Связано это с тем, что сам персонаж драться не может и боевые обязанности целиком возложены на дружелюбного духа Сейна, что вечно кружит рядом и требует волшебной подпитки. При этом мана не только обеспечивает дополнительные функции вроде включения взрывного удара — иногда вас просят потратить ресурсы, чтобы просто открыть путь дальше. Так что чекпойнтами под грузом обстоятельств приходится часто жертвовать, да и заточенные в булжниках бонусы добывать не всегда бывает выгодно: запас энергии может пригодиться для более важных операций уже через минуту.

Планировать действия стоит и потому, что мир в игре, сам по себе хищный и непредсказуемый, организован по Metroid-правилам. В пределах уже открытых локаций лес можно исследовать

почти свободно, и это известным образом добавляет в сценарий элемент остросюжетности. Даже следуя карте, всегда есть шанс свернуть не туда, упасть в сырые катакомбы, опрометчиво создать там чекпойнт, погибнуть в стычке с монстром и, пораженчески колотя по кнопкам, пытаться вылезти обратно, к нужной тропинке. Обойтись одной попыткой в таких случаях получается редко.

Хотя важнее расчетов здесь, безусловно, умения, которые Ори обретает с накоплением опыта. Способности, как в том же «Метроиде», расширяют для вас географию. Так, научившись плавать, Ори сможет заглянуть в область, куда раньше ему мешала пройти вода, двойные прыжки помогут преодолеть воздушный барьер и так далее. Со временем коллекцию навыков пополнит даже умение прыгать по вражьи снарядам, акробатически ловко маневрируя среди монстров и смертельных вспышек, — здесь платформер буквально получит новый ритм, станет ощутимо резче и злее.

ПРАВИЛА ВЫЖИВАНИЯ

Moon Studios, судя по их дебюту, очень тонко чувствуют свое дело, и к геймдизайну это относится не в меньшей степени, чем к оформлению: свежие локации, загадки и приемы появляются здесь, кажется, ровно в тот момент, когда ты уже капельку устал от прежних; и даже твари из паноптикума (слизни, пауки, злые совы и прочие) расставлены по уровням как-то очень убедительно. Как часто и



В битвах с несколькими врагами часто проблемно — атаковать и уворачиваться приходится одновременно, что непросто делать из-за спецэффектов на экране.



Сцены с побегом от разрушительной угрозы — одни из самых ярких в игре.

бывает в таких случаях, за техническим блеском здесь не так много собственных идей, точнее сказать, находка всего одна — это описанная выше схема получения и растраты энергии. В остальном — от общей структуры до системы прокачки и строения уровней — игра больше предпочитает аккумулировать чужой опыт, напоминая при этом несколько игр разом.

Особенно получается любопытно, когда к середине прохождения, часу на третьем-четвертом, авторы беззастенчиво включают **Super Meat Boy** — без точечных маневров среди стен и ловушек вы погибаете мгновенно. Звучит, конечно, как сущее дурновкусие: завязку по Миядзаки, упоительный открытый мир и прочую местную романтику трудно увязать в голове с мясорубкой и сотнями рестартов. Но авторы — мастера эклектики, у них во всем всегда полная гармония; именно поэтому большинство даже самой честной и осмысленной критики

по поводу Ori кажется чем-то вроде вялого брюзжания. И это, надо сказать, чрезвычайно редкое для компьютерной игры явление.

■ ■ ■

Говоря о том, как ловко, по-цирковому искусно авторы скрестили в одной сказке столько на первый взгляд несовместимого, постоянно хочется скаламбурить по поводу организационной структуры самой Moon Studios: как известно, работники компании разбросаны по всему свету и вживую виделись лишь один раз, на выставке Е3. Впрочем, даже если предположить, что все дело здесь в сплаве непохожих культур и взглядов, остается загадкой, как студия смогла создать настолько гармоничное, цельное произведение, — все-таки без большого мастерства тут явно не обошлось.

Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту прекрасную игру. ■

Реиграбельность
нет
Классный сюжет
нет
Оригинальность
нет
Легко освоить
да

Дождались?

Платформер
выдающихся
художественных
качеств
с монолитной
игровой механикой.

Геймплей: 8
Графика: 10
Звук и музыка: 9
Интерфейс и управление: 8

Рейтинг
9,0
Великолепно

ВЕРДИКТ

ОЛЕГ ЧИМДЕ

THE EVIL WITHIN THE ASSIGNMENT

ЖАНР

ЭКШЕН, SURVIVAL HORROR

ИЗДАТЕЛЬ

BETHESDA SOFTWARE

РАЗРАБОТЧИК

TANGO GAMEWORKS

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

ПЛАТФОРМА

PC, XBOX 360, XBOX ONE,

PS3, PS4

САЙТ ИГРЫ

THEEVILWITHIN.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

INTEL I7 SERIES, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

INTEL I7 SERIES, 4 ГБ, 4 ГБ ВИДЕО

ЛУЧ СВЕТА В ТЕМНОМ ЦАРСТВЕ

История The Evil Within началась в октябре прошлого года, но не закончилась до сих пор. Синдзи Миками, наплевав на все модные веяния, создал очень авторское произведение, в котором не то что двойное дно — дна в нем нет вовсе.

The Evil Within сможет познать не каждый. Кто-то увидит в нем лишь старомодный и неудобный боевик, кто-то — аллюзии на кучу хорроров про игры с сознанием. Но истина откроется лишь тем, кто привык мыслить шире. Кто не просто играет, но изучает, сопоставляет и делает выводы. Для таких появился повод покопаться еще. The Assignment блистательно справляется со своей обязанностью: чуть-чуть поясняет, немножко дополняет произве-

дение, но, конечно же, в итоге оставляет еще больше вопросов.

Осторожно! Весь текст — один сплошной спойлер The Evil Within. Если вы не играли в последнее творение Синдзи Миками, но все-таки планируете — советуем сразу же перейти к вердикту.

ЛЕНТА МЕБИУСА

По большому счету, в сюжете The Evil Within смущали лишь две вещи — то, что некоторые локации непонятно откуда взялись, и пустоватые второстепенные персонажи с неясными мотивами. Так вот вам, пожалуйста: The Assignment элегантно объясняет, чем занимались напарники Себастьяна Кастелланоса, когда пропадали из виду, почему Джозеф покрывался

струпьями и нападал на игрока, а Кидман так цинично предала своих коллег в самом конце.

Все на самом деле очень просто, и вы могли бы догадаться об этом еще в прошлом году. Джулия Кидман никогда и не была напарницей Джозефа и Себастьяна Кастелланоса. Ее завербовала таинственная компания «Мебиус», вложившая деньги в машину виртуальной реальности STEM, к которой подключено сознание всех действующих лиц. Задача для новоиспеченного агента — найти аутиста Лесли, оператора всей этой системы, и вернуть его в реальность. Альтернатива для Кидман — сестра в тюрьму, так что выбора особого нет. «Тебе все это может показаться нереальным», — говори-

ли они. Но что есть реальность, когда твой мозг подключен к машине, создающей целые миры?

События The Evil Within целиком и полностью разворачиваются в виртуальности. Мир, который Кастелланос считал реальным, на самом деле второй слой «сна», как это было в «Начале» Кристофера Нолана. Действительно просыпалась как раз таки одна Кидман, да и то на несколько секунд. Так что наняли ее уже после того, как подключили к STEM, — на это указывают и размытые лица болванчиков из «Мебиуса», которых нам подсовывают в самом начале The Assignment.

Вот только... что вообще тогда считать реальным? И существует ли компания «Мебиус» на самом деле?

Виртуальный мир, собранный из осколков памяти подключенных к STEM людей, выглядит как один большой коллективный кошмар. В этом виноват, конечно же, ученый-социопат Рубен, сконструировавший мир и подчинивший его себе. Но есть еще и таинственный наниматель, вторгающийся в «сон» Кидман на правах Бога. И тогда-то становится понятно, что ядро системы, сам Рубен, — такая же жертва, как все остальные. Как у ленты Мебиуса, в этой истории нет внешней и внутренней стороны — одно незаметно переходит в другое.

Есть такая штука — сонный паралич. По статистике его хотя бы



Таинственный наниматель Кидман не показывает своего лица. Есть ли оно у него вообще?



STEM нестабильна, и из-за этого отличить реальность от нереальности достаточно легко. А может, и нет...

раз в жизни переживает каждый, так что если еще не было — ждите, будет. Говоря обывательским языком, это процесс, обратный лунатизму. При лунатизме ваш разум спит, но тело бодрствует, а во время сонного паралича наоборот. Представьте на минуту: вы просыпаетесь, открываете глаза, видите свою комнату, слышите музыку, под которую засыпали... но двинуться не можете. Грудь сдавливает, вы пытаетесь вырваться из сна, но паралич все больше вас затягивает. И тут вы видите, что в комнату кто-то заходит.

ЧЕРНЫЙ ЧЕЛОВЕК.

Казалось бы, он нереален, но в то же время — вот он, прямо перед вами, в вашей комнате. Стоит и улыбается вам. Уверю, в тот момент вы сочтете ситуацию абсолютно реальной. И никакой грани не заметите.

В The Evil Within никакого Черного Человека не было, только создатель машины STEM Рубен Викторiano и порождения его больного сознания. Но благодаря The Assignment становится понятно: все это время в реальности Каstellаноса и Рубена был кто-то еще. И это, пожалуй, главная загадка «нового сезона». И главный источник страха. Никто из нас не может быть уверен, что наш мир полностью реален, а значит, ваш персональный Черный Человек, вполне вероятно, где-то рядом. Возможно, позади вас. Прямо сейчас.

КРОВАВЫЙ БАН

Благодаря личной трагедии Себастьян Каstellанос умел сопротивляться воле Рубена и бороться с ним — поэтому в виртуальности

он получил разное оружие, включая арбалет «Агония» (говорящее название, правда?). У Кидман способность иная: пострелять дают один раз, а в остальное время можно лишь прятаться и открывать тайные проходы с помощью фонаря. Кидман — лучик света в этом темном царстве, читер, способный изменять правила игры под себя. До конца не ясно, приобрела ли она свои способности благодаря скверному характеру и сложному прошлому (неповиновение и нарушение законов — конек Джулии) или «чит-код» в виде фонарика ей выдали админы из «Мембиуса», но факт остается фактом — благодаря свету фонаря в мире Рубена появляются новые проходы и открывается сокровище.

Но виртуальная реальность, создаваемая STEM, — полностью закрытая экосистема, и стоит только в ней появиться «читеру», как на охоту сразу же выходит античитерская программа — Light Woman. Жуткий монстр, сотканный из образов подсознания Кидман (образ матери?). Стоит попасться, как «бан» последует незамедлительно.

Скрытное прохождение за Кидман серьезно отличается от того, что было в изначальной кампании. Джулия оружием не пользуется, ловушки обезвреживать не умеет и нож в голову монстру воткнуть не может. Зато появилась возможность полноценно прятаться за укрытиями и приманивать врагов. Получилось где-то на уровне экшена из оригинала: неудобно, очень сложно, но интригующе.

Никакой прокачки нет и в помине, так что сделать из хрупкой девушки атлета не получится — умирает она с двух ударов, бегать долго не может (дама вообще-то на каблук), а укрытия встреча-



Новые враги полностью слепы. Но если вы выдадите себя, то очень скоро превратитесь в кровавое месиво.



Light Woman, защитный механизм, созданный миром Рубика.

ются не так часто. Прохождение игры за Кидман напоминает квест: загадок гораздо больше, лобовые столкновения почти отсутствуют, а бал правит способность игрока действовать аккуратно и точно.

Каждый из нас что-то вкладывает в этот мир. Кто-то конструирует поезд, кто-то подметает улицы, а кто-то пишет на «Игромагию» — без разницы, вклад делают все. Точно так же и виртуальная реальность Рубена вбирает в себя частички сознания и памяти всех участников. В прошлом году, даже с своим врожденным синдромом поиска смысла, я смог определить не все: из чьей памяти вырваны мрачный городок и церковь при нем, например? Но теперь все встало на свои места. Если у вас были вопросы во время прохождения The Evil Within, то The Assignment на них ответит. А заодно и посеет целое поле новых.

Так, события The Assignment намекают нам, что STEM не просто создает и поддерживает виртуальный мир. Машина Рубена Викторiano способна еще и генерировать параллельные реальности для каждого из своих заложников! Если вы хорошо помните историю Каstellаноса, то сможете сопоставить ее с историей The Assignment и удостовериться в этом. Словом, все любопытнее и любопытнее!

Помимо The Assignment планируется еще два дополнения. Первое закончит историю Кидман, а во втором нам дадут поиграть за Сейфоголового, хранителя тайн Рубена Викторiano. Но я думаю, все немного иначе и последнее дополнение покажет нам историю самого Рубена.

«Он извлек мой разум из ядра, — записку с таким текстом может собрать из клочков Кидман, если будет достаточно внимательна. — Он думает, что нашел способ обмануть меня, но он дурак. Мозг материален. Но мое сознание вездесуще. Я могу видеть их всех — их память, их надежды... их страх. И, проникая в людей, я поглощаю их всех. Начиная с самых слабых. Я набираю все больше силы, чтобы продолжить свое завоевание. Где заканчивается мой мир и начинается реальность? Теперь эта линия размывается».

Реальности нет. Есть только то, что твоё сознание считает ею. А это значит, что Рубик может вырваться и за пределы мира, генерируемого STEM, и обрести в нем силу. В «Матрице» все мы видели, что это возможно, если искренне поверить, что ложки нет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Поначалу кажется, что The Assignment — это такой необязательный сюжет, побочная линия вроде «Рожденной желанием» для Silent Hill 2. Но на самом деле нет. Благодаря истории Джулии Кидман The Evil Within становится полнее и обретает новые сюжетные грани. Очень надеемся, что остальные два дополнения будут еще круче.

ГЕЙМПЛЕЙ:

ГРАФИКА:

ЗВУК И МУЗЫКА:

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:

7

8

8

7

РЕЙТИНГ

7.0

«ХОРОШО»

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
FROM SOFTWARE,
NAMCO BANDAI GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FROM SOFTWARE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4,
XBOX 360, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
DARKSOULSII.COM

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ**
НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE 2 DUO
3,17 ГГц, 2 Гб
1 Гб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE I3
3,1 ГГц, 4 Гб
2 Гб ВИДЕО

DARK SOULS II

SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Денис Майоров

ХВАТИТ УЖЕ УМИРАТЬ

На первый взгляд переиздание **Dark Souls 2** предлагает не слишком много изменений. Но как они повлияют на общее впечатление от игры? Год назад мы забыли свое прошлое и будущее, забыли свой дом и утратили человеческий облик. Сами не ведая, как и зачем, мы пришли к обветшалым вратам некогда могучего королевства и нырнули в омут.

Так начинался поход в Дранглик, место, где полые могилы вдоволь насытились душами, но были вынуждены терять их вновь и вновь. Чем бы ни заканчивалось полное страданий пу-

тешествие через руины павшего королевства, проклятье оставалось неизлечимо, мы были вынуждены отправляться в путь снова и снова. И не важно, сколько раз мы преодолели это испытание, Дранглик изменился и в очередной раз ждет безрассудных пилигримов, готовых потерять все и начать путешествие с самого начала.

ПУТНИК БЕЗДНЫ

Главная и, пожалуй, самая ценная часть переиздания — новый персонаж, Алдия, титульный ученый Первородного греха. Судьба Алдии тесно пере-

плетена как с нашим героем, так и с проклятым королем Вендриком, а вместе с тем и со всем Дрангликом. Из бесед с Алдией внимательный путник узнает множество новых фактов о павшем королевстве, виденные события предстанут в новом свете, старые тайны раскроются, а новые займут их место. При определенных условиях Алдия даже повлияет на исход путешествия нашего исторически значимого мертвеца.

Притом за знакомство с Алдией денег не берут — его добавили с патчем для владельцев оригинальной **Dark Souls 2**, который вышел одновременно

с переизданием. Помимо прочего, он поменял описание множества предметов: некоторые становятся менее загадочными и лучше проливают свет на события прошлого, а другие, наоборот, путают игрока пуще прежнего.

Также в состав апдейта включили новый предмет — кольцо милосердия. Оно не дает расти «памяти душ» — параметру, подсчитывающему все когда-либо собранные игроком души. Учитывая, что именно по «памяти» игра подбирает игроков для кооператива и PvP, — приобретение крайне ценное.



Алдия прольет свет на многие тайны Дранглика, но сам останется весьма загадочным персонажем. Споры о том, «как он дошел до жизни такой», уже вовсю кипят на фанатских форумах.



В обновление включено и огромное количество изменений, касающихся баланса. Кто-то стал больше бить, кто-то чаще и эффективнее уворачивается от наших атак.



После *Bloodborne* локации в *Dark Souls 2* кажутся пустоватыми. Но в этом есть и свой плюс: на неперегруженных деталями, эффектами и бликами уровнях гораздо проще ориентироваться.

КОРОЛЬ БЕЗ КОРОЛЕВСТВА

Но большую часть «обновок» разработчики все-таки припасли для полноценного переиздания. Доступно оно на консолях текущего поколения и ПК, причем ПК-версию можно получить, обновившись до нее с оригинальной игры, — так получится гораздо дешевле. Правда, обновляясь, нужно учесть, что с оригиналом игра абсолютно несовместима — не будут работать старые сохранения, пропадут все достижения и с необновившимися друзьями в мультиплеере поиграть не получится.

Такова якобы цена нового рендера, обеспечивающего приятное мягкое освещение, динамические тени и куда более качественное сглаживание. Тут же, само собой, более четкие текстуры, 60 fps на новых консолях и всякие мелочи в духе более аккуратных и читаемых шрифтов. До уровня современных консольных игр картинка, понятно, не дотянулась, но стала гораздо опрятнее.

Графические «подтяжки» с ходу можно и не углядеть, а вот изменившееся расположение монстров на уровнях пропустить невозможно. Новичкам будет все равно, а вот игроки, успевшие пробежать оригинал, будут наткаться на внезапные засады и чертыхаться, погибая в лапах высокоуровневых монстров на стартовых локациях. Придется забыть высеченные в памяти маршруты и планы действий и снова начинать исследовать мир — словно в первый раз, аккуратно и не спеша.

Максимальную выгоду из обновления извлекут те, кто пропустил три вышедших DLC — они в состав *Scholar of the First Sin* тоже включены. Причем в случае с ПК-версией стоимость обновления не меняется в зависимости от того, приобрел игрок дополнение или нет, что несколько обескураживает.

Недостатков у DLC, посвященных поиску трех корон великих королей древности, хватало, да и с историей оригинальной игры они были связаны весьма опосредованно. Тем не менее именно в дополнениях



Преследователь теперь оправдывает свое имя и то и дело нападает на игрока в самых неожиданных местах. А справиться с ним непросто даже в середине игры.

пилигримам предстояло столкнуться с самыми изощренными испытаниями и с самыми свирепыми боссами. И многие уверены (мы в том числе), что в некоторые моменты DLC уверенно превосходят вторую часть. Так что внимания они определенно заслуживают.

Но особые ощущения от игры получают те, кто уже успел попробовать *Bloodborne*. Там нас отлучили от щитов и приучили действовать быстро и агрессивно. Атаковать быстро и напористо, не давая шансов ответить.

И все эти навыки, как оказалось, отлично пригождаются в *Dark Souls*. По уже выработанной привычке начинаешь без страха собирать на себя большие группы противников, ловко уходить от ударов и дерзко контратаковать. Вспоминать про щит практически не приходится — особенно учитывая, что темп сражений в *Dark Souls* в разы более медленный и тягучий, нежели в *Bloodborne*, и не требует такой реакции.

Не сказать чтобы игра стала легче. Просто теперь четко

знаешь, что делать, как действовать, и, как результат, ведешь себя увереннее. Слабости противников отчетливо бросаются в глаза, а выработанное в путешествии по Ярнам бесстрашие позволяет смело их использовать.



Главный вопрос, который сейчас мучает многих, — стоит ли тратить время и деньги на переиздание, если оригинал уже десяток раз исхожен вдоль и поперек? Определенно стоит, даже если помимо основной кампании были куплены и пройдены дополнения. *Dark Souls 2* работает на очень тонких материях, здесь важна каждая мелочь, даже простая перестановка противников вместе с кучей новой информации о мире серьезно меняет впечатления от прохождения игры.

А уж если в Дранглик вы вернулись из Ярнама, то приготовьтесь взглянуть на королевство и его обитателей абсолютно новым, просветленным взглядом. ■



Противники не только хитрее расставлены — их еще и банально стало больше, так что разговоров о том, что второй *Dark Souls* оказался и гораздо проще первого, должно стать меньше.



Помимо врагов, места дислокации сменили и многие предметы, поэтому некоторые любимые колечки будет не так-то просто отыскать.

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home
Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Tindalos Software

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Dual Core 2.4 ГГц,
4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Dual Core, 2.4 ГГц,
4 ГБ, 2 ГБ видео

САЙТ ИГРЫ
Etherium-thegame.com

ЭТНЕРИУМ

Евгений Баранов

НОЧНОЙ ЗЕФИР СТРУИТ ЭФИР

Наследие **Warhammer 40 000: Dawn of War** переживает, как видно, и нас с вами. Сами **Relic** никак не желают бросать дельную идею, да и другие разработчики то и дело пробуют ковать «точечные» RTS. Вот и **Etherium** предлагает снова прорываться от одной контрольной точки к другой, теряя солдат, сон и веру в себя. Однако, в отличие от многих своих «коллег», **Etherium** вобрал в себя массу сторонних идей.

ГАЛАКТИКА В ОПАСНОСТИ!

Любителя научной фантастики **Etherium** заставит болезненно поморщиться. Людьми управляет зловещая военизированная

корпорация — какой сюрприз. Из-за туманности на страже выплывают протоссы... извините, интари, древняя-предревняя, фанатичная-префанатичная раса (как же они выбрались в космос?). Третья фракция, вектиды, тоже не молоденькая, но без претензий на статус местных ворлонов, зато разум у них у всех перенесен на жесткие диски. Сюжетную кампанию не положили — хватило примитивного слайд-шоу во вступительном ролике. Взамен **Etherium** настойчиво зовет нас в режим skirmish и мультиплеер.

Первая стычка случится спустя секунд двадцать после старта. Единственное здание на базе — командный пункт, все пристройки оформлены в виде

модулей и внедряются в центр: ломаешь здание — ломаешь и все содержимое. Карта делится примерно на полтора десятка секторов; если такой захватить, там появится перевалочный пункт, куда влезает от одного до трех модулей. В некоторых областях есть сферы этерия — источники единственного игрового ресурса, и за эти сектора соперники рвут друг другу глотки с утроенным энтузиазмом.

Битвы скоротечны. Бойцы десантируются отрядами и к тому же почти мгновенно: клац — и снайперы прыгнули с челнока, клац — и побежали дырять головы. **Tindalos Interactive** попробовали выстроить тактический баланс, где танки мрут от выстрелов базук, а стрелки с аппетитом грызут базутчиков.

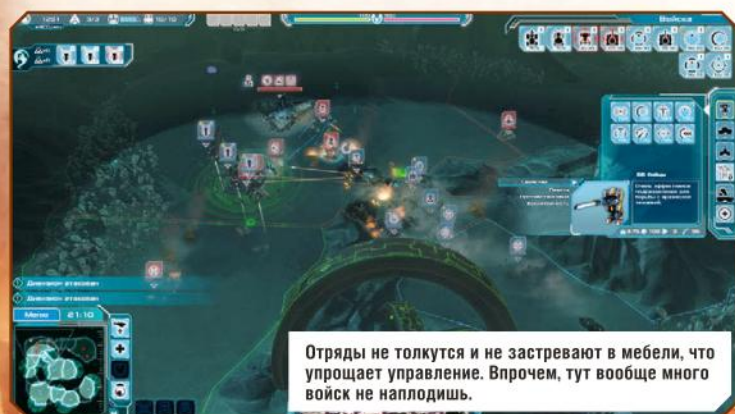
Получилось... оригинально. Противопехотные солдаты, которые сами по себе пехота, с удовольствием пускают на металлолом бронированные багги, а потом вдвоем или втроем кидаются на противопехотную же турель. Турель в шоке, нужна новая турель. Что делать с хулиганами? Как ни удивительно, давить танками, которые по ГОСТу должны «низводить и куроцать» прочую технику.

Баланс кренится то на один бок, то на другой. Это не губит игру, однако вызывает и удивление, и сомнения: как играть-то? Нет, рецепты есть, играть можно, и даже осталось место для здорового микроменеджмента: уводить еле живые отряды с линии огня, высаживать десант в глубоком тылу, пускать в ход, как в **C&C: Generals**, командирские суперсилы, будь то орбитальный удар или импульс ускорения для отступающих войск. Что особенно приятно, ИИ здесь не дурак и тоже исправно все это применяет.

ОБЛАЧНО, ВОЗМОЖНЫ ЗАСАДЫ

Чтобы у игрока было еще меньше поводов расслабиться, **Etherium** наполнили второстепенными факторами, которые при удобном случае поставят на колени внушительную армию.

В игре шесть планет, но у каждой из них свое лицо и свои природные капризы. Скажем, пустынная Серенада — вылитый Арракис (тем более что этерий, как и спайс, органического происхождения), такая же раскаленная пустыня. Пыльные бури здесь часты и неприятны: массивный





фронт их перемещается по случайному маршруту от края до края карты, по пути прижимая к земле и медленно уничтожая пехоту и легкую технику.

Одна из фракций умеет немного управлять погодой, хотя на деле это оказывается не слишком полезно. Но и без учета погоды поля битв богаты на тактические инструменты. Например, в перелесках пехота миглом пропадает из виду и даже стрельбой себя не обнаруживает! Будьте уверены: как ИИ, так и живой игрок непременно наводнят леса своими стрелками, если вы забудете построить башню-детектор или иным способом себя обезопасить.

Самые значимые метки на карте — это побочные фракции, этикие «города-государства». Состоят они из одного сектора, где проживает не больше трех боевых единиц одновременно. Зато каких! Кубические стражи, забытые охранные механизмы, сами возрождаются после гибели, а гигантские летающие паразиты прожигают ядом всё на свете. Завербуете таких — сможете организовать серьезные проблемы в тылу врага или, скажем, прикрыть фланги.

