

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360

XENUS II: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

СДЕЛАНО В СССР

GEARS OF WAR 2

стр. 42

КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ –
ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ «СИ»

DIABLO III

стр. 16

АД ПЕРЕДАЕТ
ПРИВЕТ PC-ИГРАМ

CRYSIS WARHEAD

стр. 104

ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ, НО В ПРОФИЛЬ

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

стр. 86

СЮРПРИЗ: ОТЛИЧНАЯ ИГРА
ПО МОТИВАМ КИНОСАГИ

СМОТРИТЕ
НА DVD:
ПОДРОБНОСТИ
СОЗДАНИЯ
TOMB RAIDER:
UNDERWORLD

(game)land

hi-fun media



© 2007 adidas AG. adidas, the 3-Stripes logo and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.

adidas

Celebrate Originality на adidas.com



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артём Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу
-----------------	------------------------

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение

Телефон/факс: (495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахолова	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Plushev	publisher
Dmitri Agarov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>;
Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Слово редактора

Октябрь 2008 #20(269)



НА ОБЛОЖКЕ

Xenus II: Белое золото

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ

Компания «Руссобит»

В феврале наш главный редактор Константин Говорун перелистывал подшивки старых номеров «СИ» и вслух делился с коллегами переживаниями. «Нашему журналу уже тринадцать лет!» – вещал он. «Тринадцать лет – для человека не такой уж солидный возраст, а вот для журнала – целая жизнь! Сколько хороших статей было опубликовано! Сколько интересных спецматериалов! А те, кто начал читать «СИ» лишь год-два назад, их не увидят!» Не поручусь, что именно в этот момент его осенила идея сделать спецвыпуск «Страны», в котором будут не только опубликованы самые лучшие материалы за долгую историю «ведущего мультиплатформенного» (разумеется, с поправками на современность), но и добавлены новые. Тем не менее, проекту вскоре был дан зеленый свет и закипела работа. Уже месяц, начиная с первого сентябрьского выпуска, мы готовили вас к явлению «Страны Игр: The Best», а теперь готовы объявить финальную дату. Коллекционный – иначе не назовешь – номер прибудет в магазины 29 октября, когда до ежегодной московской выставки «Игромир» останется чуть больше недели. Кстати, на выставке у нашего журнала будет собственный стенд – заходите в гости! Там же можно будет не только купить спецвыпуск и сразиться с друг другом в Soul Calibur IV, но и задать вопросы редакторам «СИ», и выиграть ценные призы.

Наталья Одинцова,
зам. главного редактора

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

8

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.



16 Diablo III

Мы рассказываем самые свежие и проверенные сведения о новой части знаменитого RPG-сериала.



24 Xenus 2: Белое золото

Огромный мир, возможность покататься на любой технике и полетать на вертолете – все это и есть Xenus 2.

54

Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.



56 «СИ» в Японии: Devil May Cry 4

Откровенный разговор с создателями Devil May Cry 4. Беседуем об игре и не только.



62 Diablo: история одного короля

Отправляемся в прошлое, чтобы вспомнить, с чего начинался легендарный сериал.

82

На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.



86 Star Wars: The Force Unleashed

Вселенная «Звездных войн» точно переживет своего создателя. И перед нами – очередное тому доказательство.



94 Pure

Вы всю жизнь мечтали оседлать квадроцикл и исполнить какой-нибудь безумный трюк? Тогда эта игра для вас!

Список рекламодателей

Asus 13 | INTEL 21 | Beeline 19, 23 | Руссобит-м 109,112-113, 117, 119 | adidas 1, 127, 2 обл. | Microsoft 29 | Samsung 27, 31, 33, 35 | 1C 41, 73, 79, 81, 91, 93 | Акелла 3, 7, 11, 4 обл. | GamePark 15 | SoftClub 39, 71 | Electronic Arts 75 | Новый диск 84-85 | Toshiba 37 | Defender 77 | CoolerMaster 3 обл. | 20 век фокс 99 | mail.ru 131 | Телеканал 2x2 133 | Телеканал CTC 145 | Телеканал ТНТ 151 | Odnoklassniki 155 | Радио XFM 157 | Редакционная подписка 180 | GamersParty 179 | Gameland.ru 181 | Телеканал Gameland.tv 189

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

Sega-Race TV	136	Домовой	153
The Punisher: No Mercy	138	Игра по-крупному	154
Feeding Frenzy 2:			
Shipwreck Showdown	139		
Shred Nebula	140		
Toki Toki	141		
Квант милосердия	152		

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».



42 Gears of War 2

Знакомство с игрой и душевный разговор с Клиффом Блэжински в нашем репортаже из Польши.

Также в номере:

Spider-Man: Web of Shadows	32
East India Company	34
Race Pro	36
Wii Music	36
Guitar Hero On Tour: Decades	38
The House of Dead: Overkill	38
Inquisitor	40
Art of Murder: Hunt for the Puppeteer	40
Тройной удар «Буки»	50

32

Spider-Man: Web of Shadows

Спайдермен снова выходит на тропу войны



66 «СИ» в Японии: AM Show 2008

С Константином Говоруном – по выставке JAMMA Show. Смотрим самые интересные проекты для аркад.

Также в номере:

Колонка Константина Говоруна	72
Колонка Яны Сугак	74
Колонка Ильи Ченцова	76
Колонка Андрея Михайлюка	78
Колонка Вячеслава Назарова	80

118

Война. Мир. Metal Gear Online

Все тонкости онлайн-выходов сражений.



104 Crysis Warhead

Греет ли нанокостюм? Новые приключения спецназовца на острове пройдут в менее теплой обстановке.

Также в номере:

Mount & Blade	100
Collapse	106
Dracula 3: The Path of the Dragon	110
Star Wars: The Force Unleashed (PSP)	114
Race Driver: GRID (DS)	114
The Dog Island	116
Euro Truck Simulator	116

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Постеры: Pure и «На земле и на небесах»
Наклейка: Star Wars: The Force Unleashed



Содержание Видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Star Wars: The Force Unleashed (PS3, PS2, Xbox 360, Wii, PSP, DS)

Ученик Дарта Вейдера наглядно демонстрирует ошибочность высказывания «один в поле не воин». Он с легкостью расправляется со всеми, кто встает на его пути.



Pure (PC, PS3, Xbox 360)

Море драйва, головокружительные трюки и бешеные скорости – всё это Pure, новое творение Black Rock Studio.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Valkyria Chronicles (PS3)

Демотест пошаговой ролевой игры от компании Sega, которая предлагает посмотреть, какой стала бы Вторая мировая, если бы Европа была заселена японцами.



Fracture (PS3, Xbox 360)

Разработчики этой игры обещают показать нам инновационный геймплей, ну а главной изюминкой проекта должен стать терраморфинг – изменяемый рельеф.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Дневник разработчиков Tomb Raider: Underworld

Разработчики новой части сериала Tomb Raider приоткрывают завесу тайны над некоторыми деталями сюжета грядущей игры.

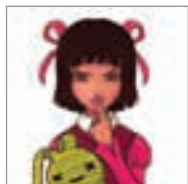


Интервью с разработчиками World of Warcraft

Создатели игры делятся информацией о новом классе, перипетиях сюжета, территориях и инстансах.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



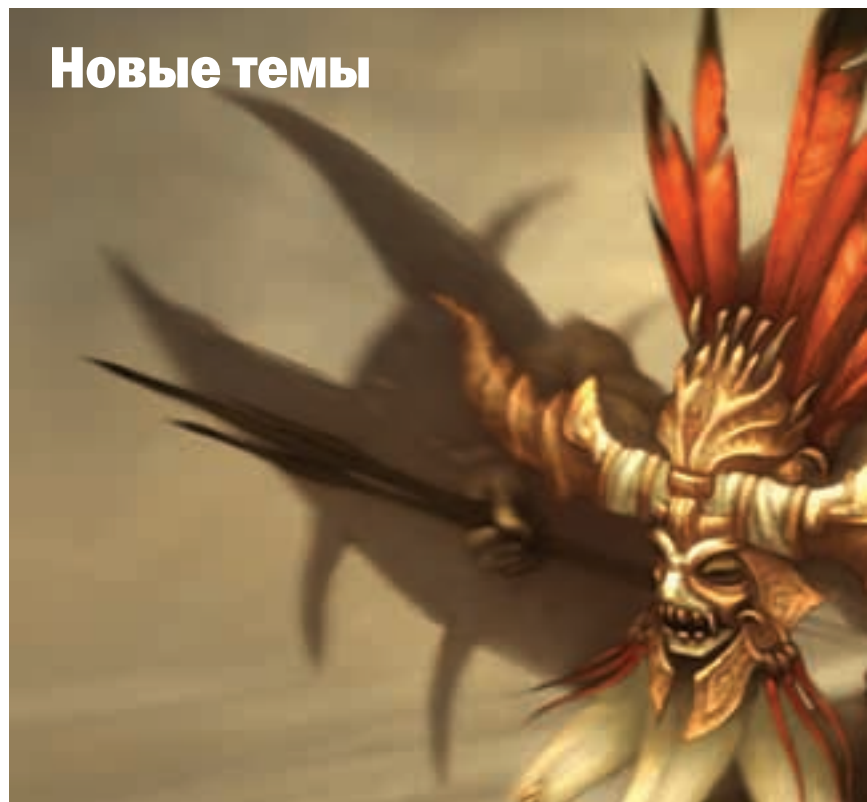
Наталья Одинцова

В преддверии Рождества Microsoft начала новую рекламную кампанию с целью расширить охват аудитории. Незадолго до объявления о своем отношении к казуальным геймерам начали заявлять и геймдизайнеры, которым поручено создание ключевых проектов для Xbox 360. Даже сложилось впечатление, что в Microsoft специально решили провести акцию психологической помощи тем, кого новый курс корпорации основательно беспокоит.

Питер Молине, как вы прочитаете в наших новостях, подчеркнул, что не считает, будто для тех, кто играет от случая к случаю, нужно непременно обольванивать электронные развлечения. Не боится нашествия «не-заядлых-фэнов» и Клифф Блежински. Он рассказал журналистам, собравшимся на презентации в Лондоне, что даже такая «хардкорная» представительница жанра шутеров, как Gears of War 2, с ее бензопилами и декалитрами крови, вполне может привлечь новых игроков. «Я просто стараюсь сочинить настолько хорошее произведение, насколько возможно, но в то же время слежу, чтобы уровень сложности «казуал» был действительно очень легким и чтобы история не крутилась только вокруг жестоких расправ и побоищ. Да, у нас немало грубого солдатского юмора, мачизма – врать не буду. Но мне кажется, что в готовящемся выпуске темы утраты, расплаты, разрушительности войны выражены куда ярче». Клифф добавил: «Хардкорщики иногда переживают из-за увеличения числа казуальных новинок. Но нас такая тенденция не пугает – мы считаем, что если люди – кто бы они ни были – увлекаются играми, это замечательно». Что ж, пока Gears of War 2 не жертвуют в пользу, скажем, пяти дополнительных выпусков You're In The Movies, бить тревогу и впрямь незачем.

А о чем с Клиффом Блежински беседовали журналисты «СИ» на другом пресс-показе Gears of War 2, в Польше, вы узнаете на соседних страницах.

Новые темы



Новости

- Питер Молине намекает, но не рассказывает.
- Студия уходит, а Halo живет.
- id Software меняет приоритеты.
- Monolith возвращает права на марку F.E.A.R.
- Два новых проекта Sega.

В разработке

- 16** Diablo III
- 24** Xenus II: Белое золото
- 32** Spider-Man: Web of Shadows
- 36** Wii Music
- 36** Race Pro
- 38** Guitar Hero On Tour: Decades
- 38** The House of Dead: Overkill
- 40** Inquisitor
- 40** Art of Murder: Hunt for the Puppeteer
- 42** Gears of War 2
- 50** Тройной удар «Буки».

Смотрите
также



Новости на DVD

Самые важные новости двух недель в видеоподкасте с Кигури.



Новости онлайн

Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV

Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Diablo III

В июне этого года студия Blizzard объявила о том, что Diablo III – быть. Журналисты «Страны Игр» собрали всю информацию о грядущем хите. Мы расскажем любопытным о варваре, а знатокам – о знахаре.

Читайте на странице 16



Xenos II: Белое золото

Подробный отчет о знакомстве с пресс-версией игры. Предварительный вердикт: играть интересно, сюжет увлекательный, но игру нужно вылечить от многочисленных багов. Все подробности – в нашем материале.

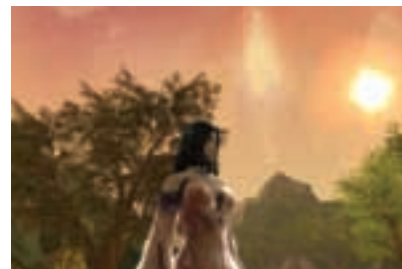
Читайте на странице 24



Gears of War 2

Наш зарубежный корреспондент побывал в Польше, где лично ознакомился с вполне рабочей версией Gears of War 2 и пообщался с Клиффом Блэжински.

Читайте на странице 42



Репортаж с презентации игры Aion: Tower of Eternity

Репортаж с презентации многообещающей MMORPG от NCsoft – Aion: Tower of Eternity, прошедшей в рамках Games Convention 2008.

Смотрите на DVD



Spider-Man: Web of Shadows

Новый Spider-Man от Treyarch и Shaba Games делается не по кинолицензии, а сюжетно не связан даже с комиксами. Что именно ждет нас с вами в Spider-Man: Web of Shadows, узнаете из нашего подробного превью.

Читайте на странице 32



Тройной удар «Буки»

В сентябре мы заехали в уютный офис «Буки», где посмотрели сразу три игры: «Chronostorm. Сибирский Рубеж», «Черная метка» и «Симбионт».

Читайте на странице 50

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ

Суд, который затеял Джек

Джек Томпсон потерпел крах – верховный суд штата Флорида постановил, что горластого борца с насилием в играх следует навсегда лишить статуса адвоката. Ранее в этом году на дисциплинарном разбирательстве судья Дава Тунис постановила, что Томпсон в двадцати семи случаях из заявленных тридцати одного нарушил нормы адвокатской этики. Она порекомендовала отстранить Джека от дел, а также обязать выплатить судебные издержки в размере \$43.7 тыс. коллеги адвокатов. Верховный суд одобрил решение судьи.

Томпсон в течение процесса заваливал прессу и представителей суда многочисленными письмами, а также сподобился отправить несколько факсов прямиком в Верховный суд. Предполагается, что этим он навредил сам себе, так как, по сообщениям, в факсах было немало «неподобающих рисунков» и рассылку скабрёзных картинок Джеку засчитали за дисциплинарный проступок. Согласно вердикту, через тридцать дней (начиная с 25 сентября), либо же еще быстрее, «в случае, если он успе-

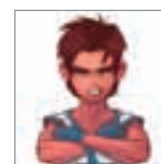
ет разобраться с обязательствами перед клиентами раньше срока», Томпсон лишится адвокатуры. Подать прошение на восстановление полномочий он не сможет, но не исключен пересмотр его дела – если прошение подпишет действующий адвокат, находящийся у коллеги «на хорошем счету».

Думаете, автор многочисленных крестовых походов против Grand Theft Auto IV и Bully не попытался тут же развязать новую баталию? Конечно, попытался! Его заявление опубликовал сайт kotaku.com: Томпсон сообщил, что до вынесения вердикта подал федеральный иск на коллегию, на Верховный суд и всю семерку судей заодно. «Именно поэтому Меня поспешили отстранить! С такими глупыми врагами Томпсону нужны лишь верные союзники, – изощряется Джек, неожиданно заговорив о себе в третьем лице. – Томпсон всегда хотел владеть коллегией адвокатов. И теперь, когда у него на руках многочисленные постановления Верховного суда США, что ни одна коллегия штата не обладает правом поступать так, как поступили с Томпсоном, он намерен воцариться в этой коллегии!»



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



«А откуда у доблестного адвоката деньги на многочисленные судебные издержки, если большинство своих дел он так и не выиграл?» – время от времени вопрошают на форумах. Есть версия, что Джек Томпсон последних лет ничто иное как секретный PR-проект самой Rockstar, любой скандал использующей для продвижения Grand Theft Auto IV. Так это или нет, угадать не возьмемся, но без Джека, пожалуй, нам будет немного скучно. Впрочем, не за горами выпуск GTA IV для PC, а значит, есть надежда на новое шапито.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ШЕДЕВРОВ FULL THROTTLE, GRIM FANDANGO, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, THE DIG
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
- НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ ДИАЛОГИ
- ВРУЧНУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
- СВЫШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

А ВАМПУРЕ STORY КРОВАВЫЙ РОМАН

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВСЯ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ
В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ,
ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?

"А ВАМПУРЕ STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН" ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ
ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРНАЯ ПРИМА МОНА БЫЛА В САМОМ
ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ
РОДОВИТЫЙ БАРОН. К НЕСЧАСТЬЮ ПЕВИЦЫ, СТАРЫЙ
АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ,
ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС — И МОНА
ОКАЗАЛАСЬ ЗАТОЧЕННОЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ
ГОРЕМ... И РАСТУЩЕЙ ЖАЖДОЙ КРОВИ.
НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?

CRIMSON
COW

© 2005-2008 CRIMSON COW GAMES. DEVELOPED BY
APELLA MOON ENTERTAINMENT.
ALL RIGHTS RESERVED.



Розничная продажа в магазинах: «СООС», «М Видео», «Хит-Зона» и «Настройени»

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры в продаже: www.skladka.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 262-46-14, sales@solnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-68, akella@mpgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@akella.ru Новосибирск, (383) 227-74-84, akellannsk@akella.com
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellakb@akella.ru
Предоставлено на территории "Мультитрек" - www.mt09.kb.ru
Филиал ООО "Акелла" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-68.



Акелла

РЕКЛАМА

Продажи консолей

PS3
15.58 млн

Xbox 360
20.98 млн

Wii
32.69 млн

PSP
38.46 млн

DS
81.39 млн

Студия уходит, а Halo живет

Сотрудники студии Ensemble, которую по решению Microsoft расформируют сразу после выхода Halo Wars, сообщили, что параллельно с RTS трудились над теперь, очевидно, отмененной MMO по вселенной Halo. Они занимались этой игрой с 2006 года, хотя, скорее всего, время от времени переключались на другие проекты. Фил Спенсер, глава внутренних студий Microsoft, поспешил успокоить геймеров – дескать, MMO по Halo не бывает, но это не значит, что о вселенной решили забыть. «Сейчас больше двух или даже трех команд работают над проектами, имеющими отношение к Halo», – уточнил Спенсер.

«Телефонный» дом от МТС

Компания МТС намерена осчастливить своих абонентов игрой, которая напомнит им Sim City и The Sims. Загрузив новинку «МТС-Сити», пользователь – как заправский демиург – сможет завести в мобильном телефоне собственный виртуальный мир: создать героя, построить дом, обустроить его по вкусу, закупая мебелью, обоями, коврами и другими предметами интерьера в виртуальных магазинах. И, само собой, удастся пообщаться с другими жителями в чате, а также пригласить их к себе в гости, чтобы продемонстрировать новую расцветку ковра. «МТС-сити» распространяется через игровой WAP-портал МТС (wap.mts.ru), где также найдется еще свыше 5.000 бесплатных Java-забав. Как рассчитывает компания, портал поможет поднять популярность игр для мобильных телефонов.

Интернет от «Билайн»

С 22 сентября оператор связи «Билайн», в рамках деятельности группы компаний «Вымпел-Ком», начал продажу услуг высокоскоростного доступа в Интернет в 17 городах России. Клиенты «Билайн» смогут воспользоваться рядом дополнительных сервисов, в том числе бесплатными локальными ресурсами, вроде форумов и игр. Интернет от «Билайн» предполагает два вида тарифных планов: с ограниченным объемом трафика и безлимитный.

Питер Молине намекает, но не рассказывает

На Games Conference Asia Питер Молине повзвастался, что следующий проект от команды Lionhead будет «очень, очень не похож» на все то, к чему одиозный геймдизайнер приложил руку до сих пор. Хотя судя по тому, что в описании игры уже наличествует слово «амбициозная», новинка не станет для Молине чем-то из ряда вон выходящим. Питер уточняет: «Она будет абсурдно амбициозной в своей простоте. В ее основу легла весьма простая и очевидная идея. Я раньше о ней никому ни

словом не обмолвился, да и до следующего года не следовало ничего говорить, но мне кажется, она удивит людей». Создатель Fable не отказал себе в удовольствии разжечь любопытство аудитории: «Несомненно, эта игра будет очень отличаться от того, что, по моему мнению, может сделать Lionhead. Хотя нет, наверное, все же нет – но я думаю, что нужно взглянуть на индустрию в ее нынешнем состоянии, подумать о нашей аудитории. Это все применимо к нашей новинке».



Питер Молине: об индустрии, Fable 2 и PS3

Сингапурская Games Convention стала для Питера Молине отличным поводом высказаться не только о Fable 2 или грядущих, неанонсированных проектах (о них читайте чуть выше на этой же странице), но и о состоянии дел в индустрии в целом. Он призвал коллег сочинять больше проектов, рассчитанных не только на заядлых геймеров. «Я знаю, это звучит довольно странно, но если вы посмотрите на цифры, то выяснится, что основной доход издателей приносит довольно небольшая аудитория, и даже самая успешная новинка расходуется тиражом в 10 млн копий, что несопоставимо с размахом кино- и телеиндустрии, – объявил Молине. – Мне кажется, наш долг – привлечь

больше людей. Это не значит, что надо делать что-то совсем простенькое. Нет, нужно изобретать концепции, каких раньше не существовало». Кроме этого, он заявил, что PlayStation 3 все еще недостает тех игр, которые в сознании обычных покупателей будут прочно ассоциироваться с консолью. Молине сообщил, что, по его мнению, Wii уже ими располагает (Wii Sports и Wii Play), а Fable 2 (неужели вы думали, что Питер забудет о Fable 2?) вполне может превратиться в ключевой проект для Xbox 360. Тем не менее, геймдизайнер особо выделил LittleBigPlanet – дескать, именно она, как и прощат в Sony, способна занять пустующую нишу «игровых икон» PS3.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Напомним – ранее о новом проекте Lionhead было известно, что «он позволит нам пережить события нашей личной жизни». Но теперь Питер говорит, что эта идея стала лишь отправной точкой для его нового революционного замысла. И – нет, мы не собираемся угадывать, что он там задумал. Если хотите, напишите нам, что вы думаете по этому поводу.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Напомним, что основатели Media Molecule, разрабатывающей LittleBigPlanet, ранее работали как раз в питерской Lionhead. Молине, впрочем, особо не жалеет об потере ценных кадров, и даже рад, что его компания является своеобразной «кузницей талантов».

ASUS рекомендует Windows Vista® Ultimate

ASUS M70V



Ноутбук ASUS M70V
создан на базе
процессорной технологии
Intel® Centrino® 2

Товар сертифицирован, на правах рекламы



ASUS M70V – больше, чем full HD

С предустановленной подлинной ОС Windows Vista® Home Premium

Этот безупречно выглядящий мультимедийный ноутбук с диагональю 17" заставит Вас по-новому взглянуть на многое. Яркий и контрастный экран с разрешением 1920 x 1200 пикселей обеспечивает высочайшее качество картинки и, в сравнении с разрешением full HD, дает Вам больше рабочего пространства для длительной и комфортной работы. Впечатления от игр и фильмов становятся поистине незабываемыми. Этому способствует богатейшая палитра звука, воспроизводимого 4 встроенными брендовыми динамиками Altec Lansing и сабвуфером.

Но и это далеко не всё – ASUS M70V предоставляет пользователям огромное количество продвинутых возможностей. Среди них – функция автоматической настройки яркости, ёмкость дискового пространства в 1 Тб (2 x 500 Гб) с возможностью хранения в среднем до 285 000 цифровых фотографий, 25 000 песен или 120 часов видео в HD-качестве, мультимедийный тачпад, легко переключающийся из одного режима работы в другой. Кроме того, ASUS M70V – образец нового стиля в дизайне моделей: ультратонкие бороздки на поверхности ноутбука вызывают приятные для многих ассоциации с виниловыми пластинками, а дизайн панели управления и блестящего, как зеркало, корпуса по элегантности сравним лишь с самыми дорогими автомобилями.



встроенные динамики Altec Lansing



многофункциональный мультимедийный тачпад



революционный дизайн покрытия IMR

Всемирная гарантия 2 года

www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS4YOU (495) 585-8045; Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, 8 (800) 555-8-555; Неоторг (495) 223-23-23; POLARIS (495) 755-55-57
Москва: Аваком-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, ТFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-6385, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-6447, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-1111, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Еlko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-3846, Юпитер (495) 271-8350, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70;
Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; Владивосток: ДНС (4232) 300-454; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39;
Екатеринбург: Буква (343) 2222-025; Иркутск: Wizard (3952) 258-001; Казань: Ноутбукс (843) 264-26-01; Краснодар: Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; Красноярск: Аверс (3912) 560-561, Борпас СБ (3912) 58-09-52, Старком (3912) 49-11-11; Новосибирск: НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; Омск: Ритм (3812) 23-64-00; Пермь: Инстар Ноутбукс (342) 270-01-11; Ростов-на-Дону: Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; Самара: Прайма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-63, Саттелит (846) 224-00-00; Саратов: Атто (8452) 444-111; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал (3452) 797-070; Уфа: Кламакс (347) 291-21-12, Форте ВД (347) 260-00-00
Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

Цифры и факты

500 тыс. пользователей
 ринулись в Warhammer Online на радость EA

1 млн копий
 симулятора Spore разошлось по всему миру

92 тыс посетителей
 побывало на двухдневной Games Convention Asia

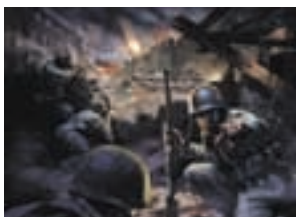
14 неанонсированных игр
 покажет Sony на выставке TGS

За кулисами God of War III
 Писательница Марианна Кравчик (Marianna Krawczyk), которая сочиняет сценарий для God of War III, обрисовала будущую новинку как «специфический игровой опыт из трех актов». По ее словам, самое пристальное внимание будет уделено озвучке героев. Сейчас актеры, как правило, получают Excel-документ с текстом и примечаниями в духе «грубо» или «взволнованно», а разработчики GoW III готовы подробно обсуждать образы персонажей с исполнителями, чтобы помочь им лучше вжиться в роли.



Infinity Ward не забыла о Call of Duty

Издательство Activision еще не выпустило пятую часть Call of Duty, а уже ведет речь о шестой. Ее разработкой займется не Treyarch, которая сейчас трудится над Call of Duty: World at War, а знаменитая студия Infinity Ward, основательница сериала. Генеральный директор Activision Майк Гриффит (Mike Griffith) заявил, что Call of Duty 6 поступит в продажу в 2009 году.



Принц придет под Рождество

Новая часть Prince of Persia для PC, PS3 и Xbox 360, а также PoP: Fallen King для DS поступят в продажу в США второго декабря, а в Австралии – четвертого. Дата выхода европейских версий пока неизвестна, но стоит ориентироваться примерно на те же числа, то есть на начало декабря.



id Software меняет приоритеты

На осенней Game Developers Conference, проходившей в середине сентября в техасском городе Остин, выступил, помимо прочих, представитель id Software Тим Уиллитс (Tim Willits). Он рассказал о новом подходе его компании к сюжетной составляющей игр. Да, раньше id уделяла ей не слишком большое внимание: морпех уничтожает демонов на спутниках Марса, а потом и в Аду (Doom); инопланетяне строго вторглись на Землю (Quake)... Сюжетам явно не хватало какой-то изюминки, да и подавались они не слишком увлекательно.

Однако времена изменились, и id пришлось меняться вместе с ними, чтобы остаться на плаву. «Рассказ истории через игровой опыт – краеугольный камень дизайнера id Software», – заявил Уиллитс, подразумевая, что хорошего сценария недостаточно – его нужно еще и грамотно подать. Уиллитс назвал три кита, на которых держится отличная игра: дизайн, технологии и сюжет. Как вы, должно быть, знаете, у сверхтехнологичного гоночного шутера Rage, над которым сейчас трудится id, не предвидится неприятностей с первым и вторым пунктом. Да и с третьим тоже: сценариста выбирали достаточно тщательно. От кандидатов требовалось разбираться в играх и знать, как именно донести историю до геймера.

Судя по всему, во время работы над Rage писатель-победитель находился под впечатлением от Fallout. По сюжету, через несколько десятилетий на Земле произойдет глобальная катастрофа – комета столкнется с нашей планетой и уничтожит все живое на поверхности. Правительство строит ковчег для избранных, которым предстоит выжить и затем воссоздать человечество. Однако ученые ошиблись. Жизнь на Земле частично сохранилась, и уцелевшие люди построили иное общество – общество беззакония, где правит сила. К этому новому миру придется привыкать тем, кто переждал катастрофу в ковчеге.

Rage анонсирована для PS3, Xbox 360 и PC, однако дата выхода до сих пор не известна.



Monolith возвращает права на марку F.E.A.R.

Monolith Entertainment, которая под руководством издателя Vivendi Games в 2005 году разработала шутер F.E.A.R., получила права на название своей игры. Напомним, ранее Monolith сменила издателя и устроилась под крылышком The Warner Bros., но брендом F.E.A.R. распоряжаться не

смогла. Он принадлежал прежнему опекуну Monolith – Vivendi. Студии даже пришлось провести конкурс названий для сиквела: новинку окрестили Project Origin. Теперь же, когда все юридические сложности утрясли, продолжение следует величать F.E.A.R. 2: Project Origin.

КОММЕНТАРИЙ

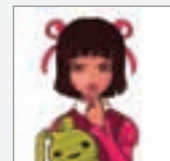
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Вот так всегда – пообещают сюжет, а рассказывают об антураже! И снова возвращаются к постапокалипсису, с созданием очередного «общества беззакония» впридачу! А, казалось бы, есть такая благодатная тема – альтернативная история. Взять, скажем, декорации XVIII века (ах, дамы в кринолинах!), добавить технических изобретений (будто на дворе – начало XX века), о магии не забыть, и наконец-то на скриншотах появятся джентльмены во фраках! Конечно, про Шерлока Холмса и Ктулху игру уже сделали, но ими одними дело не ограничивается!

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Поздравляем Monolith! Хотя у нас в редакции Project Origin так давно неофициально зовется попросту «второй F.E.A.R.», что и переучиваться не придется!



Сноуборд на тачскрине

Shaun White Snowboarding, симулятор, как несложно догадаться, сноубординга, выйдет в ноябре-декабре на PS2, Xbox 360, PS3, Wii, PC, PSP и DS. Именно о версии для последней мы и расскажем подробнее. В ней сперва предлагают выбрать персонажа (в самом начале доступны отнюдь не все) и один из двух режимов: гонка или испытание. В первом наша задача – прийти к финишу первым, а во втором – пережеголять соперников трюками и финтами. Перед началом заезда требуется выбрать наклейки для борда. Они изменяют характеристики доски, а открываются – как и дополнительные герои – по мере прохождения уровней. Правда, есть и другой вариант получить нужную наклейку – поменяться с другими игроками. Последнее приготовление перед соревнованием – выбор пути. С вершины есть несколько спусков, и на каждом ждут свои препятствия.

Наконец, гонка начинается. Управление большей частью осуществляется при помощи сенсорного экрана, на котором изображена доска. Нажимаем на ее «нос» – ускоряемся, на «корму» – тормозим, а щелчки по бокам отвечают за повороты. Если быстро провести линию к концу, а затем к началу сноуборда, то наш персонаж подпрыгнет, а уж в воздухе можно вращать доску как заблагорассудится (опять же с помощью стилуса).

В каждой гонке всегда принимают участие четверо спортсменов, однако искусственный интеллект может уступить место живым соперникам.



Два новых проекта Sega

Sega анонсировала Phantasy Star 0 (то есть Zero) для DS – полностью самостоятельную игру, которая унаследует от предшественниц совсем немного. Известно, что в PSO будет представлен сетевой режим на четыре персоны, который снабдят графическим чатом: игроки смогут рисовать и писать послания стилусом. Эта наскальная живопись отобразится в «пузырях» над головами персонажей. Новинка появится на японских прилавках уже этой зимой.

Кроме того, Sega завладела вниманием обожающей RPG публики, выложив трейлер готовящегося проекта по адресу dragon.sega.jp. Новинка зовется Seventh Dragon, предназначается для DS и представляет собой классическую RPG. Над дизайном персонажей трудятся те же художники, которые занимались Etrian Odyssey. Выпускать на волю драконов (а вернее, знакомить с ними журналистов и рядовых геймеров) компания собирается на октябрьской TGS.

GamePark®

www.GamePark.ru



ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722
E-MAIL: sales@gamepark.ru

Огромный выбор игр и аксессуаров

- ✓ Лучшие цены в России
- ✓ Доставка по всей России
- ✓ Доставка в день заказа
- ✓ Тематический форум на сайте



PLAYSTATION 2 (SLIM)
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAME PARK



PLAYSTATION 3
Новая усовершенствованная игровая система. Официальная Российская версия



XBOX 360 PREMIUM SYSTEM PAL HDMI (ELITE, ARCADE)
Является игровой платформой следующего поколения. Теперь с HDMI входом.



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
ЖЕЛТАЯ КАК ГОМЕР СИМПСОН

Специальное издание В комплекте с игрой The Simpson Game



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРИСТАЯ И БЕЛАЯ

Усовершенствованная модель портативной развлекательной системы PSP, подключаемая к телевизору



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)
КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ ЧЕЛОВЕКА ПАУКА

Специальное издание В комплекте с игрой Spider-Man 3

КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: g.usova@gamepark.ru, ТЕЛ.: +7 (495) 221-2829

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

- ТРК «Ереван Плаза» +7 (495) 542-5589 м. Тульская
- ТК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская
- ТЦ «Черёмушки» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черемушки
- ТЦ «Горбушка» +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская
- ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м. Багратионовская
- ТК «РИО» +7 (495) 980-4957 м. Академическая

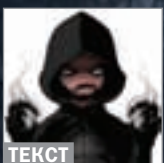
ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДОРОГОЙ СЛАВЫ Взяв все лучшее от «рогаликов» (roguelike, текстовых action-RPG), добавив собственных наработок и графическую оболочку, Blizzard в 1996 году выпустила одну из лучших представительниц жанра – Diablo. Еще более интересной получилась вторая часть (2000 год): пять разнообразных героев, затягивающий процесс убийства монстров, строгая математика, лежащая в основе боя, и мультиплеер – этого было более чем достаточно для превращения игры в хит. Неудивительно, что мы так ждем Diablo III.

ХИТ?!

Diablo



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Обстановка перед 28 июня 2008 года накалилась. Blizzard всячески темнила, направляла фанатов по ложному пути, старалась скрыть, какую же игру в этот день представят на Blizzard Entertainment Worldwide Invitational. Но мы верили – грядет Diablo III. Верили и не ошиблись!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing action-RPG

Зарубежный издатель:

Activision Blizzard

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Blizzard Entertainment

Количество игроков:

не объявлено

Дата выхода:

не объявлена

Онлайн:

www.blizzard.com/diablo3

Страна происхождения:

США

В конце концов, сколько уже можно было томить поклонников ожиданием? С момента выхода второй игры прошло восемь лет, а дополнения к ней – семь. Срок, что и говорить, солидный, но фанаты не отчаивались, надеясь на лучшее. Благо, косвенные улики позволяли заподозрить, что создание третьей части одного из величайших сериалов в истории идет полным ходом. И это действительно оказалось так. Пусть пирог по имени «Diablo III» еще далек от выхода из духовки, пусть на вопрос о дате релиза нам отвечают лишь, что: «when it's done», пусть впереди месяцы, даже годы. Все это не имеет ни малейшего значения – король, дамы и господа, не умер, монарх рано или поздно вернется во дворец и воссядет на престол, а всяческие подражатели и ниспровергатели (даже такие хорошие, как Titan Quest или Sacred) моментально усомнятся в собственной профпригодности. И, быть может, станут первыми, кто воздаст владыке должное.

Поверьте, мы не зря начали хвалить игру еще до выхода. Не сомневаться в ее полном и безоговорочном успехе заставляет сразу несколько факторов. Во-первых, сама Blizzard, игры которой становятся хитами раз за разом, конкурируя больше между собой, нежели с творениями других студий. Во-вторых, сама команда разработчиков,

выглядящая ничуть не слабее (а во многом и сильнее) той, что создавала Diablo II. Достаточно упомянуть Леонарда Боярски, в активе которого участие в создании двух частей Fallout и Arcanum. Или Джея Уилсона, потрудившегося над Warhammer 40,000: Dawn of War и Company of Heroes. Да и остальные им под стать. А в-третьих, долгую жизнь Diablo III обеспечит мультиплеер (но о нем позже).

Сюжетная канва пока остается тайной за семью замками, ключей от которых днем с огнем не сыщешь. Известно, правда, что кто-то из обитателей ада вновь собрался устроить геноцид как обычно ничего не подозревающему человечеству мира Санктуарий. Но один пророк в своем отечестве все же нашелся, и имя ему – Декард Каин. Да-да, тот самый, с которым мы уже встречались. Правда, он станет единственным «старым знакомцем» в игре, но кого еще из известных любому фанату NPC мы повстречаем, сказать сложно. Хотя без архангела Тираэля точно не обойдется, должны же мы узнать, что с ним случилось после того, как парень пошел против воли «небесной канцелярии» и уничтожил Камень Мира.

Но вернемся к нашим баранам (или, вспоминая секретный уровень из второй части, будет лучше сказать «коровам»?). Исследования Каина и падение метеорита с неба, ударившего прямо туда, где некогда сам Diablo явился в мир, – прозрачный намек на новые испы-

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

В ДВУХ СЛОВАХ Среди вас есть колеблющиеся? Отбросьте сомнения – король возвращается на трон и после своего третьего пришествия вновь станет править миром action-RPG.

ЧЕГО ЖДЕМ? Ураганного геймплея, разнообразия классов, интересных врагов, проработанного мира и, конечно же, великолепно продуманного мультиплеера.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком легкого кооператива и слишком долгого ожидания релиза.



тания, грозящие человечеству. Если бы только люди были готовы поверить в страшное будущее... увы, за два десятка лет, прошедших после победы над злом, многое позабылось, а быль превратилась в сказки. Нашлось лишь пятеро бесстрашных героев, готовых отправиться в путь (и у каждого на то свои причины). Одного из них вы и сможете выбрать на старте (попутно определив, хотите ли играть за мужчину или за женщину), пройдя вместе с любимым персонажем до самой финишной ленточки.

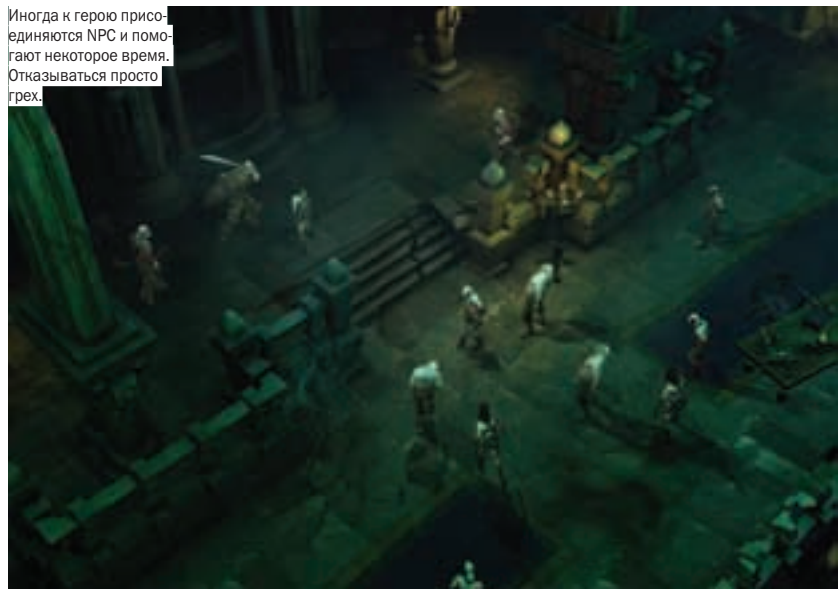
Спешу разочаровать поклонников друида и волшебницы – их в Diablo III вы не найдете. Единственный «дед», не удостоившийся «дембеля», – варвар (он же Barbarian). Правда, его бывшие коллеги еще могут появиться в дополнениях, но пока об этом говорить рано. Хотя того же некроманта мы почти наверняка не увидим – слишком уж похож на него новый класс Witch Doctor (знахарь). А вместо амазонки придет некто загадочный, живущий в тех же землях, что и женщина-воин. Да и без героя-мага (пусть не совсем привычного) явно не обойдется – нельзя же упускать пласт игроков, дня не мыслящих без того, чтобы не покидаться огненными шарами.

«Почему всего пять?» – разочарованно спросит кто-то. Ответ прост: сделать можно хоть пятьдесят классов, но будет ли от этого толк, если, выбирая какой-то из них на старте, придется развлекаться мини-игрой: «найди хо-

Разные климатические условия и времена года мы увидим обязательно. А как иначе познать всю красоту этого мира?



Иногда к герою присоединяются NPC и помогают некоторое время. Отказываться просто грех.



Уследить за умелым варваром непросто – он молниеносен и смертоносен. Как молния, уж простите за тавтологию.





тя бы два отличия кроме внешних»? Не будет – лучше уж малое число по-настоящему своеобразных персонажей. А ведь именно такими они и станут – каждый герой обладает не только уникальным набором навыков, но еще и собственным характером, своей предысторией, отличным от прочих поведением в полностью озвученных диалогах (забудьте о скучных монологах, которые так хочется прокрутить побыстрее) и даже отдельной линейкой квестов, недоступной другим классам! Согласитесь, играбельности это только прибавит, ведь пройдя игру за варвара и начав заново за знахаря, вы обязательно откроете для себя что-то новое.

Причем упомянутые два класса уже сейчас смотрятся интересно. Варвар одновременно и похож и не похож на свою прошлую версию. Вихрем (Whirlwind) скашивает он подвернувшихся под руку врагов, Прыжком (Leap) достает тех, кто попытался сбежать (причем удар наносится по площади), Молотом Древних (Hammer of the Ancients), падающим с небес, добивает самых быстроногих, а боевым кличем (Battle Cry) подбадривает и себя, и друзей. Совместите все это с возможностью использовать оружие двух видов, и получите настоящую машину для убийств.

Знахарь же действует по-другому, но ничуть не менее эффективно и одновременно картинно. Он насылет на врагов тучи саранчи (Locust Swarm), быстро уничтожающей даже зомби (совсем, видать, изголодались бедняжки в походной сумке) и тут же набра-

Вверху: Уровень детализации объектов высок, но, несмотря на это, игра пойдет даже на средних конфигурациях (и даже не потребует DirectX 10). И правильно – зачем упускать часть поклонников и их денежки?

Использование рунных камней и рунных слов в Diablo III не планируется (не смотрите на выпадающий камень в ролике, разработчики окрестили его старым термином, но все еще поменяется). Систему крафта переделают, но как – неизвестно, Blizzard продолжает играть в молчанку. Предпочитая отделяться общими фразами насчет того, что старая схема была придумана для Diablo II, а впереди всех ждет что-то новенькое и интересненькое.

сывающейся на следующую жертву; пугает трусливых (Horriſy); высасывает души, чтобы восстановить пошатнувшееся здоровье (Soul Harvest). А в дополнение к тому закидывает толпы неприятелей гранатами (Fire Bomb) и призывает помощников, выглядящих ничуть не менее уродливыми, чем их противники. Умеет он и комбинировать навыки: так, саранча, инфицировав подручного знахаря, делает «ассистента» гораздо более опасным.

Но по-настоящему разыгралась фантазия разработчиков на монстрах. Одними скелетами, зомби и прочими привычными образчиками чудовищ дело не обойдется. Придется уничтожать и культистов, и «гротесков» (для этих монстров Blizzard, в свойственной ей манере, беспардонно позаимствовала дизайн Уги-Буги из «Кошмара перед рождеством»), и разнообразных боссов. Кстати, одного из последних, хотя и осадное орудие (Siegebreaker Assault Beast), показали в геймплейном ролике – та еще, я вам скажу, проблемка будет. Впрочем, в игре буквально каждый – от рядовых сол-

дат армии ада до «генералов» – готов преподнести сюрприз. Культисты вызывают демона, способного пожрать и вас, и их за компанию (мочите наглцов в сортире, пока не поздно), а гротески после смерти превращаются в кучку отвратительного вида агрессивных червей (или угрей, даже не знаю, как их лучше именовать). Assault Beast же обладает атаками нескольких типов (выбираемыми в зависимости от расстояния от него до героя и в соответствии с ходом боя), а в качестве fatality может откусить половинку тела жертвы и смачно прожевать – подобные soup de grace подарят каждому боссу. Да, скучно здесь точно не будет (если уж даже на смерть героев можно любоваться), при этом завышенной сложности создатели не обещают (разве что на Nightmare, но никак не на Hell и уж тем более не на Normal). Blizzard хочет, чтобы игра была интересной и достаточно сложной, но не нуждала геймера по сто раз пытаться пройти одного и того же слишком сильного монстра, надеясь лишь на удачу. Да и ставку непри-

Справа: Варвару эти скелеты на один укус – зарубит, да еще и добавит попросит. Обратите внимание на свечение вокруг топориков – оно явно неспроста!





Билайн®

живи на яркой стороне

Ночь в чате удалась!

Тусовался с друзьями почти до утра,
ведь теперь на WAP-трафик ночью **скидка 50%**

Чтобы получить скидку, набери * 110 * 741 # 📞

Узнай больше ☎ 06 04 21

www.beeline.ru

Предложение для физических лиц — абонентов тарифных планов с предоплатной системой WAP-трафика 2,95 руб. с НДС и более за 10 Кб.
На другие тарифные планы скидка не распространяется. При подключении скидки стоимость WAP-трафика составит 2,95 руб. днем и 1,475 руб. ночью (с НДС за 10 Кб).
Скидка предоставляется за ежемесячную абонентскую плату в размере 30 руб. с НДС и плату за подключение в размере 10 руб. с НДС. Время действия скидки — ежедневно с 00.00 до 08.00 ч. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.