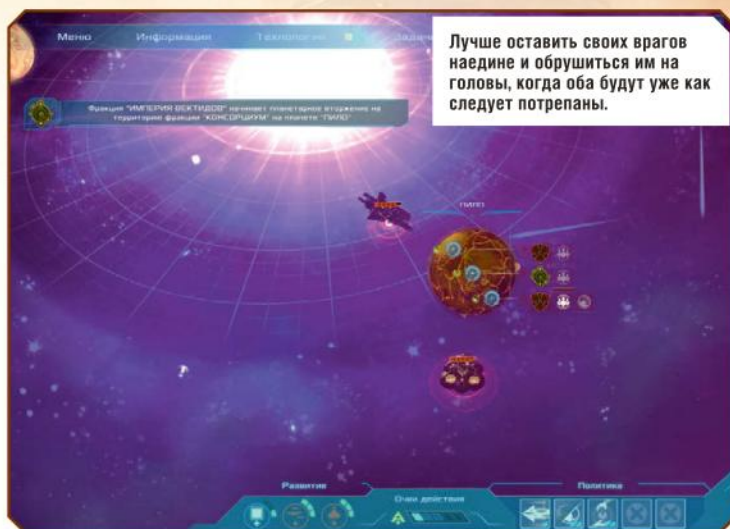
Придется, правда, жертвовать модулями аванпостов, поскольку

ку, чтобы приручить стражей, здания надо конвертировать в специальные (бесполезные) пристройки, из-за чего отряды высокого уровня временно будут недоступны. Перед игроком встанет занятая дилемма, которая может определить исход войны: пожертвовать эффективностью военной машины и получить ценного союзника — или давить тем, что есть, рискуя подарить такого же союзника врагу.

ПЕРЕКАТИ-ПЛАНЕТУ

С технической стороны в *Etherium* все отнюдь не ладно. В коде игры явно поселились гремлены, ничем иным не объяснить неизменные вылеты после победы в матче. Вдвойне досадно, если дело происходит в пошаговом режиме «Захват», напоминающем попеременно настольную игру и *Star Wars: Empire at War*. Представьте ситуацию: ходит противник, сохраниться нельзя. Вы вручную отбиваете атаки — одну, другую... И тут — бац! После второго, а то и третьего уведомления о вашей вырванной вот этими самыми зубами победе игра молча падает замертво на рабочий стол.

Случайные падения — штука обидная, но не смертельная:



плавали — знаем, как-нибудь выкрутимся. А вот вселенский вакуум в мультиплеере — фатальная беда. Игра-то с мощным заделом на сетевые бои. Уже и лиги есть, и рейтинговые бои без орд бешеных корейцев. Да и вообще безо всяких орд: здесь почти никого нет.

С другой стороны, *Etherium* радует высоким FPS даже на высочайших настройках, даже в пылу битвы, даже на средней видеокарте. Графика тут весьма экономная, но элегантная и без лишней мишуры. Визуально и по духу все это напоминает *Emperor: Battle for Dune*, только «ядеркой» бахнуть нельзя. Музыка же миглом отры-

вает от воспоминаний о мире «Дюны»: в ушах загадочно гудит космический вакуумный эмбиент, достойный *Endless Space*. Всем, кому надоела эта планета, — рекомендуется.

■ ■ ■

Etherium — бодрая RTS, страдающая от наведенной радиоактивности. Все ее проблемы — косой баланс, вылеты и пустой список серверов — чинятся отнюдь не титаническим трудом. Поэтому мы очень надеемся, что Tindalos прекратят считать ворон, безжалостно выдерут все сорняки и привлекут наконец в игру толпы оголодавших стратегов. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Etherium — небезнадежная последовательница разработанных Relic стратегий в реальном времени с контрольными точками. С молниеносными, не прощающими ошибок сражениями, но, увы, с багами и пустым списком серверов.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6

ГРАФИКА: 7

ЗВУК И МУЗЫКА: 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

6,5

«СРЕДНЕ»

ВЕРДИКТ

Системные
требования
Необходимо:

Dual Core, 2.0 Гц,
2 Гб, 512 Мб видео

Желательно:

Dual Core, 3.0 Гц,
2 Гб, 1 Гб видео

Ян Кизовлев

Жанр

Приключение

Издатель

Square Enix

Разработчик

Dontnod Entertainment

Мультиплеер

Нет

Платформа

PC, PS3, PS4,

Xbox 360, Xbox One

Сайт игры

Lifeisstrange.com

КАК ИГРА ПРО ПОДРОСТКОВ
СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ДЕТЕКТИВОМ

Эпизод 2

LIFE IS STRANGE

В конце марта вышел новый эпизод **Life is Strange**, игры про девочку-тихоню, покорившую время. В первой серии, *The Chrysalis*, все начинается как нехитрый рассказ про «эффект бабочки» и Лору Палмер поколения Facebook: студия **Dontnod Entertainment** сделала аудиовизуальный срез популярной зарубежной культуры, но решила этим не ограничиваться.

История про Максин Коулфилд с трогательным принтом оленя на футболке заканчивается на достаточно мрачной ноте, но в продолжении тучи над девушкой сгущаются еще сильнее. Впечатления от игры обманчивы. Французы делают

не «Жизнь Адель» с перемоткой времени, как может показаться на первый взгляд, а «Донни Дарко».

На этот раз вместо того, чтобы делать рецензию, про игру лучше просто поговорить — надеюсь, вы уже прошли оба эпизода. Если нет, то дальше будут серьезные спойлеры. Но перед тем, как к ним перейти, важно объяснить, почему в *Life is Strange* нужно поиграть, если вы по каким-то причинам еще этого не сделали.

Ко второй серии стало понятно, что игра правильно работает с эпизодическим форматом. Это детектив о пропавшей девушке Рэйчел Эмберс, который поощряет внимательность игрока к деталям: неко-

торые вещи тебе не говорят прямым текстом, приходится додумывать самому. Более того, первый эпизод есть смысл пройти заново с учетом того, что ты знаешь о персонажах к концу второй серии. Есть шанс, что *Life is Strange* устроит метаигру, как в *True Detective*, поклонники которого изучали сериал на момент выхода каждой серии и строили безумные теории о том, как закончится путешествие Раста Коула и Мартина Харта.

Словом, это игра, которую важно обсуждать, — экспозицию мы задали в позапрошлом номере, а сейчас расскажем, почему *Life is Strange* намного любопытнее, чем кажется. Назад дороги нет.

МОЖЕШЬ ЛЕТЕТЬ —
ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ
ПРОВОДЯТ К СЕРЬЕЗ-
НЫМ ПОСЛЕДСТВИЯМ

Одна из ключевых ситуаций в *Life is Strange* разворачивается вокруг Кейт Марш. Она в депрессии из-за того, что по кампусу гуляет странное видео с ее участием: на одной из вечеринок закрытого клуба *Vortex* (чем-то напоминает американские студенческие братства) Кейт в совершенно неадекватном состоянии целовалась с парнями. Что было дальше — не помнит. Зато жестокие сокурсницы радостно рассылают ролик по



Игроку сложно ассоциировать себя с Макс, слишком она вялая и инертная.



Кейт не дают прохода даже в ванной — на этом этапе она уже на грани срыва.



Ветеран войны во Вьетнаме, кажется, не такой плохой, каким поначалу его представляем игра.



Роль Хлои в истории пока второстепенна, намного интереснее следить за другими персонажами.

соцсетям и не упускают случая поиздеваться над девушкой — глубоко верующей и практикующей воздержание, между прочим.

Кажется, на Кейт ополчился весь мир, потому что за ней по неизвестной причине следит Дэвид Мэдсен, начальник службы безопасности академии. В первом эпизоде Макс видит, как Дэвид кричит на Кейт, — у нас есть шанс вмешаться или остаться в сторонке и сфотографировать издевательство. Чуть позже мы узнаем, что Мэдсен по каким-то причинам следит за бедной девушкой и держит у себя дома ее фотографии.

К концу второго эпизода Кейт не выдерживает и собирается прыгать с крыши общежития. Кульминацией будет сцена, где мы отговариваем девушку от самоубийства. К этому моменту Макс не может контролировать свои способности, поэтому каждое слово может привести к катастрофе — отмотать время обратно нельзя. Это как раз один из двух ключевых моментов, когда ваши прошлые решения наконец-то приводят к результату.

Как мне рассказывал сооснователь студии Жан-Максим Морис, важно не только правильно общаться с Кейт, но и помогать ей на протяжении двух эпизодов — здесь утешил, там стер обидную надпись на доске рядом с комнатой, ответил на тревожный звонок... цепочка из решений имеет значение в финале серии. Всего таких опорных точек семь штук, и важно, чтобы Макс правильно поступил хотя бы четыре раза. После этой «проверки» Кейт задает нашей героине пару вопросов и в случае, если вы отвечаете на них неправильно, прыгает с крыши.

В этом и последующем моменте Life is Strange наглядно демонстрирует последствия наших решений. После попытки самоубийства действие переносится в кабинет директора — там у Макс появляется шанс рассказать, кто виноват в том, что Кейт решила прыгнуть. Это может быть Нэйтан Прескотт — богатый неустойчивый молодой че-

ловек, что продает наркотики в академии и чуть не застрелил Хлои. Именно он, по словам Кейт, накачал ее зельем. Это может быть Дэвид Мэдсен — не зря же он следил за девушкой и орал на нее? Дэвида можно заставить уйти из школы: если Макс не вступилась за Кейт и имеет на руках фотографию, то Мэдсена выгонят.

Какие-то решения могут сыграть с Максим злую шутку. Если девушка в первом эпизоде вступится за Хлою дома и признается, что курила траву, то во время обвинения Дэвид ее подставит — и нашу героиню исключат из академии. Какие у этого последствия, можно только догадываться.

В комнате директора есть еще один человек — наш преподаватель фотографии, мистер Джефферсон. Незадолго до происшествия он наговорил Кейт гадостей и предположил, что ей нравится быть «звездой», — возможно, это стало последней каплей. Джефферсона решили обвинить только 7% всех играющих, в основном главным злодеем становился Нэйтан Прескотт. Очень даже зря.

ВЕРШИНА ОЗЕРА — ОБЩАЯ КАРТИНКА СКЛАДЫВАЕТСЯ ИЗ МНОЖЕСТВА МЕЛОЧЕЙ

Life is Strange показывает нам второстепенных персонажей через мелкие детали и обрывки диалогов. Приятный, казалось бы, учитель фотографии воспринимается после некоторых событий и фактов совершенно иначе. Так, в первом эпизоде есть намек на то, что он спит с ученицами, — во всяком случае, об этом рассказывает девушка с зеленой заколкой, не забывая добавить, что узнала все от «достоверного» источника.

Догадки подтверждаются во второй серии. Если найти письмо от пропавшей Рэйчел в тайном месте Хлои — там говорится, что девушка нашла себе необычного и зрелого молодого человека, но

если Хлои узнает его имя, то, вероятно, рассердится. Само собой, Рэйчел мечтает стать моделью, а Джефферсон — успешный фотограф. Если посмотреть на схематичные фотографии преподавателя в классе и снаружи, на улице, то можно заметить, что он снимает девушек одного и того же типажа.

Последнюю пару недель до нервного срыва Кейт исполняла роль ассистентки мистера Джефферсона. В конце каждого эпизода нам показывают кадр с папками, где на каждой написано женское имя. Владелец папок неизвестен. В первой серии мы видим, что последняя папка принадлежит Рэйчел. В конце второго эпизода камера меняет план и показывает стол — на нем альбом Кейт и две упаковки таблеток. Есть шанс, что в пропаже Рэйчел и всей ситуации с Кейт Марш как-то замешан учитель.

Еще одно совпадение: номера на автомобилях соответствуют тому или иному сериалу. У Хлои это «Твин Пикс» — она ищет пропавшую Рэйчел. У наркоторговца Френка на трейлере — «Breaking Bad». Дальше все становится немного интереснее. На машине у Дэвида Мэдсена — «TRDTCTV» (True Detective), то есть он мог следить за Кейт просто потому, что она впутана в не самую приятную историю.

Интереснее всего, конечно, ситуация с нашим фотографом. «TPFTHLK» означает Top of the Lake — сериал про исчезнувшую девушку, изолированную комму-ну и детскую порнографию.

■■■

Пока что Life is Strange оставляет больше вопросов и не дает разгадать тайну. Вполне возможно, что к концу игры Life is Strange включит «Донни Дарко» и «Эффект бабочки» по-настоящему: мы спасли Хлои, после чего запустили цепочку событий, которая искажает мир (вспомните солнечное затмение и внезапный снегопад) и приводит к странной катастрофе с ураганом. В таком случае в финале придется позволить девушке умереть в туалете.

С другой стороны, из беседы с Жан-Максимом я узнал, что, скорее всего, эти сцены прокручиваются в воображении Макс и служат метафорой. Так же, как и название клуба Vortex (вихрь), да и значок, который показывает перемотку времени. Главное, что Life is Strange старается в полной мере ответить на другие важные вопросы. Что, например, делать, когда надежды совсем не осталось? В конце второго эпизода разработчики советуют каждому, кого так или иначе затронули события в игре, зайти на сайт и узнать о горячей линии по предотвращению самоубийств. ■



От сердечной перемотки времени Макс становится больно и из носа начинает течь кровь.

PSYCH

R-7892 THE TRAIL'S END AND ARCADIA HEAD Seaside, Oregon

VIDEOPORLAND

ВЕРДИКТ

ЖАНР
БОЕВИК

ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM

РАЗРАБОТЧИК
UNITED FRONT GAMES

ПЛАТФОРМА
PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
DEVILMAYCRY.COM/DMDCE

ОЛЕГ ЧИМДЕ

DmC

Devil May Cry™

DEFINITIVE EDITION

Японские традиции против Вопиющей Британскости

Нет смысла рассказывать про DmC: Devil May Cry еще раз только потому, что игру переиздали для консолей нового поколения, — все уже было в нашем тексте. Это по-прежнему великолепный, умный, стильный и чертовски динамичный слэшер, который теперь работает в 1080p и на 60 кадрах в секунду. Конечно же, он играется гораздо бодрее, чем прошлая версия, и выглядит еще красивее («лесенки» на тенях почти незаметны). Конечно же, это отличный повод пройти его еще раз, на уровне сложности Hardcore и в режиме увеличенной на 20% скорости, добавленном в Definitive Edition. Кроме этого в переиздание входят и все дополнения: четыре новых костюма (два из кото-

рых — классические), «шкурки» для ангельского и демонического оружия, классический для серии режим «Кровавый дворец» и не слишком удачное сюжетное дополнение «Падение Вергилия».

Но давайте лучше поговорим о том, что беспокоит вас больше всего. О новом, британском, Данте.

ДА НАЧНЕТСЯ ХОЛИВАР!

Ninja Theory создали очень смелое произведение, за смелость им нужно вручить орден. Они прекрасно знали, на что идут, — у Devil May Cry огромная и очень консервативная база поклонников, а значит, шквал критики обеспечен вне зависимости от качест-

ва игры. Не просто так за круглым столом на последнем GDC разработчики поднимали тему взаимодействия с аудиторией и жаловались на злобу, которой их по поводу и без окатывают игроки. С каждым годом работать с сообществами становится все труднее.

Но, в отличие от других не-японских разработчиков, бравшихся за чистокровные японские серии, британцы сделали все по-своему. Лишь в одном они пошли на поводу у публики: накачали Данте мышцы и заставили бросить курить.

Поклонники, нерадивая пресса и им сочувствующие предсказуемо повели себя весьма резко, так, как вообще-то не подобает себя вести тем, кто любит и ценит интеллигент-

ную Devil May Cry. Стали называть британского Данте неприличными словами с грубым гомосексуальным подтекстом, винить во всех смертных грехах, сравнивать прическу полудемона с прической одного из основателей компании, Тамима Антониадеса, из-за чего в его адрес тоже было сказано много скверных слов...

Казалось бы, почему? В отличие от *Silent Hill: Homecoming*, например, DmC — полностью самодостаточная и почти никак не связанная с японской серией игра. Это Devil May Cry в параллельной вселенной, где все события развивались не так, как было изначально, и мир совсем не тот, что раньше. Какой мир, такой и Данте. В чем проблема восприятия?



МЕЖДУ ТЕМ БРИТАНСКИЙ ДАНТЕ ОЧЕНЬ ПРАВИТСЯ ЛЮДЯМ (ДЕВОЧКАМ ОСОБЕННО), КОТОРЫЕ НА ДУХ НЕ ПЕРЕНОСЯТ АНИМЕ. НЕПОЯТНО, ЕСТЬ ЛИ ТУТ КАКАЯ-ТО ЗАВИСИМОСТЬ, НО СОБРАННАЯ МНОЙ СТАТИСТИКА ВРАТЬ НЕ ДОЛЖНА.



НЕО-ДАНТЕ, ОДИН ИЗ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫХ ВАРИАНТОВ ЗНАМЕНИТОГО ОХОТНИКА НА ДЕМОНОВ. NINJA THEORY ОТКАЗАЛИСЬ ОТ ЭТОГО ОБРАЗА, НО В DEFINITIVE EDITION ВЫ ВСЕ ЖЕ МОЖЕТЕ ЗА НЕГО ПОИГРАТЬ. И ДА, В ЭТОМ ОБЛИЧЬЕ ДАНТЕ НОСИТ КЕДЫ!



ВИЗУАЛЬНО DMC ВЫВЕРЕН, СТИЛЕН И ПРЕВОСХОДЕН. НО ЭТО НЕ ПРОСТО КАРТИНКА — ВСЕ ЗДЕСЬ МЕТАФОРИЧНО.



СТАРИННЫЙ ГОРОД РАЗРУШАЕТ НЕПРЕОДОЛИМАЯ СИЛА — МЕТАФОРА К НАПЛЕВАТЕЛЬНОМУ ОТНОШЕНИЮ К ИСТОРИИ.

THINK DIFFERENT

Япония долгое время была закрытой страной. Из-за этого и из-за специфических условий жизни (главный источник пищи — море, например) японское творчество сложно с чем-либо сравнивать. И даже несмотря на то, что японские творцы постоянно вдохновляются Европой и Америкой, получается все равно сильно иначе, и далеко не все европейцы и американцы могут понять и принять такое видение.

Потому появляется интересная тенденция: если творчество, которое вам нравится, ни на что не похоже, то у вас возникает острое чувство принадлежности. И менять в этом уютном мирке нельзя вообще ничего — все будет приниматься в штыки. На чувстве принадлежности уже много лет выезжает Apple (помните слоган Think Different?) и многие другие культовые марки.

Впрочем, грязь в адрес **Ninja Theory** полилась явно не только из-за коллапса уютного мирка ценителей Devil May Cry и всего японского. Британцы не просто сделали что-то принципиально свое, они тоже мыслили иначе.

Британия по части инаковости вполне может поспорить с Японией. Она тоже всегда была достаточно закрытой страной, всячески старавшейся не поддаваться разрушительным эффектам глобализации и чтившей свои традиции, несмотря на всю свою сложную историю (если коротко, их терроризировали все подряд). Великобритания подарила миру, пожалуй, больше гениальных писателей, философов, актеров и музыкантов, чем любая другая страна. И британское творчество почему-то узнается безошибочно, как и японское. Если вам кажется, что какой-то актер — англичанин, то скорее всего, это так и есть.

DmC — типично британская антиутопия. Демоны преуспели в маркетинге и культивируют бездумное потребление. Городские СМИ полностью подконтрольны. Исадия ада следят за каждым шагом каждого человека. Цент-

ральный банк — обитель зла, где души вкладчиков вынуждены вечно болтаться между полом и потолком. В ночных клубах развлекаются лишь демоны. И только уличное граффити, свободное искусство, показывает истинную сторону жизни в городе. И только Данте может пойти против Мундуса и его демонов. DmC — она про типично британский протест в адрес системы.

Обо всем этом мы давно уже писали — но исследовать DmC, искать в ней смыслы и намеки никогда не надоест. Ninja Theory вместе с Алексом Гарландом (сценарий «28 дней спустя», «Пляж») создали истинно британское произведение искусства, по степени инаковости ничем не уступающее первой и третьей частям японской Devil May Cry. И это лучшее, что мы могли получить.

ВОПИЮЩАЯ БРИТАНСКОСТЬ

Японцы очень любят стереотипы. Большая часть аниме, рассчитанного на внутренний рынок, целиком из них и состоит: цундере, «обычный японский школьник», бисенен — если вам о чем-то говорят эти слова, то вы понимаете, о чем мы.

Таким образом, стереотипы превращаются в основополагающие элементы целых жанров. Если вы решили посмотреть «гаремник», то там стопроцентно будет стеснительный мальчик, регулярно случайно падающий на чьи-нибудь неприлично огромные сиськи. Если перед вами махо-седзе, ждите переодеваний аля «Сейлор-Мун» под пафосную музыку. Ну а если в сериале есть тряпка-кун, то где-то должна быть решительная стерва-цундере, которая будет им помыкать. И, конечно же, все это далеко от действительности. Японская молодежь совсем не такая.

Ninja Theory создали Данте по образу и подобию современной европейской молодежи, но вот проблема: на современную европейскую молодежь он тоже не по-

хож. Может быть, таким хотел бы себя видеть среднестатистический британский Джон Смит пару десятков лет назад, но не теперь. Данте вобрал в себя сразу кучу стереотипов, и получился одновременно персонаж классического викторианского романа (потому что самодовольный хам, который, впрочем, миготает от любви), старомодный панк-бунтарь времен Sex Pistols и жуликоватый, но честный и, в целом, добрый парень а-ля Джон Константин.

В этом плане японское и английское творчество схожи. И там, и там зачастую используются стереотипы, из которых вырастает что-то самобытное, свое. Это-то всех и взбесило. Британский DmC и японский Devil May Cry сшиты из разных деталей, но по одному принципу.

На стыке двух таких разных, но таких похожих культур, конечно же, разгорелась война, которая, возможно, и вылилась в достаточно скромные продажи игры. Приверженцы японской традиции не сумели принять своего любимого персонажа, пропущенного через британскую традицию. Попросту не смогли позволить себе мыслить иначе. И никто в этом не виноват, просто так, ув, сложилось.

Проблема с внешностью Данте в Definitive Edition решается легко и просто: здесь есть костюм из третьей части, которую относительно молодые игроки

полагают культовой, и великолепный костюм из самой первой части — ее считают культовой игрой постарше. Но стоит только переодеть героя, как сразу становится очевидно: японский Данте в британскую игру попросту не вписывается. Однако тех, кто считает британского панка Данте более гомосексуальным, чем японский бисенен Данте, такая подмена реальности, впрочем, вполне может выручить.

Так как же воспринимать британскую DmC со всей ее панковатой британскостью и молодежной европейской нецензурщиной? А очень просто! Как нечто отдельное, нечто новое, нечто британское. Нужно стараться мыслить иначе.



Как японцы стремятся в Европу (вспомните первый Devil May Cry — это же сплошная средневековая готика!), так и Ninja Theory стремятся в Скандинавию. То ли на них так сильно повлияла музыка норвежца Энди Ла Плагуа, создателя Icon of Coil и Combichrist, который нынче пишет музыку для их следующего произведения — Hellblade, то ли что-то еще. Но понятно одно — Ninja Theory мыслят иначе, и я советую брать с них пример всем нам, консервативным до мозга костей игрокам. ■



ТЕМНЫЙ ДАНТЕ — ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ТЕМНОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ.

WORLDS OF MAGIC

Магия раннего доступа

В 1994 году вышла фэнтезийная стратегия **Master of Magic**, которая представляла собой магическую версию **Civilization**. Там в борьбе за мировое господство сходились могущественные колдуны разных рас и школ. С тех пор ее успех пытались повторить многие, можно вспомнить **Age of Wonders**, **Elemental: War of Magic**, **Warlock**. **Worlds of Magic** — очередная и, пожалуй, самая полная, масштабная попытка создать идейного наследника той знаменитой игры. По злой традиции что-то снова пошло не так.

Перед нами практически точная копия **Master of Magic**, где на оригинал двадцатилетней давности похоже все, от принципов самого игрового процесса до меню городов. Точно так же начинается все с генерации своего магического аватара: мы выбираем расу, класс, умения, магические дисциплины и конкретные заклинания, доступные колдуну на старте. Можно, конечно, воспользоваться готовым вариантом, но личное творчество куда интереснее — ваш Лорд-волшебник может быть каким-нибудь безумным чародеем, делающим ставку на заклинания призыва, зловецим некромантом, великодушной служительницей света, порождением Хаоса или даже дворфским кузнецом, черпающим силу из камней и скал.

Ну а дальше начинается знаковая магическая стратегия. Мы отстраиваем и захватываем города и нейтральные поселения, основываем новые, всячески укрепляем и расширяем их, следим за настроениями подданных, чтобы они не бунтовали (в основном постройкиками и регулированием уровня налогов), изучаем заклинания и исследуем территорию с помощью армий и героев.

Карты большие, полные интересных мест и зданий, — это и источники разнообразных ресурсов, и подземелья, и логова бандитов, и сторожевые башни, и оракулы, и прочая-прочая. Многие места охраняют стражи.

Помимо вас на карте действуют и другие Лорды-волшебники, с которыми можно вести дипломатические переговоры. Кроме того, есть бродячие монстры и юниты, нанятые в нейтральных городах, и те и другие могут нападать на ваши владения. Финальная цель — покорить всех, — а это может быть сделано в том числе с помощью действительно мощного заклинания, убивающего все живое на карте. Непосредственно сражения, как и положено, проходят на отдельной трехмерной карте пересеченной местности, где мы расставляем свои войска и ходим отрядами по очереди по клеточкам. При этом в

основе механики лежат правила D20 OGL Rule Set.

Однако в отличие от **Master of Magic** здесь всего больше — рас, построек, артефактов, заклинаний. В **Worlds of Magic** уже реализовано одиннадцать магических дисциплин (вместо пяти базовых школ) и около двухсот заклинаний, а в будущем их будет под четыреста.

А если сравнивать с другими фэнтезийными стратегиями в духе **Master of Magic**, то здесь игра за разные расы действительно принципиально отличается. Кроме расы, на стратегию каждый раз влияют магические способности вашего Лорда-волшебника и даже конкретная карта. Одна, например, почти полностью покрыта водой, другая представляет собой филиал ада с реками лавы и могущественными жильцами, третья — это уже райские кущи, где легче расселяться, но не хватает мощных минералов и руд, четвертая — царство нежити, где живым приходится прикладывать огромные усилия для колонизации. Словом, игра мечты, традиционное возвращение к корням и сотня-другая часов увлекательно-го прохождения. Как бы не так.



Проблема в том, что релизная версия мало отличается от беты

Жанр

Глобальная стратегия
Издатель и разработчик
Wastelands Interactive
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
myworldsofmagic.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

2,5 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

и играть в нее практически невозможно: устаревшая графика, неработающие сохранения, постоянные вылеты, отсутствие некоторых важных функций плюс множество разнообразных багов, и это при том, что в **Steam Worlds of Magic** стоит аж... 1399 рублей. Сколько времени понадобится авторам, чтобы привести игру в порядок, неизвестно. Потенциал у нее огромный, но за такие деньги участвовать в расширенном «бета-тестировании» — это, знаете ли, слишком, особенно если игра уже вышла из раннего доступа. К слову, это становится уже неприятной традицией, приметой времени. Все больше и больше игр, собравших деньги через Kickstarter и получивших добро в **Steam Greenlight**, радостно выходят в ранний доступ, а потом фактически не выходят из него, даже гордо обозвав себя «релизом». В итоге это уже напоминает какие-то останбендеровские приемчики из серии «Тысяча и один способ честного отъема денег у населения». Фокус не удался, магия не сработала. ■



Среди рас есть высшие люди, темные и серые эльфы, драконоиды, дварфы, орки, нежить и насекомоподобные мироданты.



Так красиво все это выглядит пока только на скриншотах.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Потенциально лучшая со времен **Master of Magic**, но на сегодня практически неиграбельная фэнтези-стратегия про магов.

ГЕЙМПЛЕЙ:6
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ

6.0
СРЕДНЕ

Жанр
Приключение, экшен
Издатель и разработчик
Thomas Happ Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PS4, позже на PC и PS Vita
Сайт игры
axiomverge.com

Антон Датий

ВЕРДИКТ

AXIOM VERGE

Верни мне мой Metroid

Основная заслуга **Shovel Knight**, благодаря которой игра стала нашим лучшим платформером 2014 года, — ей удалось выдержать идеальный баланс между грамотным современным дизайном и калейдоскопом отсылок к олдскулу эпохи NES.

С **Axiom Verge** иная история. Игра, в которую человек-оркестр Том Хапп вложил пять лет жизни и безмерную любовь к классическим **Metroid**, выглядит как **Metroid**, ощущается как **Metroid**, но при этом всеми силами пытается доказать, что она — не очередной идейный наследник, а логическое продолжение, развитие жанра. Попытка представить, что было бы, если бы после **Metroid Fusion** серия не обратилась в шутеры от первого лица.

Молодой ученый Трейс в результате катастрофы попадает на неизвестную планету. С ним связываются мыслящие суперкомпьютеры-русалки, которые просят о помощи. На мир надвигается очередное Ужасное Неотвратимое, и только Трейс способен всех спасти. Он нехотя соглашается помочь и бросает фразу, которая емко описывает весь сюжет **Axiom Verge**: «Что-то мне эта история про «избранного» кажется не слишком правдоподобной».

Сюжет прост и предсказуем, а единственный важный поворот

заставит разве что закатить глаза: «Ой, да вы что, ну кто бы сомневался». При этом диалоги и кат-сцены, постепенно раскрывающие предысторию, с энтузиазмом валятся на голову на протяжении всей игры. Вскоре обнаруживаешь, что все диалоги проматываешь по инерции, чтобы побыстрее вернуться к геймплею. С ним тут все гораздо лучше.

Там, где Самус Аран сворачивалась в шарик, чтобы протиснуться в узкие туннели, Трейс вызывает крохотного управляемого робота, который может открыть дверь или расчистить путь, пока хозяин прячется за силовым щитом где-нибудь в укромном углу. Еще есть, например, бур, с помощью которого можно пробиваться сквозь каменные преграды и грунт (но только в строго отведенных местах — это все же не **Terraria** и не **SteamWorld Dig**), а ближе к середине игры герой получает скалолазный крюк. К этому моменту локация становится ощутимо просторнее, их структура начинает напоминать **Bionic Commando**. С крюком получается быстро удирать от противников и ловко летать по уровню. Но придется терпеть неудобное управление: малейший просчет при раскачивании, и вы рискуете сорваться и улететь на несколько уровней вниз, проклиная все на свете.

И точно так же **Axiom Verge** вынуждает терпеть многое. Локации, несмотря на отличную стилизацию, банально не хватает оригинальности и шарма, чтобы нивелировать долгий экстреминг и развеять занудный цикл «поиск нужного маршрута — зачистка монстров — освоение новой механики — битва с боссом». Да и те же боссы в итоге оказываются безликими тестами на способность запоминать паттерны. К финалу столкновения с большими противниками превращаются в хаотичный bullet-hell и становятся необходимым злом, а не эпичной кульминацией уровня.

Первые часы хождения туда-сюда могут запросто отбить интерес. А потом появляется **Address Disruptor** — пушка, заставляющая врагов и окружение в прямом смысле «глючить». И интересно даже не то, что она может открывать недоступные прежде пути (обычное дело), сколько то, что она может «перепрограммировать» практически любого противника.

Кто-то при этом слабеет, кто-то становится сильнее. Назойливые змеи, выпрыгивающие из-под земли, в альтернативной версии оставляют за собой каменный «хвост», за которым можно укрыться от противников посильнее. Свисающие с потолка щупальца трансформируются в безобидных жучков и валяются на землю. Улит-

ки, стреляющие лазерными лучами, после «перепрограммирования» начинают наносить урон не вам, а другим монстрам. Некоторые противники обращаются в камень и служат платформами, еще какие-то приобретают новые способности или выбрасывают лечебные сферы.

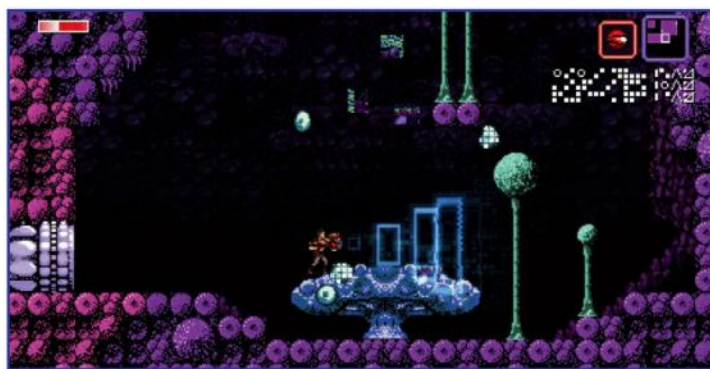
Из чистого любопытства устройство хочется комбинировать с другими видами оружия, экспериментировать в поисках наиболее рационального подхода к разным противникам и с любопытством «ощупывать» новых монстров: что изменится, станет ли от этого больше и, самое главное, как их трансформацию можно использовать в будущем. В такие моменты **Axiom Verge** начинает работать правильно, но лишь до тех пор, пока свои идеи снова не померкнут на фоне слепого подражания классике.

■ ■ ■

Излишнее увлечение прошлым не делает **Axiom Verge** плохой игрой или некомпетентным платформером (с этим как раз все в порядке), но она будто стала заложницей своей же привязанности к давно ушедшей эпохе. Там, где **Shovel Knight** стремилась превзойти классику, **Axiom Verge** старательно нарабатывает на то, чтобы стать максимум «такой же». ■



Одна из первых встреч с русалкой — именно так, Rusalki, латиницей!



Процесс взламывания гриба в самом разгаре. Результат — вылетающие пузырьки превращаются в твердые платформы, на которых можно подняться вверх.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Для тех, кто не ностальгирует по двумерным приключениям Самус Аран, **Axiom Verge** станет всего лишь «очередным неплохим пиксельным платформером», ни больше ни меньше.

ГЕЙМПЛЕЙ:7
ГРАФИКА:7
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:6

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

DREAMFALL CHAPTERS BOOK TWO: REBELS

Бег на месте

Жанр
Приключение
Издатель и разработчик
Red Thread Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
dreamfallchapters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core i5 2,5 ГГц,
8 ГБ, 2 ГБ видео

«**М**ечты сбываются!» — именно под таким лозунгом проходило наше знакомство с первой серией **Dreamfall Chapters**. Радость от долгожданной встречи с Зои Кастильо и Кианом Альване заставляла закрыть глаза на некоторые атаквизмы игры — ведь ее механика, в отличие от графики, по-прежнему застряла на уровне начала нулевых. Тем более что там были шикарные диалоги, а персонажи буквально дышали жизнью — как и огромный киберпанковский Европолис. Да и сама история, как всегда у Рагнара Торквинста, не просто интриговала, она буквально очаровывала, заманивала своей необычной подачей, смешением тем, времен и настроений. Фэнтези, киберпанк, политика, семья, марксисты, социал-демократы, борьба с тиранией, путешествия по миру снов и объединяющая все это идея про поиски собственного «я» — новичкам тут не место, а вот старички, прошедшие **The Longest Journey** и первый **Dreamfall**, потирали руки в предвкушении, то ли еще будет...

С точки зрения истории во втором эпизоде мы получили все то же самое. Сценарий делает неожиданный финт ушами: рыцарь-апостол Киан Альване, сражавшийся в фэнтезийной Аркадии против магических существ и «ненормальных народов», теперь, наоборот, выступает на их стороне. Более того, он фактически единственная надежда повстанцев в борьбе против тирании господствующей в Аркадии расы людей, азади.

Напряжение растет уже в первые пять минут игры, и нас несколько раз ставят перед простым выбором, что может привести к преждевременному концу истории. Здесь же мы наблюдаем последствия принятых в первой серии решений — не то чтобы очень критичных в рамках развития сюжета, но серьезных с точки зрения отношения окружающих к падшему апостолу.

Тем временем в залитом неоном Европолисе Зои Кастильо продолжает посещать психотерапевта, выяснять отношения с бойфрендом и участвовать в политических разборках между

рвущимися к власти группировками. Она тоже наблюдает последствия своих решений и становится перед новыми непростыми ситуациями: делиться своими видениями или нет, как поступить с найденным компроматом, пожертвовать дружбой или справедливостью, стоит жить прошлым или лучше двигаться вперед.

Диалоги все так же хороши, история закручивает спираль интриги, а мы знакомимся с новыми яркими персонажами: половину эпизода Киан проводит в обществе забавного синекжего воришки, а в местной таверне его поджидает загадочная девушка, от которой не знаешь, чего ждать — то ли помощи, то ли подвоха, то ли половодья новых чувств.

Однако закрывать глаза на анахронизм игровой механики, как это было в первом эпизоде, на этот раз не получается. Наличие второго большого города не привело к тому, что здесь появились какие-то новые интересные задачи и ситуации, — просто игра еще больше стала напоминать симулятор спортивного ориентирования на незна-

комой местности. Что Киан, что Зои практически всю игру бегут туда-сюда по огромным, запутанным локациям, чтобы, например, найти хитро спрятанные точки доступа, решают простенькие предметные загадки и, кажется, вместе с нами некрасиво ругаются.

■ ■ ■

Мы бы, может, и не были так строги к **Dreamfall Chapters Book Two**, не появись за эти пять месяцев **Life is Strange**. Там тоже прекрасные диалоги, харизматичные персонажи, интригующая история и возможность влиять на нее своими решениями. Однако при этом все куда динамичнее, компактнее, киношнее, бодрее и интереснее с точки зрения механики. Понятно, что Рагнар Торквинст давно заслужил право не оглядываться на модные тренды, но все-таки — можно хотя бы сделать нормальную карту или систему быстрого перемещения? ■



В сердце Киана появится новая любовь?



Порой от наших решений прямо зависит, будет жить тот или иной персонаж или нет.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение приключений Киана Альване и Зои Кастильо, в котором еще больше интриги, интересных персонажей, сложных решений и... пустой беготни.

ГЕЙМПЛЕЙ:6
ГРАФИКА:8
ЗВУК И МУЗЫКА:8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ

7.0
ХОРОШО

Жанр
Приключение
Издатель
и разработчик
Owlchemy Labs
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
dyscourse.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Рейс 404 авиакомпании Dys-sast Air разбился. Вообще-то было бы странно ожидать иного исхода, учитывая название компании и номер рейса. А еще — творческий подход к ремонту самолетов и применение в этом деле скотча и запчастей от списанных автобусов. Эх, засудить бы их за такое отношение к пассажирам! Но вначале неплохо было бы выбраться из этого затерянного уголка.

Думаете, необитаемый тропический остров — это настоящий рай, кокосы, бананы, крабовые палочки живьем? Как бы не так. С островом нам не повезло: разжиться едой и водой здесь проблематично, кокосы на пальмах не растут и даже рыбы без удочки не наловить. А против нас — тропические ураганы и выбросы вулканического газа, злобные ягуары и кабаны-вредители, опасные змеи и агрессивные крабы, наотрез отказывающиеся делиться своими палочками. И вот в таких нечеловеческих условиях надо попытаться выжить самим и сохранить жизнь товарищам по несчастью.

Выживших шестеро. Все они похожи на сваленные в кучу обрезки цветной бумаги и грациозны как старая тачка. Под стать и все окружение — корявое, нескладное, несерьезное, аляповато-пестрое. Узнаваемое с первого взгляда. И не позволяющее игре скатиться в ненужный трагизм даже после вереницы смертей.

Возможностей повлиять на происходящее у нас не так чтобы много. Львиную долю игры мы проводим, болтая с соседями, расспра-

Евгений Баранов

DYSCOURSE

Последний герой

шивая о их жизни до неудачной поездки, интересуясь самочувствием и выспрашивая, как, с их точки зрения, лучше поступить. Иногда нам предлагается выбор: идти за едой или за водой? Направо или налево? После такой развилки история меняется — порой радикально, порой почти незаметно.

«Правильных» и «неправильных» путей не существует, поскольку проиграть или выиграть здесь нельзя. Книжный жанр «выбери свое приключение» как нельзя лучше описывает то, что происходит в игре. Что это за жанр? Вспомните «Квест» Акуни-на или прочтите коротенький рассказ Гарри Гаррисона «Возвращение Стальной Крысы». Вот цитата оттуда: «Если ты бросишься вон из зала, то переходи к главе 6; если предпочтешь остаться и попытаться счастья за шашечной доской, то двигай к главе 11».

Именно так все и происходит. Стоит лишь раз изменить первоначальный выбор, и история окажется другой. Пойдете направо — попадете на заброшенную военную базу. Налево — к затонувшему лайнеру. В обоих случаях принесете еду. Но задачи будут, конечно, разными. И в одном из случаев появится возможность потерять не только сопатийца, но и приبلудившуюся кошку.

После того как за оставшимися пассажирами прилетит вертолет Красного Креста, нам покажут заголовки свежих (дата соответствует компьютерному времени) газет. Из них мы выясним, как сложилась жизнь тех, кто спасся, и узнаем что-нибудь новое, забавное или трогательное о тех, кто не дожил. А заодно получим возможность отмотать время назад, начать с любого дня на выбор и попытаться все изменить.

Это самое интересное в игре — видеть, как открываются новые локации и закрываются старые, как выживают ранее умершие и

укладываются в могилу прежние счастливчики. Игра полна сюрпризов, и каждый новый путь открывает нам очередные забавные или печальные происшествия. И чем лучше мы узнаем наших спутников, тем сильнее можем влиять на события. Добряк Гаррет не задумываясь пожертвует собой, у Стива нет ни малейшего желания бороться за жизнь, а Тедди на каждом шагу закатывает истерику. Кого взять на опасную вылазку?

Но по мере того, как мы все дальше и дальше пробираемся по расходящимся тропкам, становится заметнее, что все они ведут в одну сторону. Меняется цвет ниток, но канва остается той же. Лагерь на берегу — пещера — лагерь на берегу — путь к спасению, в промежутках — пара-тройка вылазок. Все имеющиеся территории мы изучаем примерно за три прохождения. Потом будут лишь вариации: стукнет ли кабана Рита или поручит это Джорджу, свалится ли первой в трюм наша героиня или ее потащит за собой первый упавший. И на любом из путей нам придется делить две порции еды между тремя-пятью выжившими. На некоторых тропках — даже дважды.

Самое досадное — как бы мы ни крутились, спасти всех нельзя. Как только мы с закрытыми глаза-

ми пройдем все ловушки и опасные места, игра сделает пируэт и насмешливо заявит, хлопая глазками: «Ой, ты знаешь, а Тедди-то того... помер!» А на финальном этапе, на пути к окончательному спасению, мы обязательно потеем еще одного соратника — нам просто не оставят вариантов. По большому счету, от нас зависит одно: кого именно мы хотим непременно сохранить в живых.

Порой выделенная колея оказывается настолько узкой, что в нее не вписываются вполне логичные вещи. Можно даже не трудиться, спасая от кабанов самолетные пайки, — никому даже в голову не придет их съесть, все будут терпеливо голодать, пока припасы не смоет в океан. Пожертвовали одним из выживших, чтобы спасти сигнальные ракеты? Ну и глупцы, они все равно никак и никогда не пригодятся!



Первое приключение можно при желании пробежать за какие-то полчаса. Но стоит ли? Диалоги и ситуации замечательно забавные и ироничные, герои совершенно разные, и каждый из них по-своему интересен. Это игра, в которую не играют, — ее надо просто читать, как приключенческую книгу. Медленно и с удовольствием. ■



«В фильме на этом месте сделали бы монтажную склейку».

Наши выжившие вовсю подшучивают над собой и над игровыми условностями.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Злая и стильная интерактивная «книжка», которая трогает намного сильнее, чем The Walking Dead.

ГЕЙМПЛЕЙ:8
ГРАФИКА:8
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

SILLY SAUSAGE IN MEAT LAND

■ Платформа: iOS, Android ■ Цена: Бесплатно ■ Рейтинг: ★★★★★

Платформер про пса в гастрономическом раю, где сам пес, кажется, вылеплен из каучука (на самом деле он сосиска), а рай местами напоминает нечто противоположное — с прессами, шипами и лазерами. Повышенная эластичность служит собаке и даром, и проклятием: с одной стороны, животное умеет быстро проникать куда угодно, с другой... когда ты жвачкой растянулся на пол-уровня, очень просто не сориентироваться, замешкаться и тут же погибнуть от какой-нибудь острой шестеренки неподалеку. Приходится просчитывать шаги, аккуратно прилипать к элементам обстановки в нужный момент и не допуская критического растяжения собаки. Хотя на относительно спокойных участках локаций, где препятствий не слишком много, а вам нужно собрать кристаллы (или ключи), начинается натуральная «змейка»: пес обвивает собой целую локацию и чуть ли не съедает собственный хвост. Усложняют ситуацию особые стенки, к которым невозможно приклеиться; приходится аккуратно маневрировать прямо в воздухе.

Чекпойнты расставлены через каждое мини-испытание (чтоб сохранить прогресс, нужно потратить немного кристаллов или посмотреть короткий рекламный видеоролик), но жизнь это облегчает не особо, умираешь на пыточных механизмах довольно часто. В какой-то момент в игре даже появляется парящая в воздухе рука с лезвием (в характерной белой перчатке), и подробно думать о том, что именно это символизирует в игре про собаку, как-то не сильно хочется.

В платформере немало увлекательных идей. К примеру, зеленые трубы из «Марио» здесь служат порталами, порой выводящими вас прямо к ловушке; просчитать это никак нельзя, реакция решает все. И все-таки приключения героя-сосиски не слишком выбиваются из ряда подобных игр на iOS и Android, все здешние механики мы хоть раз да видели. Хотя бесплатной игре этот факт почти не мешает.



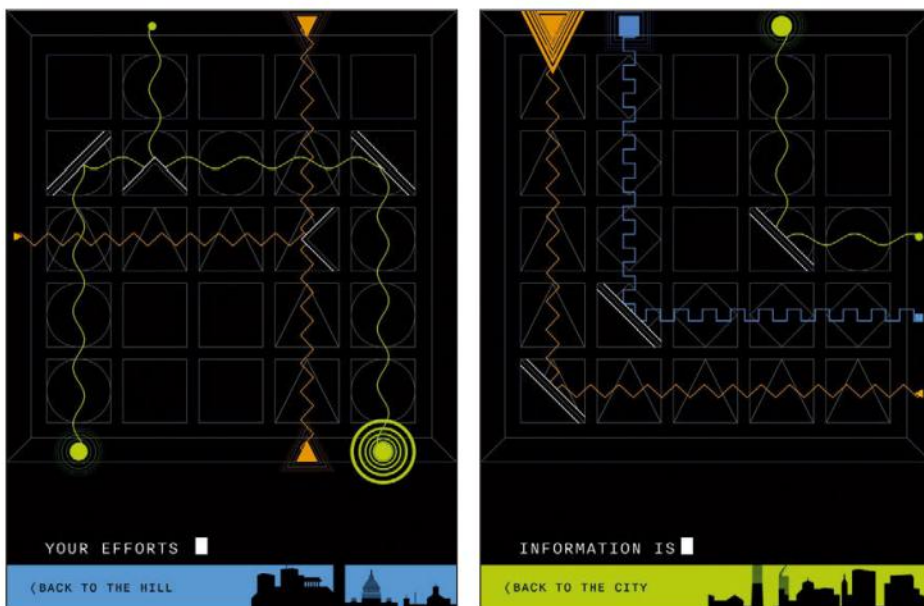
TOUCHTONE

■ Платформа: iOS ■ Цена: 169 руб. ■ Рейтинг: ★★★★★

Сатирическая головоломка про будни западных спецслужб. На каждом уровне вы подводите лучи (сигналы) к терминалам соответствующего цвета; при этом на поле регулярно появляются новые условия в виде блоков, меняющих цвет лазеров, да и в целом задача в процессе активно усложняется. В какой-то момент TouchTone буквально включает увлекательные шахматы — просчитывать ходы и выстраивать линии в различных комбинациях приходится часами.

Все это имитирует здесь деятельность Агентства национальной безопасности. Вы исполняете роль аналитика, которого инструктирует мужчина с позывным Патриот. Агенты при этом четко показаны тут в роли некомпетентных болванов, не способных отличить баловство с легкими наркотиками от угрозы нации («Эти студенты явно связаны с наркокартелем!»), завуалированное под разговор библиофилов обсуждение оружия воспринимается ими как беседа о, собственно, книгах, а рядовой мусульманин автоматически кажется аналитикам кровным врагом Америки.

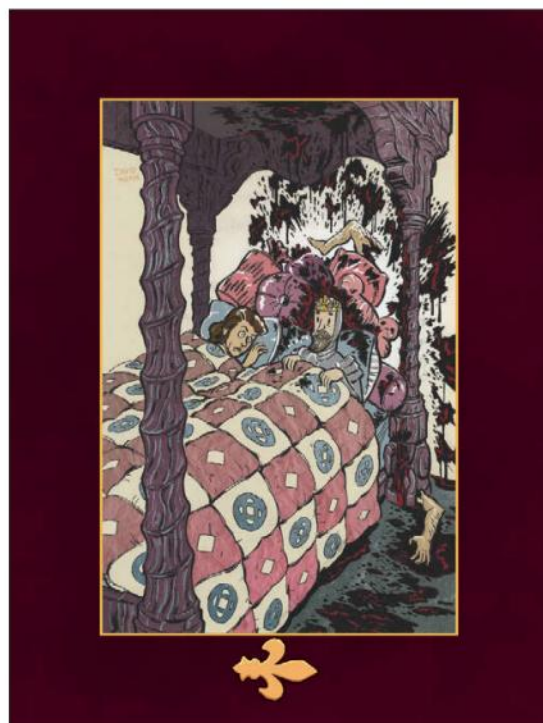
К счастью, авторам хватает вкуса не сводить все к жизнерадостному балагану, история красиво балансирует на грани технотриллера (особенно если читать по ходу игры все сводки) и меткой сатиры. Хотя и представить себе этот сюжет как-то иначе, в общем-то, сложно: вдохновленная историей Сноудена и в целом ситуацией с контролем населения спецслужбами в Штатах, TouchTone наверняка оставалась бы ощутимо зловещей, даже будучи чистой комедией.



RYAN NORTH'S TO BE OR NOT TO BE

Платформа: iOS Цена: 349 руб. Рейтинг: ★★★★★

Пару лет назад канадский писатель Райан Норт деконструировал великую пьесу Шекспира, пересобрал ее в абсурдистском ключе и выпустил в виде так называемого Gamebook — романа, предлагающего читателям лично выбирать развилки сюжета. Следуя в целом канону, в деталях свежая версия «Гамлета» оказалась новаторской: у Норта принц датский был описан как околотридцатилетний эмоти-нейджер, Офелия стремилась к яркому научному открытию (технология обогрева помещений), а Гамлет-старший (Ghost Dad) мог стать тут, извините, морским биологом. Игра с именем Норта в названии, выпущенная сперва на PC, а недавно на iOS, — цифровая итерация книги.



Все тот же постмодернизм плюс возросшая интерактивность.

Надо сразу отметить, что преимущества формата игра использует скромно: в отличие от, скажем, 80 Days, полноценной адвенчуры по истории Жюль Верна, электронный вариант нортковского «Гамлета» остается, по сути, текстовым квестом. Читаем сюжет, выбираем варианты его развития; есть функция перезапуска игры с чекпойнта. Другое дело, что речь тут еще и об удобной замене: покупка бумажного издания книги вместе с доставкой в Россию обойдется вам раз в десять дороже игры, а увидеть роман все-таки непременно стоит. Как минимум ради остроумно переименованных персонажей и ряда ярких сцен, которые Шекспир написать почему-то постеснялся, — например, жесточайшего боя с пиратами.

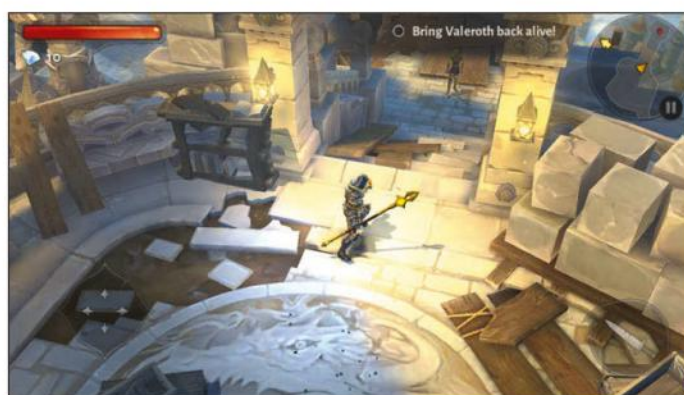
DUNGEON HUNTER 5

Платформа: iOS, Android Цена: Бесплатно Рейтинг: ★★★★★

Фэнтезийная **Dungeon Hunter** выросла из попыток сделать **Diablo** на мобильных платформах — в силу разных причин получалось не так ловко, как у азиатской серии **Zenonia**, поэтому DH серьезно преобразилась. Последние выпуски **Dungeon Hunter** — это упражнения в том, чтобы заставить жанр action-RPG правильно работать по условно-бесплатной модели. В третьей игре нас выпускали на компактные арены с волнами игроков, четвертая сильно изменилась — появился относительно цельный мир и злые пэйволлы с беспощадными таймерами.