Пазлов с предметами инвентаря, когда приходилось перекладывать свое добро то так, то эдак, лишь бы впихнуть в сумку только что найденный топорик, в Diablo III не будет – каждая вещь занимает ровно одну клеточку в рюкзаке. Кстати, заплечный мешок и емкость сундука должны получиться немаленькими – Blizzard не нравится, что игроки создают персонажей специально для хранения вещей. Потому создатели игры постараются сделать таких «мулов» ненужными.

ятели делают на число, а не умение, а еще на возможность взаимодействовать друг с другом (хотя шибко умного AI тоже ждать не стоит, по тем же причинам).

Что же мы им противопоставим? Да хотя бы умение использовать навыки по максимуму и тактическое мышление. Все-таки думать головой придется, и достаточно часто, тем более что халявы с лечением не будет – целебные бутылочки попадают редко, и большую часть времени нужно обходиться без них. Реально ли это? Вполне – просто теперь каждый третий-четвертый поверженный враг оставляет после себя сферу лечения (Health globe). Поднимите ее – и часть запаса очков жизни потихоньку восстановится. Вот только если лежит такой шарик в гуще монстров, хитов, чтобы ломануться напролом, у вас может оказаться маловато. Думайте, прикидывайте, применяйте самые выгодные в данной ситуации последовательности умений – в конце концов, удача приходит к сильнейшим!

Справиться с толпами супостатов поможет и новая панель умений (напоминающая о World of Warcraft), а также физика, фундаментом которой служит всем известный движок Havok. Скажем, обрушив кусок стены на бегущую вперед орду, можно сократить число врагов в разы. И хотя ломать позволяется не все и не везде, такая добавка к геймплею уж точно не станет лишней. Да еще при желании позволит сделать пару-тройку простеньких загадок или хитроумно спрятанных локаций.



Но и без секретных уровней (минимум один точно планируется, но явно не с коровами – нас ждет что-то свеженькое), найдется уйма интересных местечек. По пути герою попадутся как старые, значительно изменившиеся, территории, вроде Тристрама, так и совершенно новые – например, Кальдеум, бывший ранее торговым городом, но превратившийся в столицу после падения Кураста. При этом часть карт – ручной работы, а часть генерится случайным образом. Встретятся нам и подземелья, и уровни на поверхности, и все они должны отличаться друг от друга, выглядеть неповторимыми. Ну а нам позволят на них немножко повлиять, например, как говорят разработчики, герою-спасителю даже могут воздвигнуть в городе памятник!

Что приятно, Blizzard думает не только об игровых локациях, но и о развитии вселенной. Нам уже показывали и те места, которые посетить пока не удастся (ту же родину вора и амазонки). Хотя в будущем дойдет дело и до них (Diablo III не станет последней в серии, а лишь завершит историю, начатую в первой части), не извольте сомневаться.

Вверху: Знахарка за работой. Про такую можно смело говорить: «И одна в поле воин». А если одной не хватит, она наколдует себе помощников.

Слева: Туша в центре – гротеск. Тот самый, что после смерти распадается на червей-угрей. Но подобные подарочки перед отходом в мир иной оставляет не он один – остерегайтесь издыхающих врагов!

Внизу: Сейчас огненная бомба долетит, взорвется, и тогда кому-то ой как не поздоровится. Хотя применимо ли это выражение к существам, которых здоровыми уж точно не назовешь? Даже не знаю...



В игре немало чекпойнтов, достигнув которых, можно выйти из игры, зная, что после загрузки вернешься туда же. Иной станет и телепортация в город – нам не позволят постоянно прыгать с места на место, чтобы избежать опасного боя или получить преимущество в схватке. Впрочем, какие новшества будут в системе телепортации, пока неизвестно.

КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.



на правах рекламы



Цена - 27599 рублей



www.iru.ru

iRU Brava Home 126W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 126W

*процессор Intel® Core™ 2 Quad Q9300 с частотой 2,5GHZ
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года*

*Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronica.ru*

Официальный дистрибьютор ПК iRU – компания MERLION, www.merlion.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.



Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2008 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Vii, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Реклама.



Мультиплеер в Diablo III станет едва ли не важнейшим элементом, одним из колес, без которых телега никуда не поедет. Во главу угла ставится кооперативное прохождение. Вдвоем, втроем, а то и вчетвером можно прогуляться по миру, порубать монстров и, что самое важное, покинуть игру или присоединиться к ней в любой момент. Само собой, ждем мы и PvP. Новая версия Battle.net (никаких ежемесячных взносов!), специально разработанный режим для «убийства себе подобных» и отлаженный баланс классов – эти три плюса наверняка привлекут толпы любителей сражаться с живыми противниками. Ждет нас и масса других улучшений, например единая валюта (будет ли это золото или что-то еще, на данный момент со стопроцентной уверенностью сказать нельзя), помогающая определять ценность предметов (особенно такая «фишка» понравится новичкам, еще не слишком освоившимся в многообразии вещей).

А приправят путешествия по Санктуарию переездом в 3D и более ярким стилем оформления, чем раньше. Ну, насчет трехмерности – в ее необходимости никто и не сомневался, а вот (относительно!) яркие и (опять же, относительно!) красочные интерьеры понравились не всем. Некоторые фанаты даже дошли до того, что выпустили свою версию геймплейного ролика, в серых тонах. Но сами разработчики

не собираются отказываться от выбранного стиля, утверждая, что для 3D лучшей цветовой гаммы не придумаешь. Они неоднократно пробовали разные варианты, но остановились на том, что мы видели в трейлерах. Смотрится неплохо, если же вы ухитрились пройти мимо роликов – обязательно их скачайте. А не получается – то хотя бы гляньте на скриншоты.

Музыка и озвучка персонажей должны выйти весьма атмосферными (для героев, кстати, запишут десять вариантов голосов – по два на класс, для мужского и женского персонажей), ведь над ними тоже работают настоящие профессионалы. Некоторые звуки (вроде звона выпадающей бутылочки со здоровьем или рассыпающихся монеток) наверняка заставят прослезиться многих, напомнив о бурной молодости, проведенной перед монитором за убийством Diablo и адептов его.

Как видите, Diablo III и похожа на прошлые части, и отличается от них. Blizzard хочет сделать геймплей еще более ураганным, прохождение – захватывающим, сюжет – настоящим, а не прописанным для галочки, врагов – колоритными, окружение – красивым и разрушаемым, в целом же игру – еще более интересной (хотя совсем недавно поклонники игры полагали, что куда уж может быть интереснее, чем во второй части). Остается сказать только два слова: «Скорей бы!» **СИ**

Кто станет нашим главным врагом в Diablo III, еще неясно. Многим хотелось бы, чтобы это был самый главный враг человечества, чей ник вынесен в название игры. Но мы рискнем предположить, что сразиться придется с четверкой (или меньшим количеством – часть могут оставить для add-on'ов) младших лордов ада. Старшие были повержены ранее, а вот их собратья как-то пока не удостоились чести быть навсегда спроваженными из Санктуария. Пришла пора разобраться и с ними?

Слева: Бойцы со щитами прикрывают скелетов-лучников. Но, ошеломив этих ребят, можно пробиться к стрелкам и для начала разобраться с ними. А там уж и черед контактников придет.



Справа: Ожившее дерево. Неприятный, но не смертельный враг, хотя десяток таких может оказаться серьезной проблемой.

Справа: Отдельные юные фанаты ухитрились окрестить Diablo III «клоном Titan Quest». Знали бы они, у кого откуда корни растут...



Справа: Враги практически покончили жизнь самоубийством, а по полю боя раскиданы исчезающие трупы и сферы здоровья. Эти волшебные шарики не раз спасут вам жизнь.

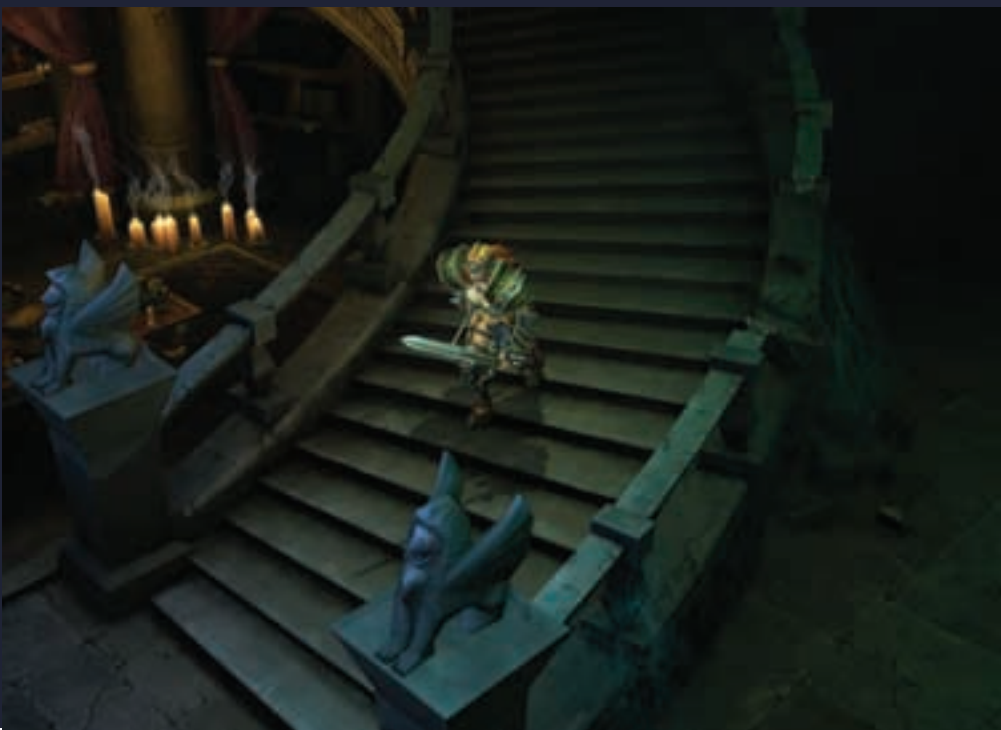


Справа: «Стена зомби» – одно из интереснейших заклинаний шамана. Вызывает стену, состоящую из нежити и атакующую любого приближавшегося к ней врага.



Слева: Кое-кто считает графику излишне стилизованной и мультяшной (посмотрите хотя бы на гипертерифированные элементы доспехов). На наш взгляд, такой подход Diablo III не то что не испортит, а скорее наоборот.

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ВЫГЛЯДИТ НИЧУТЬ НЕ СЛАБЕЕ (А ВО МНОГОМ И СИЛЬНЕЕ) ТОЙ, ЧТО СОЗДАВАЛА DIABLO II.





Когда текста недостаточно, отправляй звук!

Услуга «Говорящее письмо»

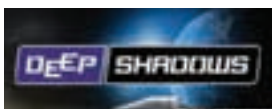
С 1 октября по 31 декабря 2008 года – всего 15 копеек с НДС

- Набери **#** номер абонента «Билайн» в 10-значном формате **☑**
- Запиши и отправь «Говорящее письмо»

Узнай больше ☎ **06 04 34**
www.beeline.ru



Билайн®
живи на яркой стороне



DEEP SHADOWS Фактически история студии Deep Shadows началась с 1997 года, когда ее ведущие программисты занялись разработкой движка Vital Engine. На нем, кстати, была сделана игра Venom от GSC Game World. Однако официальный отсчет ведется лишь с 2001 года. Сегодня в Deep Shadows активно дорабатывают собственный движок и готовят к выпуску игры «Xenus 2: Белое золото» и «Предтечи».



Справа отображается фигура персонажа, на ней цветом отмечены зоны ранений. Зеленый – все в порядке, красный – пора обратиться к врачам.

Хенус – птичка певчая

Своим названием и первая, и вторая игра обязаны таинственному камню, который главному герою «Хенус. Точка кипения» в лучших традициях эпических RPG нужно было собрать из нескольких частей, чтобы выполнить, как ни странно, некую побочную задачу, необязательную для успешного прохождения. Как выяснилось, сакральный булыжник – тезка птички мородунки (на фото), проживающей в Средней Сибири. По латыни она называется *Xenus sibiricus* и является единственным представителем рода *Xenus*. Мы тайне надеемся, что клювастая симпатяжка появится в *Xenus 2*, а если нас ждет новая встреча с бескрылым «Ксенусом», то хотелось бы, чтобы его роль в сюжете была более значительной.



Хенус 2: Белое золото

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
action, freestyle, first person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Руссобит-М»
Разработчик:
Deep Shadows
Количество игроков:
1
Дата выхода:
ноябрь 2008 года
Онлайн:
whitegold-game.com
Страна происхождения:
Украина

«Хенус. Точка кипения» была по-настоящему масштабной игрой. На откуп игроку отдавался обширный мир, где можно было ездить на бронетехнике, летать на вертолетах, участвовать в настоящих войнах фракций. Но главное – это пьянящее ощущение свободы, когда мы сами избирали свой путь к славе.

К сожалению, Хенус похоронили многочисленные баги и подчас нелепые недоработки. Немногие были готовы смириться с бесконечными одинаково унылыми пейзажами и километрами пустых территорий. Разработчики создали мир, но им не удалось вдохнуть в него жизнь.

Первый, не слишком удачный опыт, не смутил сотрудников Deep Shadows и теперь они намерены исправить ошибки прошлого. Прямо сейчас студия готовит «Хенус 2: Белое золото» – полномасштабное продолжение, и на этот раз надеется не оплошать.

В сентябре в редакцию «Страны игр» пришла специальная пресс-версия игры. Мы с ней внимательно ознакомились и теперь спешим поделиться впечатлениями.

Не секрет, что среди бывших советских республик именно Украина – передовик по производству экшнов. Можно сколько угодно ругать S.T.A.L.K.E.R. за баги, долгую разработку и дурацкую пунктуацию в названии, но все равно он останется весьма качественным и атмосферным шутером. Да и тот же «Вивисектор: Зверь внутри» от Action Forms был для своего времени очень крепким проектом. Потому неудивительно, что и амбициозный экшн про партизанскую войну в джунглях Колумбии «Хенус. Точка кипения» тоже сделала украинская студия.

Причем, если вы помните, размах игры был поистине наполеоновский. События разворачивались в девственных лесах Латинской Америки, куда в поисках дочери отправился главный герой. Разработчики создали действительно большой мир, где можно было



ТЕКСТ

Степан Чечулин

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Второй «Ксенус» – это обстоятельная работа над ошибками. Хотя, по сути дела, мы попадем в тот же мир, да и геймплей недалеко уйдет от первой части, только теперь все выполнено на качественно ином уровне, даже движок обновлен.

ЧЕГО ЖДЕМ? Огромного, разнообразного мира. Увлекательного сюжета, внушительного арсенала, возможности погонять на танках и полетать на вертолетах. В конце концов, ждем действительно интересное приключения, которое затянется с головой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Глюков и багов. У разработчиков большой мир и много возможностей, а все вместе это должно работать как часы. Если же в финальную версию проберутся ошибки, то они легко превратят увлекательное приключение в адскую прогулку.

Револьвер, как ни странно, весьма мощное оружие. Особенно если стреляешь в упор.



Новый вид

«Xenus 2: Белое золото» выглядит значительно лучше, чем предыдущая часть. Тут просто великолепная вода, приятные модели персонажей и оружия. Над анимацией героев, разумеется, еще нужно поработать, но даже сейчас она смотрится неплохо. Это не удивительно, ведь игра базируется на новом движке Vital Engine 3, поддерживающем все современные технологии. Тут и шейдеры 3.0, и постэффекты HDR, и motion blur, и много чего другого. Нарекания вызывают лишь несколько моментов. Во-первых, спецэффекты пока что слишком блеклые. Стрельба из автомата сопровождается невнятными вспышками, разлетающиеся осколки гранат впечатления не производят. Во-вторых, в нашей версии было мало разрушаемости. Взрыв гранаты не валит хлипкие заборы, ну и деревья, понятное дело, тоже стоят столбами, сколько в них ни стреляй. Хотя, как нам подсказали, это как раз исправят. Заборы, домики и маленькие деревья будут уничтожаться. Улучшатся и эффекты с частицами (те же взрывы и вспышки).

ДОСТИГНУВ ОЧЕРЕДНОГО УРОВНЯ, ВЫ НЕ ПОЛУЧИТЕ ПРИБАВКУ К ЗДОРОВЬЮ ИЛИ УРОВНЮ МЕТКОСТИ, НО СУМЕЕТЕ ОБРЕСТИ КАКУЮ-НИБУДЬ СПОСОБНОСТЬ.

творить все, что душе угодно: гонять на автомобилях, танках, вертолетах и так далее.

И все было бы замечательно, если бы не несколько «но», значительно повлиявших на конечный результат. Авторы не удосужились оптимизировать игру, так что даже на самых мощных по тем временам компьютерах «Xenus. Точка кипения» заметно тормозила. Но хуже того – изобиливала (по крайней мере, до патчей) багами и глюками. Причем и мелкими, просто портившими жизнь, и серьезными, которые приводили к вылету игры и даже зависанию машины. Проблемы с геймдизайном и насыщенностью мира тоже не улучшали положение. Все эти километры пустых дорог и уныло одинаковые городки мало кого радовали.

Возвращение

Однако разработчики из Deep Shadows не стали отчаиваться, а сразу взялись за продолжение «Ксенуса». Учтя прошлые ошибки, они собираются подарить нам с вами еще одно увлекательное путешествие. Разумеется, со стрельбой, погонями и полной свободой действия. Мы опробовали бета-версию игры, и нам есть что рассказать о новом проекте.

Первый приятный сюрприз, обнаруживающийся сразу после запуска, – быстрое дей-

ствие. Мы выкрутили графику на максимум, а игра показывала вполне стабильную, очень, заметим, приличную скорость. Это притом, что компьютер, на котором играл автор этих строк, – средняя машина, а версия все-таки бета. То есть новинку пока толком никто не оптимизировал. Поэтому хочется верить, что и в финальном релизе проблем с частотой кадров не возникнет.

Приключение стартует бодро. Мы обнаруживаем себя в шкуре главного героя, на борту уютной ржавой посудины, которая некогда носила гордое название «катер». Впрочем, корыто все еще на плаву, за штурвалом стоит какой-то местный рыбак, согласившийся перевезти нас на остров.

Мирное плавание, кстати, быстро заканчивается. Местные бандиты-парамилитарес увязываются за лодкой и открывают прицельный огонь из всех стволов.

Сообразив, что полюбовно расстаться со злодеями не получится, храбрец ловко прыгает за пулемет, после чего управление переходит к нам. Задача для разминки проста и понятна каждому, кто играл в тот же Call of Duty. Нужно метко стрелять по приближающимся катерам врага из пулемета, до полного их уничтожения. Сделать это несложно, но итог все равно один и печальный: меткая ракета,

Вы можете подойти к любому персонажу и побеседовать с ним, причем разговор будет осмысленным.



Противники не то чтобы особо умны, но хорошо обучены прятаться за укрытия и вести прицельный огонь из положения «лежа».



Ноутбуки Samsung



Инновации – в наших генах

Настоящие инновации должны быть безупречными вплоть до мельчайших деталей. Яркий пример – коллекция ноутбуков Samsung. Надежные – более 75% их компонентов сделаны компанией Samsung, а прочная крышка с технологией Protect-o-Edge® гарантирует защиту от царапин и повреждений. Функциональные – благодаря новой **процессорной технологии Intel® Centrino® 2** достигается невероятная производительность. Элегантные – уникальный дизайн с эффектной красной полосой подчеркнет индивидуальность обладателя такой модели. Коллекция ноутбуков Samsung. Высокие технологии в стильном исполнении.

- Свобода передвижения – время работы аккумулятора значительно увеличено по сравнению с другими ноутбуками
- Высочайшее качество изображения – HDMI-выход позволяет подключать ноутбуки к Full HD телевизорам
- Комфортное общение обеспечит встроенная веб-камера 1,3 Мпикс

Товар сертифицирован. Реклама.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.com.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Pentium, Pentium Inside и Viiv Inside являются товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.





Осмотр содержимого многочисленных ящиков — одно из главных занятий в игре.



Белое золото индустрии

Жанр шутеров в открытом мире — эдаких GTA про войну — в последние годы входит в моду. Недавний (и, надо честно признать, не самый лучший) пример — вторая часть *Mercenaries* от Electronic Arts. Подобные проекты зачастую заигрывают с темами, традиционно считающимися взрослыми. И если сериал *Mercenaries* паразитирует на выпусках новостей об «Оси зла» (очевидно, что третья часть будет посвящена Ирану), то «Ксенус» и в названии, и на обложке отсылает к любимой теме рефлексирующих московских офисных клерков. Правда, на деле ничего такого антисоциального в игре нет; в конце концов, все и так знают, что есть на свете страна Колумбия, где бедные крестьяне выращивают кокаин, правительство ничего с этим не может сделать, а частные армии наркобаронов годами держат в заложниках неугодных им кандидатов в президенты. Отличный сеттинг для игр в духе «иду, куда хочу, делаю, что хочу». Ждем новой дозы.

пущенная из прилетевшего вдруг вертолета, отправляет катер на дно, а главный герой и «капитан» посудины, чудом спасшись, вплавь добираются до земли. Благо, она оказалась неподалеку.

Приключения на суше начинаются с долгих разговоров. Как только наш подопечный, весь мокрый и злой, выбирается на берег, к нему сразу подходит тот самый дед-капитан. Сперва он рассказывает о местных бандитах и жалуется на судьбу, потом начинает требовать деньги за перевозку. И вот тут у вас появляются варианты ответов: можно безропотно отсчитать нужную сумму, ограничиться половиной требуемых денег или просто послать старикана куда подальше, отказавшись платить. Мы раскошелиться не стали, и никаких последствий, кроме проклятий бабушки, это не имело.

Диалогов в игре много. Практически к каждому празднующемуся гражданину можно подойти и завязать с ним разговор. Причем результаты бесед разные. Один подвыпивший латинос попросит помирить его с женой. Другой предложит купить контрабандный товар. Третий поделится последними слухами и новостями.

Диалоги, несмотря на обилие ошибок (текст явно пока не проходил редакторскую и корректорскую правку), написаны отлично, с выдумкой и юмором. Приятно читать и слушать.

Вечные ценности

В начале приключений рюкзак главного героя не то чтобы набит до отказа — револьвер, фотоаппарат, пачка патронов и все. Так что первым делом надо отправиться в город, где можно закупить оружие, боеприпасы и медикаменты.

Причем с лекарствами связана любопытная деталь: чем чаще вы глотаете пилюли и колете себе шприцем всякую гадость, тем сильнее привыкание героя к этим препаратам. Соответственно понижается и их эффективность, так что через некоторое время придется идти к врачу, чтобы он избавил вас от зависимости (*вколос еще какую-нибудь дрянь? — Ред.*).

Невооруженным глазом видно, что авторы серьезно поработали над наполнением мира. В упомянутом уже городке много зданий, причем в любой дом разрешается зайти, чтобы, например, порыться в ящиках. В них можно найти уйму полезных и не очень вещей. Заметим, местные отчего-то совсем не против, если вы на их глазах умыкнете их запасы. Полицию никто не зовет и огонь не открывает. Единственная проблема в том, что некоторые ящики заперты, потому придется раздобыть отмычки и приобрести навыки взломщика.

Задания в *Xenus 2* бывают двух типов. Первые — обязательные. Они помечены зеленым цветом, и их необходимо выполнять, чтобы продвинуться по сюжету. Вторые — побочные. Они горят красным цветом, и за них дают деньги, оружие и, конечно, опыт, который и позволяет вам развивать героя.

Система роста персонажа основана на «перках». Достигнув очередного уровня, вы не приобретаете как таковую прибавку к здоровью или уровню меткости, но получите шанс обрести какую-нибудь способность. Их довольно много, некоторые, правда, представляют собой то же самое увеличение параметров. Можно повысить силу героя, чтобы он таскал больше вещей, позволяется

Ваши способности. Наше вдохновение.
Microsoft

Microsoft
Visual Studio

СООТВЕТСТВУЕТ ТРЕБОВАНИЯМ КАЖДОГО. БЕЗ КОМПРОМИССОВ. НОВАЯ ВЕРСИЯ VISUAL STUDIO® 2008.

**ВСЕ ИНСТРУМЕНТЫ MICROSOFT ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ
ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ – VISUAL STUDIO, БИБЛИОТЕКА И ВЕБ-САЙТ MSDN!**

Задача: разработать новые приложения для ПК и Интернета. Срочно.
Решение: использовать инструменты, которые экономят время,
повышают производительность и делают то, что нужно.
Дополнительные подсказки и инструменты – на visualstudio2008.ru

© 2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Владелец товарных знаков Microsoft, Visual Studio, зарегистрированных на территории США и/или других стран, владельцем авторских прав на их дизайн, является корпорация Microsoft. Другие названия компаний, продуктов, услуг и технологий в тексте, могут являться зарегистрированными товарными знаками соответствующих владельцев.

Реклама

уменьшить разброс пуль при стрельбе, увеличить меткость, сделать героя более прыгучим. Кроме того, некоторые навыки дают доступ к определенным видам оружия (например, снайперке) или позволяют модифицировать уже имеющееся. Собрать все перки за одно прохождение сложно, но возможно. Правда для этого придется выполнить все необязательные миссии.

Увы, но в пресс-версии как раз с ними возникла заминка. Билд нам достался, напомним, не финальный, поэтому почти все дополнительные задания остались за кадром. Кроме того, из боевой техники в нашем распоряжении оказался лишь один полуразвалившийся автомобиль. С нетерпением ждем полную версию.

Подводный мир

Впрочем, того, что мы увидели, хватило, чтобы составить некое предварительное впечатление. Города, как мы и сказали, густо заселены, и в них действительно постоянно что-то происходит. Прогуливаются парочки, может вдруг случиться драка или завязаться перестрелка – в общем, жизнь кипит. Причем к вам это не имеет никакого отношения, но вы, конечно, вправе ввязаться в потасовку и посмотреть, что из этого получится, а рано или поздно дело дойдет и до серьезного боя. И тут, заметим, не все так просто.

Во-первых, все повреждения главный герой, как и в жизни, получает точно. Так, если пуля пробьет руку, заметно понизится меткость. Повреждение ноги снижает скорость передвижения, а если продырявят грудную клетку, откроется сильное кровотечение. Раны лечатся двумя способами. Первый, жизненный – сходить к врачу, который за



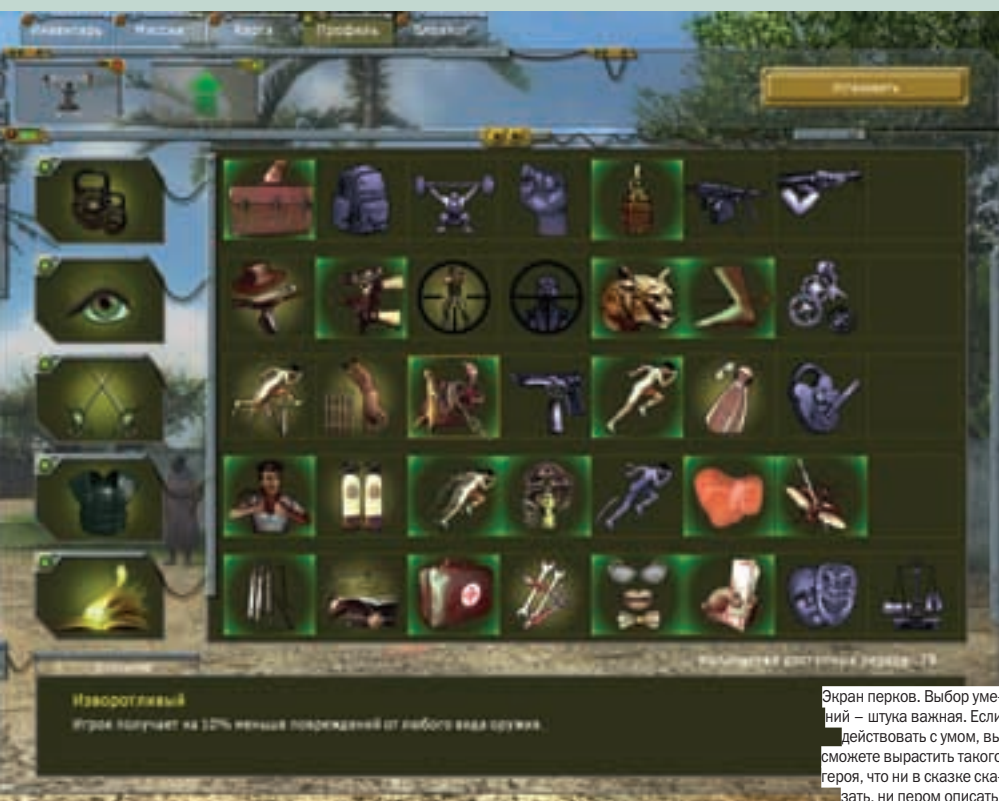
Увы, но в этой версии мы смогли прокатиться только вот на таком древнем автомобиле.

умеренную плату вас подштопает. Второй, тоже традиционный, но в несколько других жанрах – поест. Поглощая бананы, апельсины, закусывая креветками и шпротами из банки, можно легко и просто излечить любую рану. Затягиваются простреленные конечности, останавливается кровотечение. В жизни, конечно, так не бывает – а впрочем, кто скажет, что есть фрукты вредно?

Сложные отношения

Как и в предыдущей части, в «Xenus 2: Белое золото» ваш ждут непростые взаимоотношения с местными фракциями. Всего участников большой игры семь: «официалы», партизаны, наркомафия, бандиты, индейцы, ЦРУ, гражданские. Все они находятся в непростых отношениях друг с другом, так что прежде чем браться за то или иное поручение, стоит прикинуть, как это отразится на отношении к вам другой группировки. Никто, впрочем, не запрещает оставаться вольным охотником, сохраняя нейтралитет, либо презрев опасность, переругаться со всеми. Правда, тогда перемещаться по острову будет затруднительно, поскольку стрелять по вам начнут все и сразу.

ГОРОДА ГУСТО ЗАСЕЛЕННЫ, И В НИХ ПОСТОЯННО ЧТО-ТО ПРОИСХОДИТ. ПРОГУЛИВАЮТСЯ ПАРОЧКИ, МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ ДРАКА ИЛИ ЗАВЯЗАТЬСЯ ПЕРЕСТРЕЛКА.



Экран перков. Выбор умений – штука важная. Если действовать с умом, вы сможете вырастить такого героя, что ни в сказке сказать, ни пером описать.



В ожидании чуда

Заметно, что разработчики пытаются сделать геймплей реалистичным и разнообразным. Например, здесь происходит смена дня и ночи: побродив минут двадцать, мы с удивлением обнаружили, что на острове стемнело. Люди, конечно, разбредаются по домам, да и главный герой, устав, нуждается в отдыхе. В игре может испортиться погода, причем если персонаж долго проторчит под дождем, то простудится, начнет чихать и кашлять. Пока непонятно, как все эти мелкие и не очень детали влияют на геймплей, но нужную атмосферу они создают.

В целом же о новом Xenus у нас составилось самое благоприятное впечатление. В этом целостно мире действительно есть чем заняться: пообщаться с кучей персонажей, поучаствовать в войне группировок, от души пострелять, наконец. И все это действие происходит в красивых декорациях и в сопровождении удачно подобранной музыки.

Остается только надеяться, что финальную версию излечат от багов – тогда нас ждут действительно захватывающие приключения! **СИ**



На улицах городов встречаются очень подозрительные компании.



PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта



www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T 

ЭТО ИНТЕРЕСНО



SHABA GAMES Основанная в 1997 г. калифорнийская студия, специализирующаяся преимущественно на симуляторах экстремальных видов спорта, уже в 2002 г. была куплена Activision. Главные проекты – Grind Session, Razor Freestyle Scooter, Mat Hoffman's Pro BMX и Tony Hawk's Pro Skater 3. Также на ее счету Tony Hawk's Underground 2 Remix (PSP) и версия Tony Hawk's Project 8 для PS2 и Xbox. Spider-Man: Web of Shadows – вторая, после файтинга Shrek SuperSlam, «непривычная» разработка компании.

- PC
- PS2
- PS3
- XBOX 360
- WII
- DS
- PSP



Treyarch

Еще одна калифорнийская студия-разработчик, основанная на год раньше Shaba Games и, соответственно, на год раньше приобретенная Activision. Послужной список состоит из экшенов (Die by the Sword, Draconus: Cult of the Wyrm, Ultimate Spider-Man), спортивных симуляторов (Triple Play 2000, Triple Play 2001, NHL 2K2, Triple Play Baseball, Kelly Slater's Pro Surfer, NHL 2K3), игр по кинолицензиям (Minority Report: Everybody Runs, Spider-Man, Spider-Man 2, Spider-Man 3) и шутеров от первого лица (Call of Duty 2: Big Red One, Call of Duty 3). Кроме того, занималась портированием трех игр Neversoft – Spider-Man и первых двух Tony Hawk's Pro Skater. В 2004 году был анонсирован, а через год отменен ее прелюбопытный зомби-боевик Dead Rush. В грядущем ноябре у Treyarch выходят сразу два проекта: Quantum of Solace, игра по мотивам нового фильма о Джеймсе Бонде, и очередная Call of Duty – на этот раз с подзаголовком World at War.

Кнопка STOP, кнопка REWIND, кнопка PLAY. Поняв, что свойства симбионта позволяют ему клонировать себя, Эдди Брок, также известный как Веном, возвращается в Нью-Йорк и начинает успешно разносить черную заразу по Манхэттену, еще более успешно превращая сердце города в загаженную дыру, по улицам которой шатаются мутанты. Чума не обходит стороной Питера Паркера, также известного как Человек-паук, дав ему лишнюю причину скорее сорваться с места помогать бойцам S.H.I.E.L.D. наводить порядок.

И это еще полбеды! Лиходеи, только и ждавшие удобного повода устроить очередную заварушку, с ликованием достали из шкафов костюмы и расчехлили зловещие гаджеты, изготовившись грабить, жечь, крушить и ломать. Кроме того, миазмы Венома добрались и до некоторых героев. Ловкач Росомаха, сражаясь спиной к спине с Пауком, бодро рвал на лоскуты громадных зубастых тварей, пока не схватил в охапку одну из них. То, что появилось в следующем кадре, напоминало обладателя алмазного скелета разве что формой головы и торчащими из кистей бритвами: отныне Росомаха больше походит на одного из монстров, с которыми он только что бился не на жизнь, а на смерть.

Глава Shaba Games Крис Шольц объяснил, что, меняя костюмы (стандартный красно-синий и черный «под Веномом»), Спайди не только получает доступ к разным наборам ударов и движений (привычное трико подразумевает быстрые комбо-цепочки с использованием паутины, «темная» же «сторона» заточена под медлительные, но сокрушительные удары, размахивание заостренными щупальцами и каноническое швыряние автомобилей) – таким образом определяются взаимоотношения Паука с героями и злодеями. Вряд ли, конечно, что-либо способно предупредить схватку с Карнеджем, однако не все так однозначно, к примеру, с Черной

Spider-Man: Web of Shadows



ТЕКСТ
Дарльз Чикенс

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, DS, PSP, PS2, Wii, Xbox 360, PS3
Жанр: action, third-person
Зарубежный издатель: Activision
Российский дистрибьютор: «Софт Клуб»
Разработчик: Shaba Games, Treyarch
Количество игроков: 1
Дата выхода: 24 октября 2008 года (Европа)
Онлайн: http://seizecontrol.marvel.com
Страна происхождения: США

Небоскребы Манхэттена угвазданы вязкой черной жижей неизвестного происхождения. Пока люди носятся в панике, визжат и вляпываются в слизь, паучье чутье приводит облаченного в супергероический костюм Питера Паркера на крышу, с которой доносится жужжание энергии, скрежет лезвий и возглас: «Я силен как никогда!»

Восемнадцать обоюдоострых клинков – каждый размером в половину меча Клауда Страйфа – аккуратно складываются в крылья Грифа при помощи электричества. Человек-паук успевает лишь выдохнуть растерянное «О-у!» Мгновение – и он уже в руках злодея, который вылетает с ним наружу, провожаемый мерцающими на свету осколками разбитого стекла. Спайди что есть мочи уворачивается от смертоносных железных перьев, использует паутину, чтобы подобраться к мечущемуся крылатому уродцу, и несколькими пинками дает тому понять, что

дальше он в таком ритме не выдержит. Гриф пускается наутек, прибегая к помощи приспешников на воздушных платформах, но это Пауку лишь в радость – цепляясь за них паутиной, он не отстает от поджавшего хвост гиганта. Наняв противника и «перекрасившись» в черный, Спайди ударяет пяткой прямо по лысой макушке. Парочка обрушивается вниз, отражаясь в зеркальной глади окон ближайшего здания; ни один, ни другой не оставляют попыток хорошенько вмазать друг другу – даже в свободном падении. Полюбовавшись еще одной почти кодзимовской пляской, мы видим исход поединка. «О-у!» на этот раз произносит Гриф.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Игра, напоминающая проект по кинолицензии, но с более привлекательным корневым замыслом и рядом симпатичных особенностей. Не ждите от нее слишком многого – и пара октябрьских вечеров окажется чуть приятнее.

ЧЕГО БОИМСЯ? Зрелищ в стиле «Urban Chaos восемь лет спустя»: толп беспомощных паралитиков, сидящих причинить какие-то неприятности герою, который уже и рад бы склеить лапы из-за нелогично спланированных уровней.

ЧЕГО ЖДЕМ? Увлекательного экшна, ради которого не зазорно оторваться от чтения комиксов. Или, по крайней мере, игры, которую – в отличие от большинства проектов по лицензиям – хотя бы стоит одолжить у знакомых.

Любовь к экс-бойфренду – это страстные поцелуи прямо через маску.



В воздухе Паук притягивается к противникам ничуть не хуже колючего Соника.



кошкой. Сексуальная Фелиция Харди, напомним, приходится Паркеру бывшей подружкой; моментами их странная связь до бесстыдства похожа на то, что творится между Бэтменом и Женщиной-кошкой: коснуться зубов Питера девушка может как языком, так и кулаком.

Из подобных штрихов и будут вырисовываться разные картины прохождения и, соответственно, финал. В отличие от игр по кинолицензиям и нарочито «несерьезных» Ultimate Spider-Man и Spider-Man: Friend or Foe, Web of Shadows обещает настолько экспериментаторский подход к повествованию, что, возможно, при определенном раскладе кульминацией окажется вовсе и не победа над Веномом.

Пока что одной из сильнейших сторон совместной работы Shaba Games и Treyarch выглядит слаженно функционирующая камера, своевременно берущая наиболее выгодные ракурсы и гибко обходящая все, что способно помешать удобному углу обзора. Такое немаловажное достоинство недурно сочетается с переработанной боевой системой, которая отныне гораздо меньше завязана на прыжки с паутиной, но, в то же время, драматически

обогащает битвы «на лету». Пораженный чумой Паркер цепляется за врагов паутиной, чешет о них кулаки и пятки с ловкостью Райдена из Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, сжимает их длинными черными отростками и возит мордами по ровному нью-йоркскому асфальту – в плане зрелищности Web of Shadows уступает фильмам Сэма Рэйми, но, в отличие от всех прочих игр о Пауке, хотя бы постаралась к ним приблизиться.

Но даже при этом Web of Shadows, скорее всего, не станет игрой, которые обычно заслуживают наших рекомендаций и оценок в 8 баллов. Во-первых, это промежуточное развлечение для тех, кто с благоговением проглотил новость о намерении Рэйми поставить еще один фильм о Человеке-пауке, и тут же поймал себя на том, что купить соответствующий билет в кинотеатр или DVD не доведется раньше 2011-го. Разработчики могут сколько угодно восхвалять мрачный Нью-Йорк, подогреть интерес пока не объявленными героями и злодеями и даже заимствовать у Devil May Cry систему развития персонажа, но когда видишь схватку Паука и Карнеджа, кото-



Вверху: Ради эффектного костюмчика и убойных приемов стоит пожертвовать скоростью.

рая в своем дерганом изяществе почти догоняет баталии многопользовательских ролевых игр трехлетней давности, хочется уйти с головой в эти самые многопользовательские ролевые – подальше от мира, где недорогая «ручная» анимация до сих пор кого-то устраивает. Во-вторых, это промежуточное развлечение для тех, кто помнит и ждет Prototype, чей выход предательски перенесен на апрель 2009-го. Web of Shadows с ней роднит неприлично много всего, но разница в подаче одних и тех же вещей ощущается уже сейчас – угадайте, в чью пользу это сравнение. Впрочем, угадывайте не угадывайте, а апрель раньше октября все равно не наступит. **СИ**

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука



www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T SAMSUNG

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГОСУДАРСТВО В ГОСУДАРСТВЕ Покорение Азии европейцами затянулось бы надолго, если бы не Ост-Индские компании. Эти сообщества акционеров получали монополии на торговлю на определенных землях, вели борьбу с пиратами и даже целыми государствами, захватывали территории и собирали налоги с местного населения. Особенно отличилась Британская Ост-Индская компания, ставшая «государством в государстве». И лишь в XIX веке роль подобных объединений сошла на нет.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Как видите, карта захватывает и часть Европы. Так что подловить корабли противника с товаром можно прямо перед возвращением на родину.



Залп всеми бортовыми орудиями по одной цели – серьезная заявка на победу. А если еще и навык Kill Shot подключить...



ТЕКСТ

Андрей Окушко

East India Company

Стать во главе крупной торговой фирмы и отправиться к отсталым аборигенам, чтобы познакомить их с «благами цивилизации», нам предлагали нечасто. Финская команда Nitro Games решила наверстать упущенное, вспомнив о могущественных Ост-Индских компаниях. Капитаны и купцы, ваше время придет совсем скоро!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель: Lighthouse Interactive
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Nitro Games
Количество игроков: 1
Дата выхода: I квартал 2009 года
Онлайн: www.eic-game.com
Страна происхождения: Финляндия

Справа: В порту всегда есть чем заняться: погрузкой-выгрузкой товаров, ремонтом и постановкой кораблей, управлением флотилиями.

А поплывем мы в Африку и Азию уже в первом квартале будущего года. Именно тогда авторы обещают выпустить East India Company, где геймерам представится шанс возглавить одну из восьми Ост-Индских компаний – Британскую, Французскую, Голландскую, Португальскую, Датскую, Шведскую, Испанскую или Итальянскую. Будут ли между нациями существенные различия? Разработчики пока не решили, но подумывают над этим. Хотя заинтересовавшихся успокоим: Италии волноваться не стоит – все соперники поначалу находятся в более-менее равных условиях, и той же Великобритании (в реальной истории добившейся в Азии наибольших успехов) особых преимуществ на старте не дадут.

После выбора стороны мы уходим в свободное плавание. Правда, в кампаниях оно будет не совсем самостоятельным – правительство страны или руководство корпорации периодически подкидывает задания, но вот насколько качественными они получатся, выяснить не удалось. Сюжет – пока тайна за семью печатями, но не исключено, что к релизу от него и вовсе откажутся, предоставив геймеру полную свободу действий. Хорошо это или плохо? Трудно сказать – зависит от того, чем и как придется заниматься «на воле».

Впрочем, на вопрос «чем?» ответить можно прямо сейчас: торговлей и войной, войной

и торговлей. Именно эти два компонента составят основу геймплея, причем один немислим без другого. Если ваша компания не сможет успешно играть на разнице цен в колониях и метрополии, денег на снаряжение новых кораблей просто не найдется, а значит, битвы с пиратами или конкурентами вы обязательно проиграете. А если бои пойдут не слишком благополучно, придется выложить кругленькую сумму за ремонт судов и пополнение экипажей.

К счастью для нас, разработчики отказались от идеи заставить геймера вручную набирать команды для каждого своего судна (всего в наше подчинение может поступить до 20 флотилий, каждая числом до пяти судов), закупать боеприпасы и латать посудины после боев. Этим займутся специально назначенные товарищи – капитаны (по одному на флотилию), вам же достаточно будет обеспечить их звонкой монетой.

Причем капитаны сделаны не только для автоматизации управления, со временем они растут в уровнях (от нулевого до пятого) и обзаводятся полезными навыками (до десяти штук в одни руки). Навигатор, к примеру, увеличит скорость флота на стратегической карте, командир с навыком Feared понизит мораль вражеских моряков, принуждая их к сдаче, а умение No Surrender, наоборот, заставит ваших матросов сражаться до последней капли крови. Вышеназванные способности больше подойдут капитанам-воинам, возглавляющим флотилии эскорта, но есть и чисто торговые умения (навык Organizer, скажем, позволит перераспределить место в трюме и загрузить на судно побольше товаров). Вот только набор опыта и уровней идет лишь в боях, так что поночь порох придется каждому герою.

Командуют подчиненные нам персонажи кораблями одиннадцати видов, относящимися



Не все Ост-Индские компании в реальности добились такого успеха, как Британская или Голландская. Но они (даже основанная намного позже конкуренток Шведская) принесли своим акционерам немалые доходы. Хотя ради прибыли их представители не гнушались ничем – порой просто грабя суда других держав или доводя аборигенов до полного истощения. Все это нам обещают показать и в игре.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Управлять торговой компанией, вращать гигантскими суммами, отправлять в плавание десятки судов, наводить ужас на пиратов и конкурентов и указывать туземным царькам их место в истории? Это интересно.

ЧЕГО ЖДЕМ? Захватывающих и потрясающе красивых морских баталий, реалистичной экономической системы, разнообразия товаров, достоверного показа того, как европейцы расширили свое влияние в Азии и Африке.

ЧЕГО БОИМСЯ? На скорую руку слепленных сухопутных сражений, слабой и неинтересной кампании с малым количеством интересных миссий, отсутствия разницы между нациями и недоработанного личного присутствия героя в битвах.

к двум категориям – военной (шесть вариантов) и торговой (пять). В массе своей суда прекрасно известны всем поклонникам морских игр – это шлюпы, шхуны, бригантины, фрегаты, линкоры. Но есть и одно исключение из правила – East Indiaman, создававшийся специально для нужд Британской Ост-Индской компании и способный как перевозить большое количество груза, так и эффективно защищаться от пиратов. Пожалуй, это единственное «торговое» судно, которому для благополучного плавания обычно не требуется эскорт. Все остальные «мирные» флотилии нуждаются в сопровождении боевых кораблей, готовых в любой момент вступить за купцов. А иначе финансовые потери станут невосполнимыми – корсары и конкуренты не дремлют!

Но довольно о войне, поговорим о деньгах. Основной источник дохода в East India Company, как вы уже поняли, торговля. Товары бывают двух типов – редкие и обычные. Последние нужны в основном для снабжения судов и встречаются повсеместно. А вы думали, пища и пресная вода в трюмах не переводятся? Ничего подобного, капитанам придется регулярно сходить на берег для пополнения запасов. А вот редкие оправдывают свое название, попадаясь лишь в двух-трех городах на карте. Взять такой порт под свой контроль – большая удача, ведь на перепродаже, скажем, специй в Европе можно быстренько сколотить состояние.

Только вот захват гаваней – дело непростое. Мало справиться с отчаянно отстреливающимся фортом в морском бою, надо еще и гарнизон победить в сухопутной битве. А для этого придется таскать с собой команду морпехов. Зато уж потом вас ждет раздолье – знай себе отправляй на родину караваны с товаром да развивай порт (строить можно как оборонительные сооружения, вроде барачков для гарнизона, так и гражданские, например, склады).

Что интересно, Nitro упоминает о возможности лично поучаствовать в сражениях. Вместо того чтобы заниматься скучным управлением

В игре планируется ввести смену дня и ночи. Правда, еще неизвестно, повлияет ли это хоть как-то на геймплей.



всей флотилией сразу, становитесь к штурвалу, наводите орудия, стреляйте по корпусу, такелажу или экипажу и личным примером показывайте подчиненным, что значит правильно воевать. Но как будет эта «фишка» выглядеть в релизной версии, пока неясно.

Приправят же «блюдо» высококачественной графикой и современной анимацией. Так, в отличие от многих «пиратских» игр, на палубах видны матросы, занимающиеся своими делами (к примеру, приблизив камеру, можно разглядеть мельчайшие подробности того, как ставятся и убираются паруса), да и спецэффекты ожидаются на уровне, не говоря уж о воде. Словом, в East India Company найдется, на что посмотреть.

У разработчиков осталось примерно полгода на шлифовку и отладку игры перед ее выходом в свет. Но уже сейчас рискнем предположить: поклонникам военно-морских стратегий проект придется по вкусу. Главное, чтобы создатели сдержали свое обещание соблюсти баланс между войной и торговлей, да еще реализовали оба компонента на высшем уровне. И тогда им будет обеспечена всенародная любовь, а их творению – прекрасное будущее. **СИ**

Общаться с местными царьками в игре нам обязательно придется. Правда, пока речь идет в основном о разговоре «на языке пушек» – вряд ли правители с ходу согласятся на грабительские условия (а по-другому и не выйдет – надо же деньги как-то зарабатывать?), которые мы им предложим. Впрочем, возможно, для достижения цели нам удастся пустить в ход дипломатические средства.

Приблизьте камеру, и вы увидите, насколько красива игра. Каждый матрос или офицер на палубе проработан до мельчайших подробностей.



Справа: боеприпасы планируется сделать трех типов, и все они прекрасно знакомы морским волкам: ядра, кнйпепля и картечь. Пояснить назначение каждого, думаю, излишне.



PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум информации



www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T

SAMSUNG

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЗАБЫТЫЙ ДЕБЮТ Первой консольной пробой пера для шведской компании SimBin могла стать вовсе не Race Pro, а оригинальная GTR. Игру анонсировали на выставке E3 в 2006 году для Xbox 360, а на прилавках магазинов она должна была появиться уже весной 2007 года. Но не сложилось: вскоре шведы свернули разработку. Как признаются в SimBin, такой шаг был обусловлен желанием компании сосредоточить усилия на разработке и шлифовке основных проектов. Но мы не теряем надежды, что GTR все же доберется до консолей. Ждите новостей!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
racing, simulation

Зарубежный издатель:
Atari

Российский дистрибьютор:
нет

Разработчик:
SimBin

Количество игроков:
1

Дата выхода:

14 ноября 2008 года

Онлайн:

www.uk.atari.com/xbox360/
race-pro-260

Страна происхождения:

Швеция



Вверху: Помимо классических гоночных треков в Race Pro, нам разрешат посовить покрышками в трех экзотичных городах: Макао, Порто и французском По.

Внизу: SimBin особо гордятся тем, что в создании физического движка Race Pro принимали участие профессиональные гонщики.

Race Pro

В ДВУХ СЛОВАХ Команда SimBin, известная всему миру хардкорными автомобильными симуляторами для персонального компьютера, готовит свою первую консольную игру под именем Race Pro, которую разработчики уже без лишней скромности окрестили «самой реалистичной гонялкой в истории видеоигр». Поклонники Gran Turismo, как вам такое? В Race Pro игрок примеряет роль молодого гонщика, собственными победами пробивающегося к славе и материальным благам. Создатели обещают обширный список соревнований, от заездов на малышах Mini Cooper до полновесных чемпионатов в классе Формулы-3000, на тринадцати лицензированных треках (в их числе знаменитые Laguna Seca и Road America), воссозданных с фотографической точностью. Хардкорщики порадуются почти безграничным возможностям по настройке железного коня: изменяйте степень жесткости стабилизаторов в подвеске, рассчитывайте значения передаточных отно-

шений в коробке передач и т.д. Ну а для обычных геймеров в Race Pro обязательно будет облегченный режим вождения, предустановленный по умолчанию. Мультиплеер, рассчитанный на дюжину игроков, обзаведется любопытной новинкой – режимом «Hot Seat» (он напоминает знаменитый суточный марафон в «Ле-Мане»), в котором гоночное кресло геймеру придется по очереди делить с одним из своих друзей. Остается добавить, что Race Pro разрабатывается эксклюзивно для Xbox 360 и появится на прилавках уже совсем скоро. Ждем!

ЧЕГО ЖДЕМ? Качественного пополнения в линейке консольных автосимуляторов. Эволюции в графическом и физическом движках.

ЧЕГО БОИМСЯ? Повторения ошибок Race 07 – The Official WTC Game. Излишней хардкорности и скудного количества игровых режимов.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДОЛГИЙ ПУТЬ Впервые Wii Music была показана публике в 2005 году на Tokyo Game Show. После ажиотажа вокруг игры спал, и лишь спустя 3 года, на последней E3, Nintendo поделилась информацией. К примеру, мы знаем, что игра укомплектована всем необходимым для съемки собственного видеовыступления, а для заядлых музыкантов предложен режим дирижирования целым оркестром. А одним из самых оригинальных (и востребованных) решений видится симулирование ударной установки при помощи обоих контроллеров (Wii Remote, Wii Nunchuk) и... Wii Balance Board.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
music, arcade/mini-games

Зарубежный издатель:
Nintendo

Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»

Разработчик:
Nintendo

Количество игроков:
до 4

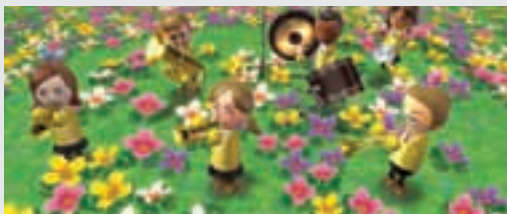
Дата выхода:

14 ноября 2008 года
(Европа)

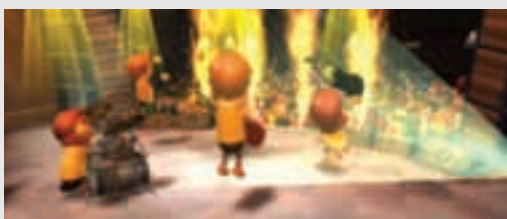
Онлайн:

www.nintendo.com

Страна происхождения:
Япония



Вверху: В Wii Music наиболее реалистично относительно других инструментов симулируются ударные.



Справа: Вот такой «рок-бэнд» можно собрать из своих друзей в считанные минуты с Wii Music.

Wii Music

В ДВУХ СЛОВАХ В очередной раз разработчики Nintendo предлагают игрокам окунуться в мир музыки. Теперь все, кому небезразличен данный вид творчества, не ограничиваясь попаданием в ритм, как это было в предшествующих музыкальных играх, могут заняться не имитацией, а непосредственно игрой на инструментах – классических и не очень. Из «народных» уже обещана волынка, что не исключает появления и других, доселе не анонсированных орудий музтруда. Возможно, будут японские сямисэн и флейта? Мы и от балалайки не откажемся. Выбрав инструменты и мелодию, можно заняться музицированием аж вчетвером – хватило бы фантазии представить в руках не контроллеры Wii, а настоящие флейты да барабаны. Нотная составляющая будет складываться из вашего выбора кнопки и заранее просчитанной гармонии мелодии, в то время как длительность ноты и ее своевременность в случае не-

попадания в нужную долю автоматически подстроится под размер ритма. Предвидим и проблему, с которой может столкнуться игрок, – ограниченность как в выборе мелодий, так и в собственных возможностях игры на инструментах. Позволят ли вставить диссонансное звучание в мелодию «на-сильно», в качестве шутки? Сможет ли воспринять Wii-контроллер ускорение с дубок до тремоло? А главное, нужно ли, интересно ли все это лишь понаслышке знакомому с музыкой человеку?

ЧЕГО ЖДЕМ? Более полусотни инструментов, отзывчивого управления, качественного многопользовательского режима, множества мелодий на выбор.

ЧЕГО БОИМСЯ? Нехватки мотиваций для «прохождения», без которых к игре скорее рано, чем поздно пропадет интерес. Однообразия и ограниченности в выборе действий.

TOSHIBA

Leading Innovation >>>



Toshiba
рекомендует
Windows Vista®
Home Premium



Intel, логотип Intel, Centrino, Centrino Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах. На правах рекламы

X300 – МАСТЕР ИГРЫ

> Новый ноутбук Qosmio X300 с процессорной технологией Intel® Centrino® 2 всем своим агрессивным видом дает понять, что он заряжен на беспрецедентную по реалистичности игру.

> Что дальше?
www.qosmio.ru

Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)
www.toshiba.com.ru

ЭТО ИНТЕРЕСНО



RADIO FUTURE Будущая, уже четвертая в привычной классификации, часть Guitar Hero комплектуется не только барабанной установкой, микрофоном и новой гитарой – все это уже так или иначе было реализовано в Rock Band. Важно другое: с помощью встроенного инструментария можно будет записывать музыку и вокал практически в профессиональном качестве. И загружать полученные треки в Интернет. Как говорил продавец оружия из GTA San Andreas, «The revolution is coming». Жаль, вся эта красота – только на «больших» консолях.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS

Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Activision

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Vicarious Visions

Количество игроков:
до 2

Дата выхода:
14 ноября 2008 года

Онлайн:

www.guitarhero.com

Страна происхождения:
США



Вверху: Надпись «Screen Flip» будто говорит нам: «Вот сейчас будет сложно».

Внизу: Стилуком можно подписывать автографы – бесполезный, но забавный штрих к портрету игры.

Guitar Hero On Tour: Decades

В ДВУХ СЛОВАХ Не успели мы толком наиграться в Guitar Hero: On Tour, как Activision анонсировала продолжение – с обновленной коллекцией треков и привычным минимумом нововведений. За подзаголовком Decades скрываются неплохие подборки песен – от 70-х годов прошлого века до наших дней, от Queen и Red Hot Chili Peppers до Fall Out Boy и Linkin Park. Вехи развития рок-музыки найдут отражение в обликах персонажей и интерфейсе, а короткую карьеру (увы, возможности DS ограничивают) можно будет пройти аж в трех сюжетных режимах – «соло-гитара», «бас-гитара» и «дуэль». Владельцы оригинальной On Tour не должны почувствовать себя обделенными: игра будет полностью совместима с контроллером Guitar Grip от первой части, заявлена даже сомнительная возможность обмена песнями между

двумя разными картриджами. Другое дело, что старый «гитарохват» рискует отправиться в мусорное ведро – разработчики обещают учесть все ошибки оригинала и улучшить эргономику устройства, превратив его во что-то более внятное, чем неудобный кусок пластика с кнопками. А вдруг получится? К сожалению, существенного прироста в качестве звука мы не ждем – возможности музыкального процессора DS безграничны.

ЧЕГО ЖДЕМ? Vicarious Vision очень хотят исправиться и обещают, обещают – новые песни, новый интерфейс, новый контроллер... Плюс все то хорошее, что нам понравилось в Guitar Hero: On Tour. А это уже немало.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неудобного управления и низкого качества звука – главных отталкивающих факторов в общем-то неплохой первой части.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РЕКЛАМНЫЙ ТРЮК Англичане из Headstrong Games удивили журналистов не столько новостью о приквеле к The House of Dead, сколько иллюстрирующим анонс артом. Так, на картинке изображены отрубленные головы разработчиков, разложенные по прилавку супермаркета вместе с мясом и прочими продуктами. «Чисто английская реклама», как шутят британские геймеры, тем не менее, несет и информационную пользу. В игре разрешат отстреливать зомби не только руки и ноги, но еще и головы. И кто сказал, что Wii – это для детей?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
shooter.rail.3D.zombie
Зарубежный издатель:
Sega

Российский издатель:
не объявлен

Разработчик:
Headstrong Games

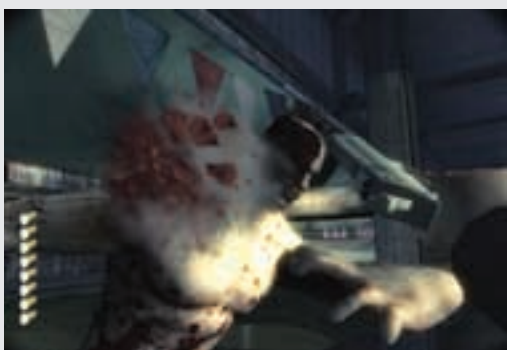
Количество игроков:
до 2

Дата выхода:
I квартал 2009 (Европа)

Онлайн:

www.sega.co.uk/games/?g=497

Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Дизайн монстров в Overkill интересный, но не более того. Для босса этот серый гигант скучноват и недостаточно грозен.

Внизу: Мозги зомби ни к чему. Можно снести им полчерепушки, а они все равно хотят есть.

The House of Dead: Overkill

В ДВУХ СЛОВАХ Вторая попытка привить сериалу House of Dead управление и гейм-культуру Wii, когда посредственное графическое исполнение считается нормой, а садистские игровые эпизоды – «хардкором для тех, кто понимает». В сюжетном плане Overkill является приквелом к играм, вышедшим чуть ранее в уцененном сборнике. Но на этот раз изменения ожидаются серьезные: стилистика наводит на мысли о родригесовской «Планете страха», а геймплей опирается на формулу успеха Resident Evil: Umbrella Chronicles – конечно, со своими оговорками. Так, не последнюю роль здесь будет играть система повреждений, благодаря которой зомби лишаются ног, головы, рук... на них рвется одежда, а от пуль на мертвых телах остаются кровавые раны. Стрельба осуществляется наведением пульта на экран и нажатием «спускового крючка», т.е. кнопки B, тогда как перезарядка проводится несколькими взмахами контроллера.

Этим же движением можно освободиться от объятий живого мертвеца, если тот подобрался к герою слишком близко. Чтобы лучше рассмотреть местность, камеру позволяет немного отклонять влево и вправо, но полной власти над ней не дадут – Overkill останется вполне традиционным «рельсовым» шутером. На вопрос о том, понадобится ли Wii Zapper для комфортной игры, разработчики пожимают плечами. По их словам, управление и так проще некуда, так что пусть каждый игрок решает сам.

ЧЕГО ЖДЕМ? Посвежевшей графики, первоклассного зомби-шутера с возможностью отстреливать конечности, новых устрашающих противников и живучих боссов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучных локаций, несбалансированных уровней сложности, слабенького сюжета, небогатой подборки оружия.

MIDNIGHT CLUB

湾岸 LOS ANGELES



ОКТАБРЬ 2008

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA

MIDNIGHT CLUB
LA REMIX
СПЕЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ PSP®



 XBOX 360.



PLAYSTATION 3



ЭТО ИНТЕРЕСНО



СУРОВЫЕ БУДНИ ИНКВИЗИТОРОВ Прошлое католической ветви христианства в последнее время активно вытесняет другие фантазии в умах игровых разработчиков. Помимо традиционных специализаций священников в играх: борьбы с Драккулой и сокрытия важных тайн в духе историй Д. Брауна, набирает силу новая тенденция. Скоро мы, возможно, увидим не одну игру про Инквизицию: Hellion и Inquisitor: Book of Samael (как на подбор, от первого лица и от польских разработчиков), посвящены как раз искоренению еретиков (и демонов, как же без них?) в псевдоисторическом антураже.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

RPG.PC-style

Зарубежный издатель:

Cinemax

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

Wooden Dragon

Количество игроков:

1

Дата выхода:

не объявлена

Онлайн:

www.wooden-dragon.com

Страна происхождения:

Чехия

Вверху: Сайт игры не обновлялся уже два года, а вот графика, похоже, все десять лет.

Внизу: В параллельной вселенной священники владеют «религиозной магией». Хорошо, что Инквизиция уже расформирована, а то за такие фантазии на тему веры кому-то бы досталось.



Inquisitor

В ДВУХ СЛОВАХ Что-то в последнее время тема Инквизиции (отдельно от Дэна Брауна) приобретает все большую популярность. Однако на фоне бодро разрабатываемой, скажем, Hellion, наша нынешняя гостья кажется увядшей розой – сайт не обновлялся года два, и о судьбе игры неизвестно практически ничего, кроме того, что «Акелла» ее когда-нибудь да выпустит. Наверное, сразу после третьей части Postal – для закрепления репутации издателя самых противоречивых проектов. Судите сами: пусть действие перенесли в выдуманный мир Ultherst, все в нем очень напоминает о темном прошлом реального человечества. Вот признаки: господствующая единая вера под водительством Матери-Церкви (в которой и существует орден Инквизиции), раскол и ереси на фоне средневекового антуража, ожидание грядущего конца света, отраженного в священном писании – книге Апока-

липиса, на всякий случай приписанной не Иоанну, а Иезекиилу. Перцу сюжета добавляет то, что игроку придется примерить на себя роль инквизитора, расследующего случаи отхода от веры, – со всеми вытекающими. Особый упор сделан на необходимость пыток. Целых четыре абзаца посвятили авторы в анонсе описанию четырех вариантов низведения еретиков: двум видам дыб (с растягиванием тела и заламыванием рук), многофункциональному пыточному станку и железной деве. И пока непонятно, удастся ли им создать нечто философское, большее, чем усладу очей начинающего садиста-уайериста...

ЧЕГО ЖДЕМ? Что в сценах пыток будет хотя бы намек на философский смысл, моральный выбор или что-то такое.

ЧЕГО БОИМСЯ? Банальщины, шума на пустом месте и того, что игра вообще не выдет.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОХОТА К ПЕРЕМЕНЕ МЕСТ В первой Art of Murder Николь Бонне пришлось вести расследование не только в родной Франции, но и в амазонских джунглях, и даже в столице государства инков – Куско. В Hunt for the Puppeteer ей предстоит побывать в различных точках Земли. В другой игре City Interactive – Testament of Sin, недавно сменившей название на Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual, археолог Сильви Леру посетит Мальту, Ватикан и Стамбул. Может, сотрудники City Interactive так не любят сидеть на месте, что и персонажам своим не дают покоя?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

City Interactive

Российский издатель:

«Новый Диск»

Разработчик:

City Interactive

Количество игроков:

1

Дата выхода:

1 квартал 2009 года

Онлайн:

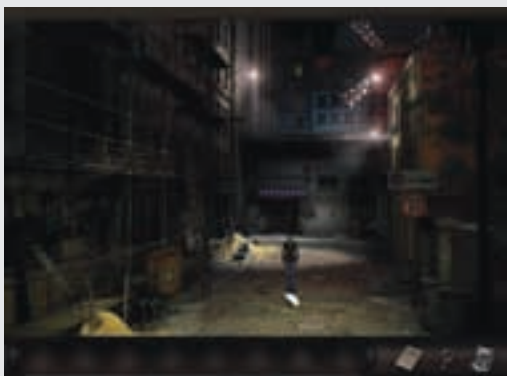
www.city-interactive.com

Страна происхождения:

Польша

Вверху: По заверениям разработчиков, персонажи будут проработаны намного лучше, нежели в FBI Confidential.

Внизу: В FBI Confidential треть игрового времени пришлось провести в темных подворотнях и подлежащих сносу зданиях. Похоже, Hunt for the Puppeteer также не обойдется без подобных локаций.



Art of Murder: Hunt for the Puppeteer

В ДВУХ СЛОВАХ Квест Art of Murder: FBI Confidential, «бюджетный вариант Still Life», для основной массы игроков прошел незамеченным, но запомнился настоящим поклонникам расследований, оставив им надежду на не менее интересное продолжение. И вот прекрасная новость: Николь Бонне, отличившуюся при поиске маньяка-хирурга, ждет свежее дельце. На этот раз речь пойдет о зверствах сумасшедшего убийцы, не щадящего обеспеченных граждан Америки. Фирменный знак – кукла на месте преступления, наряженная в платье XVII века. Казалось бы, какая связь между американским психопатом и французской Бонне, ведь дело происходит на другом континенте? А оказывается, все очень просто – спустя какое-то время жертвы появляются и на родине перспективного агента ФБР. Но, как и в первой части игры, Николь не ограничится посещением одного города:

расследование приведет нашу героиню на Кубу и в Испанию. Стоит отметить, что, по уверению авторов, Hunt for the Puppeteer будет намного мрачнее предшественницы – и это очень важно, ведь первой части изрядно не доставало ощущения страха и безысходности. Надеемся, что и движок Virtools, пришедший на смену Wintermute, поможет воссоздать нужную атмосферу.

ЧЕГО ЖДЕМ? Достойного продолжения FBI Confidential – более долгого и увлекательного. А еще головоломки – их так не хватало в предыдущей Art of Murder.

ЧЕГО БОИМСЯ? Делать вторую часть сериала – едва ли не более серьезная ответственность, нежели работать над первой. И мы боимся, что City Interactive на волне относительного успеха предыдущей игры попросту не оправдает ожиданий.

АНАБИОЗ

С О Н П Р А З У М А



РЕПОРТАЖ

НА ГОРИЗОНТЕ

GEARS OF WAR 2



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Microsoft
**Российский дистри-
бьютор:**
Microsoft
Разработчик:
Epic Games
Количество игроков:
до 10 (мультиплеер)
Дата выхода:
7 ноября 2008 года
Онлайн:
<http://gearsofwar.com>
Страна происхождения:
США

довольно скучную речь о достижениях оригинальной Gears of War. Он вспомнил и о тиражах, и о взаимосвязи продаж игры и консоли, и об оценке по данным сайта-агрегатора metacritic.com, а также перечислил полученные награды. Под занавес Клифф рассказал о последней версии движка Unreal Engine (UE 3.5 – его использует в качестве «мотора» вторая часть) и как она позволила Epic улучшить практически все в новой Gears – доработать освещение и текстуры, увеличить число врагов, причем отмоделировать их еще тщательней.

К сожалению, из его доклада удалось выудить мало нового (правда, он поделился сведениями о не заявленном ранее персонаже-боссе, но к этому монстру мы вернемся попозже). Под конец собравшимся просто-таки не терпелось перейти к тому, ради чего вся пишущая восточноевропейская братия примчалась в Польшу: пройти пару уровней Gears of War 2 и побеседовать с Клиффи один на один (интервью с ним вы найдете на соседних страницах).

Кое-кто поспешил урвать несколько минут в настоящем тире, но мы решили, что с нас вполне хватит тесного знакомства с сиквелом, – и собрались играть до тех пор, пока нас не отгонят от консоли.

Устраиваемся на уютном кожаном диванчике, запускаем уровень. На экране идет вводная заставка: королева локустов продолжает свою речь с того места, на котором прервалась в финале первой части. Ее выступление перемежается видеотрывками, позаимствованными из первой Gears.

Справа: Клифф Блэжински не отказался от возможности пострелять по мишеням из настоящего оружия.



ТЕКСТ
Хасан Али Альмаси

Слово «блокбастер» стало расхожим эпитетом для игр. Хотя так следовало бы называть только те их них, которые ответственны за взлет продаж целевых консолей и расходятся впечатляющими тиражами. Но зачастую подобными титулом награждают проекты, финансовыми достижениями не отличившиеся, – ту же Heavenly Sword или Perfect Dark Zero. Сами по себе они не так уж плохи, но грандиозного коммерческого успеха не добились.

А вот Gears of War заслужила именно такое звание. Появившись на свет два года назад, этот шутер от третьего лица за авторством Epic заставил многих геймеров приобрести Xbox 360. Никто не ждал, что по миру разоидется 5 млн копий оригинальной игры, и неудивительно, что к сиквелу создатели подошли со всей тщательностью.

Обычно издатели присылают в редакцию превью-версии новинок, чтобы мы могли опробовать еще не выпущенные игры и держать читателей в курсе того, как продвигается разработка. Но в случае с потенциальными хитами (например, Metal Gear Solid 4) правообладатели стараются контролировать, какая информация об их произведении будет опубликована, в каких количествах и к какому сроку. Gears of War 2 не избежала участи походов Солида Снейка. Microsoft и Epic решили не рассылать диски, а провести пресс-туры по всему миру: продемонстрировать журналистам свое творение и дать им возможность пройти первые уровни сиквела.

Наше очное знакомство со второй частью состоялось в Польше, на военном полигоне, где жизнь кипела в 50-е – 60-е годы. К сеансам общения с игрой добавились уроки стрельбы (пистолеты и снайперские винтовки), чтобы мы могли сравнить виртуальные воплощения и реальные прототипы. Мероприятие открыл ведущий дизайнер второй части, Клифф Блэжински, зачитав, по правде говоря,





Вверху: Скриншоты не обманывают – геймплей в Gears of War 2 и впрямь выглядит превосходно.

МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ОТЛИЧАЮТСЯ ЛУЧШЕЙ ПРОРИСОВКОЙ, ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА ДЕКОРАЦИЙ СТАЛА БОГАЧЕ, А УРОВНИ – ПРОСТОРНЕЙ.

Она снова объявляет, что не локусты развязали войну с человечеством: земляне и их страсть к разрушению стали причиной кровопролитной битвы. Королева утверждает, что хотя против локустов и были применены средства массового уничтожения, это не помешает ее воинам осуществить свою миссию – уничтожить всех людей на планете.

Затем мы нажимаем «старт» и любимся первой сценой на движке UE 3.5. Действие сиквела, как известно, разворачивается спустя шесть месяцев после финала оригинальной игры: зима приближается, и уцелевшие отступили в убежища, где, как они надеются, до них не доберутся локусты. Доминик Сантьяго, напарник главного героя, Маркуса Феникса, узнает, куда делась его жена, и вместе с Маркусом направляется в госпиталь, расположенный как раз в одном из таких мест.

Удача воина переменчива, и на пороге больницы незадолго до героев появляются локусты: они будто возна-

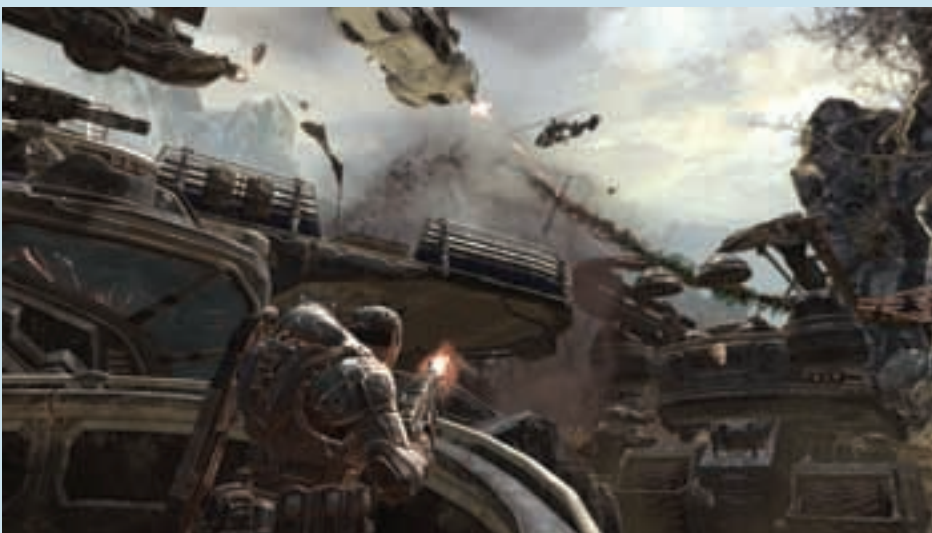
мерились отчаянным безрассудным наскоком захватить здание. Безрассудным – поскольку госпиталь находится в центре крепости людей.

Маркус (теперь он сержант) и Дом получают приказ от Ани (ветераны, несомненно, ее помнят): либо ворваться в больницу и приложить руку к истреблению интервентов, либо натренировать неуклюжего новичка по имени Кармин. Как и раньше, за счет разветвления разработчики дают возможность неопытным игрокам разобраться с тонкостями управления, а затакам – ринуться в самую гущу битвы.

Впрочем, постойте, разве Кармин не умер в первой Gears?

Да, умер. Как выясняется позже в видеосценке, герои опекают не безвременно погибшего Энтони Кармина, а его младшего брата, Бена Кармина, причем у того, как выясняется, есть еще двое братьев. Все они, как один, служат в войсках Коалиции. Мы сразу предположили, что теперь в каждом выпуске Gears of War станем свидетелями гибели солдат из семьи Кармин. Во всяком случае, подобная шутка вполне в духе Клиффа Блэжински с его мрачным чувством юмора.

Но вернемся к игре: видеосценка отличалась высоким качеством картинки и шла без запинок, в отличие от роликов из первой части. А когда начался собственно геймплей, выяснилось, что Клифф не приукрасил действительность, когда расписывал достоинства обновленного движка: благодаря UE 3.5 от сиквела и впрямь глаз не отвести. Модели персонажей отличаются лучшей прорисовкой, цветовая палитра декораций стала богаче, а уровни – больше и просторней. Выпущенные снаряды оставляют дымовые следы, сквозь жар предметы видятся как в тумане, мир вокруг частично разрушаем. Увы, некоторые графические упущения, которыми грешила первая часть, так никуда и не исчезли, пусть и меньше бросаются в глаза, чем ранее: остался эффект texture pop in (текстуры подгружаются уже после запуска игры: тем же страдают все проекты на движке Unreal 3 – например, Mass Effect, Bioshock), погрешности с алиасингом и небольшие недо-



четыре физики. Но в целом Gears of War 2 – невзирая на эти мелкие недостатки – впечатляет, в чем мы убедились, когда начали сражение.

С первых же минут замечаешь, что действие слегка ускорилося, а персонажи движутся быстрее. В связи с этим и управление было улучшено. Повышенная скорость в сочетании с более тонко настроенным кодом обеспечивает еще лучшую связь «нажал кнопку – произошло действие». За те несколько часов, что мы тесно общались с новинкой, наш герой ни разу не застрял в стене, как это порой случалось в первой игре. Он всегда повиновался приказам, а если и умирал, то управление в этом не было повинно.

В самом начале первой миссии, после того, как герои очищают несколько помещений от локустов, они обнаруживают коленапреклоненного воина-гиганта, который молится, закрыв глаза. Когда боец поднимается на ноги, Маркус представляет его Дому как Тая Калисо, воина, владеющего секретными навыками, – сильного и неуязвимого. С этого момента Тай присоединяется к команде (им управляет AI) и помогает игроку изгнать оставшихся захватчиков из госпиталя. Во время этого отрывка мы заметили, что тот след дыма, который оставляют снаряды, служит не просто украшением, а подсказывает, откуда палят враги. Очень полезное нововведение, учитывая, что теперь уровни стали более открытыми.

Также наше внимание привлекли цифры в левом нижнем углу экрана: «разнообразие – приправа смерти» 1\15, «серьезно» 10\100.000 и похожие заметки. Как оказалось, это система отслеживания ачивментов. Когда Клифф Блэжински о ней рассказывал, мы посчитали, что она мало чем будет отличаться от принятой в других играх, где, выйдя из основного режима, вы можете посмотреть, какие условия выполнили для получения ачивмента. Но в Gears of War 2 все иначе: сообщения о достижениях появляются прямо по ходу боя, давая геймерам понять, что еще им требуется сделать для получения того или иного ачивмента. Отличная находка – хочется надеяться, что со временем ее используют и другие студии!

В минуты затишья в госпитале мы решаем выяснить, на что способен «лансер». Все по большому счету осталось неизменным (активные перезарядки, например), но добавилась и особенность, которой не было в коде, демонстрировавшемся на Е3.

Речь идет не о дуэлях на бензопилах, где требуется как можно быстрее нажимать на клавишу В, чтобы победить в схватке. Разработчики добавили еще одну возможность – просунуть пилу между ног противника и затем



Вверху: Как именно нам удастся попасть на спину брумаку, пока неизвестно.

поднять ее вверх, чтобы лезвие впилось, скажем так, в самую уязвимую область неприятеля.

«Лансер» – не единственный ствол из арсенала, который разработчики улучшили. Теперь при расправе с поверженным врагом проявляются особые свойства каждого оружия. Напомним, в первой игре вы могли либо пристрелить упавшего противника, либо разбить ему голову ударом ботинка. В сиквеле же ассортимент добавляющих приемов богаче: разрешено и лупить по лицу, и использовать снайперскую винтовку как клюшку для гольфа, чтобы раскроить череп жертве. Кроме того, как неоднократно сообщалось, можно подобрать еще не испустившего дух недруга и использовать его вместо живого щита. Когда персонаж волочет заложника, одна рука у него, разумеется, занята, так что он способен стрелять лишь из простого пистолета. Если «щит» становится обузой, можно быстро препроводить его в мир иной, сломав шею.

Активируются все эти действия так: если нажать X рядом с поверженным врагом, персонаж исполняет приканчивающий прием. По команде клавиши A герой поднимает тяжелораненых, V отвечает за добивание, а Y – за классическое топтание ног.

Когда мы завершаем задание в госпитале, настает пора выйти наружу: первая миссия второй основной главы заключается в том, чтобы сопровождать гигантский военный джип с названием Кентавр, предназначенный для транспортировки войск. На крыше у него установлен пулемет – очень полезная штука для расчистки пути. Самое лучшее описание, которое можно дать этой громадине, – пиратский фрегат на колесах.

Здесь мы впервые знакомимся с еще одним новым персонажем – Диззи, плотным бородатым мужиком в ковбойской шляпе. Он водитель того джипа-монстра, где обустраиваются Доминик и Маркус. Тай и прочие солдаты Коалиции едут к цели в горах на других Кентаврах.

Уровень начинается с видеосцены: на поле боя царит хаос, Кентавров атаковали риверы локустов (летающие твари, похожие на кальмаров). Запись плавно переходит в реальный бой: сперва требуется отбить воздушную атаку, а затем избавиться от пары брумаков. Существо, которому не досталось места в первой игре, в этой сцене дебютирует. Судя по тому, что рассказал Клифф, и на Риверах, и на брумаках позднее удастся поехать.

И эта миссия тоже показывает, на что способен UE 3.5. Когда на солдат насаждают орды локустов (в каждом отряде не меньше дюжины солдат), движок отлично справляется с задачей – ни качество изображения не ухудшается, ни количество кадров в секунду не падает. Расхваленная физика мягких тел здесь тоже очень хорошо видна: тела гигантских брумаков содрогаются, когда по ним попадают из пулеметов. По ходу действия других Кентавров Коалиции (включая тот, на котором ехал Тай) уничтожают. Кроме одного – его захватывают локусты. Между двумя гигантскими джипами разворачивается битва, пока они направляются к мосту (проехать по нему сможет лишь одна машина). В следующем эпизоде ваш «железный конь» ломается, так что героям приходится выйти из кабины и подождать, пока Диззи починит свою «красотку» (он постоянно говорит о джипе в женском роде – как если бы тот и впрямь был его подружкой).

Все эти этапы складываются в увлекательное, полное адреналина приключение, которое резко контрастирует с последующим, более медленным отрывком: необходимо аккуратно расчистить дорогу для Кентавра в заброшенной горной деревне. В поселении отыскался журнал, где на манер журналов из Ninja Gaiden 2 записана история мира Gears of War. Расчистив дорогу, мы так же осторожно начинаем продвигаться по темному туннелю под горами, где наших героев уже поджидают маленькие ползающие твари – сущие камикадзе с бомбами на спинах.

Когда туннель преодолен, миссия близится к завершению. В более крупной горной деревне персонажи снова расчищают путь для джипа, отбиваясь от засевших на крышах локустов, и при помощи миномета и ручного пулемета, который они отыскали чуть ранее, вскоре избавляют планету от еще одного брумака.

Далее запускается следующая видеосцена: Дом и

Маркус пристегиваются в кабине, которая доставит их в недра земли, во владения локустов. Пока они готовятся спуститься, появляется пришелец нового вида – Скордж (Skorge), высокий подтянутый тип, вооруженный длинной палкой с лезвиями на обоих концах. Все остальные локусты до сих пор были неповоротливыми горами мяса (даже Берсерк могла шустро бегать лишь на короткие дистанции), но Скордж начинает прыгать вокруг с невиданным проворством. Увидев его скачки, Маркус хочет выбраться из кабины, но тут появляется Диззи и кричит, что справится с напастью. К нему присоединяется чудом уцелевший Тай.

Сцена завершается: кабина едет вниз, Маркус ругается себе под нос, поскольку ему не удалось поучаствовать в той схватке, которую сейчас ведут Тай и Диззи.

Предполагалось, что тут демоверсия и завершится, но по какой-то причине этого не происходит, и нам показывают следующий отрывок: Маркус и Дом разговаривают о стычке со Скорджем и гадают, не стоит ли он выше в иерархии локустов, чем сам генерал Раам (финальный босс в Gears of War).

В пещерах, куда прибывают герои, нам представляют следующий новый вид существ – каменных червяков. Они не плохие и не хорошие, обитают под землей, покрыты каменной шкурой и живут за счет сияющих кристаллов, которые растут на потолках и обеспечивают туннели светом.

Мы выпустили в червей пару очередей и, как и ожидалось, выстрелы им не повредили. Но когда персонажи сбили кристаллы, черви поползли к упавшим «лампоч-





Слева: Стратегически используя взрывающиеся снаряды, герои выкашивают отряды локустов.

Внизу: Приехавшие на пресс-показ журналисты успели попробовать свои силы и в стрельбе из настоящего оружия.

кам» и начали их пожирать. То есть, этих существ можно использовать как передвигающийся живой щит (что нам позднее подтвердил и Клифф Блэжински).

Но тут один из представителей Epic заметил, что мы проходим неположенный уровень. Он с извинениями перезапустил машину и предложил опробовать режим «Орда» (Horde).

«Орда» – новый вариант мультиплеера, при котором команда из 5 человек отражает одну волну недругов-локустов за другой, причем с каждым нападением неприятели становятся все сильнее.

К сожалению, код пока не полностью оптимизирован под онлайн-матчи, так что лагов во время сеанса было предостаточно. Тем не менее сперва мы изрядно повеселились, используя локустов как живые мишени. А затем настал черед принимать более стратегические решения – битвы стали сложнее, и нам потребовалось все наше мастерство, чтобы выжить.

«Орда» – отличный режим для проверки того, как ловко вы играете в Gears, поскольку в поздних миссиях враги станут сильнее и точнее, так что потребуется биться слаженно с остальными участниками команды, чтобы выжить. Вдобавок здесь мы увидели кое-какие геймплейные моменты, которые не застали в кампании. Например, если герой падает на колени, он может попытаться отползти в безопасное место, где его исцелит напарник. Все это время персонаж оставляет за собой кровавый след. Кроме того, мы попробовали сжечь противника огнеметом, а также вести прицельный огонь по различным частям тела врага, чтобы замедлить локустов, а также посмотреть, как игра отображает реакцию на попадание.

Gears of War 2, как мы воочию убедились, – бескомпромиссный и кровавый экшн. Когда время, отведенное на ознакомление с новинкой, подошло к концу, у нас оставался один вопрос: «Как скоро мы сможем сыграть в нее снова?» И когда бы следующая встреча не произошла, она не состоится чересчур рано.



Интервью:

Клифф Блежински



? Здравствуйте, Клифф! Что-то вы уставшим выглядите.

Да, мероприятия вроде нынешнего, конечно, выматывают. Кому как не вам, прессе, об этом знать. Люди думают, что вся ваша работа – сплошные игры и веселье, хотя по правде дела обстоят совсем иначе. Со мной так же – взять хоть этот пресс-тур. Сегодня я в Польше, в 17-00 уезжаю в Италию, сразу после тамошней презентации вылетаю в Париж, а оттуда, после выступления, в Лондон. Такой ритм нелегко выдержать, но я не жалуясь – Gears of War 2 стоит того, чтобы ее достойно представляли.

? Мы сегодня опробовали одиночный режим и заметили, что герои больше разговаривают и число видеоврезок увеличилось. Можно больше о персонажах узнать.

Действительно, вторая часть отличается большим размахом и вместе с тем она задушевнее. В первой игре в вашем распоряжении оказывался отряд из четырех человек, заброшенных в тыл врага, а сейчас вы – участник полномасштабных сражений. И в то же время этот выпуск более «человечен», потому что мы больше рассказываем о героях, у них есть свои личные истории – не только у Маркуса Феникса, но и у его лучшего друга Доминика Сантьяго, который, как вы знаете, уже давно ищет пропавшую жену. Эта сюжетная линия очень классная – как разворачиваются события, вы выясняете по мере прохождения Gears of War 2. У вас действительно складывается ощущение, что вы сживаетесь с персонажами, а в первой игре сюжет требовался скорей для антуража, чтобы было от чего отталкиваться.

? В этом смысле сиквел представляется гораздо более амбициозным проектом, чем первая часть, поскольку многим показалось, что именно сюжет был одним из ее слабых мест.

Да, сама игра стала масштабней, а сюжет – еще мрачней. Сценарий подготовил Джошуа Ортега, известный автор научно-фантастических романов и сценариев к комиксам (на самом деле Ортега пока сочинил один крупный sci-fi роман, Frequencies; до этого занимался журналистикой – писал о сфере развлечений и, в том числе, музыке. Кроме того, он создал сценарии к нескольким комиксам, в том числе и тем, которые делались по лицензии Star Wars, Battlestar Galactica и т.д. – Прим. ред.)

? Хоть графически сиквел и выглядит отлично, мы заметили пару багов. Поздняя подгрузка текстур – самый заметный огрех, так что есть опасения – та версия, что вы сегодня показали, финальная или же недостатки будут устранены до релиза?

Та версия, которую мы сегодня показываем, – почти что готова, но дело в том, что мы запустили неоптимизированный код с жесткого диска дебаг-консоли. Так что к релизу надеемся свести огрехи вроде тех, которые вы заметили, к минимуму, – доработаем, так сказать, напильником все шероховатости.

? Во время презентации вы показали каменных червей (rock worms) и мы начали проходить этот отрывок, пока нас не остановили. Не могли бы вы рассказать о них поподробнее?

Каменные черви – коренные обитатели пещер, но учтите, что события нашего шутера происходят не сплошь в подземельях. На лабиринты приходится примерно четверть игры, а в основном действия будут разворачиваться под открытым небом, на просторах, где открываются очень живописные виды. Черви не примыкают к какой-то из сражающихся сторон; пули их не берут. Задумка такова: игрок вынуждает этих монстров сдвинуться, сосредоточивая кристаллы, которые растут в пещере. А потом прячется за червями как за живыми щитами. В пещерах есть открытые участки, а локусты вооружены «Тройками» (Troika – убойные штатные ручные пулеметы), так что каменная шкура подземных обитателей окажется очень кстати. Если, конечно, вы их заставите двигаться.

? А в мультиплеере червяки будут?

Нет, в мультиплеере их нет, но у нас есть щит, который можно носить с собой или втыкать в землю, чтобы использовать как импровизированное укрытие. Еще, разумеется, разрешено прятаться за заложниками.

? Щит нельзя уничтожить?

Да, но его можно уронить на землю. Еще недруги способны прострелить вам локоть или ботинок, если с того места, где они находятся, видно, что щит вас укрывает не полностью. Еще они способны подкрасться сзади и гранату вам подкинуть. Когда щит уже не нужен, его лучше бросить или же подобрать, чтобы еще где-нибудь использовать.

? Расскажите поподробнее о пополнении арсенала.

У нас есть новый класс – тяжелое оружие. Скажем, миномет, который вы могли опробовать чуть раньше. К нему требуется привыкнуть, однако его убойная сила впечатляет. Правда, когда вы несете подобное оружие, то двигаетесь медленней и не способны бегать, хотя возможность прятаться за укрытиями сохраняется. Еще есть «мульчер» (Mulcher) – что-то вроде большого автоматического пулемета. Самое классное в нем – а также в «тройке» – то, что правый «курок» контроллера отвечает за механизм охлаждения, так что если вы будете ритмично жать на него, то спасете пулемет от перегрева и сможете беспрерывно выпускать по врагам одну очередь за другой. Еще разрешается просто надавить на «курок» один раз, чтобы спустить пар и охладить пулемет. Кроме того, у нас есть граната с ядом и «скорчер» (Scorcher) – по сути, очень мощный огнемет. Активная перезарядка поможет подбавить жару – пламя будет бить дальше. Старое вооружение мы, конечно, тоже сохранили – к слову, пересмотрели баланс для всех видов.

? А какое все-таки самое мощное?