Новое приключение снова переворачивает механику с ног на голову. На этот раз **Dungeon Hunter** разбит на небольшие миссии и очень сильно напоминает корейские аналоги типа **Kritika**: у каждого уровня три степени сложности, по окончании этапа гарантированно дают приз. Миссии рассчитаны на то, что их будут проходить много раз. В отличие от прошлых частей, просто так крутую экипировку теперь не купить; пропали таймеры на улучшения и другую ерунду — вещи выпадают либо за прохождение заданий, либо произвольно из специальных сундуков. Классовых ограничений тоже нет, навыки и заклинания привязаны к артефактам, оружие можно менять на лету. Вне зачистки разных уровней мы занимаемся асинхронным PvP — расставляем в своей крепости часовых, собираем с них ресурсы, а потом штурмуем чужие аванпосты и ворует оттуда ценные предметы.

По сравнению с корейскими аналогами про ангелов и огромные безвкусные мечи **Dungeon Hunter 5** дорого выглядит и приятно ощущается — отличная попытка адаптировать опыт, скажем, **Com2uS** или **Gamevil** для западного игрока. С этим связана и ключевая проблема. В DH по ряду причин не вытянуть только на чистом навыке: некоторые атаки противников слишком стремительны и от них не увернуться. Слишком часто ощущается разница в силе противников и экипировке персонажа, поэтому все сложности в прохождении решаются не ловкостью рук или хитрым билдом, а гриндом предметов и скучным набором опыта.



ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин

АНОНС

ТАКОЙ ХОККЕЙ НАМ НЕ НУЖЕН

Здесь русский Чиф, здесь Halo пахнет

Сенсация удалась. Компания «**Иннова**» пригласила к себе ничего не подозревающих журналистов и вывалила на их головы информационную бомбу в виде анонса **Halo Online**. Анонс ММО по самому крутому бренду **Microsoft**, сделанный российским издателем!

Новость была убийственной, и сразу за ней последовал контрольный выстрел: релиз игры состоится эксклюзивно для России и стран СНГ. Да, это было эффектно. Журналисты играли в бета-версию и шутили про «Halo наш». Однако уже тогда тревожный звонок предупреждал: бойтесь данайцев, дары приносящих. Слишком уж все хорошо. Значит, должен быть подвох.

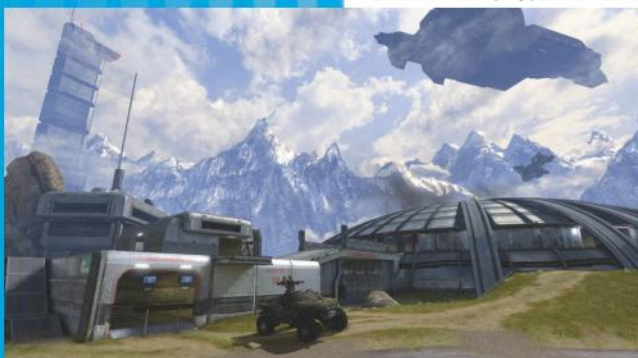
Ну вот зачем обязательно искать подвох? Сколько PC-игроки просили дать им Halo, наконец дали, и что, опять будем смотреть в зубы дареному коню? Конечно, будем! Потому что просили портировать одиночную игру, а бесплатный сетевой шутер — это совсем другое. Тут не только в зубы заглянем, но и рентгеном просветим. Кстати, рентген показал, что дела у пациента так себе: движок от Halo 3, карты собраны со всей серии разом (хотя есть и свои), а графика выглядит так знакомо, что невольно закрадывается подозрение, что одними картами процесс «трансплантации» не ограничился.

Так что Halo Online — это скорее сборная солянка из сетевых режимов прошлых игр, нежели серьезный и самостоятельный проект. И это было бы даже хорошо, однако консольный геймплей для PC-шутеров подходит плоховато, так что баланс придется делать заново. И что с этим балансом в итоге накрутят, сказать сложно; уже известно, что от летающих ранцев отказались, снизили подвижность персонажей. Может быть, хотят вернуться к корням, ведь первые части игры пользовались на PC большим уважением? Посмотрим.

В свете открывшихся фактов становится ясно, почему Halo Online появится сперва у нас. На Западе к бесплатным играм отношение не очень хорошее, да и опыта на этот счет у Microsoft маловато. Поэтому решили попробовать спорный проект на более подходящем рынке. Русскоязычный регион подошел идеально: он большой, более четверти миллиарда человек, здесь получили популярность **Warface**, **World of Tanks** и другие бесплатные игры, плюс разработку поручили российской студии **Saber Interactive** из Санкт-Петербурга, так что собирать отзывы на русском им будет удобнее.

Перспективы Halo Online оценивать сложно, все будет зависеть от качества игры. А вот на громкое имя лучше не надеяться, и в этом виновата сама Microsoft. Им не раз говорили: не жадничайте, выпускайте серию на PC. И вот, пожалуйста, решили выйти на рынок PC с бесплатной Halo, а там что? Правильно, а там про Halo давно все забыли. И реакция соответствующая: что-то непонятное и консольное, по роликам — смесь **PlanetSide 2** с **Firefall**. Можно было бы понять, выпусти Microsoft ремастер-версию всей серии, чтобы память освежить. Вместо этого с томным взглядом устроили анонс, развинули пару трейлеров и с придыханием произнесли: «А теперь любите нас!» Нет уж, сначала заслужите.

Единственным достоинством графики Halo Online является заявление разработчиков, что она оптимизирована для работы на самых слабых компьютерах.



СОБЫТИЕ

GOG НА РУССКОМ

Игровой магазин GOG.com пришел в Россию

Blizzard повышает цены и отключает аккаунты жителей Крыма, к санкциям США присоединяются многие американские IT-компании, начиная от Valve и заканчивая Google. Зато основанный создателями «Ведьмака» сервис GOG.com плевать хотел на все эти санкции. Вместо этого он выходит на российский рынок, причем делает это как полагается — открывает русскоязычную техподдержку, добавляет локализованные игры и устанавливает специально сниженные цены в рублях, без привязки к доллару. Пусть компания не может влиять на государственную политику, но представитель GOG.com Ростислав Барчий подчеркнул, что даже в случае санкций они постараются обеспечить работу сервиса для всех игроков, включая жителей Крыма.

«Сегодня, второго апреля, мы рады сообщить, что запустили наш сайт на русском языке, добавив поддержку популярных в России платежных систем — Яндекс.Деньги и WebMoney. Работаем и над добавлением других систем. Безусловно, все цены на нашем сайте в рублях, экстраполированы на российский рынок, и мы будем стараться понижать их еще сильнее. Здесь другая конъюнктура рынка, и русскоговорящие пользователи должны получать игры по тем ценам, по которым они готовы их покупать», — сказал «Игромании» вице-президент по развитию бизнеса GOG.com Олег Клаповский.

Как и в других регионах, российский GOG.com будет продавать игры безо всякой защиты — установочный файл, за который вы единожды заплатили, работает полностью автономно на любом компьютере. Кроме того, если вы когда-либо покупали игры серий S.T.A.L.K.E.R. или «Огнем и мечом», их можно добавить в свою игротку на GOG.com — нужно лишь активировать коды из коробок на сайте.

«Мы считаем, что игрок должен наслаждаться игрой, а не мучиться, пытаясь авторизовать свою игру, потом еще авторизоваться самому, и позже авторизовываться заново, если он поменял компьютер... Как бы сомнительно это ни звучало, сейчас самый удобный сервис — это пиратство. Скачал игру и запустил. Поэтому мы исходим из того, что для игрока все должно быть как можно проще. Если хотите играть в одиночку, то вы запускаете игру, и всё. Безо всяких блоков авторизации», — пояснил Клаповский принцип магазина.

В ближайшем будущем компания собирается запустить систему GOG Galaxy, которая позволит играть в онлайн-игры вне зависимости от того, где они были куплены — в Steam, на GOG.com или в других сервисах. Новую систему начнут тестировать до конца весны.



Reloaded Games занимается тем, на что указывает ее название, — выкупает проблемные игры и дает им второе дыхание. В свое время они вернули к жизни почивший APB Reloaded, а теперь приобрели меха-шутер Hawken. К сожалению, старая команда не сумела справиться с финансовыми трудностями и фактически перестала существовать. Новый продюсер игры, Джошуа Клаусен, заявил, что теперь они создают новую команду и готовятся к воскрешению игры: уже перезапустили форум, готовят правки багов и баланса. Хотя не стоит думать, что Reloaded Games бескорыстные филантропы. Они лишь дают игре шанс, и если игроков не будет, то нового контента от них вряд ли дождешься.

На Steam состоялся релиз симулятора выживания в доисторическом мире theHunter: Primal. Оригинальный theHunter был бесплатной игрой про охоту на лесную дичь. Сиквел же перешел на платную модель, и охотиться здесь будет не столько игрок, сколько на игрока. Потому что дичь тут не безобидные олени, а очень даже обидные динозавры, считающие людей вкусной и здоровой пищей. Динозавры — это здорово, но, к сожалению, разработчики слишком ими увлеклись и забыли обо всем остальном, несколько уронив планку качества. Оригинал был куда более «симуляторным» и более аутентично воссоздавал дикую природу, так что многие прежние фанаты игры приняли выход theHunter: Primal в штыки.



Сначала CD Projekt создали «Ведьмака» — самый лояльный к игроку проект, доказав, что пираты хорошим игрокам не страшны. А затем создали GOG, самый демократический сервис по продаже игр.



СКАНДАЛ

КИТАЙСКАЯ ЛОГИКА

Приключения персонажей Dota в Китае

Авторские права нарушают многие, но только Китай делает это практически официально. Их суды обучены посылать куда подальше наглых «лаоваев», решивших влезть со своим уставом в чужой монастырь. Но недавний случай сумел еще раз перевернуть наше представление о стране. Началось все с того, что китайской студии **Lilith Games** очень понравилась игра Dota, вот только жанр им не приглянулся. Серьезно, сколько можно вести эти бесконечные PvP-сражения! Поэтому она сделала игру **Soul Clash** — классическую сюжетную MMORPG, главными героями которой стали персонажи Dota. Уставшие от PvP ветераны с удовольствием гриндили мобов, качались и ходили в рейды. Популярность игры росла как на дрожжах...

И тут случилось страшное. Вороватые пройдохи из студии **uCool** решили украсть у разработчиков идею и сделали клон **Soul Clash**, назвав свою поделку **Heroes Charge**. Совсем не круто, **uCool**, совсем не круто! Разумеется, **Lilith Games** не могла допустить столь вопиющего нарушения своих прав и подала на **uCool** судебный иск за плагиат.



Вор у вора украденную дубинку украл, подал в суд за кражу и теперь оправдывается в краже перед судом. Это не бред. Это Китай!

Получился конфуз. С одной стороны, все знают, что китайцам у американцев воровать можно, а китайцам у китайцев — нельзя. Но что делать, когда своровано то, что уже своровали? Перчику в дело добавили невесть откуда взявшиеся представители **Blizzard**, которые тоже подали в суд за плагиат, только уже в отношении **Lilith Games**. Будет интересно, как китайское законодательство выберет-ся из хитросплетений этого юридического казуса.

АНОНС

РУССКИЕ ВАМПИРЫ

Российская инди-сцена преподнесла сюрприз

После того, как ССР вбила осиновый кол своей вампирской MMO **World of Darkness**, стоны разочарованных поклонников были слышны по всей Сети. Тема интересная, фанатов у вампиров много, есть даже целая вампирская субкультура — и при всем этом никаких альтернатив! MMO-индустрия впала в детство и предпочитает играть в кубики, не обращая на вампиров никакого внимания. Раз так, фанаты решили брать дело в свои руки. Русские энтузиасты, участники и админы сообществ, посвященных **World of Darkness**, основали инди-студию **Prelude Games Factory** и анонсировали собственный проект под рабочим названием **Project Dogmat**.

Разработчики позаимствовали у **World of Darkness** основные дизайнерские решения: атмосфера современного готик-панка, в мире игры никогда не наступает день, уделяется большое внимание модным костюмам и кастомизации персонажа. В то же время студия планирует сделать игру значительно хардкорнее. Изначально каждый пользователь является слабым человеком, дном пищевой цепочки, и, чтобы стать вампиром, придется постараться. Но и став жителем ночи, персонаж не становится бессмертным. Здесь можно потерять его навсегда.



Атмосфера игры один в один списана с **World of Darkness**. В то время как многие современные фильмы про вампиров стараются отходить от клише, **Project Dogmat**, напротив, их культивирует.

АНОНС

КИТАЙСКИЙ DIABLO

Китайцы присоединились к гонке Diablo-клонов

Азиатские разработчики продолжают дразнить любителей дьяблоидов все новыми и новыми проектами. В Тайване стартовал закрытый бета-тест **Embergarde**, нового проекта от китайской студии **Runewaker Entertainment**. На вид выглядит не так эффектно, как ожидаемые мегапроекты **Lost Ark Online** или **Lineage Eternal**, но в играх такого типа графика стоит не на первом и даже не на втором месте. Лучше, чем в **Diablo 3**, и то ладно.

Система навыков сильно упрощена и строится на сочетании активных умений, улучшаемых пассивными апгрейдами, — выбора особого, впрочем, нет, так как путей для развития каждого умения всего два. Для казуалов это, может быть, и к лучшему, а вот фанаты **Path of Exile** могут не понять. В общем, первые впечатления смешанные. С одной стороны, имеется дефицит подобных игр, с другой — **Embergarde** отчаянно нуждается в какой-то изюминке, потому что планка качества в жанре всегда стояла очень высоко.

Runewaker Entertainment ищет сейчас англоязычного издателя, хотя игра вполне может выйти на русском даже раньше, чем на английском. Как раз сейчас в России запускается их проект **Dragon's Prophet**, так что связи с нашими издателями у разработчиков уже есть.



На самом деле графика в **Embergarde** очень хорошая, даже отличная (если не обращать внимания на спецэффекты и исчезающие трупы), просто фанаты жанра слишком уж избалованы.

АНОНС

КОСМОС НАЧИНАЕТСЯ С ТОПОРА

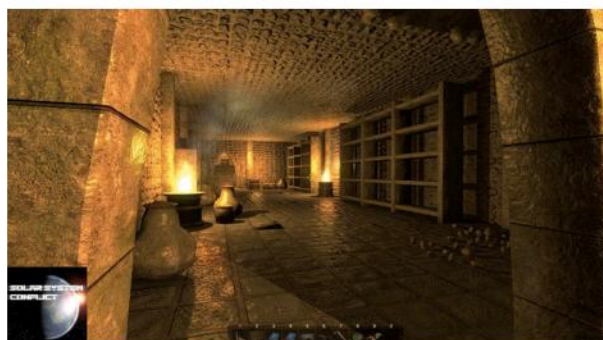
Работа на перспективу

Эпидемия игр про строительство и выживание уже сравнима с пандемией Dota-клонов. Такое ощущение, что каждое утро где-то в мире просыпается разработчик и ему в голову стучает гениальная идея: а давайте-ка сделаем клон **Minecraft**! Только без кубиков! Уж если у этих неудачников получилось, то у нас точно все получится!

Что самое поразительное, их оптимизм оправдывается. Недавно мы рассказывали про **Reign of Kings**, до этого про **Block N Load**, и что вы думаете? Обе уже собрали по полтора тысяче копий, и это на стадии альфа-теста. Для инди-игр без сюжетной кампании, без особого контента и от не известных никому студий, это просто феноменальный результат. А значит, поток строительно-выживательных проектов не иссякнет еще долго.

Встречаем очередного представителя этого жанра — **Solar System Conflict**, то есть «Конфликт в Солнечной системе». Его фишка в кардинальном расхождении названия с тем, что имеется в наличии. Игрок может бегать по лесам и полям, собирать ресурсы и строить дома. Возникает вопрос, где здесь конфликт и при чем тут Солнечная система? Оказывается, игра задумывалась как космический симулятор с возможностью колонизации планет. Обычно в таких случаях сначала делают космос, а потом уже добавляют планеты, но разработчики **Solar System Conflict** решили поступить ровно наоборот. Сначала порубите дрова топором, а космические корабли постройте позже.

Поэтому пока игрокам приходится полагаться исключительно на обещания студии, а уж на обещания она не скупится. В игру планируют добавить строительство космических станций, новые планеты с дикийными пейзажами, возможность терраморфинга на тот случай, если что-то в пейзаже вам не понравилось, а также создание собственного космического флота и эпичные космические сражения. Ну а пока успели сделать только топоры...



Пусть **Solar System Conflict** по большей части существует лишь в виде обещаний, но то, что уже сделано, вышло весьма неплохо. Это внушает надежду.



Во время анонса обновленного сервиса **OnLive** мы недоумевали, откуда **Sony** собирается брать пользователей с такими космическими ценами? Ответ оказался прост: ниоткуда. 30 апреля **Sony** закрыла сервис, вернув все деньги, перечисленные пользователями за последние две недели. Очередная попытка запуска коммерческого облачного игрового сервиса провалилась, но **Sony** не теряет надежды. Она выкупила у **OnLive** почти полтора десятка патентов, которые пригодятся ей в будущем, — несмотря на все неудачи, аналитики продолжают настаивать на светлом будущем облачных технологий.

Всем известно, что играть можно не только на компьютере. Есть очень интересные настольные игры, и даже полноценные RPG, для которых нужна лишь ручка да бумага. **Remnants of Earth** как раз из таких игр, только существует она не в реальности, а в кибервселенной **Second Life**, при этом использует все продвинутые возможности виртуального мира, чтобы максимально визуализировать игровой процесс. Но основной геймплея, как и в обычных, «реальных» играх, остается взаимодействием между людьми. Все логично: раз **Second Life** имитирует реальную жизнь, то и игры там нужны соответствующие.



Google очень хотела купить стриминговый сервис **Twitch**, но антимонопольное законодательство запретило сделку. **Google** обиделась и решила, что может сделать сервис самостоятельно: компания перезапустила **YouTube Live**, сделав акцент на игры и киберспорт. Похоже, раз уж купить **Twitch** не удалось, его теперь будут хоронить. Подробности мы узнаем вместе с полноценным анонсом сервиса, который должен состояться на выставке **E3**.

КИНО

КИНО

КИБЕР BLACKHAT

Жанр: технотриллер

Производство:

Legendary Pictures, США

Режиссер: Майкл Манн

В ролях:

Крис Хемсворт, Виола Дэвис,
Ван Лихом, Тан Вэй

Премьера в России:

29 января 2015

Премьера на DVD и Blu-Ray:

14 мая 2015

Возрастной рейтинг: 16+

ферой. Манн акцентирует внимание на том, что герои пытаются выследить и поймать воздух. Вопреки голливудским традициям, хакерство не показано как магическое чудо-вуду. Создатели фильма обратились за консультацией к специалистам и тщательно воспроизвели на экране работу борцов с кибертеррором. Терминология, интерфейс, строчки кода — все правдоподобно.

токами данных к пункту назначения. Особенно интересны визуальные параллели этих CG-вставок с панорамой ночного города: цифровое пространство превращается в гигантский мегаполис.

При этом режиссер не забывает, что снимает приключенческое кино. То, как мастерски Манн ста-

ки обычно сразу заметны. Обидно, что создатели таки допустили несколько нестыковок. Если в каких-нибудь экранизациях комиксов внутреннего Станиславского еще можно приструнить, то в «Кибере» пресловутое «Не верю» иногда портит впечатление. Только что спецслужбы со-



Современный мир полагается на силу техники во всех сферах жизни. Но насколько это безопасно? Как бороться с хакером, который сидит у себя дома с ноутбуком и нажатием одной клавиши может устроить аварию на ядерной электростанции в другом конце мира?

Именно такова завязка технотриллера «Кибер». Казалось бы, много из такой стандартной истории не вытянешь. Но фильм, который уже прошел по широкому экрану и теперь готовится к релизу на блю-рее, берет в первую очередь атмос-

Реализм на грани документалистики — излюбленный стиль Манна. Оператор часто работает с ручной камерой, которая движется рывками, небрежно. Во время диалогов кадр нередко выхватывает не все лицо собеседника, а лишь часть, акцентируя, куда смотрит герой. Для подчеркивания бестелесности противника в кадре часто показывают пустые помещения. Темп фильма нетороплив — он буквально околдовывает магией киберпространства, которое тоже визуализировано весьма любопытно: камера проникает внутрь кабеля и микросхем, пролетая вместе с по-

вит перестрелки, мы уже не раз наблюдали («Схватка», «Полиция Майами: Отдел нравов», «Джонни Д»), и в «Кибере» режиссер себе не изменяет. Выстрелы звучат очень натурально — перестрелка в глухом тоннеле бьет по перепонкам, как молоток. Эффекта присутствия такой, что напряжение зашкаливает. Из-за медленного темпа экшн-сцены сваливаются на нас как гром среди ясного неба. За счет этого достигается эффект неожиданности, хотя в фильме нет внезапных поворотов сюжета, повествование идет очень плавно.

При таком уровне зрительского вовлечения любые логические ошиб-

скрипом выпустили главного героя на поруки, а в следующей сцене он уже перемещается без сопровождения. Прохожие не замечают убийство, произошедшее прямо у них перед носом. Да и финал кажется легкомысленным: уж слишком внезапно спасение мира оказывается в руках героя-одиночки.

В итоге получилась весьма противоречивая картина. С одной стороны она выполнена на высоком техническом уровне, но при этом местами неубедительна и слишком медленно разгоняется. Вы вряд ли будете часто пересматривать «Кибер», но пару раз всем поклонникам технотриллеров посмотреть фильм определенно стоит. ■





ЗЕМЛЯ БУДУЩЕГО TOMORROWLAND

Жанр: научная фантастика
Режиссер: Брэд Берд
Сценарист: Деймон Линделоф
В ролях: Джордж Клуни, Хью Лори, Бритт Робертсон
Премьера в России:
21 мая 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+
Официальный сайт:
tomorrowland-movie.com

«Земля будущего» — проект The Walt Disney Studios. Те, кто считает, что эта студия снимает мультики для малышей, отстали от жизни на несколько десятилетий. Disney не только владеет вселенными MARVEL и «Звездных войн», но и выпускает множество других фантастических и фэнтезийных проектов. «Пираты Карибского моря», «Трон: Наследие», «Джон Картер», «Принц Персии» — все это Disney.

Пожалуй, «Пираты» — самое удачное сравнение для «Земли будущего». Как и серия о Джеке Воробье, новый фильм будет полностью основан на собственной, оригинальной идее Disney. Как и с «Пиратами», основой для этой идеи послужила серия аттракционов. Еще с пятидесятых в парках Disneyland по всему миру сущест-

на. Но фильм явно ориентируется на фантастику середины XX века, эпохи атома и первых космонавтов. Не случайно рабочим названием картины было «1952».

Аттракционы явно повлияли на винтажный стиль фильма — проект «1952» изначально был основан на набросках, найденных в архиве Уолта Диснея. Но сюжет фильма обещает быть независимым от аттракциона. Сценарий «Земли будущего» долго держался в секрете, но сейчас уже известен неплохо. Отчасти из трейлеров, отчасти благодаря тщательно контролируемым студией утечкам информации в прессу. Понятно, что действие развернется в параллельном мире, где наука достигла невероятных высот, а люди — всеобщего благоденствия. Главным антагонистом станет суровый, но умный доктор Никс, которому служат роботы-андроиды. Если верить слухам, они сыграют в фильме немалую роль — среди прочего, героям будет помогать девочка-робот Афина.

С одной стороны, история с прекрасным параллельным миром и злым «волшебником» напоминает сказку в духе «Хроник Нарнии»,



даться. В отрывках из фильма трудно заметить, что Фрэнк, герой Джорджа Клуни, следит за своими мониторами за катастрофами и войнами в современном мире. Похоже, что какие-то эксперименты Никса плохо отражаются на нашей Земле, и за раскрытие именно этой тайны поплатился Фрэнк.

Впрочем, чересчур серьезной идейной нагрузки от фильма ждать не стоит. Он явно посвящен в первую очередь приключениям. Отрывки, показанные журналистам, изобилуют не философией, а юмором и веселым экшеном в духе тех же «Пиратов» или «Города героев». На руку фильму и хороший актерский состав. Помимо Клуни, это еще и телевизионная

го лишь второй игровой картины. Впрочем, производство современного блокбастера, полного компьютерной графики, уже не так сильно отличается от работы с анимацией.

От того, как Берд справился с этим фильмом, зависит не только его карьера, но и, возможно, политика студии Disney. В последние годы ее киносказки, мультфильмы и киновселенная MARVEL имеют огромный успех. А вот попытки создать новую, оригинальную франшизу — например, из «Джона Картера» или «Одинокого рейнджера» — срывались несколько раз. Есть надежда, что «Земля будущего» сломает это проклятие. ■



вовали аттракционы Tomorrowland, выдержанные в духе классической научной фантастики.

Когда-то они воплощали представления Уолта Диснея и его подчиненных о мире будущего. Сейчас основное очарование Tomorrowland — в ретрофутуризме, винтажной эстетике старой фантастики. В парижском парке Disneyland в состав Tomorrowland даже входят аттракционы по мотивам книг Жюль Вер-

только в техно-антураже. С другой — в этом сюжете видны очень смелые идеи. Мир, управляемый разумом и наукой, а не деньгами и предрассудками, достигает совершенства — это похоже на открытый призыв к переменам.

Наконец, очень похоже, что фильм раскрывает темы изменения истории и «эффекта бабочки». Официальный анонс картины туманно намекает, что события на Земле будущего непосредственно влияют на наш мир. Как именно — можно дога-

звезда первой величины — Хью Лори, он же знаменитый доктор Хаус (а для некоторых — Берти Вустер), который исполнит роль Никса. Бритт Робертсон, играющую Кейси, звездой не назовешь, особенно на фоне таких ветеранов. Но после премьеры она наверняка проснется знаменитой.

В Disney пошли на риск, доверив работу над фильмом режиссеру-мультипликатору. Брэд Берд поставил замечательные мультфильмы «Рататуй», «Суперсемейка» и «Стальной гигант», но «Земля будущего» станет для него все-





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

МЕЧТА ГЕЙМЕРА

BenQ XL2420G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 24 дюйма (1920x1080), TN, LCD
- **Частота развертки:** 100/120/144 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DVI-D, DisplayPort 1.2, VGA (D-sub), 3,5-мм джек, 3x USB Type A, USB Type B
- **Дополнительно:** пульт ДУ, крепление VESA
- **Энергопотребление:** 60 Вт
- **Размеры:** 51,6x57,1x14,9 см
- **Вес:** 6,1 кг
- **Цена:** от 34 000 рублей

BenQ известна своим вниманием к мелочам. К примеру, у модели **RL2755HM** есть подставка для геймпада, **XL2430T** имеет пульт ДУ для быстрого переключения режимов и опций, а **XL2420G** — это первый монитор тайваньцев с поддержкой **NVIDIA G-Sync** и одновременно первый же дисплей, позволяющий переключаться между G-Sync и стандартным режимом.

Вкратце характеристики модели выглядят следующим образом. Перед нами 24-дюймовая модель, основанная на TN-матрице разрешением 1920x1080, с временем отклика 1 мс. Углы обзора для данного типа стандартны — 170 градусов по горизонтали и 160 по вертикали, а набор видеопортов включает пару HDMI, DisplayPort 1.2, DVI-D и VGA (D-sub).

Самое интересное в XL2420G — модуль **NVIDIA G-Sync**, гасящий разрывы картинки. Принцип его работы прост: разверткой монитора напрямую управляет видеокарта, а отсюда железобетонная гарантия, что в каждый кадр будет укладываться цельковая картинка, а не какие-то там куски.

Естественно, не обошелся **XL2420G** без приятных бонусов. Во-первых, монитор буквально напичкан всякими технологиями типа устранения мерцания картинки (**Flicker-free**) и регулировки уровня синего цвета (**Low Blue Light**). Во-вторых, в комплекте идет удобный пульт ДУ, позволяющий на лету менять настройки матрицы. В-третьих, у модели очень гибкая система регулировок. Панель можно крутить и перемещать во всех трех плоскостях, а также переводить в вертикальный режим.

В общем, трудяга из **XL2420G** получился будь здоров. Единственное, зарплату он требует очень высокую — 34 000 рублей





ПЕРЕВЕРТЫШ

VAIO Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма, 2560x1440
- **Процессор:** Intel Core i5-5257U (2,7-3,1 ГГц; версия с 8 ГБ ОЗУ), Intel Core i7-5557U (3,1-3,4 ГГц; версия с 16 ГБ ОЗУ)
- **Оперативная память:** 8/16 ГБ
- **Графика:** Intel Iris Graphics 6100
- **Твердотельный накопитель:** 128/256/512 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Время автономной работы:** до 15 ч
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, HDMI, Mini DisplayPort, кардридер, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Размеры:** 32,4x21,5x1,7 см
- **Вес:** 1,34 кг
- **Цена:** 101 000 рублей

В прошлом году Sony огорошила уходом с рынка компьютеров и продаж легендарного бренда VAIO организации Japan Industrial Partners. Почти год о судьбе серии не было ни слуху ни духу, а в конце этой зимы свежееобразованная VAIO Corp выкатила сразу и планшет, и ноутбук с родным сердцу логотипом.

Лэптоп получил лаконичное название Z и позаимствовал концепцию у вышедшего в 2014 году VAIO Fit 13A. Сенсорный 13,3-дюймовый экран посажен на специальный шарнир, позволяющий переводить ноутбук в режим презентации или планшета (в комплекте предусмотрен стилус).

Выглядит VAIO Z солидно: алюминиевая основа, армированная углеродным волокном, вес всего 1,34 кг и толщина 1,7 см. Хороша у новинки и начинка. В максимальной комплектации стоит Intel Core i7-5557U, подкрепленный 16 ГБ оперативной и 512 ГБ постоянной памяти, а также мощным аккумулятором, выдерживающим до 15 часов работы.

Что же касается планшета, по нему информации мало. Известно, что он, скорее всего, будет работать на Windows 8.1, оснащаться 12,2-дюймовым QHD-дисплеем и получит отстегивающуюся клавиатуру. Завоюет ли восставший из пепла VAIO былую славу и

уважение — покажет время. Единственное, что можно сказать сегодня, цены на технику остались без изменений. К примеру, ноутбук стоит чуть больше 100 000 рублей.



ВЛАСТЕЛИН КОЛЬЦА

ASUS Designo MX27AQ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (2560x1440), AH-IPS, LCD
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали и вертикали
- **Разъемы:** 2x HDMI, HDMI/MHL 2.0, DisplayPort 1.2, 3,5-мм джек, аудио
- **Дополнительно:** встроенные динамики
- **Размеры:** 61,4x43x22,5 см (с подставкой)
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена:** 31 690 рублей

В начале этого года Министерство обороны РФ сообщило о создании дисплея, способного пережить прямое попадание из пистолета и продолжать работать, даже если пуля прошьет его насквозь. Сможет ли после таких издевательств функционировать «безрамочный» ASUS Designo MX27AQ — не известно, однако ему и так есть чем похвастаться.

Для начала, у MX27AQ отличная матрица — 27-дюймовая IPS разрешением 2560x1440, яркостью 300 кд/м² и углами обзора в 178 градусов по горизонтали и вертикали. Фирменная технология Eye Care Flicker-Free душит

на корню мерцание картинки, а Blue Light Filter вычищает оттенки синего. Выходов четыре — пара HDMI, DisplayPort 1.2 и совмещенный HDMI/MHL 2.0, позволяющий вывести на экран рабочий стол мобильного.

Еще одно достоинство MX27AQ — звуковая подсистема. На нижней раме стоят стереодинамики мощностью 3 Вт, снабженные усилителем ICEpower от Bang & Olufsen. А во встроенном меню имеется вкладка AudioWizard с четырьмя пресетами эквалайзера («Игры», «Музыка», «Видео» и «Пользовательский»).

Есть ли у монитора минусы? Пару мы нашли. Во-первых, комплектная подставка регулирует только угол наклона панели. Во-вторых, многим будет не хватать разъема DVI. Что же касается цены — она примерно на одном уровне с конкурентами, 31 690 рублей.





НИ ГОЛОВЫ, НИ НОЖЕК

Mad Catz L.Y.N.X3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:**
D-pad,
4 игровых,
4 системных
- **Стики:**
2 шт., аналоговые
- **Шифты:**
4 шт.
- **Соединение:**
USB, Bluetooth 2.1
- **Совместимые платформы:**
Android, Windows,
Mad Catz M.O.J.O
- **Размеры:**
11x15,4x5,7 мм
- **Дополнительно:**
подставка
под телефон
- **Цена:**
5600 рублей

В эпоху пятого-шестого поколений приставок бушевала настоящая война геймпадов: у **N64** был первый стик, у **Sega Dreamcast** — слот под карты памяти, а у **Atari Jaguar** — калькулятор вместо контроллера. Сейчас моду задают **Sony** и **Microsoft**, что, впрочем, не мешает сторонним фирмам выпускать яркие модели. Одна из них — **Mad Catz L.Y.N.X3**.

Набор органов управления у новинки стандартный: пара «аналогов», четыре основные кнопки, D-pad, триггеры и «бамперы». Однако в отличие от знакомых манипуляторов L.Y.N.X3

умеет сворачиваться как ежик, ведь двигается тут все — от площадок под стики до упирающихся в ладони оснований. В собранном виде модель без проблем влезает в карман куртки.

К чему подобная мобильность, спросите вы? Ответ прост: L.Y.N.X3 рассчитан прежде всего на тех, кто много играет на Android-смартфонах. Именно поэтому контроллер венчает подставка под телефон. Приложение же для настройки кнопок доступно в Google Play. Кроме того, устройство ориентировано на использование в связке с PC или ноутбуком под управлением Windows 7 и 8. Правда, в этой сфере оно вряд ли составит конкуренцию Xbox 360 Controller — разве что за счет своей экзотичности.



С ЛЕГКИМ ПАРОМ!

ASUS ROG GR8S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:**
Intel Core i5/
Intel Core i7
- **Графика:**
NVIDIA
GeForce GTX 900
- **Оперативная память:**
от 4 до 16 ГБ
- **Хранилище данных:**
HDD на 500 ГБ/1 ТБ
или SSD на 128/
256/512 ГБ
- **Разъемы:**
HDMI 2.0,
DisplayPort 1.2,
4x USB 3.0,
2x USB 2.0,
LAN, S/PDIF,
5x 3,5-мм джек
- **Сеть:**
Wi-Fi 802.11ac, LAN
- **Уровень шума:**
20 дБ
- **Цена:**
от 40 500 рублей

Steam Machines пока не тянут на звание революционного продукта. В первую очередь — из-за стандартной начинки и непримечательного дизайна, во вторую — из-за высоких цен, намного превосходящих стоимость новых консолей. Возможно, **ASUS ROG GR8S** удастся переломить ситуацию.

Описываемая модель унаследовала строгое и в то же время броское оформление от мини-ПК **ASUS ROG GR8**. С приставками ее роднит вертикальная установка. Рядом с телевизором эта «паровая машина» наверняка будет смотреться здорово.

К железной составляющей тоже не придраться — производитель пообещал оснастить разные варианты процессорами **Intel Core i5** и **Intel Core i7**, видеокартами **NVIDIA GeForce GTX 900** (в ROG GR8 отдувается **GeForce GTX 750 Ti**), оперативкой объемом от 4 до 16 ГБ, а также жестким диском до 1 ТБ или же твердотельником до 512 ГБ. Пользователь сам волен экспериментировать с ОЗУ и накопителями (крышка легко отодвигается), что вполне согласуется с концепцией Valve.

Перечисленное позволит ROG GR8S выводить на экран 4K-картинку в актуальных играх (благодаря HDMI 2.0 и DisplayPort 1.2 тут предусмотрены), а фирменная аудиосистема SupremeFX 5.1 гарантирует отличный звук. До полного соответствия ожиданиям Valve не хватает лишь установленной **SteamOS** и поддерж-

ки «геймпада». Видимо, именно поэтому устройство задержится на складах ASUS до ноября, когда мы, хочется верить, увидим финальную версию Steam Controller. Меж тем минимальная цена ROG GR8S известна уже сейчас — 40 500 рублей, в сегменте «стим-машин» это едва ли не самое выгодное предложение.





ЦЕНТРЕР ПИКСЕЛЕЙ

NEC MultiSync E905

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 90 дюймов (1920x1080), UV²A, LCD
- **Частота развертки:** 60 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 5000:1
- **Отклик:** 4 мс
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DisplayPort, DVI-D, VGA (D-sub), LAN, RS-232C, 2x 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** встроенные динамики
- **Энергопотребление:** 270 Вт
- **Размеры:** 206x118x12,3 см
- **Вес:** 81 кг
- **Цена:** 560 000 рублей

Может ли монитор заменить проектор? Вполне, если речь о **NEC MultiSync E905**. У новинки исполинский размер диагонали — 90 дюймов, а основана она на матрице UV²A, что дает, во-первых, солидную статическую контрастность (5000:1), во вторых — сниженное энергопотребление. Заявленная яркость составляет 350 кд/м², углы обзора — 178 градусов по горизонтали и вертикали. В сумме это обеспечивает отличную картинку даже при бьющем в окно солнце. Идеальный вариант для офисных презентаций.

И не только. С помощью E905 легко организовать онлайн-конференцию. Модель оборудована интерфейсами RJ45 и RS-232C. Список видеовыходов включает как цифровые HDMI, DVI-D и DisplayPort, так и аналоговый D-sub (VGA). Если не хватит встроенных динамиков на 10 Вт, то можно подключить внешнюю акустику. Наконец, наличие слота OPS позволяет расширить функционал новинки за счет, к примеру, ресивера или ПК.

E905 комфортно чувствует себя и вне офиса. Он «обернут» в металлический корпус, снабжен ручками для транспортировки, имеет систему охлаждения и программируемое расписание. В общем, для игр самое то, дело за малым — скопить 560 000 рублей.



ПО ТУ СТОРОНУ ОКНА

Lian Li PC-07SX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** ATX и micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 1 шт.
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 4—8 шт.
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 3—7 шт.
- **Слоты расширения:** 4 шт.
- **Дополнительно:** плата расширения PCIe 3.0 x16
- **Вентиляторы:** 3x 120-мм (сверху), 140-мм (сзади)
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 3.0, HD Audio
- **Цвет:** черный
- **Материалы:** алюминий, стекло
- **Максимальная высота кулера:** 85 мм
- **Максимальная длина видеокарты:** 310 мм
- **Максимальная длина БП:** 180 мм
- **Размеры:** 48,4x51,5x14,8 см
- **Вес:** 8,7 кг
- **Цена:** 18 950 рублей

Lian Li не перестает удивлять. То корпус в паровозик превратит, то из него ракушку сделает, то в виде стола оформит, а теперь вот вообще пустилась во все тяжкие и выпустила полупрозрачную модель **PC-07SX**.

Открытые корпуса, конечно, не в новинку. В «кармане» самой Lian Li имеется **PC-V359**, а в «Железный парад — 2014» попал продуваемый всеми ветрами **In Win D-Frame**. Но в отличие от PC-V359 с его акриловой верхней крышкой, у PC-07SX закаленное стекло заменяет всю боковую грань. И через него есть на что посмотреть.

PC-07SX — алюминиевый Middle Tower, рассчитанный на материнки ATX и micro-ATX. Внутри при желании можно засунуть как минимум четыре 3,5-дюймовых накопителя и три 2,5-дюймовых. Кроме корзины, их разрешается ставить за поддоном системной платы, прямо на нем (в таком случае HDD перекрывают слот PCI) или же вместо оптического привода — последний располагается перпендикулярно плоскости подшошвы. Видеокарта длиной до 310 мм укладывается параллельно материнке, максимальная длина БП равняется 180 мм, а высота процессорного кулера — 85 мм. «Кондиционером» для всего этого добра служат три 120-мм и один 140-мм пропеллер. В качестве альтернативы предлагается СВО.

Интересно, кстати, что вариантов установки у PC-07SX аж три штуки. Он может стоять вертикально (на стандартной алюминиевой подставке), горизонтально (на резиновых нож-

ках) или же висеть на стене. За подобные удобства, а также возможность ежедневно любоваться внутренностями своего компьютера Lian Li просит ни много ни мало 18 950 рублей.





УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Тестирование игрового ноутбука MSI GE72 2QD Apache



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, PLS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ (4 ядра, 2,6-3,6 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 960M (2 ГБ GDDR5)
- **Система хранения данных:** MSI Super RAID 2, 3x 128 ГБ SSD в режиме RAID 0 + HDD (1 ТБ, 7200 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** USB 2.0, 3x USB 3.0, HDMI, Mini DisplayPort, 2x 3,5-мм джек, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, 6-месячная премиум-лицензия XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и «премиум» для War Thunder
- **Комплектация:** блок питания
- **Габариты:** 41,9x28x2,9 см
- **Вес:** 2,7 кг
- **Цена на апрель 2015 года:** 85 000 рублей



В прошлом месяце мы протестировали самый крутой игровой ноутбук в мире — MSI GT80 2QE Titan SLI стоимостью 400 000 рублей. Сегодня у нас в редакции еще один «самый», только на этот раз не дорогой, а, напротив, доступный 17-дюймовый лэптоп от MSI — **GE72 2QD Apache**, оснащенный свежей графикой **NVIDIA GeForce GTX 960M**.

Дизайн

Поставляется новинка в традиционной для MSI коробке. Упаковочный бежевый картон и мощный бокс в суперобложке с эффектным артом из War Thunder. Внутри, правда, все скромно. Блок питания, ворох инструкций и приятный бонус для озвученной выше игры. К аккаунту можно подключить месяц «премиума», добавить 15 000 золотых орлов (эквивалент реальным 3000 рублям) и поставить в гараж пару уникальных единиц техники — танк KV-1B и самолет P-63 Kingcobra.

Куда бодрее у GE72 внешний вид. Для звания «самый доступный» ноутбук получился на загляденье. Полностью черный корпус почти без украшений — лишь красная вставка спереди, пара выштамповок да светящийся белым логотип-дракон. Почти все собрано из плотного, устойчивого к царапинам и загрязнениям пластика, только крышка и пространство вокруг клавиатуры отделаны цельными металлическими листами. Удивительно хороши и массогабаритные характеристики. В толщину GE72 всего 2,9 см, а весит около 2,7 кг — в рюкзаке таскается без проблем.

А вот процесс разборки нам не понравился. Если обычно в ноутбуках MSI ко всем элементам системы и охлаждению добираться через легко снимаемую пластичную крышку, то здесь все прямо как у офисных лэптопов. Сначала надо открутить 18 болтов на днище, потом отодрать планку под экраном, а затем уже, боясь переломать хрупкие защелки, снять основание. В общем, чистить пыль или что-то менять полезешь только в случае крайней необходимости.

Командный пункт

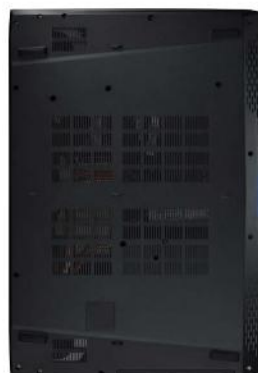
Зато управление в GE72 идеальное. Клавиатура — хорошо знакомая модель от **SteelSeries**. Полноразмерная, с большими **Shift**, **Ctrl**, **Enter** и выделенным **NumPad**. Клавиши работают на механизме типа «ножницы»: короткий, почти бесшумный ход и стопроцентное срабатывание в любой ситу-

ации. Не понравится они могут лишь убежденным фанатам «механики», привыкшим к длинным нажатиям. У всех остальных претензий быть не должно — удобно и играть, и печатать. Причем заниматься этим можно в любое время суток. У клавиатуры есть разноцветная, настраиваемая по трем зонам подсветка, а все буквы на клавишах выгравированы лазерным методом.

Полагается клавиатуре и взрослая утилита управления. В **SteelSeries Engine 3** можно творить что угодно. Каждой клавише, а также сочетаниям **FN+1-0** разрешается задать любое значение, комбинацию, запуск программы, стандартное действие Windows и даже макрос. В общем, все как у десктопных игровых моделей за несколько тысяч рублей.

Похоже даже дополнительное управление. Оно почти все реализовано через сочетания **FN** с рядом **F1-F12**: отключение экрана и тачпада, переключение настроек дисплея, веб-камера, функция **Shift**, режим «В самолете» и отправка в сон. На дискретные клавиши выведено «питание», подсветка клавиатуры и принудительный запуск системы охлаждения.

И последний орган управления — тачпад. Панель отличная: большая, с двумя отдельными кнопками и поддержкой мультитач-жестов. На Full HD-экран ее хватает без вопросов, единственное — привыкнуть надо к необычной текстуре. Поверхность оформлена под металл с вертикальной фрезеровкой. Пальцами воспринимается странно, зато для слепого использования вариант беспроблемный — промахнуться или вылететь за границы сложно.





Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Score	Graphics	Physics
3943	4281	7685

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
118,1	455

Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
19,6	819

Время работы (Battery Eater)

Чтение (Wi-Fi)	3 ч 30 мин
Нагрузка	52 мин

Неожиданно

Хотя значительно сильнее нас в GE72 удивил экран. Честно, мы ожидали увидеть здесь TN, однако при первом же запуске поняли — все гораздо лучше. В ноутбуке стоит PLS с огромными углами обзора, запасом яркости в 346 кд/м² и потрясающим уровнем цветопередачи. После калибровки мы добились от экрана ΔE_{00} , равную идеальным 0,07. Впрочем, и без настроек матрица показывала более чем достойно, а в MSI еще и заготовили для нее разные режимы: фильмы, презентация, игры, документы и «экономия». Результаты их работы смотрите в табличке неподалеку, а мы пока перейдем к звуку. За него отвечает низкочастотник на днище и пара пищалок на передней, скошенной, грани корпуса. Играть они громко, не хрипят и даже озвучивают верхнюю часть среднего диапазона. Неприятность лишь одна — расположение. На мягком диване излучатели перекрываются.

Интересно, что софтовая поддержка звука в GE72 не от Creative, а от французской **A-Volute**. Функционально драйвер **Nahimic** напоминает Sound Blaster. Та же виртуализация сурраунда, усиление баса и общей громкости, эффекты реверберации и поджатие динамики. Однако есть и отличия. Настройки Nahimic резче на слух, к тому же программа тесно связана с комплектной **XSplit Gamecaster** (на нее выдается 6-месячная премиум-лицензия) и умеет обрабатывать сигнал непосредственно во время записи.

Нет у нас претензий и к составу портов. На левой грани — два 3,5-мм джека, три USB 3.0 с поддержкой быстрой зарядки, Mini DisplayPort, HDMI, LAN и замок Kensington. На правой — пишущий DVD, USB 2.0, кардридер и питание. Отметим, что разъемы расположены грамотно и не перекрывают друг друга.

Что же касается связи с внешним миром, то за нее отвечает набор контроллеров **Killer Atheros**. Они умеют перераспределять потоки и чуть снижать время задержки в играх. Традиционно поддержки 5-ГГц Wi-Fi нет — обидно, но претензии в данном случае не к MSI, а к нашим российским законам, запрещающим сети последнего поколения.

Железо

Ну а теперь расскажем о самом важном — железе. Выходит в GE72 наш старый знакомый — **Intel Core i7-4720HQ** на архитектуре Haswell. Ядер у него четыре штуки, все поддерживают Hyper Threading и трудятся на частоте от 2,6 до 3,6 ГГц. Несмотря на довольно серьезное ограничение по мощности (всего 47 Вт), запала у кристалла хватает и на нормальную работу в играх, и на офисные дела, и даже на тяжелые профессиональные программы. Плюс у кристалла есть неплохое видеодро **HD Graphics 4600**, которое, хоть и не годится для серьезных игр, может сильно помочь при работе от батареи.

В поддержку камню в нашей версии GE 72 было установлено 8 ГБ DDR3 частотой 1600 МГц и с возможностью

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Tomb Raider		
Ultra, AF 16x	33,5	39,7
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	24	20,9
Hitman: Absolution		
Ultra, AF 16x	44,4	40,5
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	25,9	23,3
BioShock Infinite		
UltraDX11, AF 16x	58,6	53,6
UltraDX11+DDOF, AF 16x	49	43,4
Crysis 3		
Max, AF 16x	30,2	26,8
Max, AF 16x, SSAA 2x	25	22
Metro: Last Light		
VeryHigh, AF 16x	38	34
VeryHigh, Tessellation	32	29
VeryHigh, Tessellation, PhysX	29	26
Thief		
VeryHigh, AF 16x	41,9	40,2
VeryHigh, AF 16x, SSAA High	30,3	27
GRID Autosport		
VeryHigh, AF 16x	43,8	42,2
VeryHigh, AF 16x, MSAA 2x	40,1	39,8

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (Кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (Кд/м²)	Температура, К	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Кино	944:1	271,4	0,28	6808	1,84
Презентация	949:1	156,4	0,16	6703	1,96
Игры	945:1	346,3	0,36	6844	1,79
Документы	939:1	156,4	0,16	6678	1,99
Эко	941:1	243,3	0,25	6716	1,97
Стандарт после калибровки	911:1	118,9	0,13	6580	0,07

расширения до 16 ГБ. На работу с **Windows 8.1 64-bit** в MSI отрядили фирменный **Super RAID 2** из трех SSD по 128 ГБ. На чтение они выдают нереальные 1,6 ГБ/с, а на запись — чуть больше 1 ГБ/с. Под хранение же файлов есть классический жесткий диск на 1 ТБ с непривычной для ноутбука скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин.

Ну и венчает систему новая видеокарта на базе **Maxwell** — **GeForce GTX 960M**. По возможностям она не отличается от старших вариантов. Образцовое соотношение производительности и энергопотребления, поддержка всех фирменных технологий.

А вот по производительности чип всего на пару процентов быстрее прошлой GTX 860M. На максимальных настройках и в Full HD тянет все современные игры, но на антиалиасинг мощности ему не хватает — слишком мало CUDA-ядер. Впрочем, недостаток компенсируется тихой системой охлаждения, а также долгим временем работы от батареи.



Кому все-таки хочется больше мощи — GE72 есть в версии с **GTX 965M** и **970M**. Обойдутся они подороже, зато и производительность у них будет заметно выше. Что же до нашего варианта, то к нему у нас нет претензий. Да, отдать за него придется 85 000 рублей, однако в современных финансовых реалиях это уже немного. Тем более что GE 72 2QD Apache — это хороший ноутбук с отличной сборкой, профессиональной матрицей и мощной начинкой.

● **Дмитрий Колганов**



+ плюсы +

- + спокойное оформление
- + небольшие толщина и вес
- + отличная матрица
- + достойная производительность
- + высокий уровень сборки
- + органы управления
- + новая, двухтурбинная, система охлаждения

— минусы —

- нет Wi-Fi 802.11 ac
- неудачное расположение динамиков
- сложный процесс сборки



ТРИУМФ NVIDIA

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX TITAN X



Как мы и предполагали в «Игромании» №10/2014, с GTX 980 нас опять слегка обманули: царь был настоящим и чуток отсталым по части умственных возможностей. Настоящий же топ называется вовсе не GTX 980, а **GTX TITAN X**, и пусть ждать его пришлось полгода, король оказался знатный.

Мощь!

Если попробовать описать его одним словом, на ум приходит только «мощь». Одних транзисторов на чипе уместилось больше, чем людей на нашей планете, — 8 млрд штук. В пересчете на GTX 980 — это почти полтора прошлогодних топа.

Примерно то же соотношение получается при рассмотрении новинки в координатах Maxwell. Число GPC-блоков увеличилось с четырех до шести штук. Соответственно, поднялось количество CUDA-ядер (с 2048 до 3072 штук) и движков растеризации (с 64 до 96 единиц). Текстурировщиков и вовсе стало в два раза больше — 256 против 128 TMU. Но круче всего преобразилась память. Если на GTX 980 через 256-бит шину подключали 4 ГБ GDDR5, то на 386-бит интерфейс TITAN X повесили... 12 ГБ GDDR5! И все они, заметим, заготовлены именно для игр.

Если в прошлом TITAN упор делался на богатый набор FP64-блоков, то теперь ставка идет лишь на грубую мощь, которой новинке не занимать. Несмотря на увеличившийся с 398 до 601 мм² размер чипа и выросшее с 165 до 250 Вт энергопотребление, частоты у платы остались на очень высоком уровне. Базовая скорость процессора равна 1000 МГц и под GPU Boost 2.0 должна подниматься до 1076 МГц (на деле кочегарит и на 1200 МГц), а память функционирует на стандартных для Maxwell 7000 МГц.

Достались плате и все ключевые технологии Maxwell. **Dynamic Super Resolution** поднимает разрешение в играх до 4K, а потом ужимает полученную картинку до возможностей экрана, выдавая более четкое изображение, как после SSAA-сглаживания. **MFAA 4x** эмулирует работу

MSAA 4x, однако ресурсов потребляет в два раза меньше. Ну и, наконец, **Voxel Global Illumination** вот уже как полгода обещает нам обсчет отражений в реальном времени. Увы, правда, только в оптимизированных под это играх, которых еще нет.