По чистой мощи ничто не сравнится с «Молотом Зари» (Hammer of Dawn). Сложно пережегать космический спутник, который

бьет лазерными лучами, но конечно, все зависит от ситуации. Нельзя сказать – вот это оружие в игре самое клеевое! Все зависит от ситуации.

? Одно из главных нововведений в UE 3.5 – больше взаимодействия с декорациями. Так что мы гадали, удастся ли сравнить укрытия с землей.

Можно откалывать куски от защитных укрытий, но нельзя полностью все уничтожить. Мы хотели сделать шутер, где важно прятаться, а не симулятор машины для сноса зданий, дав игроку шанс уничтожить все.

? Во вступлении звучит голос королевы локустов, увидим ли мы ее на этот раз во плоти?

Пока я могу вам сказать лишь, что к концу GeoW 2 вы будете знать гораздо больше о королеве и иерархии локустов, чем сейчас.

? Мы немного поиграли с «камерой мертвеца», когда опробовали Horde. В других мультиплеерных режимах эта опция тоже предусмотрена?

Ах да, после того, как вы умираете, вам разрешается осмотреть поле боя и сделать скриншоты. В Horde у вас возможностей больше, поскольку вы способны вручную управлять камерой, и оповещать напарников, где притаились локусты. Таким образом, вы помогаете команде выиграть раунд перед тем, как воссоединиться с ними в следующей схватке. Естественно, в сражениях с другими живыми игроками воспользоваться «камерой мертвеца» нельзя.

? Можете нам побольше рассказать о режиме meat flag?

Дело в том, что meat flag – это «выжившие». Как вы, наверное, знаете, «выжившие» – люди, которым удалось спастись от локустов, хотя у них не было защиты от CoG. Вам нужно их охранять, следить, чтобы в них не попадали пули. Если их изрешетят, они взбесятся и могут даже на вас накинуться. Так что это по сути, все тот же capture the flag, с той разницей, что флаг пытается всех убить.

? Немного деловых вопросов. Вы хвастались, что потратили на разработку первой игры меньше \$10 млн, что по меркам современных HD-проектов достаточно скромная цифра. А во сколько вам обошлась вторая часть?

Честно говоря, не знаю. Этот вопрос скорее следует задать Марку Рейну (вице-президент Epic) – он как раз и хвастался насчет первой части.

? Unreal Tournament когда-то была главным проектом Epic Games, но теперь ее место заняла Gears of War – новый движок уже дважды демонстрируется на примере выпусков именно этого сериала. Что вы чувствуете по этому поводу?

Меня это невероятно вдохновляет и веселит. UT всегда будет моей любимцей – благодаря ей Epic заявила о себе. Но знаете, если судить по продажам первой Gears of War,

становится ясно, что нам непременно нужно сделать вторую часть и сделать ее настолько грандиозной, насколько мы только можем. К счастью, у нас отличная команда и прекрасный движок, разработанный собственными программистами.

? В прошлом году в адрес Ubisoft было высказано немало нелестных слов, поскольку они использовали Джейда Реймонда, чтобы продать Assassin's Creed.

Да, я в курсе. Очень жаль, что так вышло, потому что я знаком с ней и понимаю, как много труда она вложила в игру.

? Да, но разве вы, ребята, не пытаетесь то же самое перевернуть. Парни хотят быть как Клиффи Б., девчонки на вас заглядываются. А игру потом будут расхватывать благодаря вашему объяснению.

ХАХАХАХА! Как и Джейд, я очень много сил и времени отдаю играм. А тот, кто над ними трудится, должен правильно представлять свое детище прессе. Если люди чувствуют, что именно я с этой задачей лучше всех справлюсь, то так тому и быть. Ведь я же не сам все проекты эти делаю, я всегда уточняю, что работаю с прекрасной командой и именно благодаря им все так хорошо получается. **СИ**





Тройной удар «БУЖИ»



ТЕКСТ
Степан Чечулин

В конце этого года компания «Бука» собирается выступить сразу в трех жанрах. Любителей RTS ждет сражение китайцев с русскими в «Chronostorm. Сибирский Рубеж». Фанаты «Дома 2» вообще и Ольги Бузовой в частности уже могут откладывать деньги на «Черную метку». Все остальные, кстати, тоже могут – кроме Бузовой в игре еще много интересного. Наконец, ценители экшнов от третьего лица просто обязаны взять на заметку «Симбионт». Ну а чтобы не быть голословными в своих суждениях, мы заглянули в офис компании «Бука» сами и посмотрели все три игры. На ближайших страницах – наши впечатления от увиденного.

Chronostorm. Сибирский Рубеж

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Разработчик:
Ulysses Games
Онлайн:
www.chronostorm.ru
Дата выхода:
13 ноября 2008 года

Внизу: Графика в игре выдержана в стилистике книжной иллюстрации. Это позволяет сделать много спецэффектов при умеренных системных требованиях.

Еще ниже: Удар реактивной артиллерии, как всегда, страшен.

Сhronostorm. Сибирский Рубеж» напоминает Company of Heroes и Warhammer 40,000: Dawn of War (сотрудники «Буки» и Ulysses Games – большие фанаты этих RTS). Здесь тоже юниты рождаются отрядами, нужно захватывать стратегически важные точки и так далее.

Сюжет игры фантастический. По замыслу разработчиков, в недалеком 2015 году Китай ни с того ни с сего нападет на Россию. Вспыхнет полномасштабная война. Правда, без использования ядерного и прочего оружия массового уничтожения. По какой причине разгорелся конфликт, чего хотят власти КНР от нашей страны – неизвестно, ответ на этот воп-

рос и станет главной интригой игры, но лишь в финале мы выясним все.

Играть предстоит за капитана ФСБ Ивана Мамонова – усатого мужчину, почему-то похожего на Чапаева. Иван курирует главный военный проект вооруженных сил РФ – управление временем. После нападения китайцев он волею судьбы оказывается единственным, кто умеет пользоваться «темпоральной» технологией. Так что нашего героя сразу назначают командиром особого подразделения, выполняющего самые сложные миссии. Разумеется, специальная группа может использовать новую технологию, на которой и строится геймплей.

Суть в том, что в вашем распоряжении всегда несколько хитрых «временных» приемов, заметно облегчающих жизнь. Так, можно накрывать врагов или союзников специальным куполом, который в небольшом радиусе как бы замораживает время. Если подобным «зонтиком» прикрыты ваши войска – до них не долетают пули и снаряды. Если же под купол попадут отряды неприятеля, то некоторое время не смогут двигаться. Другая интересная способность позволяет вызывать подкрепление из прошлого или будущего. Клик мышкой – и вот на поле боя выезжают старенькие Т-34, «Катюши» или гигантские шагающие роботы, поливающие врагов из плазменных пушек. Но пригласить на пикник первобытных людей или динозавров, увы, не получится.

На все эти фокусы, конечно, нужны ресурсы, коих в игре всего два вида. Собственно «ресурсы» (так и называются) и электроэнергия. Добываются они просто: «ресурсы» генерируются в стратегически важных точках. Их, на манер Dawn of War, нужно захватывать и удерживать. Ну а электричество вырабатывают станции, которые надо соорудить на базе.

Впрочем, много времени постройке лагеря в Chronostorm уделять не придется. Возвести позволено всего пять зданий, причем строятся они очень быстро. Как мы убедились, «Chronostorm. Сибирский Рубеж» навязывает довольно высокую скорость игры, так что сообщать нужно быстро, и чаще приходится идти в атаку, а не отсиживаться на базе.

Враг, опять же, совсем не дурак и нападает стремительно. Ищет слабые места в обороне, да и вообще ведет себя почти как человек. У вас, впрочем, будет чем ответить. Кроме пехоты нам доступны танки, ракетная артиллерия, вертолеты и так далее. Видов юнитов немного, но каждый тип войск обладает каким-нибудь уникальным умением. Например, пехота способна забрасывать врагов гранатами.

«Chronostorm. Сибирский Рубеж», что заметно уже сейчас, не станет прорывом в жанре RTS. Это довольно привычная стратегия. С хорошим драйвом и парой занимательных фишек. Игре не хватает лоска высокобюджетных стратегий от Relic, краскам недостает яркости, а взрывов хоть и много, но выглядят они на троечку. Тем не менее, Chronostorm вполне может стать неплохим развлечением на пару вечеров.



Черная метка

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
adventure.first-person.
modern
Разработчик:
«Орион»
Онлайн:
www.thehunt.ru
Дата выхода:
ноябрь 2008 года

Следующей игрой, которую нам показали, стала «Черная метка». По словам Алексея Пешехонова, ее продюсера, данную разработку можно смело называть российским ответом Condemned. Что, согласитесь, достаточно громкое заявление. Но в данном случае – это не пустые слова. Мы своими глазами увидели действительно очень качественный, атмосферный,

жестокий триллер, который одновременно похож на Condemned и на Manhunt.

Пока мы с ужасом смотрели, как главный герой подбирается к злодею в маске, лупит его по голове киркой, а потом душит, Алексей пересказал сюжет игры.

Итак, действие разворачивается в мрачном будущем (опять!), когда на ТВ самые высокие рейтинги имеет новое реалити-шоу «Черная метка». Правила просты. Однажды человек (это может быть любой случайный гражданин) получает ту самую метку. Если он от этой штуки вовремя не избавится (передав каким-то образом другому бедняге), за ним начинается охота. Причем в травле могут принять участие все желающие. Тут и придурки, решившие попробовать себя в амплу гладиатора, и любители, считающие шоу своим хобби, и профессиональные охотники, зарабатывающие на жизнь убийствами в прямом эфире. Главному герою игры, конечно, не повезло: избавиться от метки не удалось, и теперь за ним начинается охота.

Как и в Condemned, главное в «Черной метке» не стрельба из всех видов оружия, а рукопашный бой. Огнестрельного вооружения мало, отыскать его сложно. К тому же у героя нет с собой запасных патронов, так что, расстреляв обойму, он либо выкидывает пушку, либо орудует ей, как дубиной.

Выживать в «Черной метке» действительно сложно, в чем мы и убедились на собственном опыте. Если вам удастся заполнить обрезок арматуры, то разобраться с одним врагом вполне реально. Но идти на двух или трех охотников – настоящее самоубийство. Злодеи действительно умны, а герой гибнет, словив два-три удара дубиной.

Поэтому на первый план выходит скрытность. Чтобы дойти до финала жесткого шоу, придется постоянно красться в темноте, жаться к стенам, убивать врагов без шума и пыли, нападая со спины. «Тихие» убийства мало того что позволяют сохранить жизнь, так еще и очень зрелищны: здешние фаталити не уступят в жестокости той же Manhunt.

Вообще говоря, «Черная метка» выглядит не хуже, чем многие добротные экшны западных студий. Например, удивительно хорошо сработали дизайнеры уровней. Архитектура локаций уникальна, на каждой из них царит своя атмосфера. Так, нам показали подземные туннели, где обитает банда каннибалов. Так вот, в этом уютном уголке все настолько мрачно, что мурашки по коже. Скажем, мы видели, как поедают человеческую ногу, а одного несчастного пленника на наших глазах забили кувалдой.

Выбравшись из жутких подземелий, главный герой оказался в парке развлечений, где на него тут же устроили охоту адские клоуны. Их любимые шутки – неожиданно выскакивать из-за угла и сносить битой головы всем неосторожным, или запустить детские паровозики, начиненные тротилом... Тошнить от всего этого не начинает, но волосы на голове шевелятся.

Чтобы поддержать нужную атмосферу, на каждом уровне расставлены телевизоры, где в прямом эфире удается посмотреть на собственные приключения в формате реалити-шоу. Ведет его, кстати, героиня «Дома 2» Ольга Бузова, так что получается забавно.

Оценивая все увиденное, можно смело сказать: «Черная метка» – это одна из самых многообещающих отечественных игр, выходящих в конце этого года. Тут действительно напряженная атмосфера, захватывающий геймплей. Ну и, опять же, Ольга Бузова в роли ведущей.



Справа: Когда вы бьете злодея по лицу, у него появляются синяки, а из носа течет кровь. Все как в жизни.

Внизу: Веселые клоуны всегда рады сыграть с вами злую шутку.

Внизу справа: Эффективность огнестрельного оружия сложно переоценить. Но патроны придется беречь.





Демонстрацию экстремальных развлечений от «Буки» продолжила игра «Симбионт». В будущем (см. выше) ничего хорошего нас с вами не ждет. А если верить прогнозам сценаристов из студии Targem Games (EX Machina, Sledgehammer), то уже в конце 2008 года случится самый настоящий Апокалипсис. Причем виновником бед окажется не большой адронный коллайдер, а жестокая инопланетная раса, неожиданно нагрянувшая на Землю. И хотя они не убить, как вы могли бы подумать, а поработить человечество.

Вооруженные силы всего мира, разумеется, с угрозой справиться не смогли, и недолго думая жажнули по крупным городам, захваченным чужими, ядерными ракетами. Космическим злодеям от этого хуже не стало, а вот людей добила окончательно.

Всю эту драму мы видим в начальном ролике, который преимущественно состоит из вызывающих трепет кадров разбомбленной в пух и прах Москвы.

Главный герой – обычный человек, очнувшийся в жуткой лаборатории инопланетян где-то под Красной площадью. Он ничего не помнит, однако быстро соображает, что из этого мрачного места надо скорее удирать. Прихватив с собой окровавленную битку, найденную под кроватью, бедняга выбирается из плена и отправляется на поиски правды.

Вначале, как мы убедились, ситуации выглядят в целом стандартно: рассвирепевший герой влетает в помещение, где и начинает палить во все, что движется. Кругом свистят пули, гремят взрывы, хлещет кровь и раздаются вопли умирающих врагов. Пусть наш подопечный и страдает амнезией, но крепко дать врагу кулаком в зубы это ему не мешает. Кроме того, он метко стреляет из автомата, неплохо управляется с дробовиком, способен прицельно кидать гранаты.

В процессе прохождения, однако, наш супермен мутирует. Такая вот у него способность в результате опытов проявилась. Собирая с трупов фрагменты внеземных ДНК, вы можете выстраивать из них замысловатые цепочки, изучая таким образом новые инопланетные способности или улучшая уже существующие. Умений довольно много, а сам процесс «склеивания» ДНК превращен в забавную мини-игру. К середине игры главный герой окончательно переродится в монстра (и все из-за неосторожного обращения с носителями генетической памяти!), не сможет пользоваться человеческим оружием (из-за когтей), после чего игра превратится в очень жестокий мордобой. Главперсонаж своей мутировавшей шипастой лапой музгит врагов и выписывает сложносочиненные комбо-серии. При этом кругом снова кровь, но враги уже теряют конечности, а отрубленные головы катятся по ступенькам – словом, как мы любим.



При всех плюсах «Симбионт» не назовешь прорывом в жанре. Графика хороша, но не более того. Разрушаемости почти нет, главный герой не умеет прятаться за укрытиями (а ведь это уже стандарт для современных экшенов), выбор оружия невелик. С другой стороны, игра вряд ли успеет надоесть. Разработчики обещают 5-6 часов чистого как слеза экшн-геймплея, так что мы, вероятно, увидим финальные титры чуть раньше, чем бодрое приключение превратится в занудство. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
adventure.third-person.sci-fi
Разработчик:
Targem
Онлайн:
www.theswarm-game.ru
Дата выхода:
23 ноября 2008 года

Вверху справа: В начале игры любимое оружие героя – битка...

Вверху страницы:... и автомат Калашникова

Симбионт

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

На выставке AM Show 2008, помимо всего прочего, без особой помпы была показана новая игровая консоль. Выпускает ее компания Exami, всего на ней будет доступно около десяти игр, включая Arcana Heart II. Как несложно догадаться, это никакой не конкурент PlayStation 3 и Xbox 360. Не факт даже, что приставка поступит в открытую продажу – пока предполагается, что геймеры будут брать ее в аренду. На самом деле, это духовный наследник платформы Neo Geo AES; то есть, «одомашненная» версия аркадного железа, на котором запускаются ровно такие же игры. Без всякого предварительного портирования. Выгода для геймера очень простая: так можно вдоволь (не тратя стойеновые монетки) натренироваться в любимом файтинге, причем на собственном крутом HD-телевизоре. Компании это тоже обходится недорого – запихнуть в ящик (консоль выглядит не очень красиво) железо, записать игру на сменный маленький картридж, и все.

После анонса новой платформы поклонники Dreamcast опять принялись страдать по поводу судьбоносного решения Sega прекратить поддержку приставки. Как справедливо замечают они, на «аркадной версии Dreamcast» – платформе Naomi – игры выходят до сих пор. Даже сейчас, в 2008 году! Вполне возможно, что такая Dreamcast даже переживет свою убийцу – PlayStation 2. Вполне возможно, что Sega стоило сохранить и Dreamcast. Хотя бы в таком же формате, как и консоль Exami: нишевая и довольно-таки дорогая система для энтузиастов аркадных игр.



Авторские колонки

Константин Говорун

Как правильно съездить в Японию?

Яна Сугак

Как отразится мировой финансовый кризис на западной игровой культуре?

Илья Ченцов

А хотите – по-настоящему?

Андрей Михайлюк

Рассуждения о бенчмарках и видеокартах.

Вячеслав Назаров

Игры можно потреблять в уютной домашней обстановке с приглушенным светом, а можно – на безумной корпоративной оргии. Выбирайте.

Спецматериалы и интервью

56

«СИ» в Японии: Devil May Cry 4
Все, что вы хотели знать о DMC 4, но боялись спросить, мы узнали у создателей игры.

62

Diablo: история одного короля
Изучаем жизненный путь этого легендарного RPG-сериала.

66

«СИ» в Японии: AM Show 2008
Смотрим самые интересные игры для аркадных автоматов.

Смотрите также



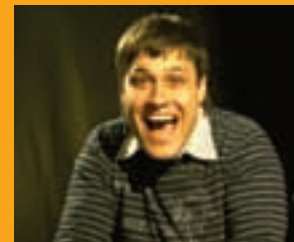
Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парады

Хит-парад Великобритании

1	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts
2	Wii Fit	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo
4	Warhammer Online: Age of Reckoning	EA
5	Tiger Woods PGA Tour 09	EA
6	Mercenaries 2: World in Flames	EA
7	Wii Play	Nintendo
8	Carnival: Funfair Games	Take-Two
9	TNA IMPACT!	Midway
10	Spore	EA

Хит-парад Японии

1	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
2	Dragon Ball DS	Namco Bandai	DS
3	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
4	Eternal Sonata	Namco Bandai	PS3
5	Quiz Magic Academy DS	Konami	DS
6	Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena	Marvelous	PSP
7	Wii Fit	Nintendo	Wii
8	Samurai Dou Portable	Spike	PSP
9	One Piece Unlimited Cruise: Episode 1	Namco Bandai	Wii
10	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii

Новые темы



«В фокусе»: История Command & Conquer

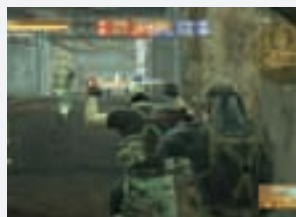
Command & Conquer – самая популярная стратегия в реальном времени, благодаря которой геймеры узнали, что стратегии могут быть не только трехмерными, но и четырехмерными.

смотрите на Gameland.TV с 15 октября

События прошлых лет

Год назад

На пресс-конференции Konami в рамках Tokyo Game Show 2007 были показаны новые трейлеры MGS4 и MGS Online.



Пять лет назад

Sony сообщила, что Gran Turismo 4 вряд ли появится на прилавках раньше весны 2005 года.



Восемь лет назад

Корпорация Sony наконец-то раскрыла все детали грядущей премьеры PlayStation2 на американском и европейском рынках.



«СИ» В ЯПОНИИ: Devil May Cry 4

Интервью
с создателями

Продюсер Devil May Cry 4, Хироюки Кобаяси (на фото – справа), без усталости общался с журналистами в те времена, когда игра еще не появилась на прилавках. Тем не менее, когда я прошла все миссии четвертого выпуска и за плечами остался финальный бой, выяснилось, что вопросов не убавилось, а скорее прибавилось. Не терпелось расспросить создателей, почему одни и те же боссы появляются на арене трижды, почему стильность в сценках то и дело граничит с абсурдом и как правильно звучит имя Нерона. Хотя нет, в имени Нерона я не сомневалась, ведь глава европейской PR-службы Capcom, Бен Ружетель, обмолвился: да, юноша – тезка печально известного римского императора. И, как оказалось, зря не сомневалась. Отчего во всей нынешней статье Нерон превратился в Неро и как его имя придумывали создатели, вы узнаете на этих страницах (хотя, признаюсь, переучиться мне теперь будет нелегко), но чуть позже. Сперва я расскажу, как проходила наша встреча.

Первым на интервью прибыл руководитель проекта, Хидеаки Ицуно (на фото – слева). И с порога же заулыбался: «Слушайте, да вы так похожи на Леди! Знаете, мы же брали за образец русскую девушку, когда придумывали Леди, – Юлю Волкову. Здесь тогда была очень популярна группа «Тату». «Ох нет!» – пронеслось у меня в голове – «Кому сказать, что главный ответственный за DMC 4 сказал, будто я похожа на персонажа из игры, – так все решат, что он из вежливости расшаркался. Брюнетка – значит, Леди. Была б рыжей и загорелой – назвали бы Лючийей! Но не вырезать же фразу про «Тату!»

Так и оставляю теперь – без купюр.



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

? С Триш все понятно – она американка. А кто по национальности Глория?

Ицуно: Глория была задумана как замаскированная Триш, так что, видимо, и она американка.

? Когда DMC 4 только готовилась, Кобаяси-сан очень часто давал интервью, а Ицуно-сан – никогда. Почему?

Ицуно: Я был очень занят разработкой игры: если уж есть время давать интервью, то лучше его потратить на то, чтобы еще немного потрудиться над проектом.

? В DMC4 было много сцен, которые выглядят и очень стильно, и немного абсурдно одновременно, как, например, ужимки Данте с розами. Почему вы их такими сделали?





Кобаяси: Хмм, почему... В третьей части у нас уже была такая задумка – перестараться. Фанаты такие «перегибы» хорошо приняли, поэтому в четвертую часть мы их тоже перенесли.

А какой, по-вашему, должен соблюдаться баланс между стильным и абсурдным?

Кобаяси: Весь штат – в основном мужчины, поэтому мы старались сделать такую игру, чтобы женщины нас не раскритиковали. Я предупреждал: главное, не перестарайтесь.

Ицуно: В третьей части все-таки таких моментов немало было – на грани, что называется. То есть, знаете, всегда есть такая грань, до которой что-то еще смотрится удобоваримо, а сверх – кажется чересчур.

А что вы имеете в виду под «перестараться»? Слишком много фансервиса для девушек?

Кобаяси: Ну вот например, в третьей части очень многое было переделано. Например, в сцене из DMC3, когда Данте побеждает Цербера, проделывает все кульбиты с нунчаками и встает в эффектную позу, он изначально подмигивал зрителю. Мы это убрали. А в четвертой части, в сцене, когда Глория пролетает над камерой, у нее сперва фалды костюма задирались. Это мы тоже вырезали, так как подумали – что-то уж слишком откровенно!

А в четвертой части что вы придумали в первую очередь, сюжет или персонажей?

Ицуно: Сначала была придумана главная идея – необходим новый крутой герой. А потом, опираясь уже на те сцены, которые хотелось сделать, мы выстроили все остальное.

То есть с самого начала вы твердо решили – Неро быть?

Ицуно: Нет, сначала мы решили – бюджет человек с рукой дьявола. А потом уже добавили ему черт характера, и так на свет появился Неро.

В DMC3 главным дизайнером персонажей был Дайго Икено. Но в DMC4 вы сменили главного художника. Почему?

Ицуно: Почему...

Кобаяси: *смеется* Ну как почему!

Ицуно: Икено-сан сказал: «Как, опять нужно рисовать дьяволов?!» Он очень любит рисовать мускулы, а вот дьяволы ему, видимо, поднадоели, так что он переключился на Street Fighter IV. Мы решили поискать нового художника и нашли подходящего человека, Тацую Есикаву, в нашей команде.

На некоторых эскизах Неро выглядит так, будто ему 14 лет, хотя по игре ему явно 19-20. Когда вы

определились с его возрастом и характером? Или же это все фантазии дизайнера?

Ицуно: Сначала Есикава-сан и я думали над дизайном, и увлеклись.

Он сделал очень много набросков, но мы не могли решить, на каком остановиться.

Сначала мы хотели сделать главным персонажем эдакого подростка трудного возраста (13-14 лет), лишь бы не слишком молодого – а то будет выглядеть, как девочка. Мы долго придерживались «юного» варианта, пока создатель моделей не обратил наше внимание на один из эскизов, где Неро был ближе к себе нынешнему. Мы подумали – а что, тоже неплохо, такого героя одинаково хорошо примут и мужчины, и женщины. Главное, что выглядит круто!

А вот все-таки то, что Неро лицом похож на Данте из третьей части – это замысел такой или случайность?

Ицуно: Сначала мы хотели сделать персонажа, который бы превзошел Данте, – был бы круче, чем он, причем независимо от того, похож он на главного героя сериала или нет.

Но хотя мы сперва и не собирались их делать похожими, в итоге Неро очень похож на Данте – и цветом кожи, и цветом волос. Так уж вышло, пусть и не задумывалось изначально.

А почему вы его назвали Неро? Ведь обычно персонажей в DMC называют по именам из «Божественной Комедии». Или же вы хотели его сделать тезкой римского императора?

Ицуно: Мы всем коллективом переживали, какое же имя выбрать – хотели короткое, из двух слогов. В этом плане мне очень нравится имя «Нео» в «Матрице» – оно короткое, звучное и хорошо отражает смысл истории. Я хотел того же эффекта добиться, и мы остановились на «Неро». Кстати, хотя плащ у него выглядит темно-синим, подразумевается, что он все-таки черный. Также в Gundam есть боевой «Гандам» темно-синего цвета, и при этом подразумевается, что он черный. Просто если бы мы костюм Неро действительно черным сделали, персонаж бы терялся на фоне декораций. Насчет римского императора мы не думали.

То есть вы не ожидали, что фэны потом будут домысливать: а, его зовут Неро, а ведь в первой части был Неро Анжело, который на самом деле Вергилий! Значит, Неро и есть Вергилий! Вы рассчитывали, что начнутся такие разговоры?

Ицуно: Мы, конечно, не против, чтобы фэны такое придумывали, но мы хотели показать, что они все-таки разные, поэтому намеренно изменили написание – в первой части персонажа зовут «Нело Анжело», а нашего героя – Неро.



? А все подумали – японцы «л» и «р» не различают, значит, имена одинаковые!

Все смеются

? А еще какие-то книги кроме «Божественной комедии» вы в работе используете?

Кобаяси: В основном все же ее, и даже если какие-то мотивы пересекаются с другими книгами – это не значит, что мы специально ими как источниками вдохновения пользуемся. Просто нередко случаются такие ненамеренные заимствования.

? В игре так и не было объяснено, как Неро связан с семьей рыцаря Спарды. Почему вы об этом так и не рассказали, копите материал для сиквела?

Ицуно: Нет, у нас такой идеи не было – непременно что-то оставить для сиквела. Просто мы решили – зачем рассказывать все секреты полностью, пусть лучше будет на 80% где-то все разъяснено. Вам же и так понятно, почему он такой...

? Но я не верю, что Спарда изменял Еве!

бесценное зрелище – глаза у Ицуно и Кобаяси округляются

Ицуно: Мы впервые такую идею услышали! Нет, никто никому не изменял.

? А когда вы распределяли баланс сил между Неро и Данте, что было самым сложным? Как вы их уравнили?

Кобаяси: Уравнили? Да нет там никакого равенства! **смеется**

? Так получается, что вы специально предусмотрели, что Данте будет немножко сильнее?

Кобаяси: Да, сначала Данте сильнее, но если не знать его комбо-приемы, то играть сложно. За Неро проще освоиться – его демонической рукой легко управлять. Вдобавок ему есть, куда расти, так что, когда за него разучиваешь всякие сложные комбинации ударов, он приближается к Данте по классу. В этом смысле мы баланс постарались сохранить.

? А кому пришла в голову идея такого оружия, как Pandora Box?

Ицуно: Сначала я как руководитель предложил идею – должно быть оружие, которое бы изменялось. Чтобы у него примерно четыре облика имелось. А дизайнеры уже додумали, нарисовали «Ящик Пандоры» и я сказал – прекрасно!

? А почему вы решили использовать одних и тех же боссов даже не два, а три раза?

Кобаяси: Сначала мы хотели только в двух битвах их задействовать – один раз против Неро и один раз против Данте. Но потом посчитали бюджет и подумали – зачем же таких замечательных персонажей на ветер выбрасывать, давайте еще раз их используем! Плюс мы хотели таким образом удлинить прохождение, боялись, что игра выйдет слишком короткой, а когда все соб-

рали, то убедились, что нет, хватает экшна, и без третьего столкновения можно было бы, в общем-то, обойтись. Но решили не вырезать эту миссию.

? В DMC всегда озвучка была на английском, а японской дорожки не было, почему так?

Кобаяси: Когда японцы смотрят зарубежные кинофильмы, они предпочитают слышать оригинальные голоса актеров. Считают, что переозвучка – не так уж круто. Знаете, как заокеанские фанаты аниме предпочитают субтитры. Поэтому мы решили, что будет более стильно выглядеть, если мы оставим только английскую дорожку. Правда, теперь вышло аниме, а там все герои разговаривают по-японски, так что традиция прервалась. **улыбается**

? А в создании аниме вы участие принимали?

Кобаяси: До того, как аниме было запущено в производство, мы уже трудились над четвертой частью. И появилась такая идея сперва – разбить игру на эпизоды, сделать в ней несколько законченных историй-миссий. Но это было до того, как Неро получил главную роль. Сперва предполагалось, что ведущим героем станет Данте. Что к нему приходят наниматели, он поручение выполняет и эпизод заканчивается. Так мы DMC4 в тот момент видели, но позднее от этой идеи отказались. Когда началась работа над сценарием аниме, мы авторам предложили эпизоды выстроить как отдельные законченные истории. Поэтому все 12 серий повествуют о разных заданиях

Сверху: Режим Legendary Dark Knight – Данте (или Неро) против полчищ врагов. Имеется лишь в PC-версии (отзыв о ней вы прочтете в этом номере «СИ», в дайджесте).



Данте. Сразу же было решено, что именно он станет главным героем аниме.

? Почему в таком случае сериал вышел не настолько задорным, как игра?

Данте обычно достаточно веселый, а в аниме видно, что он устал от жизни, ему все остальные герои надоели, он от них просто отмахивается. Почему такая перемена?

Кобаяси: Таким его увидел режиссер аниме.

? Зрелищных драк мало тоже потому, что режиссер так увидел?

Кобаяси: Даже режиссер хотел бы больше экшна там видеть, но бюджет не позволял! Для самых ключевых моментов драки оставили, а вот остальное время пришлось разговорами забивать. Все в этом мире решают деньги. *смеется*

? Как обычно пишется сценарий для DMC – сразу на английском или нет?

Ицуно: Сначала пишется сценарий на японском, потом его переводят на английский, а потом обратно на японский. Причем тот японский, который в начальном варианте, и тот, который в финальном, друг от друга сильно отличаются.

? А отчего возникает такая разница?

Кобаяси: Когда на английский переводим, стремимся смысл передать и чтобы при этом сама фраза по-английски круто звучала. Фактически пишем сценарий на английском. У нас им занимается отдельный

человек – он живет в Америке и приезжает сюда, он еще сценарии для кинофильмов там пишет. А потом, когда обратно на наш родной язык переводим, то наша цель – чтобы и японски фраза тоже круто звучала. Чтобы по ритму совпадала, как в рэпе, и чтобы окончания слов совпадали. Вдобавок при озвучке актер может свое собственное прочтение роли дать, так что даже видео иногда приходилось подправлять. Простым переводом – как принято в видеоиграх – обойтись нельзя.

? А как вы придумываете хореографию для оружия, которого не существует? Например, для «Люцифера»?

Ицуно: Перед тем как для них делать motion capture, мы много обсуждаем сцены с Юджи Симомурой, режиссером видео, и вот, например, для «Люцифера» за основу взяли движения тореадоров *берет в руку воображаемую розу и начинает на счет три как бы колоть ей воздух*

? Мне очень нравятся как готовые видео выглядят, а сколько времени занимает съемка одной такой сцены?

Ицуно: Все в четыре этапа снимается. Сначала репетируем со здешними каскадерами, а потом фиксируем их движения на видео – получается такая «видео-эконте», видеораскадровка. Потом мы эту запись отправляем в Америку, там американские каскадеры репетируют и отснимают свой вариант, а потом уже делается окончательный вариант. На каждый этап – репетиция, съемка, репетиция, съемка – уходит по две недели.

? Это на одну сцену так?
Ицуно: Все вместе!

? Прямо все вместе?
Ицуно: Да, хотя, конечно, между этапами могут быть перерывы на несколько месяцев. Команды – и японская наша (Токио-Осака), и лос-анджелесская – очень хорошо сработались, почти как семья стали, поэтому мы все так быстро можем сделать.

? Я знаю Юджи Симомуру главным образом по фильмам, а как так получилось, что он стал сотрудничать с Сарсом?

Ицуно: Когда мы закончили вторую игру и начали работать над третьей, то представителем той фирмы, которая помогает нам сделать видео – Links Digi Works (<http://www.linksdw.com>), сказали – раз вы так много видео собираетесь в игре предусмотреть, почему бы вам не нанять режиссера для видеоврезок? *тут он спрашивает Кобаяси, пока переводчица Женья излагает его речь на русском* Сразу вспоминается Justice Gakuen (на Западе Rival Schools). Но нынешнему поколению, наверное, непонятно, о чем речь.

Кобаяси: Почему же, за границей-то знают, поди.

Ицуно: Я руководил созданием Rival Schools, а Симомура-сан, как выяснилось, очень любит экшн, как в этом файтинге. Мы об этом узнали, встретились с ним, разобрались, что нам всем нравится одно и то же, так что Симомура-сан сказал – да, давайте, я буду снимать вам видео!

? Симомура-сан снял Versus до того, как заняться DMC, но я посмотрела Versus после DMC 3, и от боев у меня было ощущение – ах, прямо Данте с Вергилием!

Ицуно: Когда мы Versus смотрели, то тоже подумали – похоже на Данте! Поэтому к Симомуре-сану и обратились – Versus вышел как раз, когда мы закончили DMC 2.

? Я читала в интервью с голосовыми актерами, что некоторые сцены переделывались в DMC3 после того, как был готов сценарий. Например, что сперва планировалось, что Леди будет драться сразу с Вергилием и Данте, а потом это вырезали – она все-таки человек и против двух полудемонов не устоит. А в четвертой такое было?

Ицуно: В четвертой все-таки переснимать сцены не приходилось. Не было такого размаха. *улыбается*

Кобаяси: Наоборот, мы сначала хотели сделать час видео, а получилось два, и мы уже начали думать – что бы вырезать?!

? А что вырезали?

Кобаяси: Наоборот, решили, что если что-то вырезать, это ж опять все перекраивать придется, так что решили побыстрее сделать.

Ицуно: Вырезали что-то только на этапе сценария, а уже во время съемок не выкидывали ничего.

? В DMC3 Special Edition вы сделали отдельный сценарий за Вергилия, а почему не сделали за Леди? И пока к четвертой не делаете ничего такого?

Кобаяси: Сначала за Леди хотели сделать прохождение, но Леди вооружена базуккой и нам бы пришлось все уровни переделать под нее – так что она сама себя подставила. Но вот за Вергилия же интересно было?

? Да, но было очень жаль, что нет новых сюжетных сценок, кроме заставки!

Кобаяси: К сожалению, времени не хватило.

? А в четвертой не хотите особый режим сделать, где героиней будет девушка?

Ицуно: Хотелось бы! Но нет. А вы бы хотели за девочку поиграть? Обычно же парням интересно за девочек играть.

? Да, мне за Лючию нравилось во второй части играть. Конечно, Данте сразу привлекает – и характером, и тем, как стильно сражается, но когда смотришь, как девочки дерутся, тоже проникаешься их обаянием, они очень красиво движутся. Вдобавок, было интересно посмотреть на разницу – Лючия была более проворным бойцом!

Ицуно: Нам четвертую часть было очень сложно делать, потому что Неро – новый персонаж. Чтобы сделать игру с новым персонажем, требуется очень много времени – 2-3 года. Так что нам говорили: «Если уж хотите ввести в Devil May Cry новичка, лучше сделайте продолжение с знакомыми героями!» Такие указания свыше нам приходили.

Кобаяси: Да нет, начальство – это не совсем верно. Так нам фэны говорят.

Ицуно: Да-да, фэны. От поклонников всегда очень много просьб приходит – сделайте то, сделайте это, но мы сразу отвечаем – мы, конечно, все это можем сделать, но пятая часть тогда задержится еще на несколько лет.

? НЕ-Е-Е-Т!!!!

все смеются

Кобаяси: Так что приходится чем-то жертвовать.

? А что, будет пятая часть?

Кобаяси: Нет, мы пока про это не думали, ничего не делали, но просто так вот дела обстоят – если будем дорабатывать старое, то новое не скоро появится.

? В PC-версии есть такой режим «Неро против всех». А технически возможно этот режим на консоли перенести?

Кобаяси: Нет, на приставках такое попросту невозможно. Даже на PC требуется очень мощная видеокарта, чтобы все функционировало как надо.

? А зачем вы так задрали требования для PC-версии?

Кобаяси *оживляясь*: Во-первых, раз можем сделать на компьютере, почему бы и нет? Во-вторых, чтобы тем, кто уже прошел версию для Xbox 360 и PS3, было, ради чего покупать PC-версию. *улыбается*

? В DMC 4 вы пытались оставить отсылки к самой первой части – например, когда Данте идет по коридору замка. Но в то же время в одной





сцене – бой Неро с Кредо – происходящее очень напоминало третью часть. Вы специально хотели оставить отсылки и к третьей части тоже?

Кобаяси: Коридор даже моделировал тот же художник, который занимался первой частью. А вот тот человек, который программировал движения Данте в первой части, занимался на этот раз движениями Неро. В четвертую часть мы намеренно вплетали и элементы из первой части, и из третьей.

? Получается, что только вторую часть исключили?

Кобаяси: Действие четвертого выпуска происходит до второго, так что включить ее было сложно, но один момент все-таки есть. *листает альбом по DMC 4* Сделали персонажа, модель сделали, но как-то он не вошел в игру.

? Может, денег не хватило?

Кобаяси: *смеется* Я слишком много говорил сегодня про деньги! Нет, просто он так отмоделирован, что если поставить его с Данте бороться, игра будет жутко тормозить, технических ресурсов не хватило.

? А почему вы такие сложные секретные миссии в этот раз сделали?

Ицуно: Есть такие поклонники DMC, которые считают, что эти задания не слишком-то сложные! Поэтому, чтобы они не жаловались, что четвертая часть вышла чересчур легкой, мы их и сделали такими зубодробительными. Я сам еще все очки не набрал!

Кобаяси: Да ты не играешь!

Ицуно: Нет-нет, играю!

? Раньше у вас все девушки были очень боевитые. Почему же Кирие такая скромная и совсем не рвется в драку?

Ицуно: Чтобы не было повтора. Если сделать боевиту барышню, все скажут – ну вот, уже было. Если сделать скромную, которая внезапно начинает драться, – это как-то несерьезно, как в комиксах. Поэтому решили сделать героиню, которую хотелось бы защитить.

? Я-то подумала, что Данте просто очень безответственный. Поэтому рядом с ним может ужиться только самостоятельная девочка, а вот Неро не такой – на него можно положить. Поэтому ему и дали Кирие.

Ицуно: Да, все правильно! У Данте другие цели, а Неро – защитник, ему нужна Кирие.

? А какая цель тогда у Данте?

Кобаяси: *смеется* «Отдай Ямато, гад!»

Ицуно: Сначала он хотел вернуть Ямато, а потом встретил Неро, увидел в нем молодого себя, увидел отражение своего отца, и решил, что должен парня опекать. У него проринулись родственные, братские чувства.

? Планировалось, что манга по DMC будет в трех томах, но вышло только два. А где третий?

Кобаяси *оживляясь во второй раз*: Не можем рассказать подробности, но у нас возникли кое-какие проблемы, и, скорее всего, третьего тома так и не выйдет. Сценарий уже готов, но манги, видимо, не будет.

Ицуно: А я сам так бы ее хотел почитать. Нет, мы постараемся издать!

Кобаяси: Нам с комиксами по DMC не везет: по первой части тоже рисовали комикс, но фирма, которая этим занималась, обанкротилась. А вы UMD видели? (речь о диске, который прилагался к альбому Note for Naught – сборнику иллюстраций к DMC 3. На нем собраны все видеоролики из третьей части, несколько роликов о съемке то сар и юмористические переделки нескольких сцен. – Прим. ред.) А романы (по объему скорей повести. – Прим. ред.) читали? *обращаясь к Ицуно* Можно было бы тему CG-фильма снова поднять.

? Да, романы как раз выпустило в США издательство Токуорор. И UMD видела.

Ицуно: Когда мы делали третью часть, нам не очень нравился Данте из первой части, а вот в книжке мне он понравился, поэтому мы ориентировались именно на книгу.

Я: Да-да, в книжке он более энергичный и человечный, у него есть недостатки.

Ицуно: Мы сделали из Данте в четвертой части такого взрослого, каким я бы сам хотел стать. **СИ**

Diablo:

ИСТОРИЯ ОДНОГО КОРОЛЯ

Он не был первым, но стал великим. Его не ждали, а он пришел. Пришел, увидел, победил. Встречайте – Diablo, покоритель сердец, совратитель как малолетних, так и умудренных опытом геймеров. Проект, ставший королем action-RPG и сделавший жанр таким, каким мы его знаем сегодня. Игра, еще раз доказавшая: Blizzard венников не вяжет!

1

Закладка верфи

В начале, как известно, было слово. И даже не одно, а несколько. Звучали они так: Silicon & Synapse. Вижу, что поклонники творчества Blizzard уже догадались – именно так сперва именовалась студия, когда два юных бакалавра (Ален Эджем, Майкл Морхейм), только-только закончившие свои штудии, решились на дело новое и неизвестное – создание фирмы по разработке игр, наняв себе в помощь Фрэнка Пирса. Троица просто фанатела от этого вида развлечений и, как и все молодые и жаждущие славы, верила в мгновенный успех. Но скоро только сказка сказывается, да нескорю дело делается: пришлось Silicon & Synapse поначалу взяться за работу трудную и неблагодарную – игр портирование. И хотя справлялись ребята с ней неплохо, в душе жила мечта отправиться в собственное плавание. Наконец, всего через пару лет, Silicon & Synapse отчалили от берега, создав экшн-гонки Rock n' Roll Racing и платформер The Lost Vikings. Про первую игру теперь помнят немногие, а вот «Викингов» тысячи геймеров и до наших дней не забыли.

Но речь пойдет не о них, и даже не о Warcraft: Orcs and Humans – первом шедевре фирмы, вышедшем под логотипом Blizzard Entertainment (компания сменила название незадолго до релиза). Warcraft (да и, пожалуй, вся эта история) были бы невозможны без стартового капитала – \$10 млн, выданных Davidson & Associates в качестве оплаты за приобретение ею Silicon & Synapse. Кстати, уже тогда Эджем и К° проявили характер, потребовав (и добившись!) полной свободы разработки, без вмешательства «посторонних дядь». Итог – полный успех игры и еще более впечатляющий результат второй части. Но сегодня мы расскажем о другом сериале, великом и ужасном Diablo.



ТЕКСТ

Андрей Окушко



«Убить» Diablo!

У каждого успешного человека или группы людей обязательно найдутся свои завистники. К счастью, в случае с Diablo речь шла, скорее, о зависти «белой» – конкуренты в основном мечтали сделать так же, но лучше.

Среди претендентов на трон – Sacred с ее огромным миром, харизматичными и неплохо проработанными героями. Основные принципы игра позаимствовала у «великого и ужасного», но упомянутые уже размеры мира ее и погубили – большинство геймеров просто уставало от исследований каждого закоулка, быстро завершало сюжетную линию и бросало игру, пресытившись гигантоманией разработчиков. Вспомним Titan Quest, похваставшийся богатым выбором героев (благодаря схеме «два в одном», когда две базовые школы сочетались, дополняя друг друга). Но и тут идея не сработала до конца – по-настоящему достойные комбинации можно было пересчитать по пальцам, остальные же явно уступали лидерам. Пыталась сопротивляться и Dungeon Siege, но пала под натиском «старичка», не привнеся в жанр ничего кардинально нового и предложив слишком уж линейный геймплей.

Самый серьезный претендент на звание «убийца Diablo» уже находится на стапелях. Заявлен он был совсем недавно – 28 июня 2008 года, а имя получил простое и незамысловатое – Diablo III. Что ж, кому, как не Blizzard, переплюнуть самое себя и еще раз показать, кто на свете всех милее, всех румяней и белее? Король не умер, да здравствует король!



Спуск корабля на воду

Зарождение новой вселенной остается на совести Consumer Electronics Show, где как-то повстречались Эджем и Дейв Бревик из Condor Software. Ален показал коллеге Warcraft: Orcs and Humans, тогда еще тщательно скрывавшийся от широкой публики, а Дейв пришел в полный восторг, напророчив игре великое будущее. Всего через пару месяцев он написал письмо в Blizzard и напросился в бета-тестеры. В душе же у Бревика зародилась мысль создать «игру своей мечты».

В основу геймплея предполагалось положить концепцию «рогаликов» (rogue-like) – текстовых action/RPG наподобие Moria или Angband. Идея была проста: создаем героя, отправляем его в мир, где он крошит монстров, растет в уровнях, выполняет квесты и собирает предметы. Получалась эдакая пошаговая (да-да, вы не услышались, маленький Diablo должен был родиться пошаговым!) action-RPG в графической оболочке. Хватило бы этих особенностей для восхождения на вершину? Сомневаемся – подобных работ в те годы выходило предостаточно, требовалась идея. И идея не заставила себя ждать...

Не зря ведь говорят «одна голова хорошо, а две – лучше». Стоило Бревнику показать свое нерожденное пока детище Эджем и его коллегам, как тут же на голову автора посыпались ценные советы: перевести игру в реальное время и перейти на Windows 95. Сомневался Дейв недолго, слишком велика была его вера в Blizzard уже в те годы. Так начали вырисовываться контуры «той самой Diablo», о которой теперь с придыханием говорят сотни тысяч геймеров.

Бревик и его товарищи (в рядах последних особенно отличился один из братьев Шеферов – Эрик) продолжали работу: шлифовали уровни, воплощали в жизнь самых разнообразных монстров, делали максимально удобным интерфейс, в общем, трудились не покладая рук. Этих самых рук действительно не хватало, так что появление матерого геймдизайнера Стига Хедлунда, проработавшего в индустрии уже около десятка лет, но очарованного Diablo с первых мгновений, пришлось как нельзя кстати. Стиг был полезен не только как специалист в области создания игр, но и как талантливый управленец. Он систематизировал творческий процесс и повел партнеров через тернии к звездам. Дела пошли еще лучше – остатки расхлябанности и лености исчезли на глазах, работа спорилась, игра на всех парах спешила к релизу. Blizzard же, к тому моменту выпустившая две части Warcraft, задумалась над вопросом: а зачем упускать такой лакомый кусочек? Сказано – сделано, примерно за полгода до премьеры Diablo студию Condor купили с потрохами и тут же переименовали в Blizzard North. На самой Diablo это сказалось благотворно – к «северянам» стали регулярно наведываться с «проверкой» опытные сотрудники «южан», указывая на основные недочеты и подбрасывая идеи (хотя никто никого не заставлял делать что-то так или эдак, свободу творчества команде оставили). Перед самым релизом такие визиты стали чуть ли не ежедневными, бывшие «кондоровцы» не спали ночами, и наконец добились своего: на рубеже 1996-1997 гг. Diablo увидела свет.



Открытие Америки

Свет оказался милостив к новинке (и это несмотря на появление ее сразу после Рождества, то есть когда пик продаж уже миновал!) – всего шесть месяцев понадобилось, чтобы отпраздновать продажу полумиллионной копии. Критики спорили за право поставить игре наивысшую оценку, форумы заполнялись восторженными отзывами, а геймеры... геймеры играли без передышки, играли днем и ночью, играли, не желая расставаться с шедевром ни на секунду. Конкуренты же нервно курили в сторонке и пытались выяснить секрет победного коктейля.

A Blizzard никогда и не скрывала слагаемых успеха. Тем более что наметанный глаз каждого мало-мальски сведущего журналиста быстро подметил основное: затягивающий геймплей, невиданная дотолее реиграбельность, потрясающее разнообразие предметов, инновационный мультиплеер. Приправленный современной (не смейтесь, по тем временам она действительно считалась невероятно красивой) графикой, атмосферной музыкой и оформлением локаций этот набор стал непобедимым. Но это в целом, как же дело обстояло с частностями?

Геймплей и в самом деле затягивал. Процесс истребления чудовищ был прост на первый взгляд (кликай себе мышкой и ни о чем не думай), хорошо продуман на второй (до самого финала игра пробегалась на одном дыхании, без остановок) и нетривиален на третий (заклинаний хватало, монстры отличались друг от друга по характеристикам, урону, сопротивлению к разного рода повреждениям). Реиграбельность обеспечивало многое. Например, троица героев, одновременно и похожих, и отличавшихся друг от друга. Похожих тем, что и воин (Warrior), и маг (Sorcerer), и разбойница (Rogue) использовали оружие ближнего и дальнего боя, а также магию. А отличавшихся тем, что воин владел мечом лучше, чем Sorcerer, а тот имел преимущество перед Warrior'ом в чародействе. Да и предельные значения характеристик у них были разными, плюс имелись уникальные навыки (увы, всего по штуке на брата) – разбойница, к примеру, обезвреживала ловушки.

Но главное было даже не в этом, а в «случайностях». Действие происходило на случайных уровнях, NPC давали случайные дополнительные квесты, нам попадались случайно выбранные из списка типы монстров, а из них выпадали случайные награды (деньги, предметы, бутылочки, восстанавливающие здоровье и магическую энергию). Так что, закончив путь, геймер обычно отправлялся в мир Санктуария еще раз. А потом еще и еще (иногда выбрав более высокий уровень сложности). Плюс к тому, в ход пошел принцип случайного создания предметов. К обыкновенному топору можно было прикрепить «префикс», «суффикс», или и то и другое вместе – и получить новую «игрушку». Комбинаций было просто невообразимое количество, и одинаковые вещицы попадались редко. Только «золотые» предметы имели фиксированные характеристики, но собрать их все за одно прохождение не представлялось возможным – в дело снова вступал его величество случай.

Последним аргументом, заставившим геймеров окончательно поверить в Diablo, стал мультиплеер. Если бы его ограничили простым LAN-вариантом, игра могла бы стать хитом, но не шедевром. Но чью-то светлую голову посетила мысль создать собственный сервис, где пользователи могли бы собираться, знакомиться и, конечно же, вместе играть. Даже сюда Blizzard внесла новации – тогда подавляющее большинство аналогичных служб были платными (они не дожили до наших дней). А Battle.net сделали бесплатным, и результат превзошел все ожидания. Мало того что геймеры слетались на огонек тысячами, так еще и рекламодатели не заставили себя ждать. Разработчикам оставалось только собирать сливки и подумывать о продолжении.



4



Саргассово море

Конечно, Diablo нашлось за что поругать. Например, за простенький сюжет, раскрывающий тему противостояния порядка и хаоса, небес и ада. Но кто обращал внимание на монологи и тексты книг (особенно в первый раз)? Гораздо важнее дойти до самого главного злодея, «навешать» ему, чтоб неповадно было, и повторять процесс до полного изнеможения. Прекрасно понимая это, Blizzard North «ушла в себя», размышляя, какой бы сотворить Diablo II. Add-on же позволили склепать сторонней студии (ей стала Synergistic Software, подразделение Sierra On-Line). Увы, слово «склепать» здесь подошло как нельзя лучше – допрыгнуть до предка Hellfire так и не смог. Несмотря на новые локации, умения, расширившийся монстропарк, кучу свеженьких вещичек и т.д. и т.п. А все проблемы возникли оттого, что минусов было выше крыши. Новый сюжетный квест не так уж хорошо вписался в старый сценарий, дополнительные заклипания зачастую смотрелись вторично, а владелец «макинтошей» с add-on'ом вообще прокатили. На закуску добавилось отсутствие патчевой поддержки (вышла всего одна «заплатка», подарившая геймерам не меньше багов, чем исправившая) и... отсутствие доступа к Battle.net! Последнего геймеры простить не могли – в итоге Hellfire был исключен из анналов и не стал частью мира, как это случилось с дополнением ко второй части Lord of Destruction.

И все же игра не осталась без внимания Blizzard. Именно в Hellfire впервые появился варвар (правда, на правах чита), оттуда же была взята идея дизайнера некоторых типов локаций в Diablo II, добавившая такая ныне стандартная в жанре «фича», как подсветка предметов на земле по «горячей» клавише. Поучаствовала Synergistic и в «суете вокруг коров», но об этом чуть позже.

В 1998 году появилась версия Diablo для PlayStation, но повторить успех прародительницы не смогла и она. Тем более что в онлайн геймеры-консольщики не попали, а одного кооперативного прохождения для двоих было как-то маловато для победы над соперницами. Возможно, именно после этого Blizzard решила больше не портировать серию на консоли (хотя кто знает, что будет после выхода третьей части?), ограничившись IBM PC и Macintosh'ами.

3

Кругосветное путешествие

Diablo неплохо продавалась и через год после релиза (за пять лет два с половиной миллиона копий), но поклонники требовали продолжения, да и в самой Blizzard North понимали: второй части – быть! Идеи посыпались как из рога изобилия. Во-первых, взялись за героев: если раньше они были похожими, теперь их сделали разными. Причем крошить монстров уходила не тройка, а «великолепная пятерка» парней и девчонок. И персонажам давался не один уникальный навык, а целый ворох умений. Амазонка владела луками и копьями, варвар крушил все подряд двуручным оружием и орал боевые кличи, волшебница поражала врагов магией стихий – огнем, льдом или молниями, некромант поднимал скелетов, големов, проклинал противников, а паладин благословлял себя и соратников и великолепно справлялся с нежитью. Во-вторых, игровой мир потихоньку превращался в целостную вселенную (впрочем, завершение метаморфозы еще впереди – в Diablo III). Персонажи получили проработанные биографии, а еще нам многое рассказали о мире Санктуария и предыстории событий. В-третьих, действие перенесли на поверхность – в списках локаций появились уровни с открытыми пространствами (что пошло на пользу PvP). А в-четвертых, занялись мультиплеером. В Diablo у него хватало недостатков, но основной – огромные возможности для читерства. Сдублированные и просто измененные хакерскими методами предметы распространялись по серверам с удивительной скоростью, игроки ухитрялись «править» характеристики своих аватаров, и прочая и прочая. Естественно, честные товарищи высказывали недовольство, так что за читеров взялись всерьез. Со временем Blizzard достигла успеха и в этом – сейчас подобные явления в Battle.net практически исключены. И это прекрасно, ведь не очень-то интересно, прокачиваясь неделями, проигрывать тому, кто за несколько минут изменил пару цифр. В общем, новинок хватало (многое оставим за рамками статьи, например, подробное описание куба для трансмутаций или системы крафта). Итог – снова рекордные продажи, снова взлетевшие до небес оценки журналистов и очередной всплеск народной любви к Blizzard в целом и Diablo в частности.



Триумф победителя

Diablo II появилась в 2000-м, а всего через год Blizzard закрепила успех, выпустив add-on Lord of Destruction. На арену вышли два новых разнополюх персонажа: ассасин – боец, активно пользующийся ловушками, и друид – парень умеющий призывать на помощь животных и даже превращаться в волка или медведя. Длиннее стало прохождение, появились новые предметы и враги, а графика сменила разрешение с 640x480 на 800x600. Разработчики столько всего улучшили, что любой другой студии этого хватило бы на целую игру. Вспомним char'm'ы – предметы, работающие, если держать их в инвентаре. С одной стороны, места там обычно маловато, с другой – отказываться от некоторых штук немислимо. Не забудем об оружии/бронне для представителей определенных классов (и специальных наборах предметов). Да мало ли что можно припомнить, но главное – поддержка мультиплеера улучшалась с каждой «заплаткой». очередной шаг вперед был сделан благодаря патчу версии 1.10, который ввел систему ladder'ов. Раз в несколько месяцев запускался новый сезон (обычно на полгода-год), участвовать в котором мог любой владелец лицензионной копии, создавший нового персонажа. При этом никто не обязывал геймеров соревноваться, хотя разработчики и ставили глобальные задачи (первым достичь 99-го уровня). И все равно на ladder'ы стремились попасть – зачастую лишь там разыгрывались уникальные предметы. А ведь после окончания сезона все ladder-персонажи превращались в обычных, без потерь в инвентаре или характеристиках. Поддержка игры продолжается и по сей день. Ушли многие из тех, кто создавал Diablo и Diablo II, полным ходом идет работа над третьей частью, но это не значит, что в Blizzard забыли о поклонниках. Так что, если вы еще не видели величайшей action-RPG в истории, добро пожаловать в Санктуарий! [СИ](#)



Суэта вокруг коров

Как известно, десять минут смеха заменяют стакан сметаны. Парни из Blizzard наверняка слышали об этой народной мудрости, а потому вставили в саму серию кучу «пасхальных яиц», сделали кучу отсылок к Diablo в других своих проектах и даже дали жизнь целой «коровьей эпопее». Как, вы до сих пор не слышали о секретном уровне? Внимайте, и да откроется истина.

Впервые о загадочных коровах заговорили после первого Diablo. Попадавшаяся в игре буренка дала фанатам повод запустить в Интернет слух о том, что если кликнуть на парнокопытном должное количество раз, откроется портал на секретный уровень. Идея, хоть поначалу и ничем не подкрепленная, зажила своей жизнью. В Diablo: Hellfire, изменив один из файлов, нетрудно было открыть секретный квест, завершив который, игрок мог получить специальную «коровью» броню. Впрочем, Blizzard продолжала отрицать свою причастность к таким шуткам и даже вставила в другой свой хит StarCraft чит-код «There is no cow level» (кстати, позволявший автоматически победить в партии).

Но 1 апреля 1999 года разработчики сдались и выложили скриншот с атакующими коровами. Естественно, никто поначалу не поверил в него, посчитав очередным розыгрышем. Ан нет, картинка оказалась реальной – после релиза Diablo II любой желающий мог, завершив игру и проделав незначительные манипуляции, попасть на тот самый секретный уровень, где бродила куча агрессивных буренок с алебардами, возглавляемая «Королем». А после выхода Lord of Destruction в игру даже ввели набор предметов, собираемых только в этой локации.





«СИ»

В ЯПОНИИ: AM Show 2008



ТЕКСТ
Константин Говорун

Выставка Amusement Machine Show (она же JAMMA Show) традиционно проводится в Токио за две-три недели до Tokyo Game Show в том же самом выставочном комплексе. Занимает она примерно в два раза меньше места и по масштабам ближе всего, наверное, к московскому «Игромиру». Не по содержанию, конечно. Ни одной игры для консолей или PC там обнаружить невозможно – только проекты для аркадных автоматов. Это, впрочем, не означает, что они не будут рано или поздно портированы на домашние системы. Просто, как и пять, и двадцать лет назад, небольшая, но весьма важная часть видеоигр выходит сначала на аркадных автоматах, а потом – если повезет – на всем остальном. И AM Show предоставляет уникальный шанс посмотреть уже сейчас на то, что ленивой европейской или американской прессе покажут года через полтора, не раньше.

Чтобы исключить все вопросы в духе «что же это за важная новинка, о которой мы ничего не слышали», приведу один пример: Tekken 6. Игра уже давным-давно доступна завсегдатаям аркад, и на выставку привезли свежееанонсированную расширенную версию – Tekken 6: Bloodline Rebellion (такое же дополнение, как и Dark Resurrection, только для шестой части). Владельцы домашних консолей и причастные к ним пока сосут лапу. Если не очень понятно насчет «ленивой европейской прессы», вот вам домашнее задание: попробуйте отыскать в Интернете англоязычные репортажи с выставки. Везде вы отыщете лишь многочисленные ссылки на фотографии и видеоролики, снятые японцами. На Tokyo Game Show традиционно ездит только один журнал из России, но все же представителей европейской и американской прессы наберется под сотню. Но вот AM Show посещает не более десятка «заморских» гостей. В Tekken 6, правда, мы успели поиграть и написать о впечатлениях давным-давно, материал о King of



Вверху: Очереди к автомату типа «краб». Обратите внимание на знаки. К ним прикреплены игрушки – примеры призов, которые можно вытащить по итогам ожидания. Это сделано, чтобы помочь решить, к какому автомату занимать очередь.

Посередине: В Японии довольно популярны аркадные автоматы со спортивными играми (от футбола до скачек). Главная фишка в них – участие команды из нескольких человек.

Слева: Правила игры в файтинги на AM Show: проиграл – до свидания. Победил три раза подряд – до свидания.

Fighters XII был у нас в предыдущем номере в рамках инициативы «СИ в Японии», а подобный репортаж из Arc System Works (студия, ответственная за сериал Guilty Gear) ждет вас в декабре. Так что в этом смысле мы и так впереди планеты всей. Но выставка дает возможность оценить аркадную индустрию в целом и понять, что она готова предложить геймерам в ближайшие несколько лет.

Как на Tokyo Game Show, существенную часть зала занимают операторы мобильной связи (с собственными платформами, играми, аудиторией, девочками-костплеерами, призами и шоу-программой), так и на AM Show немало аппаратов, являющихся игровыми автоматами в понимании бабушек и депутатов Госдумы. То бишь, оборудование для японских как бы казино (азартные развлечения в стране официально запрещены, но годовой оборот несуществующей индустрии составляет около 200-300 млрд. долларов). Впрочем, патинко-автоматы на AM Show ничуть не задавали тон и унижен-

но подстраивались под дух менее прибыльных, но зато «чистых» развлечений. Электронный покер от Sega визуально напоминал Virtua Fighter с CG-красоткой в роли крупье. Почти все патинко и схожие по сути автоматы снабжены экранами, где анимешные девочки воюют с монстрами по правилам тактических RPG. Интерактива – минимум, но имитация возможности играть и побеждать куда лучше, чем у обычных одноруких бандитов. Естественно, все это до России не доберется никогда, но поглазеть было на что – от патинко-мутантов на двадцать человек сразу до автоматов в форме фонтана, производящих жетоны.

Более знакомая и понятная нашим людям часть аркадной индустрии – автоматы класса «краб». Управляя механической клешней, нужно постараться вытащить приз. Я не буду рассказывать сейчас, что поклонники этих систем знают десятки техник, позволяющих добиться успеха, и, по сути, мало отличаются от фанатов файтингов. Или, скажем, об истории создания систем UFO Catcher, которые в свое время спасли Sega от финансового краха. Эти автоматы – бесконечный источник позитива, и в первую очередь потому, что японские производители игрушек – не люди, а пришельцы с Сириуса. Когда Уилл Райт на пресс-конференции EA в Лос-Анджелесе хвастался, что в Spore уже создано больше видов существ, чем насчитывается на Земле, мне хотелось рассмеяться ему в лицо. Любое существо, которое вы только вознамерились создать в Spore, наверняка уже несколько

месяцев как доступно в Японии в формате плюшевой игрушки (которую можно купить или выиграть). В этом смысле вне конкуренции скорее уж Bethesda с Elders Scrolls IV: Oblivion: ничего похожего на отпрысков тамошнего горе-редактора персонажей в Японии не найти. А все потому, что некрасивые вещи здесь делать не умеют. Так вот, поглазеть на новейшие плоды фантазии инопланетного разума можно было на специальной Prize Fair в углу выставочного комплекса. Некоторые призы созданы по мотивам игр или аниме, остальные – оригинальные творения. Посмотрев на них, начинаешь понимать, почему за лучшими электронными развлечениями до сих пор приходится ездить в Японию – умеют люди выдумывать вещи. Ах да, самая классная новинка такого рода – автомат, где нужно управлять роботом. Настоящим таким маленьким гандамом. Существо бродит по клетке и под вашим чутким руководством пытается поднимать лапами призы и доносить их до окошка. Да, и самое главное. Только присядьте (особенно если есть опыт знакомства с UFO Catcher). Во все эти автоматы на выставке можно было играть совершенно бесплатно. Сколько угодно раз.

Вояж по собственно играм (потому что Константин позорно не сумел вытащить ни единой игрушки – Прим. ред.) я начал с Rambo от Sega. Этот шутер для светового пистолета сделан по мотивам первых трех частей фильма. Схема управления и структура уровней напоминают о Ghost Squad, однако настроение – настоящее «рэмбовское». Основное оружие – автомат с солидным запасом патронов (без перезарядки, увы, не обходится), поэтому врагов нужно косить очередями, не слишком озадачиваясь точностью. Меткость понадобится в критических ситуациях (классика – подбить летящие в вас гранаты), а также в сюжетных сценах. Следуя сценарию кинофильмов, герой должен скрытно пробираться сквозь посты вьетконговцев, снимая часовых выстрелами из арбалета. Рукопашные схватки – тоже мини-игры на меткость: попал в отмеченное крестиком плечо – Рэмбо заломил противнику руку и выбросил из вертолета. Впрочем, бывают и другие варианты – например, от бомбы нужно убежать, долбя по кнопке старт. Менеджер Sega был очень рад увидеть меня за игрой – ведь автомат Rambo

предназначен для западного рынка, и вполне может добраться и до наших пенат. Было бы логично выпустить игру и на Wii – как это уже произошло с тем же Ghost Squad. Увы, пока не обещают.

Самый модный новый световой шутер на выставке – Razing Storm от Namco Bandai. Игра готовится на железе PlayStation 3, идейно продолжает Time Crisis (автомат оборудован педалью с функцией «спрятаться за щитом»). Увы, опробовать ее разрешили только представителям операторов аркадных залов (нет на счету пары десятков тысяч евро – сорри, в следующий раз). Даже фотографировать представляющих игру милитари-девушек прессе не позволяли. Зато было смешно, когда взрослые люди далеко за сорок в костюмах за пятьсот тысяч йен напряженно отстреливали террористов. Так, словно всю жизнь простояли за джойпадом. Пейзажи Razing Storm похожи на первый и отчасти второй эпизод MGS4; главная фишка игры – полностью разрушающиеся бэкграунды и (внимание!) искусственный интеллект противников. То бишь, чуть ли не впервые враги начнут действовать не строго в соответствии со скриптами, а по ситуации. Как вы догадываетесь, если игра и будет на что-то портирована, то это окажется PlayStation 3. Однако вряд ли вы установите себе такой же 62-дюймовый экран, как и в аркадном зале. Наконец, оригинальная машина оборудована аудиосистемой 5.1; собственный динамик установлен и в контроллере-автомате. Настоящий игровый хай-энд.

Тем, кому графика не так важна, наверня-

ка придется по душе новая часть The House of the Dead. Мультяшные ролики и мини-игры в духе Rayman Raving Rabbids и Point Blanc поведают геймеру душеспасительную историю о любви двух хороших зомби, которых преследуют недружелюбные мертвяки. Героям необходимо собрать яблоки, чтобы закидать ими преследователей, заколотить дверь, через которую ломаются гады, и в феерической сцене побега расстрелять гнилые зубы во рту восставшего из могилы тираннозавра. В общем, Rayman Raving Rabbids, но со смыслом, с сюжетной линией и нормальной мотивацией проходить до конца.

Интересы издательства Capcom на выставке защищал файтинг Tatsunoko VS. Capcom. Дело в том, что Street Fighter IV – уже прошлый век; игра свободно доступна в аркадных залах столицы. Новый же потенциальный хит собрал самых разных персонажей видеоигр Capcom и аниме-сериалов студии Tatsunoko: от робота из Lost Planet до сурового мужика Караса из одноименного мультфильма (в России больше известен как «Карась»). Так что если названия, вроде Science Ninja Team Gatchaman и Golden Warrior Gold Lightan, говорят вам больше, чем мне, – новинка вам точно понравится. Все герои адаптированы под веселый рисованный стиль VS-игр. Уже после выставки издательство объявило, что новый файтинг будет портирован

Внизу: Коллекция плюшевых пальцев (а вы о чем подумали?).

Справа: Уилл Райт должен умереть от зависти.





Внизу: Arcana Heart II представляли разработчики, киберспортсмены и девочки-косплееры.

Справа: Световой шутер Trouble Witches – самая милая игра выставки.

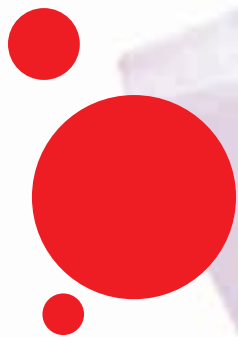


на одну-единственную платформу – Nintendo Wii. Причин тому, видимо, две. Первая – аркадный автомат создан на базе железа именно этой приставки. Вторая – другая игра компании, Street Fighter IV, как раз выходит на всех остальных платформах. Такие вот представления о справедливости.

Жанр двухмерных файтингов, судя по выставке, вообще переживает ренессанс. Компания Exhate представила женский (в смысле, все персонажи – девушки) рисованный мордобой Arcana Heart 2. Рецензия на первую часть (вышла на PlayStation 2) еще только готовится редакционными специалистами, но поверьте – это стоящая штука. И, несмотря на несерьезных героев (хит сезона – девочка верхом на звере и с ручной птицей над головой) и анимешно-кавайный антураж, более сложная, чем Street Fighter IV. Спецприемы класса «на весь экран» напоминают о дзюцу из Naruto: Narutimate Hero и превращают игру во что-то вроде интерактивного аниме. Стенд Arc System Works предлагал альтернативу – BlazBlue. Персонажи смутно напоминают Guilty Gear, что неудивительно – рисовал их, видимо, тот же художник. Наконец, SNK Playmore впервые представила широкой публике King of Fighters XII. Говорят, что все кадры анимации тамошних персонажей рисуются вручную. Что ж, любой из четырех 2D-файтингов выглядит просто сногшибательно.

Впрочем, 3D-файтингам есть что им противопоставить – графику нового поколения и богатые возможности по кастомизации пер-

сонажей. К Tekken 6: Bloodline Rebellion и новой редакции Virtua Fighter 5 выстраивались точно такие же очереди, как и к King of Fighters XII. Ждущие своего часа геймеры могли полюбоваться на плакаты с изображениями Алисы и Ларса. Список приемов новых персонажей вывесили прямо рядом с каждым экраном, так что особо глазастые успели их заодно и заучить. Впечатления от Tekken 6: визуально игра кажется более симпатичной, чем Soul Calibur IV. Новинка еще в большей степени построена на джаглах – стоит один раз пропустить удар, как противник выдает огромную серию добавки и почти без шансов уклониться. Зато каждый удар в отдельности наносит чуть меньший урон, чем в Tekken 5, поэтому бои не заканчиваются за две секунды. Ваш покорный слуга, например, продержался целых десять. После фиаско в Tekken 6 я боялся подходить к Virtua Fighter 5, поэтому просто любовался на финал чемпионата, устроенного Sega. Об этой игре, к слову, мы тоже рассказали в предыдущем номере – припомните материал Хайди Кемпо – пожалуй, нашего главного эксперта по Virtua Fighter. И последнее о файтингах. На AM Show можно увидеть и автоматы со старыми играми. Обычно их привозят компании, которые предлагают альтернативные (видимо, более дешевые) конфигурации и версии оформления корпуса системы при сохранении оригинальной начинки. Например, в таком варианте мне удалось сыграть в Tekken 5: Dark Resurrection. А в другом мес-



Вверху слева: Vulcan Wars – новая игра от Atlus.

Вверху справа: Специально для ценителей: игра по мотивам «Паровозика Томаса».



те обнаружилось целое семейство машин с трехмерной Samurai Spirits. Вот здесь я показал AI, где самураи зимуют.

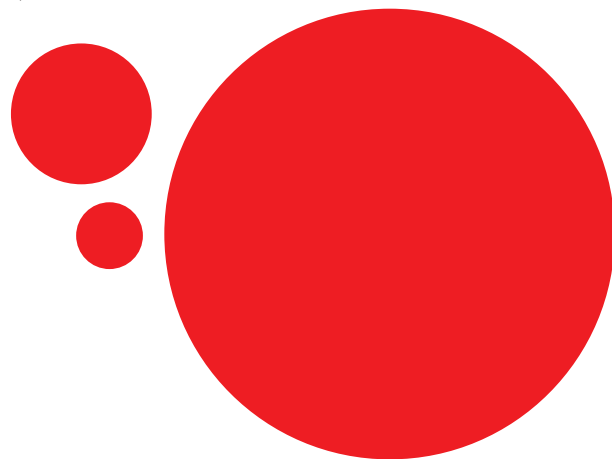
Буквально на каждом шагу на выставке можно обнаружить что-то совершенно феерическое. У Taito это был гениальный автомат по Space Invaders, в который надо играть ногами (увидел бы это Алексей Беспалько, специалист по ретро, – сошел бы с ума от восторга). Получается практически Dance Dance Revolution, благо нажатия нижними конечностями на клавиши сопровождаются «инопланетными» звуками – все как в оригинале. Автомат, к слову, показывался в версии Overseas, то бишь для Запада. Не обошлась AM Show и без классической «пурикуры» – устройств для фотографирования парочек. Знаете, как в моем любимом аниме-сериале Love Hina. К сожалению, в этот раз в Японии я был один – некому продемонстрировать чувства. На мое замешательство обратил внимание руководитель компании-производителя и тут же «одолжил» мне одну из своих сотрудниц. Взамен он получил рассказ об особенностях российского рынка, который ему очень интересен. Так что ес-

ли вдруг вам нужно освоить бюджет на оснащение развлекательного зала – пишите мне, я познакомлю. Если «пурикура» не нужна – не страшно, его же компания производит и экспортирует официальные игрушки по мотивам Чебурашки. В наших магазинах таких не сыщешь.

Напоследок я прошелся по двухмерным шутерам, гонкам (Sega привезла совершенно чудесный автомат с репликами «Харлеев») и симуляторам гандамов, но подробнее расскажу них в следующий раз. А заодно, кстати, и о новой игровой консоли от Exami. Не было на AM Show только одной компании – Konami и, как следствие, танцевально-музыкальных игр вообще. Но этого добра, к счастью, будет достаточно на Tokyo Game Show...

Закончить же я хочу вот на чем: наверное, ни на одном другом мероприятии я не видел такого количества настоящих, высшей пробы хардкорных геймеров. Все эти десятки тысяч сумасшедших японцев пришли не просто так, не халявы ради, не поглазеть на стриптиз или шоу-программу с рыцарями, и не «погамиться нахаляву». Боюсь, что даже

девочка-школьница в очереди к UFO Catcher с плюшевыми медвежьими лапами легко переиграет в любой файтинг всякого отечественного геймера; исключая, разве что, пять десятков столь же ярких фанатов, посещающих турниры. И благодаря таким, как она, уникальная культура производства аркадных игр, умершая в США и Европе, в Японии живее всех живых. А без нее – никаких Tekken и Soul Calibur, дорогие читатели. Скажем ей спасибо, все вместе? **СИ**





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Увидеть Токио

Как обратить на себя внимание девушки-японки? Подойти к ней и вежливо попросить телефончик, сказав: «Панцу, кудасай».

На форуме «СИ» часто появляются вопросы в духе «как поехать в Японию?» Самый простой ответ: так же, как в любую другую страну. Обращаетесь в любое крупное туристическое агентство – вам устроят поездку. Заодно можно попросить организовать посещение выставки Tokyo Game Show, благо мероприятие это открытое. Билет на него стоит 1000 иен – около 250 рублей, то есть не бог весть какие деньги. Вам подберут гостиницу поближе, забронируют номер на период проведения выставки и объяснят, как и куда добираться. Что касается поездки целиком, то недельный вояж в Японию обойдется примерно в те же деньги, что и пляжно-туристический отдых в приличной европейской стране, – около 65 тыс. рублей. Дороже – если запросите экзотическую программу, дешевле – если ограничитесь Токио и окрестностями. Тем не менее, желающие поехать часто говорят нам, что хотели бы как-нибудь обойтись без агентства. Это не очень понятно, поскольку в Европу отдыхать «дикарем» отправляются немногие, а туда самостоятельно оформить документы куда проще. А тут такая жажда приключений...

Главная заковыка с поездкой в Японию – виза. В отличие от шенгенской или американской, она бесплатна. Кроме того, ее довольно легко получить – случаев отказа практически не бывает. Нет в японском посольстве ни предварительной записи, ни длинных очередей. Утром пришли – через четыре дня виза готова. Однако есть проблема: необходимо предоставить полный комплект документов, главный из которых – правильно оформленное приглашение. Вам нужен японец (представитель компании

или частное лицо), который бы согласился выступить гарантом. То бишь, человеком, который несет полную ответственность за все те гадости, которые вы можете натворить после въезда в страну. Приглашение в США или Европу обычно пишется в свободной форме – годится чуть ли не распечатка электронного письма от партнера. Здесь это документ на несколько страниц, подготовленный строго по форме посольства, где указаны все ваши данные, программа пребывания и еще много разных слов на японском. К нему также должно прилагаться около десяти страниц информации о приглашающей стороне: справка из налоговой и прочая макулатура. Последний штрих: посольство принимает только оригиналы документов; факс не годится. Весь этот ворох бумаги обычно готовится несколько дней как минимум. Прибавьте сюда время на пересылку – получится, что ожидание приглашения (особенно от неопытных японцев) может занять и все две недели. А ведь оно еще может оказаться неправильно составленным... В случае туристической поездки схема работы такова: наше агентство запрашивает такое приглашение у японского агентства, которое выступает вашим гарантом. Естественно, такая услуга повышает стоимость поездки. Радует другое: лояльность консульской службы. Никто не пытается уличить вас в желании эмигрировать или иным способом навредить Японии и не говорит гадости. Вам прямо на месте объяснят, каких документов не хватает для получения (например, справки с места работы), и предложат донести их в тот же день или чуть позже. Как только комплект будет собран, и документы примут, можете не беспокоиться – паспорт с визой будет выдан точно в обещанный срок. Никаких отказов,

никаких задержек. Если же у вас поджимают сроки, а документы собрать не успеваете, можете попробовать написать официальное письмо консулу в формате «простите меня, дурака, я больше так никогда не буду».

В остальном все просто. Рейс «Аэрофлота» или JAL из Москвы в Токио и обратно обойдется в 28-33 тыс. рублей (если покупать не в последний день). Приличный одноместный номер – 2200 рублей в день. Двухместный – 3000 рублей. Питаться в Токио прекрасно можно на 1000 рублей в день, на метро и прочие мелочи будет уходить еще 200-300. Откуда тогда берутся 65 тыс., о которых я говорил в самом начале? Во-первых, японское агентство (помните о приглашении) будет предлагать вам гостиницы подороже – и раззадок в полтора. Во-вторых, к турпоездке прилагаются экскурсии, трансфер, услуги русскоязычного гида и прочие плюшки.

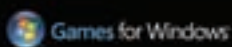
Впрочем, вне зависимости от того, как вы собираетесь ехать в Токио, обзаведитесь некоторым знанием английского языка. На всем пути вашего маршрута (аэропорт – метро – гостиница – Акихабара – метро – Сибуя – метро – выставочный комплекс Макухари) все надписи на японском обязательно будут дублироваться латиницей, так что разберетесь без проблем. По-английски хорошо разговаривает персонал гостиниц, а также продавцы в магазинах, где часто бывают иностранцы. Знать несколько слов на японском тоже полезно, но, в принципе, необязательно. И от вас этого никто и не ждет. Однако, как в этом убедился Ден из нашего комикса, обычные японки на улицах по-английски не говорят. Совсем. К счастью, самоучитель по языку кawaiiных девочек можно купить в любом крупном книжном магазине.



Е3 2008: Лучшая игра выставки

Приготовься к будущему™

Fallout 3

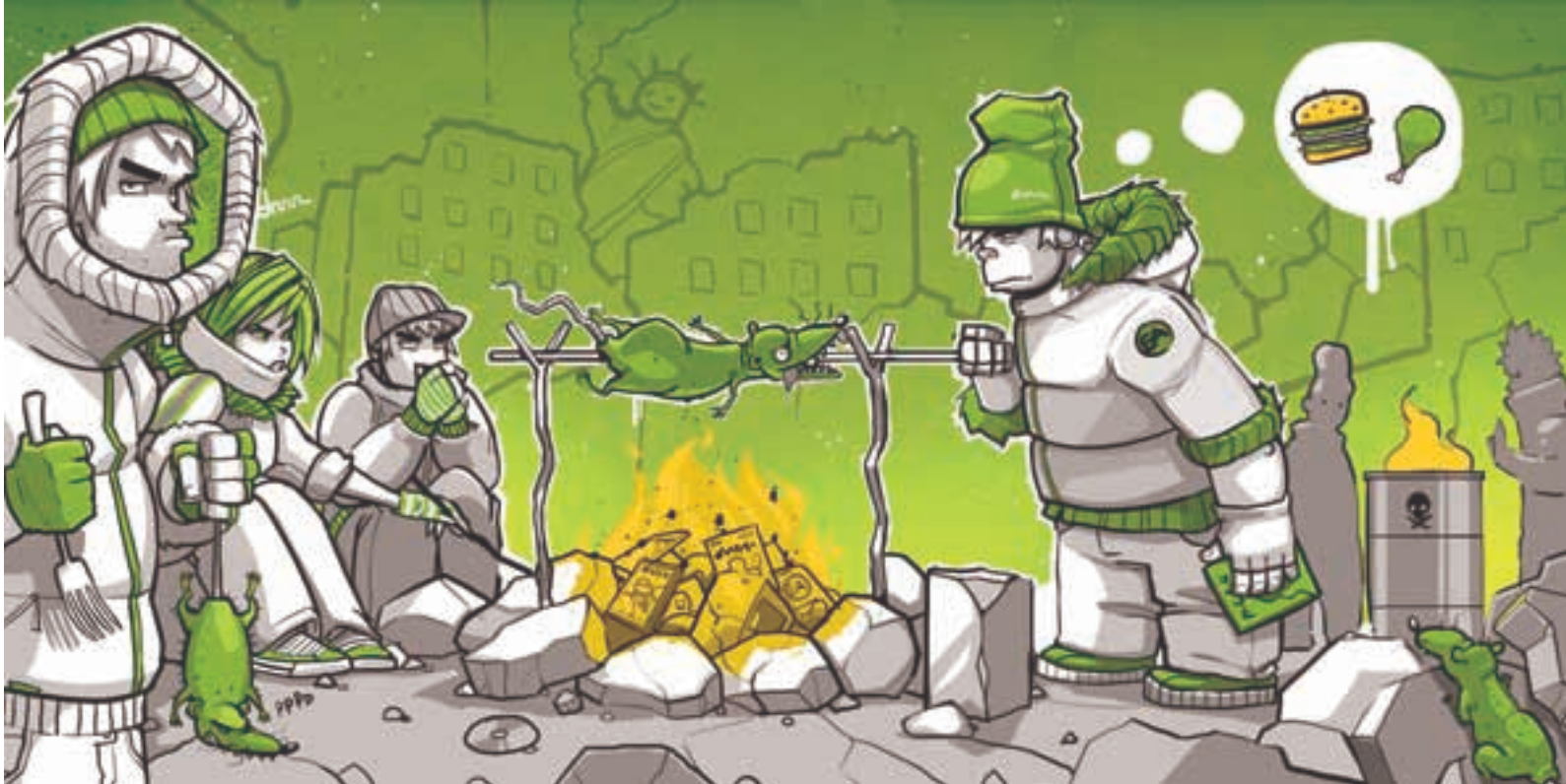


PLAYSTATION 3



РЕКЛАМА

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. «П», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.



ЯНА СУГАК

Проверка на вшивость

«Папа, а если игры подорожают, ты будешь меньше сидеть за PlayStation? – Нет, сынок, ты будешь меньше есть».

В сентябре 2008 года кризис в экономике США, который так долго ждали, начал набирать обороты. Пока никто не знает, чем он закончится, но миллионы американцев уже успели ощутить последствия на собственной шкуре: безработица растет, за взятые потребительские кредиты расплачиваться нечем, уровень жизни падает. Чем дальше – тем больше.

Игровая индустрия, как оказалось, неплохо защищена от напастья. Год-два спокойной жизни обещает аналитик Майкл Пахтер из Morgan Securities. Тот самый, о прогнозах которого мы время от времени пишем в рубрике «Новости». Но если его предсказания о том, как будут продаваться игры, сбываются не всегда, то в таком не-геймерском вопросе уж кому еще верить? В комментарии portalu 1UP он подробно объяснил, какие меры защищают каждую из значимых вам компаний. По его информации, все крупные издательства, вроде Take-Two, THQ, EA, Activision и Nintendo, имеют солидные резервы наличных, чтобы финансировать производство новых игр. Atari/Infogrames поможет партнерство с Namco Bandai, Eidos и Majesco успели получить инвестиции перед кризисом, а Midway всегда одолжит материнская компания Viacom. От падения курса акций им не жарко и не холодно. Да и дешеветь игровые издательства медленнее, чем в среднем по рынку. Больше всего пострадали гиганты Activision Blizzard и Electronic Arts, но в пределах допустимого.

Пока денег хватает, но что дальше? Когда банки лопаются один за другим, взять кредит на развитие компании не так-то просто. Са-

мое дорогое на рынке в наше время – живые деньги. Поэтому, как говорит Майкл, на ближайшие годы можно забыть о сделках по объединению издательства; Activision Blizzard станет последним монстром Франкенштейна из серии Square Enix, Sega Sammy и Namco Bandai. С большими трудностями, видимо, столкнутся мелкие независимые студии и indie-разработчики (о них аналитик умалчивает, как о малозначимых для рынка сущностях). Первых, правда, в США давным-давно и не осталось почти – кроме тех, что никому не нужны. А вторые – что ж, одни закроются, другие откроются, никто и не заметит. Здравый смысл подсказывает: горе-издательствам Atari и Majesco непременно потребуются новые инвестиции, а их как раз с днем с огнем не сыщешь. Аналитик, однако, уверяет, что еще год-два игры будут выходить строго по расписанию.

Будет ли кому их покупать – вот вопрос. Любой ответ на него порождает массу новых поводов к размышлению. Долгие годы вы, дорогие читатели, считали: богатые американцы могут себе позволить лицензионные игры. У них много свободных денег, которые можно выкидывать на ветер. Теперь ничего такого нет – излишки съедаются ростом цен. В прессе и на телевидении на полном серьезе пропагандируются staycations – новомодные «отпуска в никуда», проведенные дома, на диване. Путевки на европейские курорты, с учетом кризиса и падения курса доллара, уже не по карману американцам. Поэтому их убеждают, как замечательно можно провести время дома, с семьей. И дешево, к тому же. Падают продажи знаменитых американских автомобилей необъятных разме-

ров. Во-первых, нет денег, во-вторых, тоже нет денег – уже на бензин. Часть бюджета среднего американца, отводимая на развлечения в духе кино, игр, музыки, неминуемо сократится. Как именно это повлияет на продажи коробочек со счастьем для PC и консолей – большой вопрос.

Игры – не колбаса; нельзя по бедности начать покупать более дешевые сорта. Дифференциация между трэшем и нормальными проектами есть, но последние всегда стоят одинаково (\$40, \$50 или \$60), а за первые не стоит давать и цента. Игры можно покупать реже – и тогда встанет вопрос выбора. Станет ли помощником пресса или на журналах предпочтут экономить? Что пострадает больше: массовые поделки по мотивам фильмов или хардкорные нишевые игры? И самая моя любимая тема: отправятся ли американские геймеры за счастьем в файлообменные сети? Не забывайте: Napster – изобретение законопослушных янки. Откройте торрент-клиент, посмотрите на IP-адреса сидов, у которых вы качаете то, что качаете. Сколько там звездно-полосатых флагов? В США пиратские диски не продаются на каждом углу только потому, что никому в голову не придет платить за них деньги.

Решение американцев – зависящее во многом от того, насколько серьезно они любят игры, – рикошетом ударит по всему миру. Ведь любимые вами японские издательства зарабатывают деньги на продажах в США. Нет прибыли – нет Final Fantasy. Грустно? Слова утешения напоследок: даже если мировая индустрия рухнет, с нами все равно останутся самобытные и искренние игры для PC от восточноевропейских энтузиастов.

ИГРАЙ В FIFA 09

НАЧНИ МАТЧ. СОЗДАЙ НАСТОЯЩУЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ КОМАНДУ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ. ОТТАЧИВАЙ СВОЕ МАСТЕРСТВО. ПОЛИРУЙ ТОЧНОСТЬ ПЕРЕДАЧ. НАЛАЖИВАЙ ТАКТИЧЕСКИЕ СХЕМЫ ДО СОВЕРШЕНСТВА. ВЛИВАЙСЯ В ИГРУ 10 НА 10 ВМЕСТЕ СО ВСЕМ МИРОМ. ИГРАЙ И ИГРАЙ СНОВА. ПОКА НЕ ОСТАНЕТСЯ НИ ОДНОГО НЕПОБЕЖДЕННОГО ПРОТИВНИКА. ИГРАЙ В FIFA 09!



**ИГРЫ EA
НА ВЫСТАВКЕ
ИГРОМИР 2008
ВВЦ, пав.57, 2 этаж
7-9 НОЯБРЯ**

**В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ!**



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Официально лицензированный продукт FIFA. © Логотип OLP FIFA является авторским правом и является товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Произведено по лицензии Electronic Arts Inc. Логотип Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Логотип Premier League является товарным знаком Football Association Premier League Limited. Логотипы Premier League Club являются интеллектуальной собственностью и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов, и используются с разрешения соответствующих владельцев. Произведено по лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия, предоставленная Football Association Premier League Limited компании Electronic Arts, не предусматривает участие футболистов в продвижении или рекламе данного продукта. "PlayStation", "PLAYSTATION" логотип "PS" и "PSP" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. NINTENDO DS, Wii и логотипы Wii являются ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ NINTENDO. Все остальные товарные знаки являются собственностью их законных владельцев.

Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

«А хотите – по-настоящему?»

Стремиться к реализму можно по-разному. Один вариант – вылизывать графику и траектории разлета бочек, рассчитывать точечные попадания и травмы. Другой – сделать упор на убедительное отражение отношений между персонажами, написать жизненный сценарий, правдоподобно развивающийся в зависимости от действий игрока. Что же важнее?

В тот день я позволил себе после работы прогуляться пешком от «Парка культуры» до «Октябрьской». Было душно, но все-таки не так жарко, как днем. Переходя мост через Москву-реку, я посмотрел на американские горки, стоявшие на другом берегу... и задумался, какие же сложные действия я совершаю практически на автомате. Ноги идут вперед, руки зачем-то машут в противофазе (привет тетушке-обезьяне), а голова повернута немного вбок и смотрит совсем даже не под ноги (хотя, возможно, и зря). Залог успешного продвижения – отклик среды: ноги чувствуют, когда касаются асфальта, боковое зрение отслеживает, чтобы я не врезался в прохожего, руки нащупывают в кармане телефон...

Игры, увы, задействуют только два чувства: зрение и слух, оба довольно убогим образом. Особенно явственно видна эта беспомощность в проектах «от первого лица». Монитор или телевизор, как в него не вперивайся, занимает пусть и центральную, но довольно небольшую часть видимой нами области. В силу своей, хм, плоскости, занять наше боковое зрение он тоже не в состоянии. Вот и получается, что мы не смотрим на мир игры глазами персонажа, а глядим на него через какую-то прямоугольную трубу. Выскакивающие в поле зрения конечности не добавляют реализма, а только смешат – мои-то ноги стоят под столом, а эти болтаются в тридцати сантиметрах передо мной в той самой трубе. Это, если вы еще не поняли, я на Mirror's Edge критику навожу. Ну смехота же, право слово – неужели опыт Dark Messiah DICE ничему не научил? Если драки там были еще более-менее приличные, то физкультура – отвратительная.