Внешний вид

Единое с братьями у TITAN X и оформление. Плата целиком закрыта металлическим кожухом, по центру расположено прозрачное окошко, сзади стоит цилиндрическая вертушка, а сбоку — светящаяся зеленой надписью «GeForce». Выделяет новинку окрас. Если раньше это был чистый металл, то теперь корпус полностью черный. Еще один интересный момент — упаковка. Как правило, первые карты из NVIDIA приезжают в обычных антистатических пакетах, однако на этот раз образец прибыл в нормальной, красиво оформленной коробке. Возможно, это ничего не значит, а возможно, NVIDIA подумывает о прямых продажах референсных образцов — опыт с Shield к такому вполне может подстегнуть.

С системой охлаждения никаких откровений. Процессор и память накрывает здоровый радиатор с испарительной камерой, а за прогон воздуха отвечает 60-мм турбина. А вот от металлической пластины на обратной стороне отказались — распаянные сзади чипы GDDR5 в дополнительном отводе тепла, видимо, не нуждаются. Что же касается всяких портов и разъемов, то питание подается по 6- и 8-pin вилкам, SLI можно собрать из трех карт, а на вывод изображения стоят один DVI и по паре полноразмерных HDMI и DisplayPort. Некоторым такой набор не понравится (несколько DVI зачастую удобнее), однако с учетом мощи TITAN X комплект логичен — карта может и 3D Surround потянуть, а для него нужны DisplayPort.

В жизни

Впрочем, на работу с тремя мониторами мы решили не замахиваться и упор сделали на 2K-разрешение. GTX 980 в нем показывала достойные результаты, но до комфорт-



Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	17 745	10 598	14 112	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	13 008	11 110	10 694	73%
AMD Radeon R9 290X	10 898	10 907	9383	61%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	10 766	11 087	9384	61%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	11 236	11 175	9732	63%
NVIDIA GeForce GTX 690	10 435	12 823	9940	59%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	85,2	2146	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	63,6	1602	75%
AMD Radeon R9 290X	53,8	1354	63%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	52,6	1234	58%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	58,4	1470	68%
NVIDIA GeForce GTX 690	63,5	1599	75%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	88,7	3712	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	65,8	2751	74%
AMD Radeon R9 290X	60,7	2539	68%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	61,1	2555	69%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	66,8	2793	75%
NVIDIA GeForce GTX 690	77,3	3235	87%

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Deepcool Maelstrom 120
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3 Kingston HyperX Fury
Накопители	OCZ AMD Radeon R7 240 ГБ
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	347.88
Драйверы AMD	Catalyst 14.4



Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX 690
Ядро	GM200	GM204	Hawaii	GK110	GK110	2x GK104
Количество транзисторов	8 млрд.	5,2 млрд.	6,2 млрд.	7,1 млрд.	7,1 млрд.	2x 3,54 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	3072 шт.	2048 шт.	2816 шт.	2688 шт.	2880 шт.	2x 1536 шт.
Частота графического ядра	1000-1076 МГц	1126-1216 МГц	до 1000 МГц (по факту - 920-1000 МГц)	836-876 МГц	875-928 МГц	915-1015 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 12 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 4 ГБ
Частота памяти	7000 МГц	7000 МГц	5000 МГц	6008 МГц	7000 МГц	6008 МГц
Шина данных	384 бит	256 бит	512 бит	384 бит	384 бит	2x 256 бит
Количество текстурных блоков	256 шт.	128 шт.	176 шт.	224 шт.	240 шт.	2x 128 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	250 Вт	165 Вт	~ 250 Вт	250 Вт	250 Вт	300 Вт
Цена на апрель 2015 года	70 000 рублей	29 500 рублей	23 000 рублей	56 000 рублей	27 000 рублей	снята с продажи

ных для топа 60 fps дотягивалась далеко не всегда. Посмотрим, как с этим справится TITAN X и как она покажет себя на фоне конкурентов.

Со списком последних было просто. Это все последнее топы NVIDIA, первый TITAN и главный представитель AMD в лице Radeon R9 290X. Тестовый стенд под них был собран на основе материнской платы **MSI Z87-GD65 Gaming**. На нее установили процессор **Intel Core i7-4770K**, водяное охлаждение **Deepcool Maelstrom 120** и две планки оперативки **Kingston HyperX Fury** по 4 ГБ. Под операционку и все тесты взяли твердотельный **OCZ AMD Radeon R7** объемом 240 ГБ.

Итог наших проверок оказался вполне ожидаем. Без шуток и преувеличений, TITAN X натурально разорвал всех своих соперников. Если в обзоре GTX 980 мы восторжались 6-11% отрыва от ближайших конкурентов, то на этот раз все куда круче. Своего младшего собрата по архитектуре новинка обошла аж на 38%! А той же Radeon R9 290X привезла почти 40%. Конечно, об экономии энергии с TITAN X и речи быть не может — кушает карта 250 Вт и разогревается до 84°C. Но кого, собственно, волнуют

эти ватты, когда соперники лежат у ног, а плата без проблем обеспечивает по 60 fps в 2K-разрешении и с включенным антиалиасингом.

Единственное, о чем при таком раскладе стоит переживать, так это о деньгах. Как и в прошлый раз, хотя за TITAN ой как много. В долларах — без бакса тысячу, в рублях — почти семьдесят тысяч. На фоне GTX 980 за 29 500 рублей это нереально много, от двойной переплаты не спасают даже выигранные проценты.



Хотя не будем занудствовать. GTX TITAN X — это не только самая быстрая плата на планете, но еще и, пожалуй, самая прорывная разработка NVIDIA со времен 8800 GTX. При том же техпроцессе, том же энергопотреблении, лишь за счет изменения строения инженеры NVIDIA сумели повысить производительность GPU на 37% в сравнении с GTX 780 Ti! Такого разрыва не было даже между GTX 680 и первым TITAN. А ведь там разница в количестве тех же транзисторов была двукратной. В общем, браво, NVIDIA! ● **Дмитрий Колганов**



Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX 690
Tomb Raider						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	94,6	64,6	59,2	53,1	59,8	72,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	59,8	50,3	47	39,2	46,6	54,5
%	100%	74%	69%	60%	69%	82%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x	73,5	40,2	38,3	32,7	37,6	45,2
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x	45,3	31,2	29,1	24	27,9	33,1
%	100%	60%	57%	48%	55%	66%
Hitman: Absolution						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	89,3	67,9	72,2	52,3	68,8	82,4
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	68,4	49,9	54,9	45,7	48	57,4
%	100%	75%	81%	62%	74%	89%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	59,3	43,6	52,9	42,4	46,9	54,2
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	43,8	31,9	37,3	28,2	30,3	33,8
%	100%	73%	87%	68%	75%	85%
BioShock Infinite						
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	186,3	161,2	125,1	135,1	145,3	150,1
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	149,3	125,9	93,8	108,8	119,8	131,2
%	100%	86%	65%	73%	79%	84%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	140,7	112,4	86,6	90,8	94,1	109,9
UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x	109,1	84,1	60,9	70,5	77,6	81,8
%	100%	79%	59%	65%	69%	77%
Crysis 3						
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	75,6	57,5	48,3	51,1	54,6	63
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	61,4	45,2	36,8	40,1	43,2	50,4
%	100%	75%	62%	67%	71%	83%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	48,2	33,9	31,5	29,2	32,6	39,3
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	37,4	27,7	23,7	23,8	25,1	26
%	100%	72%	64%	62%	67%	76%
Metro: Last Light						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	64	52	46	46	51	40
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA, PhysX	58	47	30	40	45	35
%	100%	81%	72%	72%	80%	63%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA	41	32	29	32,7	30	31
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA, PhysX	37	29	20	24	28	28
%	100%	78%	71%	80%	73%	76%
Battlefield 4						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	143,1	110,3	92,1	93,7	103,9	117,3
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	127,6	100,9	85,9	87,1	84,2	105,1
%	100%	78%	66%	67%	69%	82%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	85,5	66,1	62,8	57,1	63,5	75,3
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	80,2	61,1	52,4	52,6	60,2	66,1
%	100%	77%	70%	66%	75%	85%
Thief						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	105,5	88	80,2	84,6	85,5	88,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	95,6	78,5	70,6	67,6	75,3	72,5
%	100%	83%	75%	76%	80%	80%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	95,1	79,4	70,8	66,5	72,6	71,9
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High	71,2	55,5	48,3	45,5	51,2	49
%	100%	81%	72%	67%	74%	73%

Соотношение цена/производительность

Видеокарта	Производ. (1920x1080), без учета PhysX	Производ. (2560x1440), без учета PhysX	Производ. (синтетика)	Общая производ.	Цена
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	100%	100%	100%	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	69%	65%	74%	69%	42%
AMD Radeon R9 290X	61%	60%	64%	62%	33%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	59%	57%	62%	60%	80%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	65%	61%	69%	65%	39%
NVIDIA GeForce GTX 690	70%	67%	73%	70%	снята с продажи



РАЗРЯД!

Тестирование портативных аккумуляторов APC Mobile Power Pack M5 и M10

Из года в год на презентации очередного смартфона или планшета все компании без исключения хвастаются еще более мощными процессорами, сочными экранами, навороченными камерами и продвинутыми прошивками. Но есть в мобильных устройствах одна важная деталь, развитие которой буквально остановилось не то что годы, а десятилетия назад. Речь сейчас о батарейках!

Когда на телефонах ничего круче «Змейки» не работало, заряда нам хватало на недели, сегодня же при хорошем раскладе аккумулятор дотягивает до вечера, да и то не всегда. Когда ждать лекарства от производителей — никто не знает. Но вот витаминку купить можно уже сегодня — в продаже полно внешних аккумуляторов, позволяющих на несколько дней отвязаться от розетки. Насколько именно их хватает, разберемся на примере **Schneider Electric APC Mobile Power Pack M5 и M10** емкостью 5000 и 10 000 мАч.

Просто и элегантно

Оформлены новинки хорошо. Никаких лишних наворотов, только базовая функциональность. Корпус сделан из качественного пластика и отлично собран — ни щелочки, ни следа от литья. Единственная кнопка на торце служит для включения питания и запуска четырехсегментного индикатора, показывающего примерный уровень заряда батареи.

Что же касается рабочих разъемов, то на заряд у обоих аккумуляторов стоит micro-USB с током в 1,5 А. Сразу скажем, для внешних батареек это необычно, как правило, производители используют гораздо более медленные одноамперные порты.

То же скажем про выходные разъемы. У обеих моделей стоит пара USB с суммарной отдачей в 2,4 А. Их можно задействовать как по отдельности (2,4 или 1 А), так и вместе. В последнем случае, правда, надо следить за общим потреблением. Если оно превысит максимальные 2,4 А, то APC Power Pack выключится во избежание проблем.

Чем же M5 и M10 различаются, так это габаритами. Младшая модель схожа с колодой карт, а M10 чуть шире современных пятидюймовых смартфонов. В нашем же

случае аккумуляторы различались еще и цветом: маленькая батарейка была белой, а большая — черной.

На зарядку становись!

Ну а теперь расскажем, на что способны полученные нами аккумуляторы. Как мы уже говорили, емкость устройств составляет 5000 и 10 000 мАч. Однако ориентироваться на эти параметры не советуем — на передачу, а также поднятие номинального напряжения батареи с 3,7 до 5 В тратится масса энергии. Как много? Прикинем на iPhone 5S (1560 мАч) и iPad Air первого поколения (8820 мАч).

Итак, сперва к полностью заряженному M10 был подключен iPad Air первого поколения. Зарядник испустил последний ампер, раскатав батарею таблетки с нуля до 92%. Очень и очень неплохо! APC обещала примерно один планшет (из инструкции), так оно и получилось. iPhone 5S мы зарядили почти три раза — крайний цикл закончился на 98%. Примечательно, что, когда индикатор в телефоне достигал 100%, APC прекращал передачу, не тратя ценные миллиамперы на поддержание максимума.

Сравнимый КПД выдал и M5. Планшет он поднял с 0 до 42% (отдав 3700 из 5000 мАч), а iPhone 5S зарядил один раз целиком и затем еще разок до 68%. Достаточно, чтобы пережить дневной плацкарт от Москвы до Петербурга.



В общем, портативные зарядки у APC получились хорошими. Стоят они для своего объема недорого, КПД у них приличный, да и набор портов не подвел. Споры нет, конкурентов у Mobile Power Pack на рынке хватает, и мы не утверждаем, будто перед нами лучшие аккумуляторы в мире. Тем не менее обратить внимание на новинки от **Schneider Electric** все же советуем. На электричестве компания, как говорится, собаку съела, а значит, можно быть уверенным, что внутри у M5 и M10 установлены качественные компоненты, которым не страшно доверить свой телефон или планшет. ● **Сергей Мельников**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, белый
- **Выходы:** USB
- **Емкость:** 5000 мАч (M5)/ 10 000 мАч (M10)
- **Выходное напряжение:** 5 В
- **Выходная сила тока:** 2,4 А суммарно / 1 порт 2,4 А, 1 порт 1 А
- **Входная сила тока:** 1,5 А
- **Комплект поставки:** кабель USB — micro-USB
- **Размеры:** 107x64x14 мм (M5), 146x88x13 мм (M10)
- **Вес:** 140 г (M5), 270 г (M10)
- **Цена на апрель 2015 года:** 2400 рублей (M5), 3400 рублей (M10)



+ ПЛЮСЫ +

- + приятный дизайн
- + качественная сборка
- + порт 2,4 А
- + входной ток 1,5 А

— МИНУСЫ —

- отсутствие аксессуаров



НАС НЕ ДОГОНЯТ!

Тестирование пяти бюджетных SSD-накопителей

В «Игромании» №03/2015 мы пообещали как можно чаще рассказывать о доступных устройствах. За это время мы уже успели рассмотреть несколько интересных телефонов и видеокарт, а сегодня углубимся в тему накопителей и разберемся с SSD.

Участники

Полгода назад на этих страницах красовался бы большой текст по 240 и 480 Гб моделям, однако в текущих финансовых условиях мы остановились на 120 Гб вариантах. Многие считают, что в данном секторе руководствоваться надо одним правилом — бери дешевле и не заморачивайся, —

но не все так просто, рынок бюджетных твердотельников очень коварен. Под известной маркой и зарекомендовавшей себя серией вполне может скрываться образец прошлого поколения на старом контроллере и типе памяти. Дабы вы в такие ситуации не попали, мы детально изучили пять накопителей: **Plextor M6S**, **OCZ Arc 100**, **Kingston HyperX 3K**, **SanDisk Ultra Plus** и **ADATA XPG SX910**.

Сразу скажем, заниматься описанием комплектации и внешнего вида SSD мы по ходу статьи не будем. Все участники — тоненькие металлические прямоугольники, отличающиеся лишь разными наклейками. Из стройных рядов выбились только SanDisk Ultra Plus — корпус у него почему-то пластиковый.

Plextor M6S 128 Gb



Так как первым в редакцию приехал **Plextor M6S**, с него и начнем. Идеино этот SSD — прямой потомок некогда популярного M5S. В числах новинка получила ровно половину бывших возможностей. В основе M6S лежит сильно усеченная версия корпоративного контроллера Marvell 88SS9187 — четырехканальный **88SS9188**, оснащенный парой ARM-ядер. На фоне сегодняшнего помешательства на 9-канальных моделях выбор для SSD довольно странный, однако в Plextor его обосновали.

Для начала, малое количество линий инженеры компенсировали классной памятью. В M6S стоят 19-нм чипы **Toshiba** второго поколения. Как утверждает производитель, в преимуществах их значится не только приличная скорость (до 520 и 300 МБ/с на чтение и запись), но и внушительный запас прочности. Время работы на отказ у этой MLC NAND составляет 1,5 млн часов (примерно 171 год), а ресурс равен 72 ТБ. С учетом трехлетней гарантии объем ежедневной записи получается о-го-го какой — 66 Гб в сутки.

Еще одно преимущество M6S кроется, как ни странно, в ограниченности самого контроллера. За счет потери каналов он жрет примерно в половину меньше энергии, чем его предшественник на M5S. В домашнем компьютере — факт не критичный, однако если брать SSD будет для ноутбука, то это почти плюс полчаса работы от батареи в сравнении с обычным HDD. На экономию направлена и фирменная функция DevSlp, которая во время простоя практически полностью отключает SSD от питания.

OCZ Arc 100 120 Gb



Вторым на тестовом стенде побывал **OCZ Arc 100**. В линейке компании это самый дешевый SSD, однако по характеристикам он находится примерно на одном уровне с более дорогим Vertex 460A.

За все действия в **OCZ Arc 100** отвечает тот же самый **Barefoot 3 M10**, разработанный в недрах OCZ. От старших моделей его отличает чуть меньшая частота — 352 вместо 397 МГц. В остальном все похоже. Как и Marvell, чип не занимается сжатием, а следовательно, одинаково хорошо справляется как с мелкими системными файлами, так и с большими кусками данных типа игр, фильмов и фотографий. В официальных ТТХ это не лучшим образом сказывается на скорости чтения/записи (ниже, чем у конкурентов), зато все заявленные цифры куда ближе к реальности, чем у тех же SandForce.

Аккуратнее OCZ подошла и к ресурсу памяти. Для того же самого, что и у Plextor, набора MLC от Toshiba компания заявляет 22 ТБ данных. При трехлетней гарантии — это в среднем 20 Гб в сутки. В сравнении с конкурентами не так много, но тут есть несколько моментов. Во-первых, для обычного домашнего использования этого хватит за глаза. Во-вторых, по данным наших коллег, эта память вполне выдерживает и 300, и 500 ТБ. Ну и, в-третьих, у OCZ есть отличная программа по возврату дисков. Если накопитель помрет в течение трех лет, его можно напрямую отправить производителю и либо получить новую модель, либо вернуть деньги.



ВИДЫ ПАМЯТИ

В обзорах SSD постоянно всплывают такие термины, как SLC-, MLC- и TLC-память. Так как для многих эти аббревиатуры куда более загадочны, чем египетские иероглифы (там хоть картинки есть), мы решили на пальцах объяснить, что скрывается под этими страшными названиями и стоит ли вообще на них обращать внимание.

Итак, первое, что нужно знать про SSD-память: она работает на одних принципах с оперативкой и USB-флешками. То есть в основе любого твердотельного накопителя лежат конденсаторы. Есть на них заряд — значит «единичка», нет — «нуль».

Описанная выше схема фактически и есть SLC (**Single Level Cells**). Одна ячейка всегда равна одному биту информации. Такой подход позволяет добиться огромных скоростей работы, а также запредельного уровня надежности. SLC-модули выдерживают до 100 000 циклов перезаписи и отлично работают с алгоритмами коррекции ошибок. Однако есть у SLC один существенный минус — память адски дорогая. За 16 Гб, к примеру, можно отдать от 10 000 рублей.

Собственно, ввод в строй MLC как раз и был призван снизить стоимость памяти. В аббревиатуре зашифровано следующее — **Multi-Level Cell**, что в переводе на русский значит многоуровневая ячейка. Смысл ее вот в чем. Если у SLC есть только два состояния конденсатора, то у MLC их четыре и хранить она может не один бит, а пару. Разряженная ячейка означает «нуль», заполненная на треть — последовательность «0-1», на две трети — «1-0», на полную — «1-1». Отсюда экономия на деталях и, естественно, падение скорости и надежности. На правильный заряд ячейки уходит гораздо больше времени, да и обращаться к самим контейнерам приходится чаще.

Что же касается TLC (**Triple-Level Cell**), то она переводится как трехуровневая ячейка и работает по тому же принципу, что и MLC, только зашифровываются в нее уже не два, а три бита информации. Соответственно, состояний у конденсатора может быть аж восемь штук. Но скорость и надежность в таком случае опять падают.

Kingston HyperX 3K 120 Gb

Kingston HyperX 3K — это самый старый диск в нашем тесте, более двух лет в продаже. Впрочем, несмотря на почтенный возраст, старичок до сих пор выглядит очень интересно. Он и дешев, и отлично комплектуется, да и начинка у него не сильно отличается от современных веяний.

Под «капотом» у HyperX 3K — популярный **SandForce SF-2281**, который встречается в доброй половине бюджетных твердотельников. Одной из главных фишек этого чипа считается активная компрессия данных перед их записью на диск. Для больших файлов, да еще и предварительно сжатых (музыка, фильмы), это не очень хорошо — теряется скорость. А вот мелкие документы SF-2281 щелкает как орешки



Технические характеристики

	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb
Объем накопителя	128 Гб	120 Гб	120 Гб	128 Гб	128 Гб
Тип памяти	Toshiba 64 Гбит A19-нм MLC NAND	Toshiba 64 Гбит A19-нм MLC NAND	MLC NAND, ONFi 2 (синхр.), 25-нм, Intel	Toshiba 64 Гбит A19-нм MLC NAND	25-нм MLC NAND IMFT, синхронный/ONFi 2.2
Контроллер	Marvell 88SS9188	Barefoot 3 M10	SandForce SF-2281	Marvell 88SS9175	SandForce SF-2281
Формфактор	2,5 дюйма	2,5 дюйма	2,5 дюйма	2,5 дюйма	2,5 дюйма
Интерфейс	SATA Rev. 3	SATA Rev. 3	SATA Rev. 3	SATA Rev. 3	SATA Rev. 3
Скорость последовательного чтения	520 МБ/с	475 МБ/с	555 МБ/с	530 МБ/с	550 МБ/с
Скорость последовательной записи	300 МБ/с	395 МБ/с	510 МБ/с	290 МБ/с	530 МБ/с
IOPS (чтение)	88 000	75 000	85 000	80 000	50 000
IOPS (запись)	75 000	80 000	73 000	33 000	80 000
Рекомендованный объем записываемых данных/ресурс записи	72 Тбайт	21,9 Тбайт	96 Тбайт	н/д	н/д
Гарантия	3 года	3 года	3 года	3 года	5 лет
Комплектация	инструкция	инструкция	инструкция, отвертка, SATA-кабель, переходник на 3,5 дюйма, внеш- ний USB 3.0-корпус	инструкция, утолщающая рамка для ноутбука	инструкция, утолщающая рамка для ноутбука
Размеры (ДхВхГ, мм)	100x69,9x6,8 мм	100,2x69,8x6,7 мм	100x69,9x9,5 мм	100,5x69,9x7,0 мм	100x69,9x9,5 мм
Вес	60 г	110 г	97 г	39 г	76 г
Цена на апрель 2015 года	4340 рублей	4150 рублей	4900 рублей	4860 рублей	5400 рублей



и может выдать максимальные для SATA Rev. 3 550 МБ/с. Правда, в случае HyperX 3K такое вряд ли случится. В качестве памяти в нем используется 25-мм синхронная MLC типа **ONFi 2**. Это не так печально, как когда на некоторые бюджетники ставят ONFi 1, но скорость на канал у нее в два раза ниже, чем у 19-нм Toshiba, — 200 против 400 МБ/с.

Впрочем, слабую память Kingston частично искупает большим запасом прочности, 96 ТБ при трехлетней гарантии, а также богатой комплектацией. В коробке с диском лежит оригинальная ручка-отвертка с двумя насадками, фирменный SATA-кабель, переходник на 3,5-дюймовый отсек с комплектом крепежа, диск с софтом, а также внешний корпус с интерфейсом USB 3.0. То есть при желании HyperX 3K можно превратить в большую и очень быструю флэшку! Насколько это поможет в борьбе с конкурентами — не знаем, но сама по себе возможность неплохая.

SanDisk Ultra Plus 128 Gb



Хотя, если честно, куда более захватывающими оказались возможности SanDisk Ultra Plus. Если судить по внешнему виду, это натуральный аутсайдер, которому производитель даже металлический корпус не выдал. Тем не менее на практике все обстоит совсем иначе. SanDisk наряду с Toshiba является одним из разработчиков 19-нм MLC NAND, так что в рукаве у компании есть мощный козырь.

На языке SanDisk он называется **nCache** и представляет собой технологию предварительного кэширования. Мелкие данные контроллер скидывает в буфер и записывает их в память только при достижении определенного объема. На скорость общения с тяжелыми файлами это почти не влияет, а вот на системных действиях сказывается более чем хорошо. Разумеется, помогают работе и качественные модули памяти. В Ultra Plus стоят те же чипы, что и на Plextor M6S, и на OCZ Arc 100. Правда, о том, сколько данных они могут принять, компания умалчивает, указывая лишь общее время наработки на отказ, равное двум миллионам часов.

Во всем остальном SanDisk Ultra Plus сильно напоминает Plextor M6S. Почти тот же четырехканальный контроллер **Marvell 88SS9175** и аналогичная трехлетняя гарантия.

ADATA XPG SX910 128 Gb

Последним в нашем обзоре стал ADATA XPG SX910. К сожалению, про него ничего интересного рассказать не получится. С железной точки зрения это копия описанного выше Kingston HyperX 3K. Под крышкой скрывается старина SandForce SF-2281 и шестнадцать микросхем синхронной MLC NAND-памяти производства Intel. Единственное, что отличает XPG SX910, — официальные технические характеристики.

Из выданного набора инженеры ADATA сумели выжать чуть больше. Так, например, максимальная скорость записи XPG SX910 выше на 20 Мбайт/с, а количество операций в секунду у него равно не 73, а 80 тысячам.



Ну и еще один приятный бонус от ADATA — увеличенная гарантия. Пять вместо трех лет у Kingston.

Методика тестирования

Под тесты нашей славной пятерки мы взяли стандартный тестовый стенд. Материнская плата **MSI Z87-GD65 Gaming**, процессор **Intel Core i7-4770K**, две планки оперативной памяти **Kingston HyperX Fury DD3-1866 МГц** по 4 Гб каждая и видеокарта **NVIDIA GeForce GTX 690**.

Ограничиваться лишь синтетическими бенчмарками, выдающими абстрактные МБ/с, мы не стали. Поэтому дополнительно провели как чисто бытовые (копирование фотографий, образов дисков и открытие тяжелых файлов Photoshop), так и игровые испытания (замеряли время запуска игр, загрузки сохранений и локаций). Результат нас ошеломил.

Самому дешевому участнику нашего теста, OCZ Arc 100, лишь чуть-чуть не хватило, чтобы стать самым быстрым. Однако в скорости загрузки игр и локаций ему равных нет — всего 6,85 секунды, и можно гонять мячик в FIFA 15. SanDisk Ultra Plus, как мы и предполагали, благодаря технологии nCache идеально подошел на роль системного диска. По скорости записи/чтения небольших файлов он одной левой укладывает на лопатки всех конкурентов. Plextor M6S, победивший с минимальным отрывом, мы охарактеризуем как универсальный накопитель: он достаточно хорошо справляется с любыми файлами и режимами, имеет внушительный ресурс записи и полноценную трехлетнюю гарантию. Отстающими же по результатам тестирования стали Kingston HyperX 3K и ADATA XPG SX910. И если представитель Kingston запомнился богатой комплектацией и возможностью работать напрямую с интерфейсом USB 3.0, то у ADATA XPG SX910 в запасе лишь пятилетняя гарантия.