Игры от третьего лица, по крайней мере, отстраняют нас от персонажа – мы им управляем с помощью специального пульта, он там

бегает в своем аквариуме. Тут же мы должны вроде как чувствовать, что герой (или, в случае с Mirror's Edge, героиня) – это мы и есть. Но почему же мы тогда не бежим, а сидя на стульчике или развалившись на диване, крутим ручки и нажимаем на кнопки? Где моторный и тактильный отклик? Вибрация от джойстика, говорите? А ветер в лицо, когда бежишь со всех ног? Вентилятор включить? Да хоть включай, хоть выключай – все равно махать руками и нажимать на кнопки – две большие разницы. Wii, конечно, в этом смысле являет собой некий костыль, но тоже пока несовершенна – из-за особенностей конструкции ее пульт можно использовать либо как лазерную указку, либо как погремушку (но не то и другое сразу). Грядет, конечно, WiiMotion Plus (удлинненный костыль) и та страшная мозгоедящая медуза, которую Александр Каньгин примерял на E3, а пока серьезные мужики, читающие «Страну Игр», строго выговаривают нам за низкие оценки WiiFit – ведь там можно играть всем телом! Однако, как бы игры ни тянулись к реализму, путь этот заведомо порочен. Сколько ни качайся на игровесах от Nintendo, изображая скейтбордиста, никогда ты не почувствуешь big air, когда подпрыгиваешь на доске и летишь, пусть недолго. Да что там, даже неровности асфальта, тарыхтение доски под ногами – нет этого (хотя кто поручится, что Nintendo не встроит в новую версию Balance Board вибратор, и не будет рекламировать устройство еще и как массажер?). Сколько ни жми на кнопки на грифе пластмассовой гитары – играть на настоящей не научишься. Ну и, возвращаясь к началу нашей статьи, сколько ни тереби аналоговый джойстик, мастером паркура не станешь. Понятно, конечно, что в этом-то и соль – «без труда и без науки» творить всякие чудеса. Да и здесь возможно какое-то развитие – вначале

играл плохо, а потом стал лучше (хотя стоит разграничивать растущие навыки персонажа и игрока). Со временем, однако, понимаешь, что чудеса-то ненастоящие, а время, потраченное на игры, можно было бы провести с большей пользой. С другой стороны, возможно, в этом и назначение «реалистичной» игры – зажечь огонек интереса? Посмотри, вот так понарошку играют на гитаре. Правда, здорово? А хочешь по-настоящему? Вот так водят виртуальные поезда, так ездят на игрушечных скейтбордах, так невзправду пляшут брейк. Заняться этими вещами серьезно, конечно, сложнее, чем сидеть за приставкой – но вполне реально, и игра здесь служит своеобразным рекламным роликом настоящей работы или увлечения. Хотя я очень старался, чтобы выбрать какие-то приличные занятия, а на практике у нас все больше «убивая игрушечных людей» или там «угоняя игрушечные машинки». Заметим, впрочем, что Grand Theft Auto не вдается в технические детали – если вы не умеете обращаться с оружием или, скажем, заводить автомобиль без ключа зажигания, игра от Rockstar вам в этом черном деле не помощник – тут, как ни странно, более обстоятельна свежая Alone in the Dark. Вы можете сколько угодно называть GTA «песочницей», городом Свободы или еще каким угодно термином, прославляющим мнимую вседозволенность ее мира, но на самом деле это интерактивное кино. Все происходящее между роликами условно: съел гамбургер – полегчил, подошел к машине – угнал на раз, сел в тюрьму – через секунду вышел, сел в такси – через секунду приехал. Авторы, видимо, все-таки хотят рассказать вам историю – иначе GTA IV заканчивалась бы после трех смертей Нико экраном с подсчетом очков. Разработчики уже понемногу понимают, что мы, геймеры, давно привыкли к тому



факту, что в наших телевизорах бегают человечки, которые и вот так прыгать могут, и на стенку залезать, и время затормаживать, и нам хочется, чтобы эти человечки делали что-то более осмысленное, что мы могли бы как-то связать с нашей обычной жизнью. Двадцать лет назад мы впервые наклонили крестовину джойстика вправо, чтобы Марио отправился в свой поход за принцессой. Но если тогда нам еще интересно было просто наклонять джойстик, сейчас нас больше интересует принцесса (см. Braid). Нам нужны истории, которым мы могли бы сопереживать, которые помогли бы нам лучше понять себя. Разумеется, за эти годы мы уже научились находить скрытый смысл там, где его нет, и видеть в Super Mario Bros. метафору коммунизма или наркозависимости, а Пакмана представлять интеллектуалом, поглощающим новые идеи. Произошло это по двум причинам. Во-первых, простое устройство и внешний вид старых игр благоприятствуют тому, чтобы их воспринимали, как символы. Пакман – это кружочек, который может обозначать все что угодно, а Марио – просто прыгающий человечек, мотивацию которому, не читая руководство, можно придумать любую.

Вторая причина заключается в том, что за эти двадцать лет остальные игры по смысловому наполнению недалеко ушли от походе-

ний сантехника Марио и шахтера Вилли. Интеграция игровой механики с историей оставляет желать лучшего, а в отрыве от сюжета даже новейшие поскакновения Лары Крофт вызывают зевоту. «Нужны истории – читай книжки», – говорят многие. Но в книгах и фильмах нет главного – возможности проверить все варианты. Сохраниться, поругаться со стражником, получить зуботычину, загрузиться и попробовать по-другому. Здесь каждая ошибка – даже фатальная – может быть частью опыта. И вот эту возможность интерактивного нарратива игры, за малым исключением, по-прежнему используют на примитивном уровне: «Упал в яму – в следующий раз не упаду». Нет, игры типа «попрыгай-постреляй» тоже нужны, но не стоит забывать, что их предназначение – скоротать свободную минутку, так что они должны быть порезаны на мелкие более-менее законченные фрагменты. И дайте нам сохранения в произвольных местах – ваши шесты и карнизы не такие уж шедевры геймдизайна, чтобы заставлять нас прыгать по ним снова и снова (впрочем, сложность в новой Tomb Raider, похоже, резко пошла на убыль, и это как раз неплохо). Если вы хотите, чтоб ваша игра заняла игрока на многие часы, подумайте, сможет ли он, положив джойстик, сказать, что провел эти часы не зря? Коллеги смеются над тем, что

вся философия Metal Gear Solid сводится к триизмам вроде «жизнь солдата нелегка» или «ядерное оружие – это плохо». Да, тратить двадцать часов на такую ерунду – это, конечно, смешно. Проблема в том, что во многих современных хитах нет и этого.

Хотя, конечно, люди обладают редкостным талантом находить смысл во всем. Повзрослевшие геймеры чешут лысеющие затылки и кропают труды «Tomb Raider как отражение коллективного бессознательного половозрелого американца» (еще смешнее выглядит, когда это делают негеймеры). Игра, пусть и морально устаревшая, становится объектом изучения, частью культуры – как мухомор, съесть который нельзя, но само его наличие означает, что лес здоров. Пусть она вторична, затянута и бессмысленна – зато можно понять, что в ней не так, и сделать как надо. Или просто написать короткую и хлесткую пародию – как поступили выдумщики с форумов TIGSource, устроив конкурс фейков-димейков (о котором мы уже писали в прошлом «Ретро», но хочется еще), наглядно показавшем, что многие современные хиты недалеко ушли от своих древних прототипов. Впрочем, расстраиваться по этому поводу тоже не стоит. Иногда играть с игрой бывает куда увлекательнее и поучительнее, чем играть в нее.

Реклама

defender
Удобство складывается из мелочей

Жизнь такая штука, что при любом раскладе
Вчера что-то в моде, а сегодня не катит.
И если ты общаешься с нужными людьми,
По любым понятиям должен быть впереди.

Выбирай по жизни подход креативный –

С мышью Defender
Крутой наноприёмник

ТЫ ЧЕЛ ПОЗИТИВНЫЙ.

В ноутбук **НА РАЗ** вставляется,
НА ДВА - забывается...

Свобода с проводами – это заблуждение,
С нано восемь метров в твоём распоряжении.
Больше ни к чему нужны рекомендации –
Нано позаботится о твоей репутации!



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АКСЕССУАРЫ И ПЕРИФЕРИЯ

Суперигра «Собери НАНО»
на сайте www.defender.ru
Выиграй настоящий
телевизор
за 5 минут!



АНДРЕЙ МИХАЙЛЮК

Главный редактор журнала «Железо»

Бенчмаркинг

Когда-то давным-давно, на стыке XX и XXI веков, люди покупали видеокарты, чтобы получать от любимых игр максимальное визуальное наслаждение. Субъективная оценка позволяла каждому самостоятельно определять, насколько удовлетворены его личные потребности. Но часы неформализованной феерии были сочтены...

В годы моей молодости в кругу юных геймеров старшего школьного возраста было принято определять статус любого выходящего хита по минимальным системным требованиям – либо «идет», либо «не идет». Если игрушка запускалась и можно было получить 15-20 FPS при разрешении 640x480 (или карты уровней подгружались меньше пяти минут), покупка считалась удачной и достаточно играбельной. Но годы шли, менялись технологии и понятия о качестве, а самое главное – менялись параметры, которыми измерялось это самое пресловутое качество. По пути к антиалайзингу, анизотропной фильтрации и HD-разрешениям мониторов мы наблюдали много методов сравнительного анализа размера первичных половых признаков. Проще говоря, мерились все кому не лень.

Разумеется, истинных целей у измерения производительности было как минимум две. Во-первых, лично удостовериться в том, что система пока не нуждается в апгрейде. А во-вторых, показать всем свои возможности и невозбранно возгордиться. И если с первым легко справиться, запустив демоверсию игры до покупки заветной коробочки, то второе оказалось гораздо сложнее. Для кого-то критерием комфорта стал средненький FPS на средненьких же настройках графики. А некоторым неприятно играть даже на номинальном разрешении монитора без сглаживания и прочих визуальных эффектов. А раз никакой объективности не получается, остается

только одно – избавиться от влияния субъектов. И именно ради такой стандартизации измерений на свет появились бенчмарки – программы комплексной оценки производительности.

И тут мы подходим к самому интересному. В чем суть бенчмарка для конкретного пользователя? Прогнать его и узнать мифический score, присвоенный текущей конфигурации? Разве что. А дальше можно увлекаться долгими сравнениями, выясняя чем 15 тысяч «попугаев» круче 10 тысяч. Да и само название «попугаи», неофициально выданное нашими соотечественниками зарубежным единицам измерения, содержит в себе легкую долю сарказма. Как удав из старого мультфильма обрадовался и успокоился, узнав свою длину в попугах, так и геймеры были рады получить некое количество абстрактных баллов. Зачем? Единственная их ценность заключается как раз в сравнении, потому что без него результат не имеет совершенно никакого смысла. Зато помериться можно знатно.

Апофеозом бенчмаркинга стала оптимизация тестов под видеокарты определенного производителя. Никакой официальной информации, разумеется, не было, но факты говорили о том, что пару лет назад на рынке случился преступный сговор. То ли вендор получил доступ к информации о разработках нового бенчмарка, то ли (скорее всего) производитель бенчмарка решил в первую очередь выставить оценки за те технологии, в которых были сильны видеокарты конкретного производителя – этого никто не знает. Но факт остается фактом, впервые в истории мы

столкнулись не с оптимизацией игры под определенную аппаратную базу, на что разработчики и издатели имеют полное право, а с бенчмаркингом, явно повернутым к одному из конкурентов лицом, а к другому, соответственно, совсем иной частью тела. Казалось бы – ну кому может понадобиться подобное коварство, это ведь не игры, где оптимизация заметна невооруженным глазом? Однако «попугаи» уже подняли голову и готовы были заклевывать любого неверного.

Верхом цинизма стали модификации бенчмарков, применяемые хардкорными оверклокерами. Именно для них этот инструмент оказался хорош – ведь чем еще можно относительно померить разгон системы, если не запуском одинаковых сцен на обсчет? Но, гонясь за мировыми рекордами и ловко лавируя между правилами, эти бравые парни открыли дорогу для твиков. Твикнутый бенчмарк выглядит слишком ужасно, чтобы им любоваться – все возможные дополнительные расчеты отключены, на экране мельтешат размытые пятна, а счетчик знай себе плюсует набранных «попугаев»...

А ведь начиналось все вполне мирно, разработчики очень хотели облегчить участь завистливых друзей, позволив им однозначно сравнить себя и соседа. По прошествии десятка лет бенчмарки уже не могут называться лучшим инструментом подобных сравнений. Теперь это, скорее, стресс-тест системы и инструмент оверклокеров, не более того. А нам остается, как в старые-добрые времена, мериться FPS'ом. В одинаковых играх и на одинаковых настройках.

МИФЫ
НАШИХ ПРЕДКОВ
ПЕРЕЖИЛИ ВЕКА

ОНИ ЛЕЖАТ В ОСНОВЕ
ЛИТЕРАТУРНЫХ
СЮЖЕТОВ

ОНИ ВОПЛОЩЕНЫ
В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ
ИСКУССТВА

ОНИ СКРЫВАЮТ
САМЫЕ ДРЕВНИЕ
СТРАХИ

ОНИ ДАЛЕКИ ОТ
РЕАЛЬНОСТИ

Так было раньше

РЕКЛАМА



© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY is a trademark of Spark Unlimited, Inc. All rights reserved. Used under authorization by Gamecock Media Group.
© 2008 Gamecock Media Group. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their
respective owners. All rights reserved.
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

LEGENDARYTHEGAME.COM



ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ

человек из прошлого

Корпоратив как зеркало времени

Игры можно потреблять в уютной домашней обстановке с приглушенным светом, а можно – на безумной корпоративной оргии. Выбирайте.

Впервые за долгий промежуток времени я вновь обращаюсь к внимательным, образованным и красивым читателям «Страны Игр». К таким людям относится вся аудитория уважаемого издания за исключением школьника Василия Головооедова из моего подъезда. Но про него мы поговорим отдельно.

Глядя на страницы журнала как на зеркало современной индустрии развлечений, я вижу отражения множества явлений, лиц и событий. И, должен отметить, что в ряде случаев не стоит пенять на зеркало, коли рожа крива.

К счастью, на глянцево-полосах эти кривые физиономии появляются достаточно редко. Но есть места, где их не сосчитать, словно донов Педров в Бразилии. И это не бар отеля «Минт», прекрасно описанный в книге Хантера Томпсона «Страх и отвращение в Лас-Вегасе». Это корпоративные вечеринки. Что, впрочем, в ряде случаев одно и то же.

Такие пиршества плоти с маленькой толикой духа всегда служили лучшими развлечениями для оголодавших офисных сотрудников и сочувствующих им фрилансеров. Но и их коснулась тяжелая поступь нежно любимой нами индустрии.

Когда людям начинает хотеться чего-то звериного, чтобы душа сначала развернулась, а потом завернулась, они отправляются к начальству с петициями о необходимости проведения корпоративов.

Правильные начальники соглашаются с требованиями делегатов. Они понимают, что в современных организациях высокой культуры быта принцип «Разделяй и властвуй» уже не работает.

Настоящее отдалось на милость стратегии «Разливай и властвуй». Некоторые эстеты проповедуют систему «Раздевай и властвуй», но она почти всегда является неотъемлемым продолжением первого варианта.

Еще несколько лет назад, когда Дима Билан был Витей Беланом, а люди в поисках подарков на Миллениум бегали за элениумом и реланиумом, корпоративы проходили под лозунгом «Если утром тебе не стыдно, значит вечер прошел зря». Чтобы не упустить ни одной ноты симфонии веселья, компании снимали бани, сауны, боулинг, консерватории и караоке-бары. Но спустя несколько минут от начала мероприятия эти места все равно нельзя было отличить друг от друга.

Однажды по долгу службы меня занесло в весьма гостеприимный регион. После официальной части, сопровождавшейся заверениями в вечной дружбе и любви, хозяева решили продемонстрировать серьезность своих намерений. В результате я был приглашен в лучший местный центр культуры и отдыха. По дороге к месту проведения скромного корпоратива мне рассказали о его достоинствах: «Там у нас боулинг, бар, караоке, видео-салон, тир и сауна!» Я вежливо ойкнул. «И это вы еще второго помещения не видели!» – гордо подвела черту приглашающая сторона. Стоит признаться, что это помещение я действительно не увидел: организм ушел в режим гибернации где-то в промежутке между баром и тиром. Мне было очень стыдно.

В следующий раз я испытал чувство стыда несколько лет спустя. Это было достаточно давно, но каждый момент этой вечеринки каленым железом лег на мою память. На этом корпоратив-

ном мероприятии я был цинично обыгран в прямом и переносном смысле в Guitar Hero не в меру талантливым юношей. Конечно, спустя некоторое время он пожалел об этом. Но осадочек от этого фиаско у меня остался до сих пор. Только, пожалуйста, никому про это не рассказывайте.

Теперь я уже знаю, что можно ждать от современных корпоративных вечеринок. Ветераны боевых операций, прошедшие испытания, по сравнению с которыми тренировки космонавтов кажутся занятием более простым, чем «Тетрис» на 1-й скорости, предпочитают традиционные способы отдыха и вызывания стыда на следующее утро. Все справедливо: старый конь борозды не портит – он просто спит в ней.

Но им на смену твердой поступью Солида Снейка, незаметным скольжением Альтаира с грохотом рифов Guitar Hero идут новые лица. Они не курят натошак, и за спиной у них филфак, а может ГИТИС – как пели герои моей юности. Сегодня, а также завтра и в ближайшие годы корпоративы продолжают свое перерождение. Караоке уже теснится на пьедестале, куда карабкаются гитарные герои. Драки в нурилках сменяются поединками в Soul Calibur, а пьяные гонки по ночным улицам – заездами в Burnout.

При этом людям и приравненным к ним офисным работникам все равно стыдно на следующее утро. Они клянутся себе, что к следующему событию приведут себя в форму и наваляют Сергею из отдела продаж в DoA или все-таки наберутся энергии и подрежут начальника в Need For Speed.

Даже я иногда так делаю. Мое последнее выступление состоялось 10 октября. И мне нужно быть в форме к следующей вечеринке.

Властелин Колец Онлайн™ ТОМ ПЕРВЫЙ Тени Ангмара™

ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ



ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "РС ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU



ОТКРОЙ НОВЫЕ ГЛАВЫ В ИСТОРИИ СРЕДИЗЕМЬИ



СОЗДАЙ СВОЕ СОБСТВЕННОЕ БРАТСТВО КОЛЬЦА



ИГРАЙ ЗА СИЛЫ САУРОНА В PVP-РЕЖИМЕ
MONSTER PLAY

ОСЕНЬ 2008

WWW.LOTRO-RUSSIA.COM

ВЛАСТЕЛИН КОЛЬЦА ОНЛАЙН, ТЕНИ АНГМАРА™ - это компьютерная игра © 1995-2007 Turbine, Inc. Все права защищены, включая патенты. Все права на территории России, СНГ, Стран Близкого Востока © 2008 ООО «АВТ» Территория. LA Online™ Online Entertainment group. Все права защищены. Часть материала лицензирована bởi Zaevoy Geomart, d/b/a Tolkien Enterprises, LLC и Turbine, Inc. «ВЛАСТЕЛИН КОЛЬЦА ОНЛАЙН», «ТЕНИ АНГМАРА», «The Lord of the Rings Online™», «Masters of Angmar™» являются зарегистрированными «The Lord of the Rings» и/или «The Rings» знаками товаров, событий, предметов и мест, являющихся товарными знаками EUC, принадлежащими к Turbine, Inc. или лицензированным в регистрации ООО «АВТ» Территория.



На полках

Лучшие игры в продаже



Артем Шорохов

Съемки кинобоевика обычно длятся несколько недель. Еще несколько месяцев занимает подготовительный период, и на годы может растянуться постпродакшн. При этом даже самый скромный бюджет голливудского фильма-однодневки почти никогда не опускается ниже отметки в десять миллионов. И все же Марк Уолберг, исполнитель роли Макса Пейна в одноименном кинофильме, не нашел восьми-десяти часов на знакомство с игрой-первоисточником, а студия предпочла потратиться на зарплату «более молодому и лично знакомому с видеоигрой помощнику-консультанту Марка». Вернемся на несколько лет назад. Режиссер-дебютант Анджей Бартковяк, взявшийся воплотить великую и ужасную Doom в полном метре, также «не осилил» игру-первоисточник, не преминув похвалиться прессе «глубоким знанием предмета», почерпнутым из... сокращенной для экономии времени видеозаписи прохождения Doom 3, подготовленной при помощи очередного консультанта. Стоить колнуть глубже, и обязательно наткнешься на многочисленные свидетельства откровенного небрежения кинотворцов к играм-первоисточникам, преступно часто граничащим с вопиющим невежеством в самых элементарных вопросах. Отлученный от адвокатской практики Джек Томпсон в продукцию Rockstar хотя бы играл... Но самое странное – студийное видение аудитории подобного кино: оно снимается отнюдь не для поклонников той или иной игры (это очевидно, это понятно и это, в целом, правильно), старается угодить самому широкому зрителю (чего только стоит история с попыткой впихнуть «Макса Пейна» в категорию «13+»), но при этом киношники сами не верят в право видеоигр на хорошую историю, ярких персонажей и любопытную проблематику; в большинстве интервью то и дело проскальзывает снобистское «сами-то мы в игры не играем, на такие глупости времени жаль, но вот кино для геймеров снимем такое – закачаешься!» И качаются в испуге геймеры, завидев какого-нибудь «Хитмена». И теряют веру в кино.

Меж тем, сами игроделы в кинематограф не рвутся (уж, скорей, наоборот: мы по достоинству оценили дебюты Джона Ву и Рюхей Китамуры), предпочитая писать виртуальные полотна полигонами да пикселями. Так, умеренных игровых достоинств Star Wars: The Force Unleashed, сюжетные моменты которой в пору склеить в отдельное кино, назвать «Звездные войны. Эпизод 3,5» и толкать у метро с лотка, за считанные дни умудрилась стать самой быстрораскупаемой (1,5 млн копий за первые пять дней) видеоигрой во вселенной «Звездных войн» за все время этой вселенной существования. Не знаю, как вы, а я мечтаю о светлом будущем, в котором не только Ю Судзуки и Хидео Кодзима примутся делать фильмы-адаптации своих шедевров, а буквально в каждой коллекционной коробке с какой-нибудь Mass Effect Trilogy взамен открыток и постера найдется место для диска «The movie version. Edited by BioWare». А там, глядишь, и имена лучших постановщиков видеосцен в игровой индустрии возымеют не меньший вес, чем любая другая надпись на обложке. Ради такого вовсе не жаль тех нескольких долларов, что могли бы достаться Марку Уолбергу и Анджею Бартковяку.



Рецензии и мини-обзоры

- 86** Star Wars: The Force Unleashed **8.0**
- 94** Pure **9.0**
- 100** Mount & Blade **9.0**
- 104** Crysis Warhead **8.0**
- 106** Collapse **7.5**
- 112** Dracula 3: The Path of the Dragon **7.0**
- 114** Star Wars: The Force Unleashed (PSP) **8.0**
- 114** Race Driver: GRID (DS) **8.0**
- 116** The Dog Island **6.5**
- 116** Euro Truck Simulator **6.5**

Смотрите
также



Обзоры на DVD

Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн

Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV

Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



«Страна Игр»
рекомендует

- Star Wars: The Force Unleashed
- Pure
- Mount & Blade
- Spore



Также в этом месяце

Zenses (Rainforest/Ocean Edition)

(DS) - Game Factory, 31 октября 2008 года

Отличное средство для отдыха после трудовых будней: в двух изданиях, посвященное джунглям Амазонки и глубинам океана.

ShellShock 2: Blood Trails

(PC, PS3, Xbox 360) - Eidos, 31 октября 2008 года

Продолжение вышедшего четыре года назад шутера ShellShock: Nam '67. Ужасы войны во Вьетнаме – вновь на первом плане.

Zubo

(DS) - Electronic Arts, 3 октября 2008 года

Музыкальная игра, действие которой развернется в забавно-карикатурном мире, выполненном в 3D.

Dancing Stage Universe 2

(Xbox 360) - Konami, 3 октября 2008 года

Под этим непопулярным названием в Европе публикуется прошлогодняя Dance Dance Revolution Universe 2. Все за ковриками!

X3: Terran Conflict

(PC) - Deep Silver, 17 октября 2008 года

Финал трилогии X приведет нас в родную Солнечную систему. В каких отношениях останутся Земля и вселенная X – решать вам.

A Vampyre Story

(PC) - Crimson Cow, 31 октября 2008 года

Приуроченная к Хэллоуину авантюра об оперной певице, превращенной в вампира злобным бароном и заточенной в его замке.

Quantum of Solace

(PC, PS2, PS3, X360, Wii, DS) - Activision, 31 октября 2008 года

Игра, связывающая «Казино «Рояль» и «Квант милосердия», разрабатывается на движке Call of Duty 4, а голос агента 007 предоставляет сам Дэниел Крэйг.

Raven Squad: Operation Hidden Dagger

(PC, X360) - SouthPeak, 31 октября 2008 года

Смесь FPS и RTS, в которую можно играть кооперативно. Цель – очистить от злодеев джунгли Амазонки.

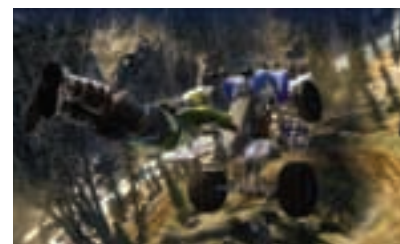
Новые темы



Star Wars: The Force Unleashed

Давным-давно в далекой-далекой галактике... Ну, в общем вы поняли.

Читайте на странице 86 и смотрите на DVD



Pure

Головокружительные трюки, возможность собрать свой собственный квадроцикл, потрясающая графика. Все это и есть Pure.

Читайте на странице 94 и смотрите на DVD



Crisis Warhead

Теперь мы точно знаем, чем занимался Псих, пока Номад спасал мир от инопланетян в первом Crisis.

Читайте на странице 104



ВЗРЫВНАЯ СМЕСЬ
ЯРОСТНОГО ЭКШЕНА
И РОЛЕВОЙ ИГРЫ



PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360

LIQUID



vallod



RISE OF THE ARGONAUTS™



КРОВАВЫЕ И ПО-ГОЛЛИВУДСКИ
ЗРЕЛИЩНЫЕ СРАЖЕНИЯ



ВСЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ И БОНУСЫ
ОТБРАЖАЮТСЯ НА МОДЕЛЯХ
ПЕРСОНАЖЕЙ



СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА
ЗНАКОМЫЙ С ДЕТСТВА СЮЖЕТ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

GOD OF WAR II



HEAVENLY WORD



NINJA GAIDEN II



8.0



PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:
action-adventure, slasher

Зарубежный издатель:
Lucas Arts

Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»

Разработчик:
Lucas Arts

Количество игроков:
1

Онлайн:
[www.lucasarts.com/
games/theforceunleashed](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed)

Страна происхождения:
США

Star Wars: The Force Unleashed

Война Клонов закончена, большинство джедаев истреблено, и до появления Альянса пройдет еще немало времени. Но в далекой-далекой галактике опять неспокойно – зло не победило, добро не погибло, и противостояние длиной в целую вечность продолжается.

ДОСТОИНСТВА Интересный сюжет, яркие новые персонажи, популярная вселенная, хорошая графика, продуманный, хотя и достаточно стандартный игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ Не слишком умный AI, линейные уровни, непроработанная система автонаведения, капризная камера, отдельные промахи графического движка.

РЕЗЮМЕ Признаться, судьба The Force Unleashed вызвала немало опасений – ведь сотрудникам Lucas Arts уже доводилось обманывать наши надежды. Тем не менее игра удалась и может по праву считаться одной из самых заметных новинок этой осени. Отдельные промахи разработчиков не позволяют назвать ее идеальной, а концовка как будто исключает появление второй части, но и то, что мы получили после долгих месяцев ожидания, наверняка понравится как закоренелым поклонникам Star Wars, так и тем, кто просто истосковался по интересным и зрелищным боевикам.

Действующие лица

Хотя знакомых героев в The Force Unleashed хватает с избытком, новичков тоже немало – и каждый из них определенно заслуживает пристального внимания поклонников. Перво-наперво, мы, разумеется, говорим о главном действующем лице, молодом ученике Дарта Вейдера, которому предстоит сыграть важную роль в грядущих событиях. Не стоит также забывать о ПРОКСИ – очередном дроиде-комедианте, продолжающем славную традицию «механизмов с характером», начатую еще СЗРО и R2D2. Красотке Джун Эклипс экранного времени уделяется несколько меньше, чем, возможно, хотелось бы, но дама получилась достаточно колоритной, к тому же именно она (сюрприз!) станет основным поводом для некоторых неожиданных решений и поступков Ученика. Наконец, не забудем упомянуть и о заслуженном магистре Ордена джедаев, рыцаре Рам Кота – суровый воин, повадками и внешностью напоминающий средневековых самураев, и многоопытный боец, он поначалу выступает в роли врага, и притом опасного, но позднее сможет заметно расширить кругозор нашего героя, показав ему истинные различия между Темной и Светлой сторонами Силы.

зря. Конечно, новое детище Lucas Arts не лишено недостатков, и назвать игру идеальной не повернется язык даже у самого оголтелого фаната. Однако факт остается фактом – противостояние Светлой и Темной сторон Силы на консолях довольно давно не протекало столь увлекательно и не выглядело столь эффектно. Это и заставляет прощать The Force Unleashed если и не все прегрешения, то многие. Впрочем, не станем забегать вперед и для начала расскажем, из-за чего вновь неспокойно в далекой-далекой галактике.

Далеко идущие планы

Гражданская война закончилась. Канцлер Палпатин с помощью верных ему легионов быстро подавил немногочисленные очаги сопротивления и превратился в единоличного повелителя сотен звездных систем – Императора. Главное оружие Императора – закованные в белую броню штурмовики, множество шпионов, успевших проникнуть едва ли не на каждую планету и... Вейдер. Человек, некогда известный как Анакин Скайуокер, теперь стал воплощением зла и карающей дланью Палпатина. Основная задача Вейдера – поиск и уничтожение уцелевших джедаев, избежавших гибели в финале Войны Клонов. Таких счастливыхчиков не так уж много, но каждый априори считается смертельной угрозой для будущего Империи. А потому, получив известие о джедае, укrywшемся на планете вуки Кашиик, Вейдер не только направил к родителям знаменитого Чубакки целый флот, но и не поленился лично поучаствовать в охоте.

Последней, собственно, и посвящается весь первый уровень – своего рода предыстория к будущим событиям и небольшая разминка пе-



Вселенная «Звездных войн» уже давным-давно превратилась в дойную корову для издательства Lucas Arts. Шесть полнометражных фильмов, анимационный сериал, недавняя попытка подружить джедаев с трехмерной анимацией в лице The Clone Wars, бесчисленные книги и комиксы – все это уже само по себе неисчерпаемый источник сценариев для всевозможных компьютерных и видеоигр. А ведь старый капиталист Лукас и против самостоятельности разработчиков не возражает: «есть пара-тройка удачных идей – почему бы не дать им зеленый свет?».

Именно благодаря такому подходу в свое время появилась известная дилогия Kingdoms of the Old Republic, он же во многом обеспечил выход в свет давно обещанной The Force Unleashed. Эту игру поклонники Star Wars ждали несколько лет – и, как оказалось, ждали не





Другие галактики

Хотя попавшие в обзор впечатления от The Force Unleashed касаются, в основном, версий для PlayStation 3 и Xbox 360, нельзя не упомянуть и о вариантах для других платформ – прежде всего, для PlayStation 2 и Nintendo Wii. Первая, в общем и целом, представляет собой упрощенный (главным образом, технологически) слепок со «старших сестер», с несколькими видоизмененными уровнями и кое-какими вспомогательными режимами, призванными разнообразить прохождение. О версии для Wii можно было бы сказать примерно то же самое – внешне она мало чем отличается от PS2-варианта – кабы не пресловутое управление при помощи пульта и нунчака. Взмахи одним призваны имитировать удары световым мечом, второй отвечает за использование ряда Force Powers да активно используется во время QTE. Как будто ничего неожиданного, но реализация управления оказалась на удивление ладной – на Wii появляется не так уж много мультиплатформенных игр, да еще и в action-жанрах, где управление главным героем было бы столь же комфортным. Повезло и варианту для PSP, который решили разнообразить сразу несколькими дополнительными режимами, где вам предстоит управлять разнообразными персонажами Star Wars, в том числе и такими «звездами», как Люк Скайуокер.

ред серьезными боевыми действиями. Жестко расправившись с отрядами мятежных вуки, мы, в образе Темного Лорда, получаем возможность скрестить световые мечи с первым из джедаев. И легко одерживаем верх – чтобы наконец познакомиться с будущим учеником, юным дарованием, которого Вейдер берет-ся обучать премудростям обращения с Силой... в тайне от Императора. И отнюдь не по доброте души. С помощью малолетнего (до поры до времени) подопечного коварный ситх – по крайней мере, на словах – намерен расправиться с Палпатином. И ради этого готов ждать не один год, терпеливо муштруя талантливого, но такого непредсказуемого юнца. Ведь пройдет время, и ученик...

Свидетель обвинения

...сможет стать едва ли не самым эффективным оружием учителя. Мальчик уже доказал свое право на световой меч успешным выполнением не одного и не двух смертельно опасных поручений – да и новые задания не за горами. Суть их обычно проста: главный герой должен отправиться на ту или иную планету, где скрывается очередной джедай, мятежный политик либо стратегически важный объект, уничтожение которого послужит великой миссии. Встретиться с намеченной жертвой (как вариант: оказаться в нужном месте) сразу, конечно, не выйдет – враги отчаянно хотят жить, – и для начала придется немало попотеть, прорубая себе дорогу к цели. Кандидатов на роль пушечного мяса обычно более чем достаточно: роботам, представителям местной фауны, солдатам Повстанческого Альянса и даже имперским штур-

мовикам не стоит ждать от встречи с учеником Вейдера ничего хорошего. Почему? Ответ на поверхность исключает всякую гуманность. И свидетелей – они уничтожаются быстро и безжалостно. Благо, процесс уничтожения в The Force Unleashed, во-первых, не слишком труден, а во-вторых, весьма и весьма разнообразен – благодаря всевозможным трюкам с мечом и фокусам с Силой, которые со временем осваивает наш подопечный.

Здесь, пожалуй, необходимо вновь вспомнить о прологе. Вейдер и его ученик – отнюдь не одно и то же. Первый нетороплив, многоопытен, уверен в собственной мощи и Силой владеет почти безукоризненно. Второй, напротив, проворен, порывист и находится лишь в начале довольно долгого пути. Проходить вступительный уровень за Вейдера – все равно, что резать бумагу острыми ножницами: все идет гладко, как по маслу. Одним нажатием кнопки вы расправляетесь с могучими вуки в ближнем бою, душите их, поднимая в воздух, давите камнями и стволами деревьев, отправляете в небьтие меткими бросками светового меча. Вейдер – идеальная машина разрушения, и от главного героя подосознательно ждешь того же. Тем неприятнее будет осознать, что, начиная со второго уровня, ваши ресурсы вдруг ограничиваются и до желанного – уже опробованного! – могущества Темной стороны теперь придется расти и расти, старательно прокачивая персонажа, аккуратно выбирая нужные комбо из списка и разучивая новые приемы Силы. Необходимость соблюдать баланс заставила разработчиков перевести нас с вами на голодный паек: ощущение, что



ПРОКСИ не только напоминает чудака СЗРО внешне, но и также выполняет комические обязанности при главном герое. Тем неожиданнее оказываются связанные с ним драматические штрихи сюжета.

Вселенная Star Wars велика и обширна. К тому же, к ее формированию приложил руку не один человек – да и создавалась она не одно десятилетие. Сколько людей, столько и мнений, и разнообразные книги, комиксы и даже снятые лично Лукасом кинофильмы нередко сообщают нам взаимоисключающую информацию. Получилось ли у сценаристов *The Force Unleashed* вписаться в уже сложившуюся «систему координат»? В общем и целом – да. Тем не менее, нам было бы очень интересно узнать, почему, согласно официальным данным Lucas Film и Lucas Arts, о деяниях ученика Вейдера и некоторых других персонажей игры ни слова не говорится в старой трилогии (а должно было бы, если следовать логике сюжета) и книгах, описывающих события, происшедшие в соответствующий временной отрезок.

СЕКРЕТ!

По старой-доброй традиции, Lucas Arts предусмотрели две возможные концовки для *The Force Unleashed*. Какую из них удастся увидеть вам – зависит от одного-единственного, но чрезвычайно важного решения, которое предстоит принять во время финальной схватки. Помните: ненависть и жажда мести неизменно ведут на Темную сторону, тогда как адепты Светлой стороны всегда найдут в себе силы и смелость на самоотверженный поступок.

средств на развитие катастрофически не хватает, едва ли покинет вас вплоть до заключительных уровней. А распределение честно заработанных очков между той или иной Force Power превратится в постоянный повод для душевных терзаний – ведь, добавив лишние киловатты к убойному потенциалу Force Lightning, вы какое-то время не сможете усилить удрушающе крепкие объятия Force Grip. Вместе с тем, необходимость в новых средствах борьбы за существование постоянно растет – противники как-то незаметно становятся злее, крепче здоровьем и, что гораздо хуже, многочисленнее. Мы уж не говорим о боссах – они хоть и не могут похвастать особой изворотливостью и изобретательностью, все же не раз заставят вас переживать за исход затянувшейся схватки и сетовать на телесную немощь протагониста.

Форма и содержание

Собственно сражения реализованы достаточно просто. За перемещение персонажа отвечает левая аналоговая рукоятка, одна кнопка выделена под простой удар световым мечом, еще одна – под прыжок, остальное так или иначе участвует в использовании известных с самого начала либо разученных позднее проявлений Силы. Чем больше таковых окажется в вашем распоряжении, тем больше комбинаций клавиш нужно запоминать.

Не нужно забывать и о системе комбо, большинство которых также подразумевает использование определенной последовательности кнопок. Короткие, но мощные атакующие «цепочки» пригодятся и для избивания рядовых недругов, и в схватках с ключевыми оппонентами.



Пучок молний – одно из самых полезных умений ситха. Советуем вам прокачать его до максимума как можно скорее.



Боевая система *The Force Unleashed* отнюдь не примитивна и богата на сюрпризы. Некоторые приемы и комбо возможно разучить только ближе к концу игры. Но не расстраивайтесь: прокачка персонажей сохраняется для повторных прохождений.



Главный герой обзаводится новым костюмом на каждом (!) уровне. А за особые заслуги возможно заполучить еще несколько дополнительных одеяний.

Не остались без внимания и по-прежнему модные QTE-команды, без которых сегодня немислим жанр. По счастью, здесь от нас не так уж часто требуют вовремя нажимать на нужную кнопку – и все же ни один серьезный поединок без этого не обходится. Как правило, только успешное выполнение QTE-команды позволит завершить важный бой в свою пользу, тогда как случайная ошибка наверняка заставит вновь «дожимать», казалось бы, уже побежденного противника. В общем-то, ничего нового, но иногда изрядно раздражает – особенно после третьей-четвертой неудачи подряд. Получается, что, даже честно заработав победу, вы обязаны невесть кому доказывать превосходство, выполняя эдакий тест на мелкую моторику. И это притом, что сражение вполне можно было завершить еще несколько минут назад, эффектно поджарив недруга потоком безжалостных молний. Кроме того, если вдуматься, The Force Unleashed не хватило пары шагов до того, чтобы стать настоящим прорывом среди себе подобных. А ведь всего-то и нужно было, что отказаться от QTE, расширив за ее счет границы боевой системы и утерев нос блокбастерам вроде God of War 2 и Heavenly Sword. Не подумайте, будто мы жалуемся, – скорее, просто мечтаем вслух...

Силы и слабости

Тем более, QTE оказались не единственным компромиссом, на который решили – или были вынуждены – пойти разработчики.

Скажем, дизайн уровней (а ведь их не так много) получился крайне неоднозначным: роскошные вступительные главы позднее уступают место куда менее интересным с любой точки зрения этапам. Обычную для жанра болезненность, линейность, не смогли побороть и здесь – дорога к финалу в The Force Unleashed предусмотрена только одна. Опять-таки, на полноценный промах не тянет, все как будто в рамках заданных еще несколько лет назад стандартов. Но от проекта подобного масштаба хочется большего.

Иной раз здорово заставляя понервничать непродуманная система автонаведения (оно используется для фокусов с Силой) вкупе со зловредной камерой – рассеянный Ученик имеет неприятную привычку произвольно переключаться с одной цели на другую, что зачастую превращает бой из ладно выстроенной цепочки точно рассчитанных атак в хаотичное мельтешение на экране, где трудно разобрать, кто же кого все-таки бьет. Камера же усугубляет суматоху выбо-

ром подчас весьма странных ракурсов – особенно в тех случаях, когда бой вспыхивает в узком коридоре или на сравнительно небольшой платформе. Разумеется, положение можно исправить правой аналоговой рукояткой (и на том спасибо), но не каждый супостат будет ждать, пока вы разберетесь с «техническими» неполадками.

Страх разработчиков зайти слишком далеко сыграл злую шутку даже с широко разрекламированным «допдвижком» Euphoria, чьи возможности – и, в частности, физика – обещали стать одним из главных козырей The Force Unleashed. Но, пожалуй, так и не стали. Да, с одной стороны, графика действительно хороша, открытые пространства радуют глаз, а физическая модель поначалу заставляет восхищаться каждым отброшенным при помощи Force Push контейнером. Однако первый восторг проходит, телекинез приедается, красочные спецэффекты воспринимаются уже как должное, а другого применения Euphoria не нашлось. Робкие попытки разнообразить прохождение несколькими простенькими «физическими» головоломками не в счет.

Вдобавок основной движок оказался несколько сыроват – и по этой причине на экране иногда возникают прямо-таки комические ситуации. Так, например, в схватке с самым первым из встреченных AT-ST герой попросту застрял меж ног исполинской машины. В другой раз он искусно отражал огонь бластеров... повиснув в воздухе. Несколько позднее чудеса левитации продемонстрировал один из боссов, незаметно для себя самого оторвавшийся от земли.

Короче говоря, перед The Force Unleashed открывается немалый простор для совершенствования. И все же экзамен на профпригодность...

Итоговая аттестация

...новый герой сдал пусть не блестяще, но, как минимум, с очень хорошим результатом. Известность Star Wars для многих разработчиков не раз становилась поводом беззастенчиво халтурить, расстраивая поклонников сырыми, неинтересными играми, на которые и времени-то свободного было жалко, не говоря уж о деньгах. Но The Force Unleashed – совсем другая история. Она получилась на удивление складной и яркой, интересной не только по форме, но и по содержанию. Пусть отдельным ее элементам явно не хватило авторского внимания, а о других никто и вовсе не подумал, The Force Unleashed сумела оправдать возложенные на нее надежды. И это самое главное. **СИ**

Для всех крупных врагов обязательно предусмотрено зрелищное QTE-фаталити.



Сюжет The Force Unleashed звезд с неба не хватает, но интрига тут есть, а финалов аж две штуки. Но главное – «эффект погружения» во вселенную происходит, а именно это, полагаю руку на сердце, от сюжета и нужно.

Схватки с боссами в The Force Unleashed больше всего напоминают God of War – противника обычно приходится укладывать на лопатки в несколько приемов, сперва выколачивая из него запас жизненных сил при помощи заученных атак и комбо, а после демонстрируя сноровку в QTE-эпизодах. При этом редкий босс позволит игроку заскучать: как правило, враг постоянно атакует, вынуждая вас одновременно уклоняться от неприятельских выпадов и, улучив момент, нанести ответные удары, как только в обороне недруга обнаружится брешь.

Артем Шорохов

Можно долго спорить, почему именно на эту игру возлагались столь большие надежды сообщества. От нее ждали откровения и революции или громкого провала да гулкого удара по последнему гвоздю в крышку гроба некогда именитых разработчиков. Игра в результате получилась всем назло – аккуратная, без особых изысков или новаций, но и не посредственность. И впечатления, как следствие, производит смешанные. Если вычесть плохое, The Force Unleashed – старательное переложение геймплея God of War или Devil May Cry в антураже «Звездных войн». Старательное настолько, что сказать о ней что-нибудь новое решительно не получается – просто перечитайте соответствующие рецензии. Оттого-то большинство журналистов и зациклились на досадных мелочах – главных, как это ни прискорбно, отличительных чертах новинки, – потому-то и поспешили с низкими оценками и неприятными мнениями, которых мы не разделяем. Да, боссы скучноваты и неконкурентоспособны. Да, не натолкнуться на парочку обидных багов сумеет только слепой. Да, головоломки нет, и Сила используется только в бою. И наконец, да, на этом материале да с такими козырями можно – нужно! – было еще капельку поднажать, породив не ладную безделицу, а настоящий матерый Хитище – такой, чтоб надолго запомнился потомкам наравне с Dark Forces и Knights, Jedi Academy и Knights of the Old Republic. И все же The Force Unleashed нельзя пропустить ни ценителю хорошего слэшера (боевая система с честью выдерживает испытание последним уровнем сложности), ни поклоннику Star Wars. Потому что, как завещал великий Фрейд, иногда бывают просто игры...

ДО ЖЕЛАННОГО – И УЖЕ ОПРОБОВАННОГО – МОГУЩЕСТВА ТЕМНОЙ СТОРОНЫ ПРИДЕТСЯ РАСТИ И РАСТИ, СТАРАТЕЛЬНО «ПРОКАЧИВАЯ» ПЕРСОНАЖА.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



РУСИЧ XIII ВЕК

© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана Unicorn Games. Все права защищены. Реклама

www.13century.com



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ О НЕЙ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов



СТАТУС:

Зам. редактора
DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Max Payne 1,2, Fahrenheit,
Fallout 1,2

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей

Слэшер обыкновенный, одна штука. Ничего принципиально нового вы не увидите. Сила есть, она могуча, ею можно творить всякие разные непотребства, но разнообразия в этом очень мало. Порубить, пошвырять, понажимать кнопки в красивых QTE. Впрочем, все это здесь сделано на совесть и в нужных пропорциях.

Графика

Образцово-показательный пример для всех разработчиков «как правильно переносить зарисовки и скетчи в игру». Потрясающий арт-дизайн уровней. На отдельных локациях просто хочется стоять и наблюдать за окружающим великолепием. Модели персонажей и анимация, конечно, впечатляют не так сильно, но все равно – на очень высоком уровне.

Общее впечатление

Вселенная «Звездных войн» пополнилась еще одной качественной игрой. Не идеальной, конечно. Битвы с боссами могли бы быть и поинтереснее, игровой процесс поразнообразнее, да и багов бы поменьше, но все равно игра получилась отличной, и ее можно рекомендовать не только заядлым фанатам далекой-далекой галактики.

Александр Солярский



СТАТУС:

Режиссер
видеомонтажа

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Tekken, Tomb Raider,
Resident Evil

Искренне полагает, что залогом отличной игры являются сильные запоминающиеся персонажи и качественные, хорошо поставленные CG-ролики. По жизни горяч, но отходчив, любит файтинги и поесть, в свободное же от дел время пропагандирует активные виды отдыха, чего и всем желает.

Геймплей

Качественный слэшер, разбавленный возможностью истреблять противников при помощи Силы, может в один миг обернуться настоящей пыткой, стоит лишь по неосторожности прыгнуть в гущу противников и довериться местной системе захвата целей. Однако процесс шинковки столь увлекателен, что оторваться будет сложно.

Графика

Тут все как у джедаев: прекрасно проработанное окружение, от вида которого порой захватывает дух, символизирует светлую сторону Force Unleashed. В противовес же ему выступает лицевая анимация персонажей, способная напугать даже самых хладнокровных из нас. Такую принцессу Лею мы видим впервые...

Общее впечатление

Несмотря на ряд серьезных ошибок, допущенных разработчиками, перед нами, наверное, одно из лучших игровых воплощений вселенной Star Wars в жанре action со времен Jedi Academy. Всегда хотели узнать, каково это – быть сильнейшим из джедаев? Тогда эта игра для вас. И да пребудет с вами Сила.

Юрий Левандовский



СТАТУС:

Оператор
«Звезды Смерти»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Gran Turismo, Forza Motorsport,
Soul Calibur

Большой поклонник авто- и мотоспорта, обожает сериал Gran Turismo, но и совсем не против пострелять в монстров и поотрубить им ноги. Любит бои без правил и файтинги. А еще с большим интересом относится к любому проекту, затрагивающему тему киберпанка.

Геймплей

Мы все любим крутить вуки, особенно по три вуки за раз. Забавно пищащие джава тоже неплохи, ну и на безрыбье сойдут и штурмовики. Нет, конечно тут еще можно бить всех молниями и рубить в капусту лазерным мечом, но не за то мы любим The Force Unleashed, а за танцующих под нашим присмотром брейкденс врагов!

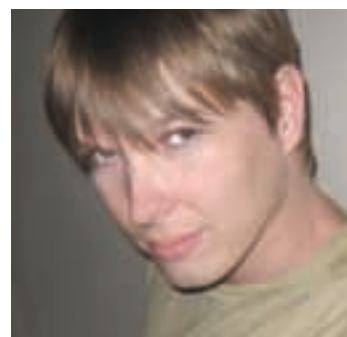
Графика

Очень неоднозначные впечатления складываются от графического оформления. С одной стороны – масштабные красивейшие уровни, много отменных эффектов, опять же физика – все это очень здорово. Но, с другой стороны – ужасающие модели персонажей в заставках и «роботизированная» анимация. Очень странно все это...

Общее впечатление

Странная вышла игра, каждый должен оценить ее лично, но все же заставки местами красивы, местами ужасающи, особенно если в кадре появляется принцесса Лея. Убивать множество соперников различными способами и ощущая мощь джедая, тоже здорово, но бои с боссами часто утомляют и удручают своей кривизной.

Артем Шорохов



СТАТУС:

Редактор
консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Battle City Xonix
Bubba'n'Stix Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придирааться по пустякам.

Геймплей

Вся игровая механика – будто под копиру снята с успешных слэшеров последних лет. Это не плохо, это даже отлично – ну наконец-то в игру по «Звездным войнам» всерьез интересно именно играть! Увы, дальше приятной боевой системы и отменных потасовок дело не пошло: «свежатинки» в геймплее нет вовсе.

Графика

Обескураживает. В первую очередь потому, что к ней никак не поймешь как относиться: вроде, и красота неопишима, а сделаешь шаг – обязательно наткнешься на какое-нибудь уродство. И все же, картинка в TFU скорее хороша, чем нет. Но вот как она могла бы быть хороша – о, это совсем, совсем другое дело!

Общее впечатление

Как ни крути, а перед нами, пожалуй, лучшая разработка от Lucas Arts за долгие годы. И, между прочим, самая цельная. Быть может, The Force Unleashed и не вспомнят через десять лет, но здесь и сейчас мы имеем весьма увлекательную игру «в стиле God of War» для геймеров и практически «еще одно кино» для фанатов «Звездных войн».

8.0

8.0

8.0

8.0

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у
Goblin



<http://sanitars2.ru>

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

MOTORSTORM



MX VS. ATV:
UNTAMED



BURNOUT 3:
TAKEDOWN



9.0



ТЕКСТ

Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, Playstation 3, PC
Жанр:
[racing, alternative, offroad](#)
Зарубежный издатель:
Disney Interactive Studios
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Black Rock Studio
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Обновляемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
[www.purevideogame.com](#)
Страна происхождения:
Англия

Pure

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивейшая графика, захватывающий игровой процесс, великолепный дизайн трасс, возможность собрать свой собственный квадроцикл.

НЕДОСТАТКИ Нет повторов и нет возможности изменить внешний вид персонажа, а уж победная анимация гонщика после заезда может испугать кого угодно.

РЕЗЮМЕ Нельзя сказать, что Pure – революция, но разработчики умудрились так умело смешать Burnout, трюковые игры в стиле Тони Хока и свободу бездорожья, за которую мы так полюбили MX vs ATV, что получилось нечто всерьез свежее, яркое и безумно красивое. Есть, конечно, небольшие недочеты, пожелания по улучшению и прочие зацепки для критики, но в целом у Black Rock Studio вышла самая-самая offroad-игра этого года. Так держат!

К

личество offroad-гонок к концу года обещает вырасти в разы: издатель за издателем объявляют все новые и новые проекты, но, похоже, королева бездорожья уже известна. Ее величество Pure!

При беглом знакомстве удивляет, как с первой же попытки безвестный разработчик может выдать такой безоговорочный хит? Но приглядевшись к Black Rock Studio повнимательнее, вдруг узнаем старых знакомых. Ба! Да это же Climax, отвечавшая за сериал MotoGP и создавшая великолепную ATV Offroad Fury 4. Ну теперь-то все ясно, они уж давно набили руку на мотогонках и, перейдя под крыло к Disney, со всей страстью принялись строить свою лучшую игру.

Многие со скепсисом относились к разработке гоночной игры, посвященной только квадроциклам, мол, даже сериал MX vs ATV давно уже вырос из этих условностей и ныне предлагает нам и багги, и бигфуты, и даже самолеты – что уж говорить о грядущей Motorstorm: Pacific Rift. Но мы просто счастливы, что идеологи Black Rock Studio не пошли на поводу у моды и сосредоточились лишь на одном классе транспортных средств. Квадроциклы не просто выполнены с любовью – они здесь главные герои, главный фетиш всей игры. Радость от сборки своего собственного четырехколесного друга сравнима лишь с покупкой машин в Gran Turismo, но вместо пятисот готовых автомобилей Pure встречает нас десятками различных «запчастей» для нашего любимца. Да, игра отвергает заранее сконструированные готовые модели, и это может расстроить некоторых фанатов ATV. Но, знаете, отсутствие культовой Yamaha YFZ450 с лихвой компенсируется возможностью с нуля собрать свой собственный неповторимый квадроцикл из реально существующих деталей. Ведь здесь не то что лицензированы подвеска или покрышки – здесь даже ручки на руль можно поставить настоящие, из числа тех, что в самом деле продаются в салонах известных брендов, например, от всеми любимой фирмы Scott. Жаль, конечно, что без знаменитых имен оставлены двигатели, и возможности сравнить движки от Rotax и Yamaha у нас нет. Зато в игре нашлось место и подвескам от Fox Racing, и глушителям от Yoshimura, и рулям от Renthal, и еще десяткам «запчастей», причем все настолько реалистичное и детализированное, что даже протекторы на разных покрышках выглядят так же, как в реальной жизни. Но, думается, вы уже поняли: говорить о создании квадроциклов в Pure можно вечно, и этот процесс лучше один раз увидеть, чем сто раз о нем прочесть, поэтому плавно перейдем к главному – к игровому процессу.

Итак, вы собрали свою первую боевую машину, выбрали одного из шести персонажей и ринулись покорять бездорожье. Что ж, для удачного дебюта необходимо разобраться в основах игровой механики, что, к счастью, не так и сложно. Главное, чему предстоит научиться, это правильно выпрыгивать на трамплинах и горках да грамотно распоряжаться трюками и ускорением. Прыжки осуществляются примерно как и в сериале MX vs ATV: перед трамплином



выжимаем левый аналог вниз, а ровнехонько на его вершине – вверх. Чем быстрее и точнее вы совершили это действие, тем выше сможете выпрыгнуть.

Главная же находка Pure – зависимость нитро-ускорения от выполнения трюков. Непосредственно после старта вам доступны только самые простые приемы с «базовой» кнопки (A – в версии для Xbox 360, «крест» – на PlayStation 3), но после удачного выполнения какого-то их количества у вас наконец заполнится нужная полоска снизу-справа и откроется доступ к более сложным трюкам с кнопкой B («круг»). Еще через какое-то время дойдет дело и до кнопки Y («треугольник»), и вы сможете выполнить самый красивый кульбит с двумя зажатыми шифтами. Что же во всем этом такого особенного? Очень просто: полоска, заполняющаяся с выполнением трюков, одновременно служит и индикатором доступного ускорения, которое активируется с помощью кнопки X («квадрат») и сжигает содержимое шкалы с огромной скоростью. И ведь чем сложнее трюк, тем дольше он выполняется, но и ускорения прибавляет в разы больше. Звучит несложно, но именно такому несложному финту Black Rock Studio и обязана своей маленькой революцией в жанре. Отныне трюки – это не просто красивое дополнение к игре, способ шикануть перед соперниками и подзаработать очков, а неотъемлемая часть геймплея и прямой путь к победе на трассе, причем в любом игровом режиме. С умом всем этим арсеналом приходится пользоваться всегда, и особенно в Sprint-заездах, так как они проводятся на очень коротких трассах и чаще всего лишь с одним неболь-



Вверху: Заметьте, насколько реалистично грязь ложится на одежду и детали квадроцикла.

шим трамплином где-нибудь в середине. Тут-то и начинаешь мыслить тактически, мол, сделаю-ка я три круга подряд трюки первой ступени, на четвертом – второй, а на пятом все накопленное ускорение использую по полной. Или все-таки лучше после каждого прыжка ускоряться доступными минимальными средствами, чтобы догнать впереди идущего? Вся эта система очень напоминает старый-добрый Burnout – тот самый, когда трассы еще были закрытыми, а в машины на своей полосе запрещалось врезаться. Но в Pure, вместо езды по встречке и бо-дания с соперниками, мы выполняем трюки.

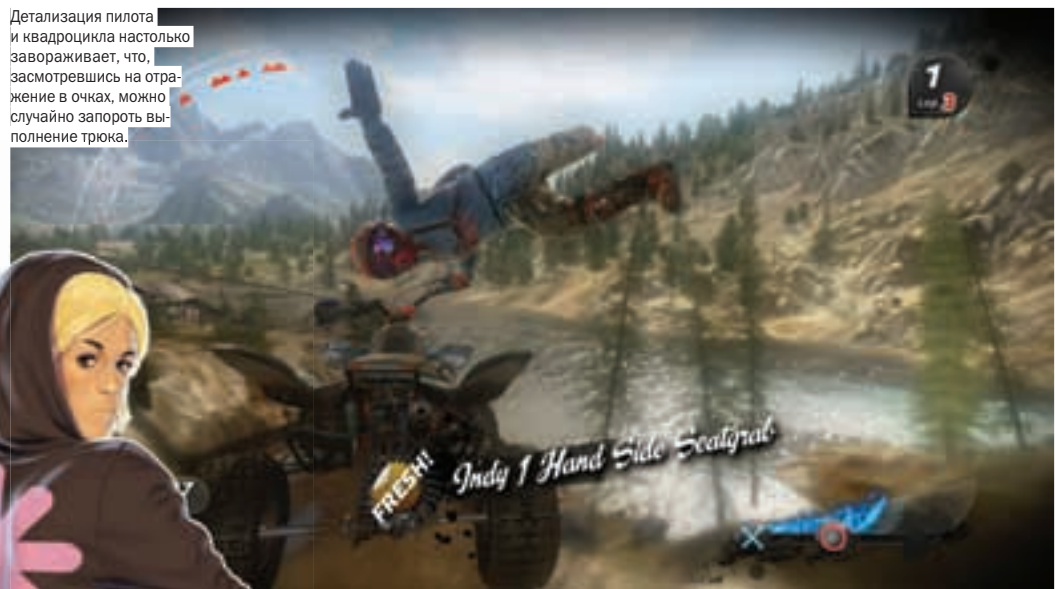
Помимо возможности потолкаться с шестнадцатью соперниками на трассе в одиночном режиме, Pure предоставляет возможность доказать свое превосходство в мультиплеере. Но самое удивительное, что онлайн справляется с совместным заездом все тех же шестнадцати персон. А ведь чем больше живых людей на трассе, тем веселее, особенно, когда лагов будто бы и нет: гонка протекает плавно и без задержек.



Наверное, самый потрясающий вид в игре! Ну как после такого пиршества для глаз не полюбить эту неожиданно прекрасную Pure?



Детализация пилота и квадроцикла настолько завораживает, что, засмотревшись на отражение в очках, можно случайно запороть выполнение трюка.



Разновидностей заездов тут всего три: уже упоминавшийся Sprint, а также Race и Freestyle. В двух первых режимах побеждает тот, кто придет к финишу первым, а вся разница в том, что Sprint-трассы очень короткие и ускорение там набрать практически негде, в обычном же гоночном режиме трассы огромны – с множеством развилок и уймой всевозможных трамплинов. Причем чем дальше вы проходите игру, тем сложнее и интереснее становятся маршруты. Под конец количество развилок на них разрастается настолько, что зачастую вообще не понять, как это вас вдруг обогнал соперник, на очередном повороте выскочивший ниоткуда, а то и вовсе свалившийся прямо вам на голову. С одной стороны, это требует досконального изучения всех местных карт, с другой – буквально каждый заезд может открыть вам что-то новое и тем самым долго поддерживает интерес к игре. Последний же игровой режим – Freestyle – представляет собой уже привычное по прочим трюково-гоночным играм соревнование на очки. Тут уже не имеет значения, насколько вы быстро едете и как далеко оторвался ближайший соперник, главная задача – сделать как можно больше трюков и (самое важное!) по возможности связать их в единое комбо. Причем можно не только за один вылет совершить два-три трюка и получить умножение всех очков на соответствующую набранному комбо цифру, допускается еще и продолжить связку после приземления! На экране появится индикатор, показывающий, через сколько секунд связка прервется, и если вы успели выпрыгнуть снова, комбо продолжится. Поэтому здесь



PURE – НЕ ПРОСТО ХОРОШАЯ ИГРА, ЭТО НАСТОЯЩИЙ ХИТ – САМАЯ ЗНАЧИМАЯ И ЗАМЕТНАЯ OFFROAD-ГОНКА ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.

тоже важно грамотно использовать нитро: зачастую важнее потратить его на ускорение, чтобы не прервать череду побед, чем придержать его, чтобы закрутить трюк посложнее на следующем пригорке.

Одиночный режим представляет собой привычную вереницу чемпионатов. Начинается все, как и положено, с самых простых, куда пускают квадроциклы со слабыми движками, дальше вы набираете очки за победы и открываете все более и более сложные этапы. Увы, в Pure нет ни сюжета, ни подиумов, ни вообще каких-либо заставок. Взамен есть персонажи с небольшой предысторией и интересной внешностью. Особенно приятно, что на треке они не ведут себя как роботы – всячески жестикулируют проезжающим мимо гонщикам, радуются хорошим трюкам, подогревают игрока различными выкриками и в самом деле добавляют в игровую жизнь. Жаль, что кастомизация героев заканчивается на выборе цвета шлема и одного из трех готовых костюмов для каждого. Надеемся, в

следующей части можно будет покупать и защиту, и шлемы, и сами детали одежды.

Графически Pure без малого безупречна: не просто хороша, а действительно одна из самых потрясающе выглядящих игр за весь последний год! Детализация квадроциклов умопомрачительна. Гонщики, может, и обделены немного полигонами, но великолепные текстуры и такие приятные штрихи, как достоверно развевающаяся на ветру одежда и налипающая на все подряд реалистичная грязь, пресекают любые попытки задуматься о полигонах и шейдерах – хочется просто любоваться картинкой. Pure – это игра, в которой всего в меру: в меру блюра, в меру постэффектов, в меру солнца, прорывающегося через кроны, в меру грязи, летящей из-под колес, и даже следов от протекторов. А какие деревья, а какая дальность прорисовки, когда, бывало, выпрыгнешь с самого большого трамплина на трассе и тебе вдруг кажется, что ты увидел далеко внизу сразу полстраны. Просто посмотрите на скриншоты, а ведь в динамике гонка выглядит куда лучше! Единственное, к чему, пожалуй, хотелось бы при-



даться, так это к анимации. Нет-нет, все трюки выглядят божественно, особенно фантастические Specials, которые в реальной жизни, конечно, не сумеет сделать ни один человек, – в игре они выглядят эффектно и, что немаловажно, вполне реалистично. А вот радость нашего персонажа после победы в гонке не то что топорная, а порой просто устрашающая, особенно если он вдруг решит сойти со своего транспортного средства. Ну как же так, товарищи разработчики? Где же была ваша чудо-программа torchpne, специально созданная для моделирования реалистичной анимации? На этом этапе ее будто взяли и выключили. А впрочем... Теперь у вас есть, над чем поработать в сиквеле. А сиквел нам нужен обязательно, ведь в нынешней Pure, как это ни прискорбно, нет еще и повторов – а так хочется посмотреть на сумасшедшие связки трюков собственного сочинения глазами зрителя, со стороны!

Что ж, подводя итог, надо признать: Pure – не просто хорошая игра, это настоящий хит. Может быть, не столь революционная, какими представляются первый Burnout или первый же Tony Hawk, но точно самая значимая и заметная offroad-гонка последних лет. В нее интересно и весело играть всем – даже самым далеким от гонок и ATV-соревнований людям. При этом она обладает достаточной глубиной для серьезных игроков, которые будут досконально изучать трассы и создавать отдельные сетапы квадроциклов для различных заездов. Да, мелкие недочеты есть, но они ничтожны в сравнении с красотой и зрелищностью игры, и уж точно никак не перевесят то колоссальное количество удовольствия, которое она способна подарить. **СИ**

Вверху: Внешне версии для Xbox 360 и PlayStation 3 не различаются практически ничем. Быть может, картинка на Xbox 360 чуть четче, но не более того.

Справа: На старте гонки всегда создается веселая толчае в первом же повороте, благо столкновения хоть и проработаны на отлично, для большинства участников проходят без последствий.

Справа: В отсутствие повторов разглядеть свой грязный квадроцикл со всех сторон и заодно полюбоваться гонщиком можно, только вращая камеру вручную с помощью правого аналога.

Внизу: Жаль, что трава под колесами техники в гонках все еще не приминается. Но, надеемся, такую технологию разработчики соорудят к выходу второй части.



ГЛАВНАЯ НАХОДКА PURE – ЗАВИСИМОСТЬ НИТРО-УСКОРЕНИЯ ОТ ВЫПОЛНЕНИЯ ТРЮКОВ.



И без того самые эффектные трюки выглядят и вовсе потрясающе оттого, что сделать их можно только после очень высокого прыжка: оттуда-то, свысока, и открывается самый восхитительный вид.

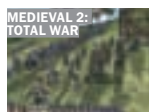
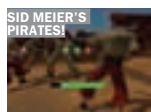
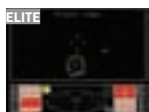


Как и полагается любой экстремально-спортивной игре, Pure снабжена отличным «боевым» саундтреком. Причем есть как альтернатива, так и электроника. Из знаменитостей в наличии гитарист Jeff Beck, набравшие популярность ребята из Wolfmother, один из самых прогрессивных D&B-проектов в мире Pendulum, ну и другие более или менее известные группы.

МАРК УОЛБЕРГ

МАКС ПЭЙН

В КИНО С 23 ОКТЯБРЯ

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

9.0



Mount & Blade

Если в вашей душе не угасла страсть к подвигам, если хочется облачиться в доспехи, сесть на верного коня и отправиться куда глаза глядят, если мечтаете о приключениях, сражениях и, конечно же, победах, вам повезло – независимая студия TaleWorlds сделала всем романтикам настоящий подарок, имя которому Mount & Blade.

В

прочем, остальным от дара ту-репкой компании тоже отказываться не след. Возможности игры воистину безграничны – создав героя, мы отправляем

его в жизнь, настоящую жизнь средневекового бойца, решившего стать чем-то большим, нежели неприметный винтик в боевой машине – дружине лорда. Повернется ли судьба к нашему герою спиной или же одарит его благосклонным взглядом, станет ли он могущественным правителем, мановением руки отправляющим в схватку сотни солдат, или ограничится ролью барона-разбойника, грабящего селян и караваны, решать вам. Вы сами устроите жизнь этого парня (или как вариант, девушки – политкорректность добралась и до Mount & Blade) в мире Кальрадии (похожем на земное средневековье, и в то же время отличным от него).

А досадные помехи на пути – что ж, им придется посторониться. Иначе сметем и не заметим! Примерно так же, как почти с ходу перестаешь замечать огрехи в графике. Местная картинка способна вызвать у поклонников большого количества полигонов стойкие позывы к рвоте (даже после выхода подрихтованной финальной версии визуальное Mount & Blade выглядит не лучшим образом). Вот только все это не имеет никакого значения, когда мчишься в атаку, окруженный соратниками, или, размахивая тяжеленным топором, рубишь защитников крепостной стены. Или просто гоняешься за шайкой разбойников по карте. Геймплей, затагивающий сразу и не отпускающий еще очень-очень долго, не дает ни на секунду опомниться и заметить угловатость моделей. Он как бы говорит нам: «Да плюньте вы, ребята, на эти красоты! У настоящего рыцаря есть дела поважнее, чем рассматривать птичек на деревьях или придирается к детализации во-о-он того трупа. Пора наступать на врага, пока он не опомнился!» И верно – наступать пора, а то не видать победы как своих ушей.

А побед в виртуальной жизни будет тьматьющая. Не один, не два и даже не пятьдесят



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, PC-style

Зарубежный издатель:

Paradox Interactive

Российский издатель:

«1С»/Snowball

Разработчик:

TaleWorlds

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.taleworlds.com

Страна происхождения:

Турция

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепнейшие бои, живой мир, богатство игровых возможностей, открытость для модификаций, низкие системные требования.

НЕДОСТАТКИ Ужаснейшая озвучка и музыка, графика прошлого века, мелкие баги и недоработки.

РЕЗЮМЕ Жанр игры можно окрестить практически как угодно – хотите, считайте ее RPG, хотите – слэшером, хотите – симулятором средневекового боя. Здесь вам позволено многое: стать разбойником или благородным лордом, сжечь соседнюю деревню или, наоборот, получить ее во владение и защитить от назойливых геростратов. Можно даже грабить пресловутые «корованы». А на мелкие недостатки и низкополигональную графику быстро перестаешь обращать внимание, слишком уж затягивает «сам процесс».

Бои могут проходить в разную погоду, но обычно все-таки в ясную. А вот здесь у нас пошел дождь.



Подлые крестьяне сбежали от своего лорда. Ничего, и не таких ловили.



два раза придется вести солдат вперед, отбиваться от атак или штурмовать замки и города. Не зря же, в конце концов, некоторые окрестили Mount & Blade «симулятором средневекового боя», ой не зря. Сражения здесь потрясающе достоверны, и ни в коем случае не скатываются до банального «махнешь мечом – и никаких проблем!». Учитывается многое – расстояние до противника, длина оружия, верно выбранный момент для атаки/блока, скорость лошади, мощь ее таранного удара и прочая, и прочая (и все это – не только для вас, но для каждого солдата). Освоиться с управлением сможет и ребенок, а вот чтобы достичь высот, придется немного потренироваться. Но даже самый опытный боец, способный сразить десяток врагов за битву, не заменит хорошо прокачанной армии (воины здесь со временем растут в уровнях, и простой солдат может стать если не генералом, то уж рыцарем точно).

Правда, хотя у нас и имеется собственный отряд, полноценной стратегией Mount & Blade пока не стала. Да, у героя есть в распоряжении команды (вроде «пехотинцы, держать позицию!» или «конница – атаковать!»), и они даже почти всегда работают (но порой дают сбой, например, когда лучники бросаются на штурм замка вместо обстрела защитников). Но приказов немного, и важны они в основном в первую минуту боя. А потом становится просто не до того, чтобы раздавать ценные и не очень указания. Впрочем, знатоки истории не дадут соврать – примерно так и обставили дела в XIII-XIV веках: командир рубился вместе со всеми, демонстрируя удачу и отвагу, а тот, кто предпочитал «руководить» издали, устаивался лишь презрения товарищей по оружию. В Mount & Blade авторы тоже подталкивают нас к личному участию в схватках, снижая известность героя в случае постоянного авторасчета боев (к слову, сделанного получше, чем в большинстве стратегий). Так что флаг, то есть копье вам в руки – и вперед, в атаку!

В наступлении пригодятся не только приобретенные навыки, но и различные предметы снаряжения. Благо, разработчики не по-



нили создать множество вариантов оружия и доспехов от категории «для бомжей» до элитной брони класса «люкс», в которой чувствуешь себя спокойно, как в танке. Что может сделать крестьянин со своей дубинкой рыцарю в таком облачении? Да практически ничего. Но это вовсе не значит, что крестьяне не опасны – стоит им скинуть латника с коня, окружить и не дать вырваться из кольца, и все, тому можно заказывать местечко в раю.

Стоп. Насчет рая я все-таки погорячился. Это простые смертные уходят на небеса (или в ад – тут уж как повезет). Настоящим же владельцем лордам такое поведение не приличествует.

Вверху: Разобраться в этой свалке непросто, но в качестве подсказки над нашими висят светло-зеленые надписи.

Проиграли бой – посидите в плену (или просто откупитесь, если позволят). А дальше – дальше отправляйтесь по своим делам. Возможно, лишившись части отряда, но самые верные парни (NPC-герои у вас на службе) почти все останутся «в деле». Ведь они тоже бессмертны, а еще обладают собственным характером, могут поссориться друг с другом, помириться и даже пожениться! На свадьбе, конечно, погулять не получится, но сам факт радует – супруги и в бою друг друга прикроют, и вам на свою вторую половинку жаловаться перестанут. Нельзя убивать и лордов. Так что если совсем уж приспичило избавиться от какого-нибудь «высочки»,

Битвы с участием масс кавалерии с двух сторон – самые долгие: пока догонишь всех врагов, пока уговоришь умереть...



постоянно заглядывающего на огонек с нехилой армией, посадите его под замок в надежной крепости и не поддавайтесь на уговоры его сюзерена выпустить вассала. Да, это нанесет урон вашей чести, но параллельно еще раз подтвердит тезис о том, что в Mount & Blade все (или почти все) как в жизни (в реальной истории в подобные перделки попадали даже короли, не то что рядовые феодалы).

«Куда пойти, куда податься?» – спросите вы. Да куда угодно – определенного разработчиками финала жизненного пути здесь нет (при этом отсутствие сюжетной линии ничуть не мешает игре, в конце концов, та же Elite отличалась полной свободой, а уж в ее хитовости никто не усомнится). Можете выполнять квесты, коих предостаточно: спасти деревню от разбойников, учить селян сражаться, перегонять скот. Надоела жизнь вольного искателя приключений на свой... шлем? Запишитесь на службу к одному из пяти королей (или помогите претенденту на престол сбросить «зурпатора») – поучаствуете в масштабных сражениях, штурмах замков, а то и разведывательных операциях. В награду получите деревеньку, замок или даже город. Свои владения можно развивать, жаль только, что этот компонент пока проработан не очень тщательно. В селах есть всего пять зданий, ну а замки и города могут похвастаться и вовсе лишь двумя. Но как

На деревню напали бандиты, придется помочь крестьянам. Тем более что они потом еще и заплатят – пусть немножко, но все же.



же чертовски приятно – стоять на площади и думать: «Теперь это все – мое!» Да и налоги, собираемые по приезду в свои владения (сразу вспоминается старая русская традиция полдюды), лишними не станут: содержать хорошую армию и пару-тройку гарнизонов – дело накладное.

Денежек можно заработать и другими способами. Например, торговлей. Зайдите на рыночную площадь, поинтересуйтесь ценами, прикиньте, на каком товаре реально «наварить» побольше динаров, и отправляйтесь в дорогу. Только сопровождением не забудьте озаботиться, а то от желающих пограбить караван с товаром тут отбоя нет – разбойники плодятся как мухи, причем их отряды еще и начинают объединяться со временем, превращаясь в настоящие «партизанские дивизии».

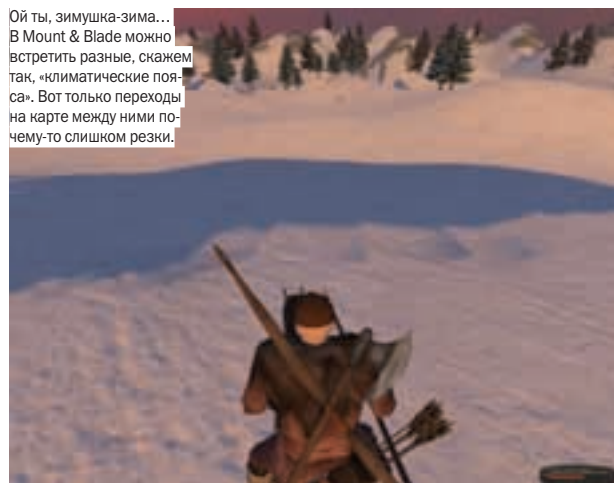
Обидно, что такую игру есть за что пожуришь. Так, команды в бою не озвучены, да и в целом звуковое и музыкальное сопровождение не тянет даже на трючку. Ну и баги попадаются – изредка то осажденные начинают падать со стен, то боец застрянет на крыше, то тело повиснет в воздухе, или реплика в диалоге таинственным образом пропадет. Но не ошибается лишь тот, кто ничего не делает. А турецкая студия делает – да еще как! В конце концов, настолько достоверные и захватывающие игры про Средние века попадают редко – не упустите свой шанс! **СИ**

Инвентарь аскетичен и максимально удобен. То, что доктор прописал.



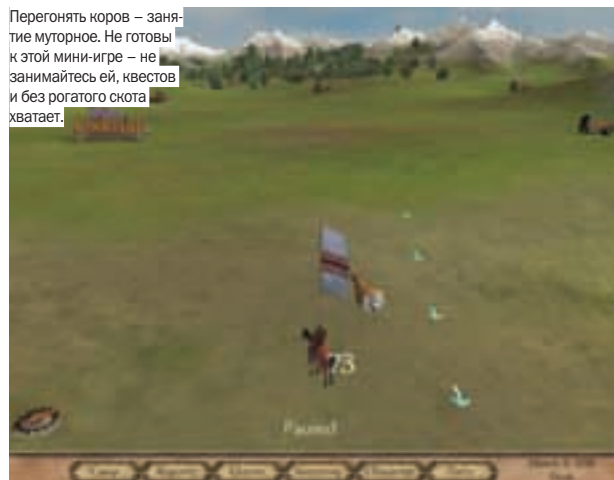
Модульная система для текущей версии на момент написания статьи еще не появилась. Но скоро это случится, фанаты обновят старые модули и создадут новые, предложив всем желающим посетить времена римских легионов, каменный век, далекую-далекую галактику или даже Средиземье. Остается лишь поблагодарить разработчиков за то, что они подарили нам действительно настолько гибкую игру.

Ой ты, зимушка-зима... В Mount & Blade можно встретить разные, скажем так, «климатические пояса». Вот только переходы на карте между ними почему-то слишком резки.



Здесь мир живет: ходят караваны, постоянно встречаются отряды лордов, замки и города переходят из рук в руки, в лесах и горах скрываются разбойники, феодалы порой меняют хозяев, «перекрашивая» целые области карты. В общем, попав сюда, понимаешь – жизнь бьет ключом. Пусть даже иногда и попадает им по вашей голове.

Перегонять коров – занятие мурное. Не готовы к этой мини-игре – не занимайтесь ей, квестов и без рогатого скота хватает.



СЕКРЕТ!

В Mount & Blade важно поддерживать мораль своих подопечных на высоком уровне, иначе они уйдут на вольные хлеба. А так как с ростом армии дух ее падает все быстрее, придется чаще сражаться, разнообразить питание солдат (на одном сыре с хлебом все-таки долго не протянешь) и развивать навык «Лидерство». Ничего не поделаешь – успешному полководцу надо играть роль отца солдат, а то в одиночку много не навоюешь!

ЗДЕСЬ НАМ ПОЗВОЛЕНО МНОГОЕ – МОЖНО ДАЖЕ ГРАБИТЬ ПРЕСЛОВУТЫЕ «КОРОВАНЫ».

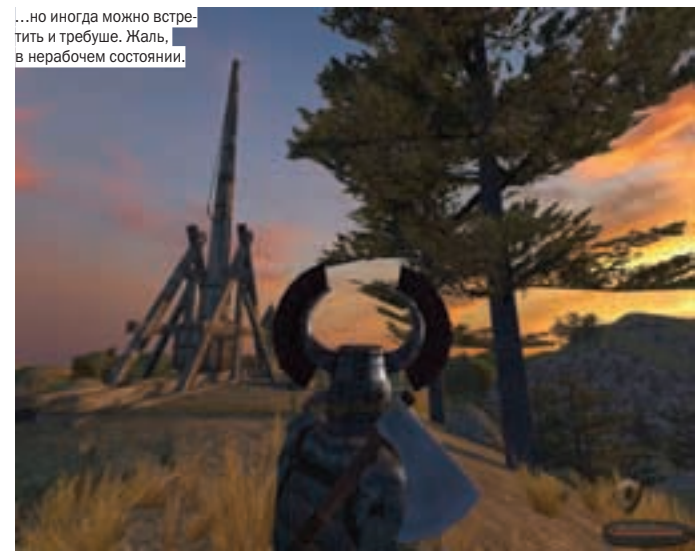


Красным отмечены поселения, восставшие против узурпатора. Восстание – моих рук дело, между прочим.



Пока в игре есть два типа «штурмовых» орудий – лестницы и осадная башня...

...но иногда можно встретить и требуше. Жаль, в нерабочем состоянии.

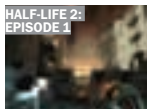


ПОХОЖИЕ ИГРЫ

CRYSIS



HALF-LIFE 2: EPISODE 1



FAR CRY



8.0



ТЕКСТ

Анатолий Сонин



Справа: Потратьте каких-нибудь полторы тысячи долларов, и такая картинка будет и на вашем мониторе.

» Crysis Warhead

Когда оригинальный Crysis разошелся не самым крупным тиражом в миллион с хвостиком копий, авторы недовольно хмыкнули и пообещали не делать больше эксклюзивных игр для PC – на консолях, по их словам, результат был бы намного лучше. Появление Warhead не противоречит этому решению: над проектом работала не главная студия Crytek, а дочернее отделение компании из Будапешта.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
shooter.first-person

Зарубежный издатель:
Electronic Arts

Российский издатель:
Electronic Arts

Разработчик:
Crytek Budapest

Количество игроков:
до 32

Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM

Онлайн:
www.crysiswarhead.
ea.com

Страна происхождения:
Венгрия

Но даже такой популярности сериала можно подивиться – неужели у всех, кто купил первую игру, компьютер сумел справиться с этой машиной? Над владельцами PC продолжают издеваться и в новой части: вопреки обещаниям авторов, Warhead почти не был оптимизирован и тормозит с таким же энтузиазмом, как и Crysis за год до него. Игра остается мерилем производительности системы – если все работает на «максимуме», еще лет пять железо можно не менять. На этом плохие новости не заканчиваются. Вот, расстраивайтесь: сюжетная кампания проходит за четыре часа, сценарий не раскрывает ни одного секрета, оружие и враги остались почти без изменений. Эй,

не переворачивайте страницу! Тут есть новые уровни к Crysis!

Как и обещали разработчики, в Warhead нам отводится роль сержанта Сайкса по кличке Псих. В его шкуре придется заново пережить события оригинальной игры, но начинается кампания не с высадки на пляже, а намного позже – после того, как Сайкс покидает Номада и уходит на другой конец

острова. В оригинальной игре, если помните, это произошло ближе к середине, перед миссией Onslaught. Новое задание героя – преследовать корейского полковника и перехватить у него контейнер с образцом внеземной формы жизни.

Псих, вопреки своей кличке, оказался не таким уж и психованным – он вышел куда человечней безликого Номада и получил

Один из новых врагов – пришелец, создающий энергетические щиты для своих товарищей.



Crysis 2

Crysis, как все знают, должен стать трилогией. Вторая часть еще не анонсирована, но продюсер намекнул, что раньше 2010-го ее не стоит ждать. Зато загадочные Crysis Annihilation и World in Crysis вполне могут всплыть в ближайшие месяцы. Эти названия Crytek зарегистрировала вместе с Crysis Warhead и Crysis Wars. Кто знает, а вдруг это имена новых «эпизодов»? Так или иначе, грядущие проекты имеют все шансы попасть на консоли.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Все еще лучшая графика в мире; интересный дизайн уровней; свободный геймплей.

НЕДОСТАТКИ Сюжет оказался скучным и не раскрыл ни одной интересной подробности; кампания проходит за 4-5 часов; маловато нового оружия и врагов; игра так и не была толком оптимизирована.

РЕЗЮМЕ Короткое, но качественное дополнение к одному из лучших шутеров прошлой зимы. Сюжет получился довольно нудным, но геймплей сохранил очарование – драться снова приходится на больших открытых уровнях, где можно использовать все возможности нанокостюма. Хотя новая кампания нацелена на агрессивные и зрелищные бои, игра никогда не превращается в Call of Duty и всегда оставляет достаточно свободы действия. По-прежнему актуальна проблема с системными требованиями: движок разработчики почти не оптимизировали.

весьма проработанный характер. Мы не много узнаем даже о его личных пристрастиях – одна из сюжетных линий, например, крутится вокруг отношений Сайкса с давним приятелем, также угодившим в заварушку на острове. Камера на этот раз не зацикливается на виде от первого лица и в роликах показывает действие с особо драматичных ракурсов. Жаль, сюжет не делает таких резких поворотов, и следить за ним попросту скучно.

Кампания Warhead начинается ближе к финалу операции на острове, а значит, морозы ударят в первые же часы игры. Подобный ход разработчиков можно только одобрить – на обледенелые джунгли в Crysis мы налюбоваться не успели. Соответственно, и главными злодеями оказываются теперь не корейцы, а инопланетяне. Со времен прошлой части чудовища стали куда умней и намного опасней. Солдаты же чаще щеголяют в нанокостюмах – если раньше такие враги считались чуть ли не боссами, теперь встретить их на уровне – обычное дело. В костюмах будут и новые союзники – отряд Eagle, действующий на этой стороне острова. Они неплохо отстреливают противников и ведут себя очень разумно, хотя и редко используют сверхспособности.

Новый проект нам преподнесли как этакий Crysis с Рэмбо в главной роли. Не попадитесь на этот трюк пиарщиков: на самом деле играется Warhead точно так же, как и прошлая часть. Хотите – прячьтесь, хотите – взрывайте, а хотите – пробегайте через форпосты на ускорении, игнорируя врагов. Конечно, все возможности нанокостюма остались: одним кликом мышки снова можно включить невидимость, повысить силу, скорость или прочность брони.

Стоит отдать авторам должное: игра действительно стала напряженной. В первой части нас десять часов кряду кормили перестрелками в джунглях, а на этот раз каждый уровень показывает оригинальные декорации. То герой дерется на замерзшем море под огромной ледяной волной, то изучает лабиринты рудников, где движок игры

В Crytek будто издеваются над владельцами старых компьютеров. Игра превращается в слайдшоу на открытых уровнях? Тогда не забудьте прокатиться через джунгли на поезде!



творит чудеса с освещением, то, наконец, отстреливается от врагов на поезде. Как и раньше, на каждом уровне дается максимум свободы: даже когда вы обороняете идущий состав, не обязательно сидеть на его крыше – можете прыгнуть, украсть БТР и преспокойно ехать вдоль путей.

Формальных нововведений в игре мало: появилось немного оружия, немного транспорта, немного оригинальных пришельцев. Все это не выводит Warhead за рамки набора дополнительных карт, пускай и очень качественного.

И конечно, перед нами все еще самая красивая и самая требовательная игра на планете. Даже год спустя к движку от Crytek не подобрался никакой Unreal Engine 3. Разработчики клятвенно заверяют, что графика в Warhead была улучшена, но заметить это получится только с микроскопом и на компьютерах самой Crytek. А вот отсутствие оптимизации сразу бросается в глаза.

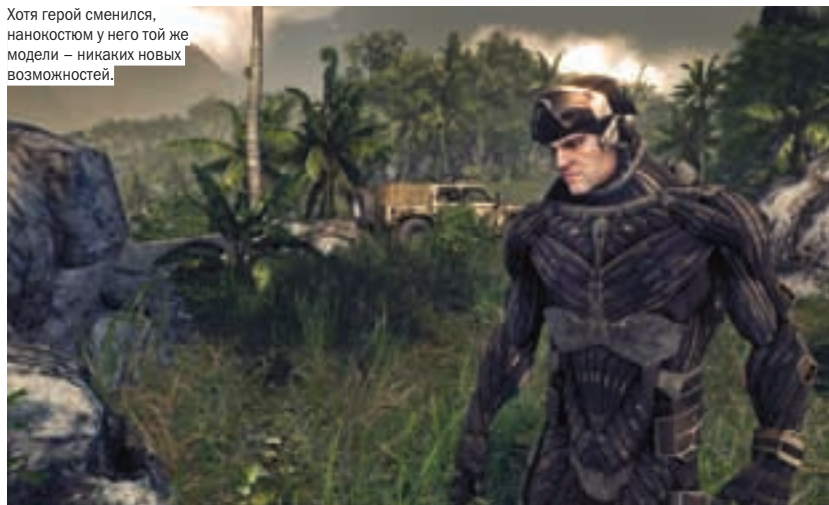


Вверху: Из всех погодных эффектов хуже всего удался дождь: даже в GTA IV он производил большее впечатление.

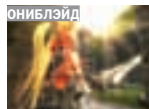
Мультиплеер на этот раз обзавелся гордым названием Crysis Wars, но начинка его не так уж и преобразилась. Появились несколько оригинальных карт и новый режим командного дефматча, хотя это слабо повлияло на общую расстановку сил – Crysis до сих пор проигрывает в онлайн-режиме Call of Duty 4.

Warhead напоминает эпизоды к Half-Life 2 – проект получился такой же короткий, но насыщенный действием. Сюжет туповат, а нового оружия и врагов не так уж и много. Но перед нами все еще Crysis, такой же увлекательный, как и в прошлом году. **СИ**

Хотя герой сменился, нанокостюм у него той же модели – никаких новых возможностей.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



7.5



Слева: Дошла до Киева война клоническая.

› Collapse

Представим себе гипотетическую ситуацию: у вас молодая команда и скромный бюджет, вы хотите создать игру. Ваши действия: А) сделать простой, но качественный проект строго по шаблону, либо Б) совместить в игре несколько жанров, разработать собственный движок и завернуть все это в постапокалиптический сеттинг. Выбрали второй пункт? Лучше сразу застрелитесь, такие проекты получаются лишь у единиц. Creoteam оказалась в числе удачливых команд.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Creoteam
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.collapse-game.ru
Страна происхождения:
Украина

Видимо, что-то в советском воздухе заставляет бывших граждан нашего отечества пускаться на такие авантюры. В украинской Collapse перемешалось все и сразу, и эта каша поначалу не укладывается в голове. Но дальше, за первым уровнем, ни одна из страноватых механик не остается забытой – в ход идет и магия, и пулеметы, и даже меч. Только вот тему апокалипсиса команда все-таки зря разворочила. Сравнения со S.T.A.L.K.E.R. не избежать – обе игры готовы оставить Украину в руинах. На этот раз причиной катастрофы стала аномалия в центре Киева, из которой в город выбираются злющие монстры. Правительство решает огородить зону, ставит пулеметчиков по периметру, не впускает людей внутрь и не выпускает наружу. Но жить там, на «Свалке», кому-то приходится. Власть в зоне захватывают бандитские

группы, во главе которых стоят так называемые Лорды. Один из них – главный герой, Родан. Когда на очередном собрании Лордов детонирует бомба, между бандами начинается война. Наш герой пытается восстановить порядок, заодно разобравшись с аномалией, – за этим занятием мы его и застаем.