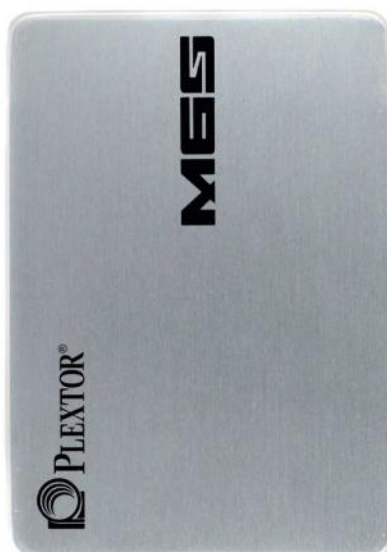
В общем, победителей у нас сегодня трое. OCZ Arc 100 — идеальный кандидат для игрового накопителя. SanDisk Ultra Plus отлично подойдет для операционки. Ну а тем, кто еще не решил, что выбрать, мы порекомендуем Plextor M6S. Звезд с неба он не хватает, зато одинаково хорош во всех задачах. ● Кирилл Данилов



Результаты измерений

Синтетические бенчмарки

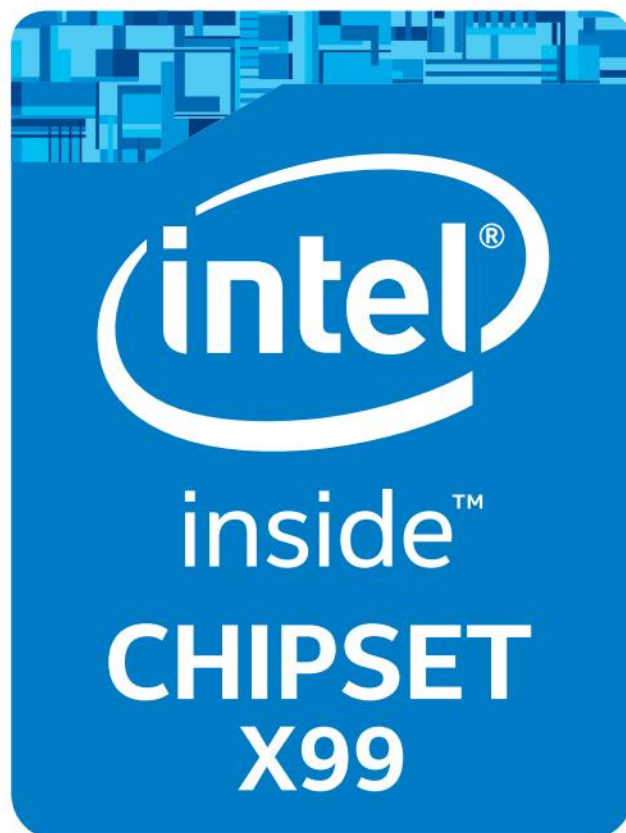
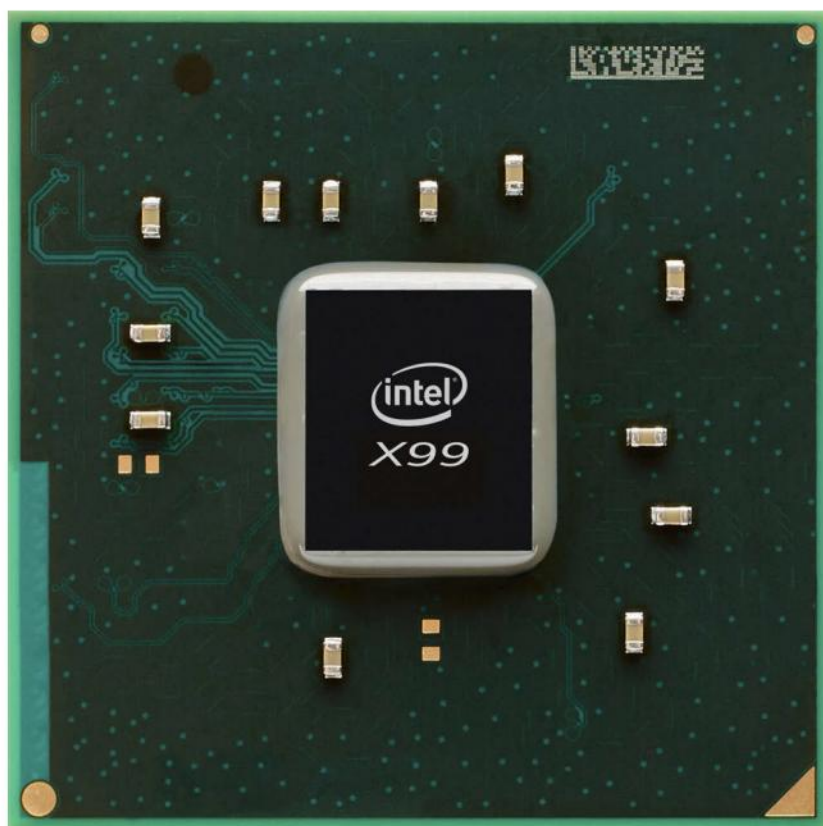
ATTO Disk Benchmark (МБ/с)						
	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb	HDD
0,5 КБ (запись/чтение)	38,4/40,8	36,7/8,15	17/20,1	58,6/66,7	15,2/19,9	19,6/14,6
8 КБ (запись/чтение)	262,1/334,7	333,4/269,8	351/210,5	292,2/436,4	348,1/230,9	153,9/151,9
8 МБ (запись/чтение)	342,6/525	389/492	521,2/552,8	242,9/442,1	514,9/547,8	174,3/188,6
CrystalDiskMark (МБ/с)						
	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb	HDD
Последовательная передача данных (чтение/запись)	489,8/342,4	431,9/385,3	419,2/252,1	501,6/307,3	427,2/173,7	172,4/151,2
512 КБ (чтение/запись)	365,7/343,4	348,4/384,7	379,6/240,1	282/292,9	361,1/173,6	42,9/86,3
4 КБ (чтение/запись)	27,7/97,8	23,7/136	25,3/119,1	32,9/113	19,1/124,3	0,5/1,3
4 КБ QD32 (чтение/запись)	388,3/316,1	315,1/360,3	139,6/222,8	333,6/201,1	95,9/170,3	1,1/1,3
PCMark						
	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb	HDD
Scores	4942	4939	4897	4924	4825	2646
Пропускная способность накопителя, МБ/с	226,9	220,4	195,6	210,4	162,3	11,3
Игры, время запуска						
	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb	HDD
ArcheAge	49 с	36 с	50,5 с	38,5 с	36 с	1 м 31 с
Battlefield 4: Golmud Railway	20 с	18 с	22 с	21 с	19 с	30 с
FIFA 15	7 с	6,85 с	7,1 с	6,8 с	7,6 с	15,2 с
SimCity (загрузка города)	20,3 с	20,3 с	20,3 с	23,4 с	28,6 с	22,5 с
Photoshop CS6 (загрузка проекта 1,7 ГБ)						
	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb	HDD
Загрузка проекта объемом 1,7 ГБ	32,4 с	34 с	33,9 с	33,4 с	35,6 с	1 м 24 с
Копирование файлов внутри накопителя						
	Plextor M6S 128 Gb	OCZ Arc 100 120 Gb	Kingston HyperX 3K 120 Gb	SanDisk Ultra Plus 128 Gb	ADATA XPG SX910 128 Gb	HDD
Фото (1783 шт., 10,2 ГБ)	1 м 5 с	1 м 3 с	1 м 35 с	1 м 32 с	1 м 49 с	3 м 30 с
Клиент Crysis 3 (802 файла, 11 ГБ)	1 м 8 с	1 м 8 с	1 м 43 с	1 м 26 с	1 м 55 с	3 м 22 с
Steam-образ Batman: Arkham Origins (50 файлов, 16,1 ГБ)	1 м 30 с	1 м 57 с	2 м 31 с	1 м 47 с	2 м 47 с	4 м 39 с





В ОЖИДАНИИ ЧУДА

Обзор чипсета Intel X99



В течение года **Intel** должна представить два поколения кристаллов на базе 14-нм техпроцесса — **Broadwell** и **Skylake**. Точных дат анонса пока нет, сроки постоянно переносятся, но о возможностях систем порассуждать можно уже сейчас. Осенью того года Intel выпустила топовую платформу **X99** с процессорами **Haswell-E** и на практике продемонстрировала почти все грядущие технологии для массового сегмента. Ну а так как мы еще о них не рассказывали, то сегодня устроим экскурсию в завтрашний день.

Платформа

Начнем разбор с чипсета. **Haswell-E** работают на наборе логики **X99 Express** (кодовое имя **Wellsburg**). Как и у предыдущего поколения в лице **X79 Express**, в его основе лежит шина **DMI 2.0** с пропускной способностью 4 ГБ/с. Но теперь она соединена с другим сокетом — **LGA 2011-v3**. По количеству контактов он совпадает с **LGA 2011**, однако расположение ножек изменилось и обратной совместимости со старым топом нет. Intel пошла на такой шаг не только из желания подзаработать на материнках, но и из-за перехода на свежий тип памяти **DDR4**, о которой мы расскажем ниже.

Еще один признак **X99** — сильно увеличившийся набор портов. Раньше за наличие **USB 3.0** и **SATA Rev. 3** отвечал производитель платы, теперь же все заложено в чипсет. Он поддерживает до шести **USB 3.0** и до восьми **USB 2.0**. Плюс к этому, по желанию разработчиков, есть вариант добавления портов типа **Thunderbolt 2** с пропускной способностью 20 Гб/с.

Коснулись улучшения дисковой подсистемы. Два интегрированных в **X99** контроллеров обеспечивают десять

SATA Rev. 3 и готовы принять на борт **SATA Express** и **M.2**, рассчитанные на миниатюрные **SSD**. Причем благодаря свежей технологии **Rapid Storage 13.1** в **RAID**-массив можно объединить накопители на разных интерфейсах, а при помощи **Smart Response Technology** превратить **SSD** в кэш для жестких дисков.

Зато в разрезе шины **PCI Express** у Intel **X99** застой. Опробованная еще на **X79** схема осталась без изменений: чипсет поддерживает до восьми линий **PCIe 2.0** и срока **PCIe 3.0**. Хотя тут грех жаловаться — набора хватает на любые конфигурации видеосистемы.

Память

Ну а теперь о самом интересном в **X99 Express** — поддержке **DDR4**-памяти, которая, как считается, уже в следующем году заменит текущую **DDR3**. Насколько это осмысленно, пока трудно говорить, но отрицать факт, что **DDR3** слишком задержалась на рынке, глупо. Память появилась аж в 2007 году и должна была завершить свой путь еще пару лет назад, когда достигла физического потолка в 1600 МГц. Однако этого не случилось — производители уже давно подняли планку до 2133 МГц, а некоторые умудрились добраться и до 3100 МГц. Свою роль сыграл и технологический прогресс: переход на меньшие нормы производства позволил снизить питающее напряжение **DDR3**, что также сказалось на сроке жизни.

Но ничто не вечно, и в прошлом году по позициям **DDR3** вжарила **DDR4**. Разберемся, что в ней такого. Если не лезть в технические тонкости, то основных постулатов у новинки два — экономия энергии и скорость.



Технические характеристики чипсета Intel X99 Express

Поддерживаемые процессоры	Intel Core, LGA 2011-v3 (Haswell-E)
Оперативная память	DDR4 SDRAM до 2133 МГц
Поддержка разблокированного множителя	есть
Количество графических линий PCIe 3.0	до 40 шт. (x16+x16+ x8/x8 +x8+x8+x8+x8)
Количество линий PCIe 2.0	8 шт.
Количество USB 2.0	6 шт.
Количество USB 3.0	8 шт.
Количество SATA Rev. 3	10 шт.
Аудио	Intel HD Audio

Технические характеристики процессоров

Характеристики	Core i7-5960X	Core i7-5930K	Core i7-5820K
Технологический процесс	22 нм	22 нм	22 нм
Сокет	LGA2011-v3	LGA2011-v3	LGA2011-v3
Количество ядер/потоков	8/16 шт.	6/12 шт.	6/12 шт.
Размер кэша первого уровня (кэш данных + кэш инструкций)	32+32 КБ	32+32 КБ	32+32 КБ
Размер кэша второго уровня на каждое ядро процессора	256 КБ	256 КБ	256 КБ
Размер кэша третьего уровня	20 МБ	15 МБ	15 МБ
Штатная тактовая частота	3 ГГц	3,5 ГГц	3,3 ГГц
Максимальная частота в режиме Turbo Boost	3,5 ГГц	3,7 ГГц	3,6 ГГц
Количество каналов памяти	4 шт.	4 шт.	4 шт.
Поддерживаемый тип памяти	DDR4-2133	DDR4-2133	DDR4-2133
Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0	40 шт.	40 шт.	28 шт.
Теплопакет (TDP)	140 Вт	140 Вт	140 Вт
Цена на апрель 2015 года	67 750 рублей	44 000 рублей	30 000 рублей

С первым пунктом все просто. Для работы новинка требует 1,2 вместо 1,5 В. В масштабах одного компьютера польза от этого одна — у производителей появился простор для экспериментов над разгоном. Можно повышать напряжение и наращивать производительность. Что же касается экономии на счетах за электричество — это возможно только в рамках больших корпораций, где в пересчете на сотни компьютеров потерянные 0,2 В действительно играют роль.

Гораздо интереснее в преимуществах DDR4 выглядит скорость. Старт память взяла с той отметки, на которой закончила DDR3, — с 2133 МГц. Однако за полгода производители дошли до 3333 МГц и останавливаться на этом не намерены. Согласно планам JEDEC (отвечает за весь стандарт в целом), DDR4 должна добраться до 4266 МГц.

Добиваются таких скоростей благодаря двум основным особенностям. Во-первых, за счет уже упомянутого сниженного напряжения. Во-вторых, за счет перестроения логики памяти. В DDR3 на 8 ГБ приходилось 65 536 строк по 2048 байт в каждом банке (всего их шестнадцать). В DDR4 на тот же объем выделяется 131 072 строки по 512 байт. То есть из-за более коротких строк память быстрее считывает информацию, а это прямо влияет на частоту.

Еще одно преимущество DDR4 — более эффективное распараллеливание запросов. С компьютером память общается по принципу «точка-точка», а не Multi-Drop, как DDR3. В переводе на нормальный язык это значит, что ограничения в два канала больше нет — каждую планку можно сажать на свою, независимую линию.

Но вот с объемами DDR4 не повезло. Серверные регистровые версии еще могут получить планки емкостью до 512 ГБ, но нам с вами таких не видать. Текущие «домашние» модели выпускаются в варианте на 4 или 8 ГБ, а в планах на будущее значатся модули максимум на 16 ГБ.

Процессоры

Естественно, для работы с X99-чипсетом и свежей памятью нужны процессоры на базе архитектуры Haswell-E. Расскажем, что в них нового.

В основе кристаллов лежит Haswell, которую уже как два года гоняют на Core i7-4000. Главные компоненты (вычислительный модуль, кэш и системный агент) общаются по 256-битной кольцевой шине, доставшейся от старушки Sandy Bridge, и собираются по 22-нм нормам с использованием трехмерных транзисторов Tri-Gate. Фундаментальных отличий от «народного» сегмента у Haswell-E два — количество ядер и отсутствие графического модуля. Куда больше интересностей обнаружится, если сравнить Haswell-E с предыдущим топом.

Со времен Ivy Bridge-E микроархитектура получила множество небольших, но значимых улучшений: доработаны

механизмы выборки и предсказания ветвлений, оптимизирован размер TLB-буфера L2-кэша, улучшено быстродействие диспетчера задач путем добавления двух дополнительных портов ввода-вывода и минимизированы задержки при работе аппаратной виртуализации. Блоки обработки векторных инструкций получили поддержку инструкций AVX2 (набор команд, содержащий регламентации по работе с 256-битными операциями с целыми числами, а также прокачаные вычисления с плавающей точкой), повышающих производительность в операциях криптографии и обработке мультимедиа. Кроме того, вдвое увеличилась глубина выборки данных из кэшей первого и второго уровней, и в среднем на четверть возрос объем L3-кэша, что должно добавить мощи семейству «больших» Haswell.

Еще одна особенность Haswell-E заключается в упаковке. С новым поколением Intel отказалась от неэффективной термопасты под рассеивающей крышкой и вернулась к привычному еще по Sandy Bridge-E припою. С ним охлаждать кристалл в домашних условиях проще — не нужны ни мощные кулеры, ни водянка. С учетом, что частота камней чуть выросла, а TDP поднялся до 140 Вт, более чем приятная новость.

Реальные образцы

В настоящее время линейка Haswell-E включает в себя три модели: **Core i7-5960X**, **Core i7-5930K** и **Core i7-5820K**. Топовый вариант относится к серии **Extreme Edition**, несет на борту восемь полноценных ядер, работающих на 3 ГГц (3,5 ГГц в режиме Turbo Boost 2.0), и L3-кэш размером 20 МБ. Младшие Haswell-E, Core i7-5930K и Core i7-5820K, наделены шестью ядрами (на 3,5 ГГц и 3,3 ГГц) и L3-кэшем на 15 МБ. Естественно, все образцы поддерживают **Hyper-Threading**, позволяющую на одном модуле считать два потока, а также идут с разблокированным множителем, развязывающим руки любителям разгона.

Максимальные же 40 линий PCIe 3.0 достались не всем. Полный комплект получили только старшие Core i7-5960X и i7-5930K. Младшему i7-5820K выдали всего 28 линий — на 3-way SLI уже не хватит.



Как видите, платформа X99 Express пошла проторенной дорожкой — плановая эволюция без сильных потрясений. А значит, массовый сегмент в этом году ожидает примерно то же. Будущие процессоры получат новый техпроцесс, который позволит снизить энергопотребление и повысить частоту, примут на борт контроллер DDR4 и заведут себе свежие наборы портов. Как это будет выглядеть на практике — читайте на следующих страницах.

● Александр Шаронов, Кирилл Данилов



ПРАКТИКА

Тестирование процессора Intel Core i7-5960X



Готовя тестирование топовой платформы **Intel**, мы долго думали, с чем именно ее сравнить. Самый очевидный вариант — прямая битва с прошлым флагманом **Core i7-4960X** — нам показался слишком банальным и неинтересным. Плюс два ядра в Haswell-E — гарантированные 20-25% преимущества абсолютно во всех многопоточных приложениях. Поэтому решили сделать ход конем и провести сравнение с лидером массового сегмента, **Core i7-4770K**.

Процессор

Поставили мы его в один ряд с топовым **Core i7-5960X Extreme Edition**. По сравнению с прошлым поколением он заметно подрос. За счет дополнительных ядер площадь кристалла увеличилась с 257 до 355 мм². Подтянулось и количество транзисторов — с 1,86 до 2,6 млрд штук. Для примера, у **Core i7-4770K** 1,6 млрд транзисторов занимают лишь 177 мм². Правда, на стороне младшего камня скорость ядер. При той же архитектуре его частота стартует с 3,5 ГГц, в то время как для **Core i7-5960X** она равна всего 3 ГГц.

ASUS X99-A

Для работы с i7-5960X мы заказали материнскую плату **ASUS X99-A**. Это полноразмерная ATX, собранная на черном куске текстолита. По дизайну и расположению портов модель не сильно отличается от представителей X79-поколения. Сверху, ближе к середине, стоит здоровый **Socket LGA2011-v3**. В исполнении ASUS он зовется **O.C. Socket** — в разъем добавили несколько дополнительных контактов, повышающих стабильность питания на высоких нагрузках.

Слева и справа от сокета стоят по четыре DIMM-слота под DDR4, готовых принять восемь модулей памяти суммарным объемом 64 ГБ и скоростью до 3200 МГц. От старых DDR3 разъемы почти неотличимы, ориентироваться можно только на смещенный к центру ключ. А в случае самих планок обращать внимание надо на габариты контактной площадки. Если на DDR3 она была выровнена по горизонтали, то на DDR4 крайние контакты короче центральных.

За питание всего этого дела отвечает 8-фазная схема. От БП к ней идут стандартные 24- и 8-pin кабели. Розетки

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K/ Intel Core i7-5960X Extreme Edition
Охлаждение	Deepcool Maelstrom 120
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming/ ASUS X99-A
Память	2x 4 ГБ Kingston HyperX Fury DDR3-1866/ 2x 4 ГБ Kingston HyperX Predator DDR4-3000 МГц
Накопители	OCZ/AMD Radeon R7 240 ГБ
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	347.88 (GeForce GTX 690)

под них расположены удобно. Большая — в правом верхнем углу, а мелкая аккуратно над socketом.

Под платы расширения выделено три PCIe x16 3.0, один PCIe x16 2.0 и два PCIe x1. На словах этого хватит почти на любые конфигурации, однако на практике после установки трех видеокарт свободным остается лишь один PCIe x1 — компоновка плотная, мощные системы охлаждения GPU перекрывают соседние слоты. Зато с расположением SATA у X99-A никаких проблем. По правому борту встали десять SATA Rev. 3, шесть из них поддерживают создание RAID-массивов и превращение SSD в кэш для жестких дисков. Плюс в нижнем углу есть разъем M.2, для которого за последнее время появилось много быстрых накопителей. Правда, использовать их удастся только при определенных условиях.

M.2, пара SATA и PCIe x16 2.0 на X99-A сидят на одних и тех же четырех линиях PCIe 2.0. А значит, если поставить в графический слот плату на PCIe x4 — накопительные разъемы отключатся.

А вот USB ни от каких условий не зависит: на панели ввода/вывода находятся шесть USB 3.0 и четыре USB 2.0. Дополнительно через платы расширения можно вывести еще четыре USB 3.0 и два USB 2.0 — нужные порты стоят на нижней кромке платы.

Хватает у X99-A и дополнительных возможностей. Для начала, на самой плате распаяны дисплей POST-кодов и кнопки загрузки XMP-профилей, автоматического разгона процессора и принудительного включения режима энергосбережения. Из софтовых возможностей выделим **ASUS Turbo LAN**, позволяющую распределять трафик между программами, систему **Remote GO!**, открывающую доступ к компьютеру с любого мобильного устройства, а также продвинутый звуковой набор **Crystal Sound 2**.

Остальные

Интересные у нас были и другие компоненты системы. Знакомство с DDR4 мы начали с двух планок **Kingston HyperX Predator HX430C15PBK4/16** по 4 ГБ каждая. По дизайну они мало чем отличаются от своих предшественников, однако по техническим характеристикам выше их на голову. Рабочая частота составляет нереальные 3000 МГц при напряжении всего 1,35 В.



Рабочие приложения

PCMark 8

	Home	Microsoft Office
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	4078	3244
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	3865	3082
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	3933	3580

Cinebench R11.5

	Score	x1	MP
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	15	1,3	11,6x
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	15,1	1,44	10,5x
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	8	1,7	4,7x

WinRAR (КБ/с)

	x1	xN
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	2684	15 293
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	2623	12 324
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	1629	7564

TrueCrypt (МБ/с)

	Twofish-Serpent
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	477
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	474
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	247

Помимо памяти, отметим в нашей сборке и систему охлаждения. Наш стандартный **Cooler Master V6** мы поменяли на водянку **Deepcool Maelstrom 120** с выносным черным радиатором, 120-мм вертушкой красного цвета и максимальным уровнем шума в 39 дБ.

В остальном же все стандартно. **Windows 7 64-bit** и все тесты поставили на твердотельный **OCZ/AMD Radeon R7** объемом 240 ГБ. В качестве видеокарты, дабы не упираться в производительность, взяли **NVIDIA GeForce GTX 690**. Запитали все это от **Hiper K900**.

Тесты

Что же касается тестов, их разделили на две части — работа и игры. В первый список попали **PCMark 8 (Home и Microsoft Word)**, **Cinebench R11.5**, **WinRAR**, **AIDA64**, **TrueCrypt**. Во второй — **3DMark**, **Unigine Valley 1.0**, **Hitman: Absolution** и **Tomb Raider**.

Начнем с конца — с игр. Собственно, результат по ним вышел точно таким же, как и с прошлыми поколениями топовых кристаллов. Что бы мы ни запускали, какие бы настройки ни ставили, на количество кадров камни никак не влияли. Производительность жестко упиралась в видеокарту, и вся разница между процессором за 70 000 и за 20 000 рублей сводилась к статистической погрешности. Причем, что удивительно, двойного набора ядер не увидели даже синтетические бенчмарки. Единственное, на что они реагировали, — на частоту. За счет дополнительных 500 МГц в Unigine Valley наш Core i7-4770K набрал на 7% больше баллов. В остальном же все было одинаково.

Совсем другая картина нарисовалась в рабочих программах. Тут уже Core i7-4770K ничто не помогло. Везде, где только использовалась многопоточность, i7-5960X показывал в два раза более высокие результаты. Правда, в реальных, так сказать, бытовых приложениях разница получилась не столь впечатляющей. В PCMark 8, который тестирует скорость браузеров, время запуска игр и загрузки документов, топовый кристалл смог оторваться всего на 5%.

Довольно спорная ситуация сложилась и с новой памятью. В синтетических тестах Kingston HyperX Predator DDR4-3000 МГц выдала 35% преимущества. Однако в реальности, как обычно, эта скорость влияла лишь на некоторые бенчмарки. Понижив DDR4 до сравнимой с DDR3 частоты 1866 МГц, мы потеряли всего пару кадров в играх и где-то 20% в WinRAR. С учетом, что во всех остальных программах результаты не изменились, потеря не критичная.

AIDA64

	Чтение	Запись	Копир.	Задержки
Оперативная память (МБ/с)				
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	44 163	23 458	37 236	67 нс
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	28 591	23 349	25 597	71,1 нс
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	26 973	27 347	24 521	57 нс
L1-кэш (ГБ/с)				
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	1748,5	874,6	1748,2	1,1 нс
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	1751,5	876,1	1751,1	1,1 нс
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	920,1	461,4	918	1,1 нс
L2-кэш (ГБ/с)				
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	506,4	276	396,3	3,5 нс
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	506,9	276	396,3	4,3 нс
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	360,8	149,1	221,3	3,3 нс
L3-кэш (ГБ/с)				
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	243,8	174,8	204,9	15,9 нс
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	244,2	174,6	220,2	15,9 нс
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	195,2	136,8	154,1	12,8 нс

Игровые тесты

3DMark

	Overall	Graphics	Physics
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	10 487	12 797	16 892
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	10 491	12 788	17 000
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	9891	12 746	10 500

Unigine Valley 1.0

	FPS	Scores
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	71,4	2987
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	66,1	2766
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	76,8	3215

Hitman: Absolution

	1920x1080, Ultra, MSAA 4x
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	56,9
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	55,9
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	56,3

Tomb Raider

	Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x
Core i7-5960X (DDR4-3000 МГц)	55,3
Core i7-5960X (DDR4-1866 МГц)	53,8
Core i7-4770K (DDR3-1866 МГц)	54,4



Что все это значит? В рамках нашего теста мы увидели ту же самую картинку, что и с прошлыми поколениями топовых платформ. Для работы многоядерные кристаллы — лучший выбор. Рендер, оцифровка, конвертирование — в этих задачах i7-5960X чувствует себя как рыба в воде и одной левой уделывает как своих предшественников, так и текущих лидеров массового сегмента.

Но для более обыденных задач типа офисных приложений, работы с браузером и игр лидер Intel слишком дорог. Преимущество никакого, а разница в цене почти трехкратная. В общем, для домашнего компьютера, как и раньше, разумнее брать Core i7-4770K.

Ну а что до «технологий будущего», затронутых в теоретической части, с ними дела обстоят именно так, как мы и предполагали. Завтра домашнего сегмента — это тихая эволюция, которая подарит нам дополнительные порты и даст чуть больше fps за счет огромных частот свежей памяти.

● **Дмитрий Колганов**





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Железные компании, похоже, решили пораньше отправиться в отпуск, и на рынке сейчас тишь да гладь. Ни новых процессоров, ни чипсетов, ни навороченных систем охлаждения. Всколыхнула рынок лишь **NVIDIA**, выпустившая самую мощную плату в мире, **GTX TITAN X** (обзор читайте на соседних страницах). Впрочем, событие это во вселенной покоя и безмятежности имело эффект брошенного в озеро камня — бултых... и тишина.

Основные изменения этого месяца

- ★ Пospoкойнее как-то стало и с ценами на железо. Многие позиции, пусть и ненамного, но отскочили, а те, что снижаться отказались, хотя бы прекратили свой стремительный рост. В связи с этим мы себе позволили чуть больше, чем месяц назад. К примеру, в «Дешево и сердито» вернули нормальные корпуса и блоки питания. Сборки на Intel и AMD получили симпатичный **AeroCool V2X** и довольно мощный **FSP 500PNR**.
- ★ Повезло и конфигурации «Смерть тормозам». Благодаря снижению цен нам удалось без лишних жертв установить разогнанные **ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5** и **Gigabyte GV-R9285WF2OC-2GD**.
- ★ Что же касается «Займи, но купи» с процессором Intel, то ее мы порадовали материнкой на топовом чипсете. У **MSI Z97 U3 PLUS** в заглавнике грамотное расположение компонентов и богатый разгонный потенциал.
- ★ А вот «Тебя я видел во сне» на этот раз мы решили не беспокоить. Освежили лишь материнку и оперативную память. В следующем месяце будем думать над переводом системы с текущих GTX 980 на свеженькие GTX TITAN X.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	67 750
Кулер: СВО Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	8850
Материнская плата: MSI X99S XPOWER AC (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	23 250
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2666 МГц Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4A2666C16	82 200
Видеокарты: 3x ASUS Strix GeForce GTX 980 OC (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	135 750
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3600 IT3RSK41MT320-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	57 300
Жесткие диски: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID1	35 700
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	6300
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	24 500
Блок питания: Thermaltake «Байкал» 1500W W0431 (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, FDD, 10x 6+2-pin)	18 800
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (провод., 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	21 640
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	15 550
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	40 700
Мониторы: 3x BenQ XL2720ZE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	88 800
Со всеми наворотами:	627 090

ДО 50 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	7700
Кулер: Деврcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ)	2050
Материнская плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 rev. 4.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3050
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	5300
Видеокарта: Gigabyte GV-R929WF3-4GD (AMD Radeon R9 290, 947/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	17 850
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3330
Дисковод: Pioneer DVR-221BK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: AeroCool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2250
Блок питания: HIPER M700 (700 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3650
Системный блок:	50 330
Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиш, подсветка)	5600
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ)	5500
Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	18 350
Системный блок и периферия:	81 680
Замена ЦП: AMD FX-9370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4,4-4,7 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4500
Замена видеокарты: Palit JETSTREAM NE5X970H14G2-2041J (NVIDIA GeForce GTX 970, 1152-1304/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, mini-HDMI, Mini DisplayPort)	3300
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/240G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	9200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	6050
Со всеми наворотами:	104 730

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i3-4360 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	10 150
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	2050
Материнская плата: MSI Z97 U3 PLUS (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3300 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 8x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, COM, HDMI, аудио)	6250
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	5300
Видеокарта: MSI R9 280X GAMING 3G (AMD Radeon R9 280X, 1000/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	15 600
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3330
Дисковод: Pioneer DVR-221BK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: AeroCool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2250
Блок питания: HIPER M700 (700 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3650
Системный блок:	49 730
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	5150
Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная)	5750
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	7550
Монитор: ViewSonic VX2858SML (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	20 600
Системный блок и периферия:	88 780
Замена ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3100
Замена видеокарты: Palit JETSTREAM NE5X970H14G2-2041J (NVIDIA GeForce GTX 970, 1152-1304/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, mini-HDMI, Mini DisplayPort)	5550
SSD: 240 ГБ Corsair Force GS CSSD-F240GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	10 200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	6050
Со всеми наворотами:	113 680



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, 3(6) ядра, Socket AM3+, 3,5-4,1 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5850
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	600
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	3850
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3330
Дискковод: Pioneer DVR-221BK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, 2x FDD)	2050
Системный блок:	29 980
Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (3200 dpi, проводная)	1160
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1450
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2400
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	10 450
Системный блок и периферия:	45 440
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2100
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX 960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	4820
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 518 МБ/с, чт. — 559 МБ/с)	3950
Со всеми наворотами:	58 960

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3450 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	5600
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	600
Материнская плата: ASRock B85 Pro4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4300
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
Видеокарта: Gigabyte GV-R726XWF2-2GD (AMD Radeon R7 260X, 1100/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3300
Дискковод: Pioneer DVR-221BK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, 2x FDD)	2050
Системный блок:	29 430
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1200
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	850
Колонки: JetBalance JB-346 (2.0, 2x 22 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	3650
Монитор: BenQ GL2450HM (TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	9000
Системный блок и периферия:	44 130
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2000
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R9285WF2OC-2GD (AMD Radeon R9 285, 918/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5480
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
SSD: 120 ГБ Corsair Force LS CSSD-F120GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4250
Со всеми наворотами:	58 510

ДО 30 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	7700
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1150
Материнская плата: Gigabyte GA-970A-UD3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	4650
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX 960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	13 720
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3330
Дискковод: Pioneer DVR-221BK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: Thermaltake Versa G2 V0700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2870
Системный блок:	39 920
Мышь: A4Tech Bloody V8M (3200 dpi, проводная)	1250
Клавиатура: A4Tech Bloody B120 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2150
Колонки: Microlab AC-20 (2.1, 40 Вт, 75 дБ, 50-18 000 Гц)	4700
Монитор: BenQ EW2440L (WLED, VA, 24 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	11 200
Системный блок и периферия:	59 220
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3300
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929WF3-4GD (AMD Radeon R9 290, 947/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4130
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 518 МБ/с, чт. — 559 МБ/с)	6700
Со всеми наворотами:	76 000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	7600
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1150
Материнская плата: MSI Z87-G41 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5300
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
Видеокарта: Gigabyte GV-R9285WF2OC-2GD (AMD Radeon R9 285, 918/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 380
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3330
Дискковод: Pioneer DVR-221BK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: Thermaltake Versa G2 V0700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2870
Системный блок:	40 130
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1980
Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ)	4650
Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	10 750
Системный блок и периферия:	59 460
Замена ЦП: Intel Core i3-4360 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	2550
Замена видеокарты: MSI R9 280X GAMING 3G (AMD Radeon R9 280X, 1000/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2220
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2650
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX FURY SHFS37A/240G (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	7750
Со всеми наворотами:	74 630

ДО 40 000 РУБЛЕЙ

ТЕСТ №05

МАЙ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

- ❶ Действие игр серии The Elder Scrolls происходит на планете...

А. Земля
Б. Нирн
В. Массер
Г. Зенитар
Д. Этериус

- ❷ Серией Souls занимался японский геймдизайнер по имени...

А. Сигэру Миямото
Б. Кадзунори Ямаути
В. Хидэака Миядзаки
Г. Хидэки Камия
Д. Фумито Уэда

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

- ❸ Этой осенью Sony собирается выпустить новую технологию PlayStation Flow, которая позволит проходить любимые игры, находясь под водой.

А. Да, все так!
Б. Врут и не краснеют...

- ❹ Недавно издательство Ubisoft анонсировало новую игру из серии Assassin's Creed, события которой развернутся в России.

А. Верно!
Б. Нет, вы все перепутали.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

- ❺ — Absolute freedom is no better than chaos.
(Абсолютная свобода не лучше хаоса.)

А. Assassin's Creed: Rogue
Б. Deus Ex: Human Revolution
В. Grand Theft Auto 5
Г. Mass Effect 3
Д. Assassin's Creed: Unity

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

- ❻ Из какой игры взят этот скриншот?



А. To the Moon
Б. Prison Architect
В. Hotline Miami
Г. The Escapists
Д. Starbound

- ❼ Сколько очков здоровья было у импа из Doom?

А. 28
Б. 30
В. 60
Г. 70
Д. 100

Игровая гарнитура

SteelSeries
Siberia v3с аудиодрайверами
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯи уникальной конструкцией,
которая обеспечивает
непревзойденную звукоизоляцию.


(www.steelseries.com)

НАШ
ПРИЗ

СКАНВОРД №05

МАЙ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишете на русском языке.

1	Настоящее имя Дзенъятты →	Автор саундтрека Quake →			6			Трафальгар ... →	
2	Один из Стражей Галактики →				Начальник Гипериона →	7			
3	Босс из Doom →			2					Страна из шкафа ↓
4	Фильм "Война ..." →	Число ↓				Любимое блюдо Пейгана Мина →	3		
5	Лошадь Вандера ↓					Вид доспехов →			
6									
7									10
8		1	Протагонист Halo 5 →				4		
9			Данте ... →			5			
10	9	Новая цель Дрейка →					8		

Коврик

Zowie G-TF

сочетающий качества тканевых и пластиковых ковриков,

с уникальной конструкцией подошвы, водоотталкивающей поверхностью и тройной прошивкой, предотвращающей изнашивание.

(www.grafitec.ru)



НАШ ПРИЗ

ВИДЕОПАМЯТЬ №05

МАЙ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.



Коврик Razer Goliathus World of Tanks

НАШ **ПРИЗ**

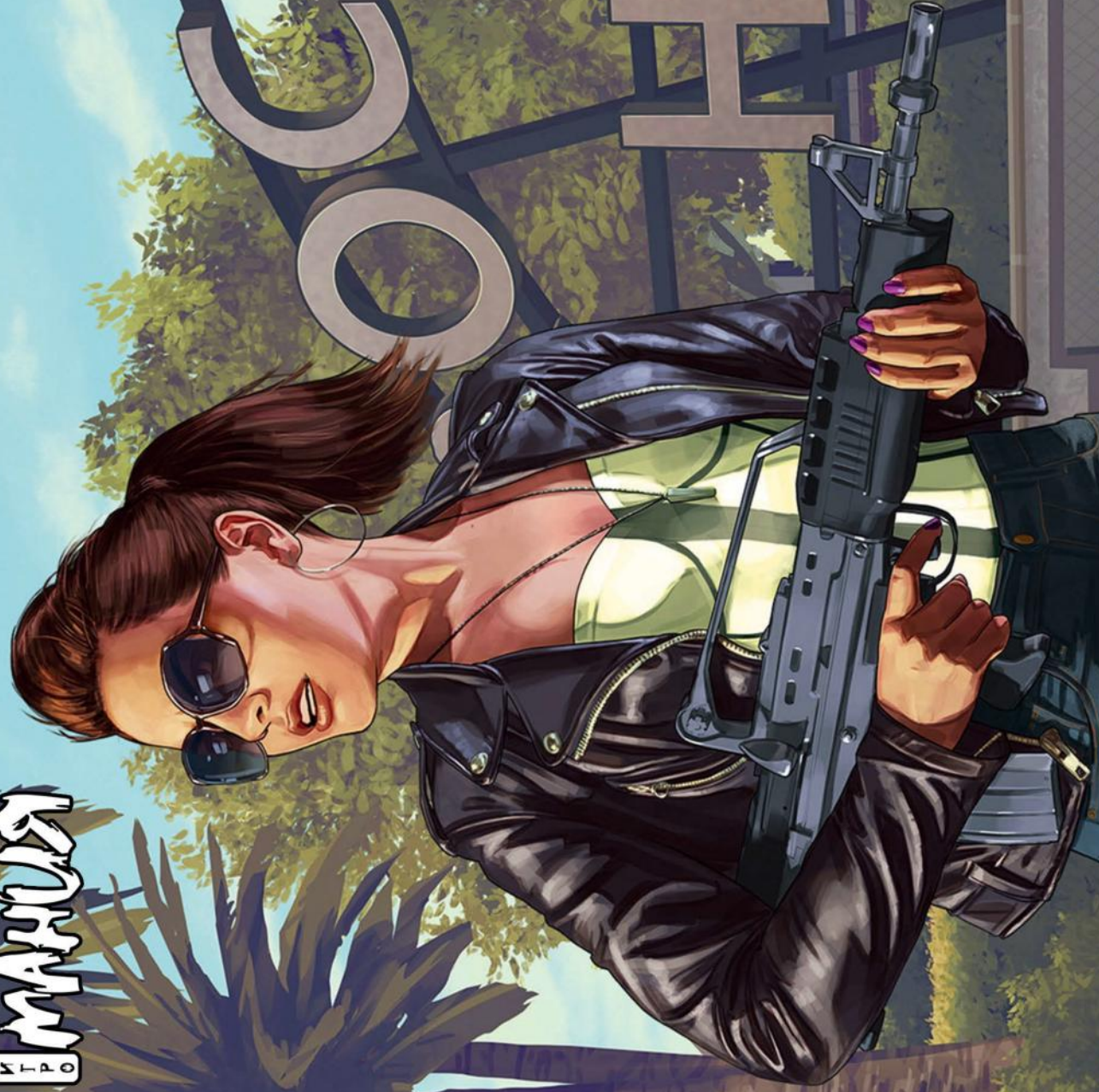
с плотной и гладкой тканью SPEED
для скоростной игры,
оптимальной поддержкой всех видов
сенсоров и всех параметров
чувствительности,
износостойкими прошитыми краями
и нескользящим резиновым основанием.
(www.grafitec.ru)



Май 2015 May

Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
18	27	28	29	30	1	2 3
19	4	5	6	7	8	9 10
20	11	12	13	14	15	16 17
21	18	19	20	21	22	23 24
22	25	26	27	28	29	30 31

И
МАМУС



Май 2015 May

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
18	27	28	29	30	1	2
19	4	5	6	7	8	9
20	11	12	13	14	15	16
21	18	19	20	21	22	23
22	25	26	27	28	29	30
					31	



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№03/2015

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 А (Местом действия Bloodborne стал город Ярнам)
- 2 В (Джокера в Batman: Arkham City озвучил Марк Хэмилл)
- 3 Б (Анита Саркисян не работает над Mirror's Edge)
- 4 Б (В The Witcher 3 не будет более 16 часов интимных сцен)
- 5 Г (цитата взята из Dragon Age: Inquisition)
- 6 В (скриншот взят из Assassin's Creed: Unity. Dead Kings)
- 7 Д (в Beyond Good & Evil нужно было собрать 88 жемчужин)

Победитель

Антон Родин (Москва)



СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Тарантино, Грималь, Осирасама, раката, кб, аликорн, Джо, Аока, Акамару, Истредд, Эа, Марков, Ваю. По вертикали: Глоттис, Тиффани, абнауаю. Ключевое слово: **Тревор**.

Победитель

Орлова Светлана
(Москва)



ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

- 1 Life is Strange
- 2 Grey Goo
- 3 Crysis
- 4 Resident Evil HD Remaster
- 5 Lone Survivor
- 6 Icewind Dale 2
- 7 The Talos Principle
- 8 Transistor
- 9 Yakuza 4
- 10 Luftrausers

Победитель

Андрей Шелковский
(Челябинск)



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест X. Месяц»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город**, в котором вы живете.

2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №X. Месяц**

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X.
Иван Иванов, г. Иваново

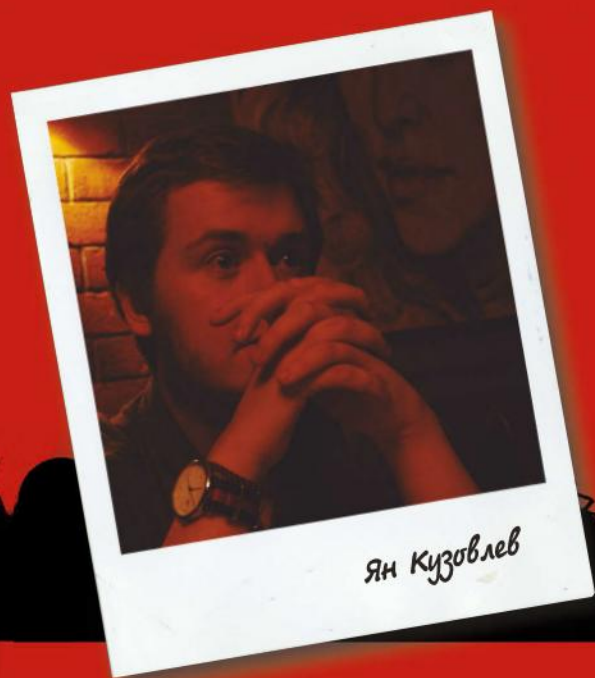
→ Ответы на конкурсы принимаются до **23.05.2015**. Итоги будут подведены в **июльском** номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на **dormi@igromania.ru**. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).



ЛЮБИ ХАРДКОР



Ян Кузовлев

Крово-беспощадную **Bloodborne** априори считают сложной игрой — вокруг работ **From Software** складывается определенная мифология, — то и дело я вижу, как закованного в латы рыцаря кладет метким ударом ходячий гриб. Вот так, один удар в бесполезное ведро на голове, и на экране красная надпись «YOU DIED». Словом, если ты никогда не играл в Souls, то на праздник жизни (вернее, на праздник лишения жизни — мрачные мужики в латах шутить не любят) лучше не заходить.

Необходимо уяснить, что игры от From Software не издеваются над игроком и ведут себя честно: не успел увернуться, пропустил ловушку, неловко упал со скалы и разбился. Получается, что сложность зависит от того, насколько вы готовы изучать игру и привыкать к ней. Можно сказать, что опыт в историях про превозмогание от From Software набирается не отголосками крови и не душами, опыт в этой бойне получаете вы. В этом плане игра схожа с roguelike, в которой принято характеристики предметов, врагов и навыков называть спойлерами. Главное оружие в таких играх — знание. И черт бы с ним, что по дороге расте- рал все души, — это дарвинистская сложность, где сначала страдаешь и изучаешь всякое, а потом начинаешь себя комфортно чувствовать, даже когда тебя отправили в кипящий котел с недобрыми чертями.

Не всегда студии поступают с играми похожим образом. Начинается все с нехитрых вещей вроде скучного выбора сложности. В **Uncharted** на «сокрушающем» этапе Дрейк умирает почти от любой ошибки — это заставляет изучать приключение от и до и пользоваться всеми инструментами и способностями персонажа. Такой подход открывает игру совсем с новой стороны. Похожая история складывается с рядом других проектов.

Для **Pillars of Eternity** и **Diablo** есть вариант выбрать хардкорный режим: как только умирает главный герой, весь прогресс стирается, будь добр начинать заново. Это сильно перекраивает ваши привычки и подход к игре (roguelike, кстати, по возможности старается работать именно по такой формуле).

В **The Evil Within: The Assignment** нет смысла делать смертоносных врагов, потому что героиня хрупкая и редко вступает в открытый поединок с покореженными уродами. По прохождению сценария можно пережить кошмар снова — на этот раз в полной темноте. Единственным источником света для Джули Кидман будет фонарик.

Где-то проблему со сложностью решают в рамках нарратива: в **Karateka** герои сменяют друг друга и спасают принцессу. Первый персонаж слаб, второй, монах-аскет, немного сильнее. Последний герой необъятен и крепок — спасти принцессу за него проще всего. Девуш-

ка, само собой, ждет прекрасного первого героя. С другими претендентами на сердце и руку счастье у нее не сложится.

При этом если в игре можно выбрать сложность, то нередко складывается такая ситуация, что на легком уровне вас будут обижать и подначивать — начиная с экрана выбора сложности. На легком у главного героя соска во рту или название режима говорит само за себя: I'm too young to die в **Doom** или Piece of cake в **Duke Nukem 3D** звучат не так круто, как старое доброе ультранасилие.

Унижения продолжаются и в самой игре. На коробке с **Monkey Island 2** специально для нерасторопных рецензентов заявлен «облегченный режим» с простенькими головоломками. Проблема все еще актуальна — некоторые источники написали текст по **Bloodborne** без прохождения игры, всего лишь по первой половине. Иногда разработчики идут в таких ситуациях на компромисс — **God of War: Ascension** пришлось патчить, потому что у игрожурналистов с трудом получалось пройти один безумно сложный момент ближе к концу брутального эпоса.

В других случаях создатели открыто глумятся над игроком. В **Ninja Gaiden Black** есть два дополнительных уровня — совсем уж сложный «Мастер-ниндзя» и упрощенный, позорный Ninja Dog. Руководитель проекта Томонобу Итагаки не очень-то жалуется казуалов, поэтому, когда ты играешь на отстойном уровне сложности, на руке у главного героя повязана отвратительная фиолетовая ленточка и над ним периодически смеется напарница. Хочешь играть в нормальный Ninja Gaiden — не жалей себя и выбирай ту сложность, которую задумывал геймдизайнер.

Похожим образом ведет себя **Civilization 4**: если ты достиг успеха на легком уровне сложности, то в конце партии тебя называют Уорреном Хардингом — самым бестолковым и неэффективным президентом в истории США. Некоторые игры и вовсе отказываются продолжаться на полпути — поиграл, дескать, на легком, пора прекращать, дальше не пустим, проходи все заново.

После такого перспектива словить в **Bloodborne** здоровенное бревно в голову кажется не такой обидной. Во всяком случае Хидэ-така Миядзаки не держит игрока за дурачка и искренне хочет, чтобы человек полюбил его красивую историю про оборотней и космических чудищ, — именно поэтому ты не бросаешь игру на полпути. Мне хочется видеть больше таких интересных решений, как ситуация с фонарем из **The Assignment** или грамотно выстроенная сложность вокруг повествования, — чаще всего игры ограничиваются скучным подкручиванием формул и упускают прекрасную возможность сделать проект глубже и глобально перекроить способ прохождения. ■





ПОМАШИ НАМ!

«ИГРОМАНИЯ» И КОМПАНИЯ WARGAMING
ОБЪЯВЛЯЮТ КОНКУРС

К 70-ЛЕТИЮ ПОБЕДЫ В ВОВ!

ПОДРОБНЕЕ ОБ УСЛОВИЯХ КОНКУРСА
ЧИТАЙТЕ НА ОБОРОТЕ



РЕКЛАМА

МЫ ЗНАЕМ, ЧЬИМИ РУКАМИ
ДОБЫТА ПОБЕДА





ИНВАЙТ-КОД

1. Зайдите на <http://wginvite.net/>
2. Введите инвайт-код:
3. Получи подарки от World of Tanks



★ T-127

Действителен до: 30.06.2015



ИНВАЙТ-КОД

1. Зайдите на <http://wginvite.net/>
2. Введите инвайт-код:
3. Получи подарки от World of Tanks



★ T-127

Действителен до: 30.06.2015



ИНВАЙТ-КОД

1. Зайдите на <http://wginvite.net/>
2. Введите инвайт-код:
3. Получи подарки от World of Tanks



★ T-127

Действителен до: 30.06.2015



ИНВАЙТ-КОД

1. Зайдите на <http://wginvite.net/>
2. Введите инвайт-код:
3. Получи подарки от World of Tanks



★ T-127

Действителен до: 30.06.2015



ИНВАЙТ-КОД

1. Зайдите на <http://wginvite.net/>
2. Введите инвайт-код:
3. Получи подарки от World of Tanks



★ T-127

Действителен до: 30.06.2015

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

worldoftanks.ru



НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

worldoftanks.ru



НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

worldoftanks.ru



НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

worldoftanks.ru



НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

worldoftanks.ru



ПОМАШИ НАМ!

«Игромания» и компания Wargaming объявляют конкурс к 70-летию Победы в ВОВ!

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ:

1. Сыграй не менее 70 боев в World of Tanks на легендарной советской технике.

- Если ты новобранец — инвайт-код в помощь: зарегистрируйся в игре на сайте wginvite.net, используя уникальный инвайт-код с отрывного купона и получи в подарок танк T-127 и 5 дней премиум-аккаунта.

- Если ты старый вояка и у тебя более 70 боев на советской технике — переходи к пункту 2.

2. Сними оригинальное видео, в котором ты машешь нам рукой.

3. В кадре обязательно должен быть танк, памятник или атрибутика Победы в ВОВ! Все это вы можете изготовить своими руками.

4. Размести пост с отснятым видео на своей страничке в любой соц.сети с хэштегом [#pomashinam70](https://twitter.com/#pomashinam70) в период с 1 по 31 мая 2015 г.

Выиграют авторы самых необычных и искренних видео. Победители будут определены общередакционным голосованием.

ПРИЗЫ:

- 1 место — игровая консоль Microsoft Xbox One;
- 2 место — компьютерная мышь SteelSeries [RAW] World of Tanks Edition и коврик для мыши SteelSeries World of Tanks Edition;
- 3 место — Настольная игра World of Tanks: Rush;
- 4-10 места — танк Churchill III, 1000 игрового золота, и 7 дней премиум-аккаунта.

ПРОСЛАВЬСЯ!

Из лучших видео мы сделаем финальный ролик, который посмотрят сотни тысяч людей на нашем сайте и YouTube-канале.

Если тебе нужны еще инвайт-коды на World of Tanks, ты всегда можешь получить их на страничке

www.igromania.ru/konkurs/pomashinam70/

МЫ ЗНАЕМ, ЧЬИМИ РУКАМИ ДОБЫТА ПОБЕДА



MAHUA