В самой игре сюжет подан неловко, роликов мало, и большую часть подробностей приходится получать из дневников персонажей, разбросанных по уровням. Тексты в них составлены плохо и с грамматическими ошибками, отчего следить за перипетиями истории быстро надоедает. Главным источником знаний остается руководство пользователя: там все расписано даже подробнее, чем в сюжетных сценках.

Немногие видеоролики, которые все-таки попали в игру, отработаны прекрасно: анимация захватывалась с актеров, и это заметно

как в сценках, так и в самом геймплее. Дизайн персонажей хорош, но симпатичны герои только внешне – их характеры совсем не раскрываются.

Пару лет назад, когда проект только появился на горизонте, многие поспешили сравнить его с «Принцем Персии». Оказывается, зря: акробатика здесь ограничивается прыжками да перекатами. Куда ближе по ориентирам два GoW: God of War и Gears of War.

Collapse собрала главные клише как шутеров, так и слэшеров. Бочки взрываются, укрытия крошатся, боссам приписаны quick time events, герой умеет замедлять время и даже работает в команде с напарником. Кажется, в Collapse пропустили всего два знаковых элемента современного экшна: транспорт и, как ни странно, гранаты. Первое изначально задумывалось, но в процессе работы отпало, а вот нехватка второго ничем

КОГДА ПРОЕКТ ТОЛЬКО ПОЯВИЛСЯ НА ГОРИЗОНТЕ, МНОГИЕ ПОСПЕШИЛИ СРАВНИТЬ ЕГО С «ПРИНЦЕМ ПЕРСИИ». ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЗРЯ: В РОДСТВЕННИКИ К COLLAPSE ГОДЯТСЯ СКОРЕЕ GOD OF WAR И GEARS OF WAR.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Перестрелки и магические приемы удачно сочетаются в одном проекте; уровни и монстры на удивление разнообразны; прекрасная анимация и арт-дизайн; сообразительные враги, которые умеют прятаться за укрытиями; интересные боссы.

НЕДОСТАТКИ Музыка на любителя; баги в поведении врагов (редкие, но все же); бессвязная подача сюжета; отсутствие мультиплеера.

РЕЗЮМЕ Collapse – прекрасный шутер с магическими приемами, в который силой попытались втиснуть еще и драки на мечях. Вышло это неважно, но геймплей почти не пострадал – при желании холодное оружие можно совсем не использовать. Благодаря правильному дизайну уровней и большому выбору монстров отстрел врагов не приедается до самого конца, а магические умения подталкивают к изобретательным тактическим маневрам.

не объяснима – ведь даже укрытия в игре разрушаемые, взрывай не хочу.

Достаёте из-за спины автомат – игра превращается в шутер. Оружия на выбор много, но с собой взять дают только два вида – одно крепится на бедро героя, второе он держит за спиной. Враги в кои-то веки ведут себя вменяемо: они умело используют укрытия и вслепую отстреливаются из-за угла (в таких ситуациях особенно не хватает гранат). Наш герой этим консольным трюкам не обучен и прятаться может, разве что приседая за подвернувшимся ящиком. Выкуривать противников из укромного места стоит прицельной стрельбой: зажав правую кнопку мыши, вы приблизите намеру к оружию или посмотрите в прицел. Добавим к этому грамотный дизайн уровней и большой парк монстров и получим приличный шутер старой закалки, портят который только редкие баги в интеллекте врагов. Ну и отсутствие гранат, конечно.

Нажимаем на кнопку Q – герой достаёт меч, а игра превращается в слэшер. Перерезать вооруженных солдат не получится: они, не будь дураками, отбегают и расстреливают вас с расстояния. А вот против мечников, по задумке авторов, в ход идет как раз холодное оружие. Работает система просто: левой кнопкой мыши бьете, правой – защищаетесь, на E делаете бросок. Комбо у Родана четыре штуки, по одной на каждое направление. Со временем герой получает и суператаки: чтобы их выполнить, вы должны сделать паузу после двух первых выпадов, а потом, когда на экране сфокусируется прицел, продолжить уже усиленное комбо. Кибернетический меч Родана в таких атаках превращается в тяжелый двуручник, хлыст, и даже пару коротких клинков. Правда, на геймплее эти метаморфозы почти никак не отражаются. Управление в ближнем бою довольно интуитивное, но сражения на мечах все равно кажутся неуместными. Когда враги окружают со всех сторон, ни о каких



комбо уже не думаешь, а просто достаешь дробовик. И, что плохо, разработчики никак не наказывают за такое прохождение. Если хватит патронов, можете всю игру пробегать, обнажая клинок только при виде боссов.

И, наконец, последняя деталь арсенала – четыре магических приема. С их помощью можно не только бить или отталкивать врагов, но также замедлять время и создавать собственную копию – «фантома». Последний трюк особенно интересен: второй Родан

Вверху: Изобретательный дизайн уровней – одна из приятных особенностей Collapse. Здесь игрок помогает напарнице поднять решетку, отстреливая зомби с другой стороны.

отвлекает противников, а вы в это время спокойно расстреливаете всю братию или удираете куда подальше. Замедление времени оказывается менее полезным – пока действует заклинание, успеваешь разве что выпустить во врагов обойму из автомата. Боевая система выглядит сложной на словах, но быстро осваивается в деле.

Главная заслуга авторов Collapse – превосходный дизайн уровней и врагов. Монстры хороши на вид и требуют индивидуального

Внизу: Этот гигантский босс сделал бы честь и западному блокбастеру.





Разговоры о Collapse ходили давно. На КРИ 2006 проект получил награду «Лучшая игра без издателя», а на недавней КРИ 2008 – «Лучший экшн». При этом разработчиком числится молодая киевская команда Createam, хотя трудятся в ней далеко не новички: ключевые сотрудники имеют за спиной опыт работы над такими играми, как Far Cry, 80 Days и Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring.

Слева: Когда работаешь с напарником, главное не покрошить его вместе с врагами.

Внизу: Quick time event в действии. Жмите кнопку удара как можно быстрее, чтобы бросить врага на землю.



подхода, они никогда не сливаются в безликую толпу, как это было в «Ониблэйд». В здешних зомби, например, лучше издалека выпустить автоматную очередь, хэдкраба можно снять прицельным выстрелом из пистолета, а монстра с мечом умелый игрок повалит магическим ударом и прикончит добивающей атакой. Если все эти твари напали разом – не беда, вызывайте «фантома» и расстреливайте врагов, держа дистанцию.

Вопреки опасениям, авторы не заставляют нас часами глазеть на скучные киевские улицы – зоны меняются одна за другой, показывая все новые пейзажи. То нас отправляют в местную версию Зена и заставляют прыгать по платформам, то закрывают в секретной лаборатории с зомби, то спускают прямо в аномалию на Майдане. Уровни постоянно ставят перед игроком свежие задачи и подсовывают то простенькие пазлы, то напарника в партию, то врага или босса нового типа.

Самый спорный элемент игры – выбор музыки. Под энергичный брейкбит на улицах разрушенного Киева драться не очень уютно. К тому же музыка часто перебивает все звуки: шаги героя вы, например, никогда не услышите. Саундтрек от небезызвестной NewTone наверняка найдет поклонников, но большинство игроков треки будут только сбивать с толку. Создается впечатление, будто музыку разработчики выбирали по личным пристрастиям, и в атмосферу она часто не попадает.

Конечно, как любой крупный проект, Collapse не может жить без багов. Игра вылетает и зависает, противники застревают в стенках, а их ragdoll-трупы задорно прыгают по земле. Хотя ошибок не так уж и много, игре не помешала бы пара месяцев доработки.

Collapse – редкий отечественный экшн, который не стыдно ставить в один ряд с ми-



ровыми тайтлами. На такую высоту игра забралась и благодаря графике. Конечно, до Crysis ей далеко – здесь даже разрешение выше 1280x1024 выбрать не дают. Но картинка смотрится прилично, и достигается это не только цветастыми эффектами на весь экран. Правда, без них тоже не обошлось.

В Collapse на игрока сваливают кучу механик, но благодаря интуитивному управлению, каждую из них довольно просто освоить. Хотя бои на мече плохо вписываются в геймплей, при желании холодное оружие можно не использовать. И тогда игра превращается просто в качественный шутер. **СИ**

Стены можно разрушать, но в геймплей такая механика плохо вписывается.



**НАС ОТПРАВЛЯЮТ НА СМЕРТЬ ПРЯМО
В АНОМАЛИЮ НА МАЙДАНЕ НЕЗАЛЕЖНОСТИ.**

ЭДНА И ХАРВИ

ВЗРЫВ МОЗГА



DAEDALIC
ENTERTAINMENT

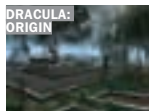
GFI

РУССОБИТ-М

© 2008 Daedalic Entertainment. Edna & Harvey: The Breakout and Daedalic Entertainment are registered trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 641-10-11, 967-15-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 641-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums>

РЕКЛАМА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



7.0



Dracula 3: The Path of the Dragon

Казалось бы, два квеста в год по мотивам «Дракулы» Брэма Стокера – это уже многовато. Но если вспомнить, что качественных разработок на эту тему до нынешнего момента в жанре практически не было, да и не предвидится еще долгое время, стоит порадоваться. Пока есть возможность и повод – благо, обе игры к этому располагают.



Алексей Харитонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, first-person

Зарубежный издатель:

Microids

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

Kheops

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.7 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

ru.akella.com/Game.

aspx?id=2008

Страна происхождения:

Франция

К тому же, Dracula: Origin и Dracula 3: The Path of the Dragon серьезно отличаются друг от друга. Вопрос не только в том, что в одной мы на-

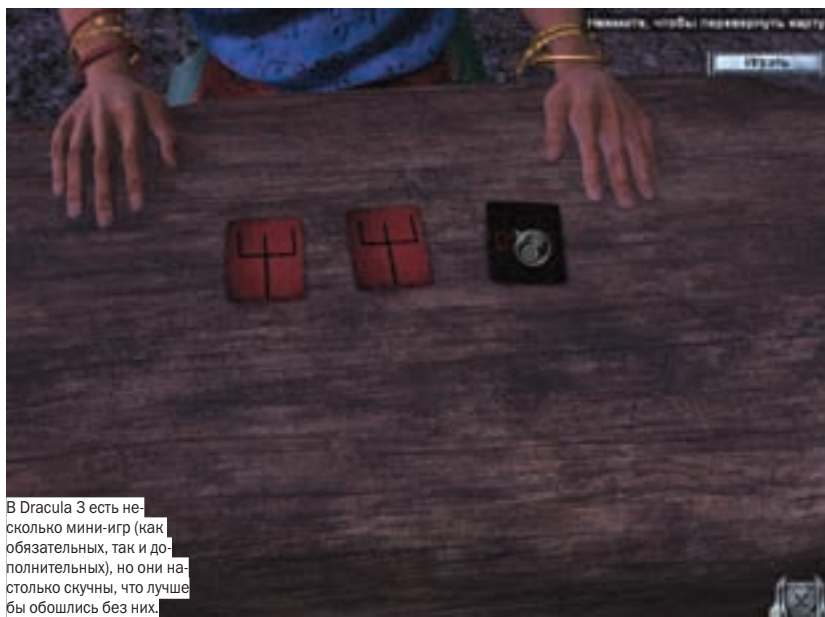
блюдаем происходящее от третьего лица, а в другой от первого – если бы разница заключалась только в этом, все было бы слишком просто и очевидно. Origin акцентирует внимание исключительно на Ван Хельсинге, дополняет события книги абсолютно новыми подробностями, но все же немало черпает и из литературного источника – часть событий, почти всех ключевых персонажей, отдельные сюжетные ходы (рецензию на эту игру можно найти в «Стране Игр» №266). Для The Path of the Dragon выбрана совершенно другая дорожка, и ее связь с произведением Стокера несколько иного рода.

Прежде всего, события разворачиваются в 20-х годах XX века, в эпоху, когда вампиризм сталкивается с прогрессом и современным людям уже сложно поверить в реальность вурдалаков. На фоне развития технологий они кажутся всего лишь героями детских сказок – да и то не особо страшными. А тем временем католическая церковь даже считает своим долгом разубеждать людей в существовании вампиров. Зато причислять по случаю к лику святых всех, кто, по ее мнению, этого заслуживает, все еще можно и даже нужно. К примеру, акт канонизации ожидает некую Марту Калугарул, чудесным образом исцелявшую не только жителей Владовисты (одной из деревушек Трансильвании), но и солдат, осаждавших селение во времена Первой мировой. Найти доказательства и понять происходящее должен святой отец Арно Мориани, от лица которого и ведется повествование. Но уже через десять минут игры становится по-

В The Path of the Dragon прекрасный оркестровый саундтрек – мы отметили этот факт отдельной медалькой. Однако он совершенно не поддерживает нас в напряжении: когда на экране происходит что-то неожиданное, музыка не заставляет игрока подскочить на стуле.

А ведь за чувство страха, возникающее при необходимости пройти в следующую комнату, чаще всего нужно благодарить именно звуковую составляющую. Например, в прошлогоднюю Darkness Within из-за «нервной» звуковой дорожки играть было по-настоящему страшно.

Благодаря этому скриншоту, вы наверняка уже поняли – не зря на коробке красуется возрастное ограничение.



В Dracula 3 есть несколько мини-игр (как обязательных, так и дополнительных), но они настолько скучны, что лучше бы обошлись без них.

нятно – перед самой смертью Марта столкнулась с неизведанной силой, которую ей так и не удалось победить. И вампиры тут каким-то образом все-таки замешаны.

Итак, в The Path of the Dragon выбран новый путь – со своим сюжетом и героями. Книга Брэма Стокера здесь неоднократно упоминается: некоторые персонажи позволяют себе утверждать, что события произведения действительно имели место, но автор все беспардонно переврал. То есть, никакой счастливой концовки не было и быть не могло, да и стать вампиром не так-то просто: для этого необходимо пройти особый путь посвящения – «Путь Дракона». В определенный момент Арно находит письма от самого Стокера, пытающегося доказать, что его цель была проста – указать на сам факт существования вампиров и предупредить мир об опасности. Но на деле (а точнее, по версии разработчиков) это намерение лишь маскировало желание писателя получить хороший гонорар. Еще боль-

ше запутываясь в происходящем, заинтригованный Мориани намеревается самостоятельно пойти по «Пути Дракона», причем действует скорее из любопытства, хотя и прикрывается интересами католической церкви. Его духовное начальство столь смелый план не слишком одобряет, но и не препятствует его исполнению, полагая, что этот путь поможет хоть как-то продвинуться в деле Марты.

Как видите, пусть в Kheops Studio и достаточно жестоко обращаются с первоисточником, все-таки находчивости им не занимать: в истории замешана упомянутая католическая церковь, профессиональные медики (остроумно опровергающие корректность действий Ван Хельсинга, описанных в книге), чуть наивные и верящие в чудеса жители деревень, вездесущие журналисты и даже... нацисты. Общаться с каждым героем придется много – разговоры занимают немало игрового времени. И здесь Kheops Studio на высоте: отменные персона-

ДОСТОИНСТВА Оригинальный сюжет, частично основанный на книге, а частично – на небезытересных исторических подробностях, масса занятых задачек, проработанные диалоги.

НЕДОСТАТКИ Необоснованная сложность некоторых головоломок, весьма своеобразная и невнятная система подсказок, нет атмосферы страха и ужаса.

РЕЗЮМЕ Чрезмерная сложность портит The Path of the Dragon: будем откровенны – большинству любителей приключений она попросту «не по зубам». Встрой разработчики нормальную систему подсказок – проблем бы не было. Теперь же буквально каждому игроку дорога только одна – искать прохождение. Самых ревностных поклонников квестов, начинавших свой путь еще в 90-е, это не касается – они наверняка получат удовольствие от The Path of the Dragon, почти не заглядывая в «шпаргалку». Но таких меньшинство, и Kheops Studio все-таки стоит это учитывать, хотя бы на будущее.

жи (каждый со своей мотивацией), качественные тексты, удачно подобранные голоса. Поначалу кажется, будто здесь все просто и достаточно шаблонно: ходи себе от одного жителя деревни к другому, да решай незамысловатые задачки. Кажется даже, что The Path of the Dragon рассчитана на совсем уж начинающих игроков, однако скучать не приходится – настолько интересно следить за развитием сюжета. Но первое впечатление обманчиво, и ближе к середине игры персонажей остается все меньше (многих из них попросту убьют), а информации к размышлению и головоломок – все больше.

Такого количества столь изощренных и оригинальных задачек не найти ни в одном квесте последнего времени – в этом плане The Path of the Dragon легко поспорит с Dracula: Origin, которая, по большому счету, только на головоломках и основана. Но есть одна существенная проблема: многие здешние задачки чудовищно сложны – так, что одолеть их не под силу большинству геймеров. Встроенная система подсказок не дает прямых ответов на вопросы, а, скорее, подбрасывает новые. Право, стоило бы назвать ее не «системой подсказок», а «системой загадок» – так было бы честнее. Примерно с середины игры ребусы валяются на нас в таком количестве, что The Path of the Dragon в какой-то момент начинает казаться аналогом стареньких 7th Guest или 11th Hour, сплошь состоявших из подробных интеллектуальных упражнений. И вот в этом главная беда: хочется очередной порции сюжета, а нас заваливает тонной сложнейших головоломок. И выбраться из-под этого обвала под силу не каждому. **СИ**

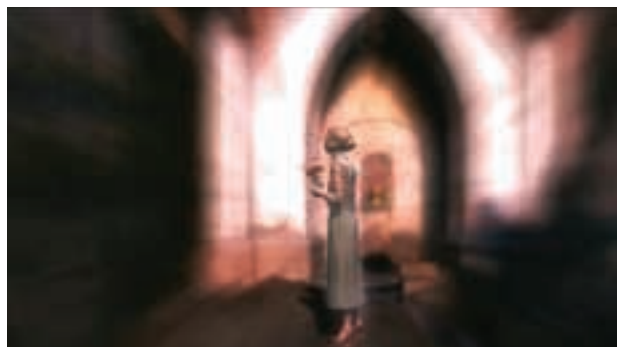
Справа: Большинство персонажей игры не только не любят Брэма Стокера, но и на дух не переносят Оскара Уайльда. Интересно – это юмор или в Kheops Studio действительно не жалуют этих писателей?



Справа: Нередко волею судьбы Арно Мориани будет оказываться далеко за пределами Владовисты.



Внизу: The Path of the Dragon сможет порадовать многочисленными и качественными видеороликами. Жаль только, что разработчики предпочитают использовать blur-эффект и к месту, и не к месту.



Дабы согреть птичку и не замерзнуть самому (спойлер!), наш герой сжигает Библию и деревянное распятие! Оставим этот шаг без комментариев.



О локализации «Акеллы» стоит поговорить отдельно. В чем-то российская версия получилась даже удачнее оригинала: голоса некоторых персонажей лучше подобраны, да и коробка оформлена интереснее – католический священник, озлобленный граф и летучая мышь гораздо больше привлекают внимание, нежели разрушенный замок Дракулы на фоне огромной луны. Но есть и обидные промахи, которые не оправдать красивыми картинками. К примеру, в игре можно найти роман «Дракула» Брэма Стокера – разработчики предлагают прочесть всю книгу, не покидая игру. Увы, в локализованной версии текст произведения (кроме избранных ключевых фрагментов) так и остался английским – наверное, «Акелла» не успела или не захотела решать вопросы с правообладателями. Но это мелочи, книга вполне заслуживает покупки, да и читать с экрана целые тома не особо удобно (а в игре – и не очень уместно). Гораздо печальнее, что некоторые загадки после локализации оказались еще более запутанными – чтобы понять происходящее, придется переводить каждое слово обратно, на английский. И это не шутка! Таких моментов в игре не очень много, но они изрядно портят впечатление.





XENUS II

БЕЛОЕ ЗОЛОТО

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ



Первая мультиплатформенная игра,
созданная **отечественными** разработчиками.

ВСТРЕЧАЙТЕ,
СКОРО БУДУ.
СОЛ МАЙЕРС.

PC-версия уже в ноябре.

<http://whitegold-game.com>



© 2005-2008 Deep Shadows Ltd. All rights reserved © 2008 «Бастейн» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 907-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

8.0



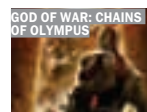
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action, slasher
Зарубежный издатель:
Lucas Arts
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Krome Studios
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.lucasarts.com/games/
theforceunleashed
Страна происхождения:
Австралия

Вверху: Пусть красотами PSP-вариант и не дотягивает до товаров, зато сражаться тут не менее весело.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Star Wars: The Force Unleashed

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Для PSP наступили не лучшие времена – издатели, если и поддерживают платформу, то довольно нерешительно, а большая часть игр, что все-таки появляются для портативного детища Sony, редко прыгают выше отметки «удовлетворительно». Тем не менее, объявляя о разработке The Force Unleashed, компания Lucas Arts решила включить PSP в число поддерживаемых платформ и даже постаралась избавить эту версию от комплекса «бедной родственницы». Несмотря на малый рост, карманная The Force Unleashed и выглядит достаточно убедительно, и играть в нее, как минимум, интересно. Перед нами зрелищный, пусть и не слишком оригинальный, представитель жанра hack'n'slash. Наблюдаем за происходящим от третьего лица, рубим противников в ближнем бою, поджариваем молниями, душим, давим обломками зданий – в общем, выполняем привычную для любого ситха работу. Преслову-

тые Force Powers заметно разнообразят прохождение, к тому же их можно со временем «прокачивать» и открывать новые. При этом вас никто не заставит постоянно пользоваться «силовыми» приемами – там, где Сила действительно необходима, на помощь придут QTE-команды – так что вы сами волнны решать, когда и какие трюки из недавно выученных применять на практике.

НЕДОСТАТКИ Сероватая цветовая палитра кое-где превращает картинку в форменную «кашу», камера заметно портит впечатление от платформенных элементов игрового процесса.

ДОСТОИНСТВА Игровой процесс прост, динамичен и, благодаря наличию Force Powers, достаточно разнообразен. Сюжет, как минимум, любопытен, а поединки с джедаями и ситхами – зрелищны. Силу многопользовательского режима также не стоит недооценивать.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Firebrand Games
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.racedrivergrid.com
Страна происхождения:
Шотландия

Слева: По качеству графики среди автогонок у GRID на DS просто нет конкурентов.

Справа: В редакторе трасс предел для творчества ограничен только слотами сохранения трекков – их всего шесть.



8.0

Race Driver: GRID

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ DS-версию Race Driver: GRID очень легко спутать с прошлогодней Race Driver: Create & Race – те же разработчики, тот же движок, идентичный интерфейс, даже редактор трекков тут как тут! Изменения, в основном, косметические: слегка подтянута графика (за красивые по меркам DS пейзажи приходится расплачиваться упавшей частотой кадров), а лицензированный автотропик и трассы приведены в соответствие с «первоисточником». Да, это куда больше похоже на expansion pack, чем на полноценный продукт, но игра по-прежнему захватывает. Как и Create & Race, GRID балансирует на грани аркадной гонки и симулятора: привыкнув к поведению машин, вы довольно быстро научитесь сбрасывать скорость на поворотах, входить в управляемые заносы и ловко маневрировать среди автомобилей противников. Одиночная кампания обзавелась трехмерной картой мира – режим гонки теперь зависит от места проведения со-

ревнований. Например, в Японии популярен дрифт, а в Европе – классические кольцевые заезды. Правда, проходить придется все равно почти все заезды – частые победы приносят важные бонусы в виде новых машин и «деталей» для редактора трасс. В остальном GRID – это все та же Race Driver Create & Race, улучшенная и дополненная ровно настолько, чтобы можно было без сомнения порекомендовать всем любителям гонок на Nintendo DS.

НЕДОСТАТКИ Вторичность по отношению к Race Driver: Create & Race, отсутствие многих особенностей версии для «больших» консолей.

ДОСТОИНСТВА Отличная графика, удобный редактор уровней, простая, но правдоподобная модель управления, огромный автотропик и множество трасс. Мультиплеер обзавелся поддержкой Download play и Wi-Fi Connect.

МОТОРМ4Х



ТВОЙ ДЖИП

ТВОЯ ДОРОГА

ТВОЙ ВЫБОР

theeasyco.

gfi

ПРЕЗЕНТИН

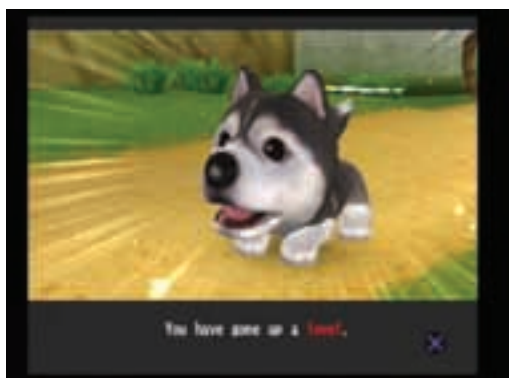
6.5

ИНФОРМАЦИЯ

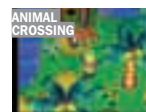
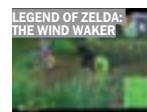
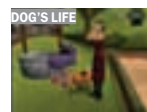
Платформа:
PlayStation 2, Wii
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«Веллод»
Разработчик:
Yuke's
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 2
Онлайн:
www.thedogislandgame.com
Страна происхождения:
Япония

Вверху: Милая деталь – вы будете периодически получать письма из дома от своих родных и знакомых.

Внизу: Чтобы поднять свой уровень (и увеличить количество сердечек в линейке здоровья), нужно изучать новые запахи.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



The Dog Island

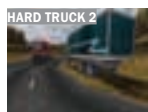
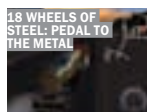
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Для игры, сделанной по мотивам дизайнерского бренда, специализирующегося на изображениях собак с большими головами, The Dog Island производит очень неплохое впечатление. Перед нами практически простенький клон «Зельды» с щенками-головастиками на всех главных ролях. Наш герой (героиня) отправляется на Остров Собак, чтобы добыть там лекарство для больной сестры (брата). Как выясняется, для этого нужно найти Легендарный цветок, но сделать это может только мастер-нюхач. Чтобы получить заветный титул, отважному щенку придется помогать всем и каждому, находя полезные предметы. Механика вынюхивания напоминает игру «горячо-холодно», и разыскивать зарытые сокровища на удивление интересно. Сражения используют стелс-подход – к потенциально враждебной зверушке надо тихо подобраться сзади и громко гавкнуть, чтобы та на какое-то

время, скажем так, упала в обморок. Выполняя поручения и сбывая выкопанную добычу, мы получаем «гавы» (woofs), на которые можно покупать наряды и лечебные травы. Есть даже крафтинг! Сюжет довольно увлекателен, местами душещипателен, но страдает провалами в логике. Однако повторимся, для истории о сувенирных собачках – просто шедевр.

НЕДОСТАТКИ Сбои в геймплейной и сценарной логике (почему нельзя съесть яблоко, если даже в описании сказано, что оно вкусное?), обилие однотипных заданий «разноухай-принеси».

ДОСТОИНСТВА Неплохой в своей весовой категории сюжет, симпатичная графика с множеством приятных мелких деталей (так, солнце и луна не только сменяют друг друга, но и взаправду ходят по небу), забавная механика пугания врагов и разноухивания.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation
Зарубежный издатель:
Excalibur
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
SCS
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.eurotrucksimulator.com
Страна происхождения:
Чехия

Вверху: Хотя в игре и предусмотрена система повреждений, реализована она чрезвычайно плохо.

Внизу: Во время поездок спать захочется не только вам, но и водителю. Правда, вздремнуть удастся только на заправках или же на площадках автосервисов – прикорнуть в ближайшем лесочке дальбойщики почему-то боятся.



Euro Truck Simulator

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ После нескольких лет ожидания Euro Truck Simulator не принесла особой радости даже самым отчаянным фанатам виртуальных грузоперевозок. Это обычная игра про путешествие из точки А в точку Б, а геймеру в ней отведена роль водителя, сидящего за рулем многотонного тягача. Игра без претензий на первые строчки в хит-парадах и с рядом недостатков, обычных для жанра. Когда заметите, что вас окружает мертвый мир, не удивляйтесь: противников нет (хотя соперничество между представителями разных компаний, занимающихся грузоперевозками, не помешало бы), пешеходы не обнаружены, деревья не колышутся, даже полиция присутствует лишь формально (штрафы придется заплатить по завершении задания). Да и разнообразием средств передвижения здешние дороги не балуют: несколько моделей легковых и грузовых автомобилей – вот и все, что готовы предложить нам разработчики. Выбор тягачей тоже

невелик: есть модели, схожие с Renault, Mercedes и Scania (отсутствие американских грузовиков объяснить несложно – все-таки в названии фигурирует Euro). Зато внутреннее убранство салонов выглядит просто отменно: интерьеры высоко детализированы, а сами кабины «покачиваются» во время движения. К числу плюсов можно отнести и большую карту европейских автодорог. Жаль только, что местные километры фактически равняются метрам – и это существенно ускоряет поездки из одного города в другой.

НЕДОСТАТКИ Маловато тягачей, мир «мертвый», задания однообразные, система апгрейдов посредственная. Но самое страшное – отсутствие хотя бы какого-то радио в машине!

ДОСТОИНСТВА Очень качественные интерьеры кабин, огромное количество дорог и городов Европы, проработанное до мелочей управление.

Даймон Джонс

Амулет Мира



реклама

© 2008 «ЛМТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселл». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-61; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-95, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/





ТЕКСТ

Игорь Сонин

Война. Мир. Metal Gear Online

Путь Metal Gear Online – всего лишь сетевые режимы в Metal Gear Solid 4, но подход к ним нужен особенный. Коробочная, отдельная версия MGO уже была опубликована в Японии и, похоже, в течение ближайших лет Konami превратит эту игру в роскошный и подробнейший консольный сетевой шутер. А раз так – разберемся, что нам может предложить Metal Gear Online уже сегодня. Будьте внимательны: упомянутые на этих страницах карты и навыки не присутствуют в сюжетной кампании MGS4, ранги в MGO не совпадают с рангами MGS4 и даже очки (points) в магазине Дребина для каждой половинки игры – свои. Первый раздел данной статьи познакомит с режимами и картами, во втором вы найдете подробное описание навыков, из третьего узнаете об оружии и рангах. После выхода игры к MGO было выпущено существенное платное дополнение Gene Expansion, которое мы не будем рассматривать, потому что приобрести его жителям России невозможно. Информация, собранная в данном материале, основана на версии 1.12 (то есть, на патче, вышедшем параллельно с означенным обновлением).



Deathmatch

Оценка: ★★★★★

Обычный, знакомый по миллиону шутеров «дефматч» в MGO скучен, потому что убирает из игры всю заложенную в нее тактику. Именно поэтому Deathmatch непопулярен на серверах. Если же вы все-таки играете, то не стесняйтесь использовать ловушки: это единственный режим, где можно не опасаться навредить союзникам.

Team Deathmatch

Оценка: ★★★★★

Командный Deathmatch между «синими» и «красными». У каждой стороны есть определенное количество «билетов» (tickets), и они расходуются на возрождение солдат. Когда билеты заканчиваются, сторона объявляется проигравшей. Team Deathmatch – очень интересный режим, открывающий широкий простор для совместных действий. Умелые бойцы, играющие заодно, запросто побеждают толпу случайных противников. Если игра «не идет», попробуйте ходить вместе с товарищами по двое или трое, и вы увидите, как геймплей преобразится.

Team Sneaking

Оценка: ★★★★★

Описание: Первая группа обладает обычным набором оружия, ее задача – защита уточки и лягушечки. Вторая – диверсанты. Они вооружены ножами и пистолетами с транквилизатором, а также обряжены в камуфляж и практически невидимы, если остаются в тени и не двигаются. Маскировка слинкована между членами команды: когда одного замечают, то и он, и все остальные диверсанты на время становятся видимы, так что Team Sneaking может стать настоящим кошмаром, если играешь бок о бок с новичками. Но если вы состоите в клане и выступаете сплоченной командой, этот режим дает возможность показать, чего вы стоите на самом деле.

Rescue Mission

Оценка: ★★★★★

Игроки делятся на две команды. Одна защищает уточку GA-KO, вторая старается захватить ее и унести на свою базу. В этом режиме убитые не возрождаются, а матч идет до победы одной из сторон. Нет ничего проще, чем выбежать в начале раунда на открытое место, получить пулю и несколько минут ждать новой игры. В то же время, именно Rescue Mission дает наилучшие возможности, чтобы продемонстрировать чудеса командной работы и виртуозное владение арсеналом MGO.

Capture Mission

Оценка: ★★★★★

Режим, широко известный в других играх под названием Capture the Flag. Если игроков на карте много, то используются сразу два «флага» – уточка GA-KO и лягушечка KEROTAN. Интересный и веселый режим, он хорош как для «одиноких волков», так и для командной игры.

Sneaking Mission

Оценка: ★★★★★

Team Deathmatch со старым Снейком! Случайным образом выбранный игрок становится легендарным героем, и если участников много, то еще один назначается роботом-помощником Metal Gear Mk. II. Задача команд – воевать друг с другом и отыскать диверсанта, задача Снейка – прятаться, выживать и при этом собрать несколько солдатских жетонов. Как можно догадаться, самое интересное в Sneaking Mission – играть за Снейка. Это дает особенные ощущения, которых не найти ни в одном другом режиме MGO: Снейк невидим, пока лежит в тени, но чтобы победить, придется всерьез рисковать.

Base Mission

Оценка: ★★★★★

Две команды сражаются за контроль над базами, разбросанными по карте. Интрига в том, что если база захвачена, она служит еще и точкой возрождения. Это значительно меняет рисунок игры на знакомых картах: в Base Mission приходится постоянно анализировать, с какого направления может показаться враг, и принимать все новые и новые тактические решения, подстраиваясь под меняющуюся с каждой минутой ситуацию на поле боя. Именно эта новизна делает Base Mission одним из лучших режимов. Как и Capture Mission, он годится и для слаженных команд, и для одиночек-профи.

Combat Training

Оценка: ★★★★★

Режим, придуманный для «тренировки» новичков. Только участник с навыком INSTRUCTOR может создать игру в режиме Combat Training. По идее, он должен в начале прочитать лекцию, а затем бесплотным духом витать над картой и следить, как упражняются ученики. Через некоторое время матч заканчивается, а лучшие получают звание инструкторов и соответствующий навык. Впрочем, на практике инструкторам на все плевать, а обучение превращается в потасовку на базуках. Из-за чего было огород городить?

Режимы игры



Ранги

Время от времени игра присваивает вам ранг по названию какого-либо животного. Лишь несколько рангов (в самом низу списка) говорят о ваших достижениях в игре. Остальные указывают на особенности вашего стиля. Вот они.

- Медведь – часто использует приемы CQC
- Пчела – часто сканирует врагов при помощи навыка Scanning
- Хамелеон – предпочитает режим Team Sneaking
- Химера – часто убивает из снайперской винтовки
- Крокодил – очень высокое отношение убийств к смертям
- Орел – большой процент хедшотов
- Белка-летяга – часто использует перекаты
- Уточка GA-KO – предпочитает режим Rescue
- Кузнечик – часто ползает
- Акула – часто убивает ножом
- Лягушечка KEROTAN – предпочитает режим Capture
- Сова – часто использует очки ночного видения
- Голубь – предпочитает не убивать врагов, а оставлять без сознания
- Крыса – часто попадает в ловушки
- Ленивец – часто получает хедшоты
- Змея – предпочитает режим Sneaking
- Тарантул – часто убивает товарищей по команде
- Цутиноко – редко играет в MGO
- Черепаха – часто прячется в коробке
- Водяной медведь – часто выживает в бою
- Пес – отличный солдат
- Доберман – первоклассный солдат
- Лис – лучший из лучших
- Фоксхаунд – живая легенда



Bloodbath

Оценка: ★★★★★

«Кровавая баня» оправдывает свое название. Это небольшой полигон с искусственными препятствиями. Карта состоит из трех «уровней». Верхний – мостки для стрелков. С них открывается отличный вид вниз, но засевший на «втором этаже» снайпер становится очевидной мишенью для всего уровня. Очень удобным укрытием служит здание в центре карты. Средний уровень – земля с разбросанными на ней бетонными блоками. Здесь полным-полно укромных уголков, и дальнобойное оружие практически бесполезно, зато неплохо показывают себя дробовики, пистолеты-пулеметы, а также – обратите внимание! – нож и СЦС. Наконец, нижний уровень – большой подземный коридор в центре карты, где часто начинаются перестрелки на приличной дистанции.

Gronznyi Grad

Оценка: ★★★★★

«Грозный град» основан на одноименном уровне из Snake Eater и представляет собой большую военную базу с ангаром в центре (жалко, что без Шагохода). По краям расставлены смотровые вышки, и даже у ангара есть верхний уровень, с которого отлично просматривается поле боя. Это единственная карта, где расположено сразу две катапульты. Карта просторная и открытая, рекомендуется дальнобойное оружие – снайперские и штурмовые винтовки, но найдется применение и для других стволов. Огромный размер уровня и большое количество укрытий делает «Грозный град» интересным для любителей СЦС: поймав одинокого снайпера, бегущего к вышке, можно глумиться над ним, как угодно.



Карты



Urban Ultimatum

Оценка: ★★★★★

Римейк городской карты из оригинальной Metal Gear Solid 3: Subsistence, еще один рай для снайперов. Если в «Грозном граде» по центру все-таки есть ангар, то в Urban Ultimatum по краям карты стоят две многоэтажки. Каждая – отличная огневая позиция, и поэтому стрелки обеих команд стараются удержать свою и выбить врага с чужой. Для не-снайперов остается «наземный» уровень, где много длинных прямых и наибольшую пользу приносят штурмовые винтовки. В высшей степени неудобная карта для дробовиков, пистолетов или СЦС.

Midtown Maelstrom

Оценка: ★★★★★

Ближний Восток предстает в MGO почти таким же, как в MGS4. Уровень состоит из трех параллельных улиц, соединяющих «рожалки» двух команд, поэтому тактического простора для засад и обмана не остается: все прекрасно понимают, откуда ждать нападения, где может, а где не может засесть враг. Довольно скучная карта, на которой правит бал дальнобойное оружие – снайперские и штурмовые винтовки, – а остальное приносит сравнительно мало пользы.



Ambush Alley

Оценка: ★★★★★

Очень интересная и, в то же время, очень дурная карта. Именно на Ambush Alley вас будет чаще всего убивать непонятно кто и непонятно откуда. Местность представляет собой полуразрушенный городок с множеством лазов, проходов, укрытий и темных закутков. В довершение всех бед по центру расположена огромная прямая для снайперов. Карта в высшей степени универсальна, и на ней найдется применение любому трюку из арсенала игрока в MGO. К сожалению, здесь темно-ва-то и уж слишком часто это превращает игру в развлечение «найди в куче коричневых пикселей серый и попади в него через весь уровень», что не делает ей чести.



Навыки

У каждого солдата есть четыре слота под навыки. Вы сами вольны решить, какими умениями воспользоваться в бою, но помните: прокачиваются только те, которые вы выбрали и которыми реально пользуетесь. Например, если взяли HANDGUN+, а играете с дробовиком, то опыт прирастать не будет – извольте переключиться на пистолет. Навыки имеет смысл выбирать под конкретный стиль игры. Если вы уже обладаете планом действий, то найти под него умения не составит труда. Со временем они прокачиваются, и вы сможете использовать более мощные версии. У всех умений есть по три уровня прокачки, и чем навык мощнее, тем больше слотов он занимает. И еще: пока вы его не прокачаете, ни за что не узнаете, что дает более мощная версия. Разобраться в происходящем поможет данная страница с полным списком навыков в Metal Gear Online версии 1.11. Разработчики обещают добавлять новые умения, поэтому если через некоторое время вы увидите в игре что-то новое, не удивляйтесь: Kojima Productions работает.



HANDGUN+

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 3/5

Действие: Навык стрельбы из пистолета. Уменьшает время перезарядки и отдачу. Особенно полезен при использовании пистолета с патронами-транквилизаторами, с обычными – не очень.

Как прокачивать: Использовать пистолеты в бою. В отличие от других «оружейных» умений, это прокачивается довольно быстро. Кстати, играть с пистолетом часто бывает проще, если включить автоприцеливание.



SMG+

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 2/5

Действие: Навык стрельбы из пистолетов-пулеметов. Уменьшает время перезарядки и отдачу.

Как прокачивать: Использовать пистолеты-пулеметы в бою. Предупреждаем: умение прокачивается крайне медленно.

ASSAULT RIFLE+

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 5/5

Действие: Навык стрельбы из штурмовых винтовок. Уменьшает время перезарядки и отдачу.

Как прокачивать: Использовать штурмовые винтовки в бою. Предупреждаем: умение прокачивается крайне медленно.

SHOTGUN+

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 2/5

Действие: Навык стрельбы из дробовиков. Снижает отдачу, ускоряет перезарядку и досылку патрона.

Как прокачивать: Использовать дробовики в бою. Предупреждаем: умение прокачивается крайне медленно. Возможно, вам будет проще играть с включенным автоприцеливанием.

HAWKEYE

Занимает: всегда 1 слот | Полезность: 2/5

Действие: Повышает уровень зума в режиме от первого лица, но только если не используется оптический прицел.

Как прокачивать: Взять штурмовую винтовку, при виде врага переходить в режим от первого лица, открывать огонь и молиться.

SURVEYOR

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 3/5

Действие: Повышает радиус действия автоприцеливания.

Как прокачивать: Включить автоприцеливание и играть. Помните, что наибольший радиус автонаведения у пистолета-пулемета P90 с лазерным прицелом.

QUARTERBACK

Занимает: всегда 1 слот | Полезность: 2/5

Действие: Повышает радиус метания гранат и прочих снарядов.

Как прокачивать: Кидать гранаты, причем не имеет значения, попадаете ли вы в кого-либо. Поэтому достаточно после каждого возрождения бросать все имеющиеся гранаты в «прекрасное далеко», где могут быть вражеские солдаты.

TRICKSTER

Занимает: всегда 1 слот | Полезность: 1/5

Действие: Повышает скорость установки ловушек.

Как прокачивать: Ставить ловушки. Опять же, не имеет значения, попадает ли кто-то в них или нет. Поэтому достаточно после каждого возрождения класть в темный угол все имеющиеся ловушки и дальше играть, как обычно. Кстати, ловушки ставятся быстрее из положения сидя.



Навыки

(Продолжение)

BOX MOVE

Занимает: 1-3 слота | **Полезность:** 3/5

Действие: Повышает скорость передвижения в коробке. На третьем уровне добавляет рукопашную атаку прямо из коробки.

Как прокачивать: Залезать в коробку и бегать. Фокус с резинкой тоже работает.

BLADES+

Занимает: 1-3 слота | **Полезность:** 3/5

Действие: Позволяет передвигаться во время ножевой атаки и ускоряет ее. На третьем уровне добавляет возможность перерезать горло из CQC-захвата.

Как прокачивать: Использовать нож в бою. Предупреждаем: умение прокачивается крайне медленно.

QUICK RECOVERY

Занимает: 1-3 слота | **Полезность:** 1/5

Действие: Повышает скорость, с которой вы приводите в чувство соратников, лежащих без сознания.

Как прокачивать: Будить товарищей по команде (и только товарищей, противники не считаются). Найти кандидатов проще всего в режиме Sneaking.

RUNNER

Занимает: 1-3 слота | **Полезность:** 3/5

Действие: Повышает скорость бега, но не так сильно, как хотелось бы.

Как прокачивать: Бегать. Просто бегать. Как вариант – нацепить резинку на контроллер и уйти пить чай. Кстати, с ножом солдат всегда бежит быстрее, чем с пулеметом.

SCANNER

Занимает: всегда 1 слот | **Полезность:** 2/5

Действие: Позволяет просканировать систему SOP вражеской команды при помощи специального предмета в инвентаре. Работает только вместе с CQC.

Как прокачивать: Выберите в инвентаре Scanning Plug S, затем поймайте вражеского солдата в захват и жмите «треугольник». Повторять в течение нескольких часов.

NARC

Занимает: 1-3 слота | **Полезность:** 1/5

Действие: Подсвечивает врагов в режиме автоприцеливания. Эффект меняется в зависимости от уровня навыка.

Как прокачивать: Включить автоприцеливание и играть. Помните, что наибольший радиус автонаведения у пистолета-пулемета P90 с лазерным прицелом.

MONOMANIA

Занимает: всегда 1 слот | **Полезность:** 5/5

Действие: В течение нескольких секунд показывает силуэт врага, которого вы атаковали.

Как прокачивать: Играть как обычно. Годится практически любое оружие, но особенно полезен этот навык в сочетании со снайперской винтовкой.

SIXTH SENSE

Занимает: всегда 1 слот | **Полезность:** 2/5

Действие: Показывает расположение ловушек. В зависимости от уровня навыка меняется радиус действия.

Коротко об оружии



Как прокачивать: Обложить героя порножурналами и уйти пить чай. Для прокачки навыка не имеет значения, какой команде принадлежат ловушки.

INSTRUCTOR

Занимает: всегда 1 слот | Полезность: 1/5

Действие: Изменяет стойку салюта и сообщения в кодеке на более «крутые», транслирует ваше положение всем игрокам на карте (в том числе врагам).

Как прокачивать: Навык дается при успешном прохождении режима Combat Training и после этого не нуждается в прокачке.

SNIPER RIFLE+

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 5/5

Действие: Навык стрельбы из снайперских винтовок. Снижает отдачу, ускоряет перезарядку и досылку патрона.

Как прокачивать: Использовать снайперские винтовки в бою. Предупреждаем: умение прокачивается крайне медленно.

CQC+

Занимает: 1-3 слота | Полезность: 4/5

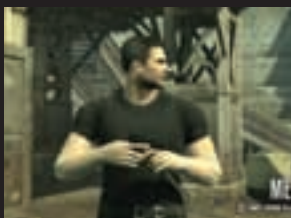
Действие: Позволяет применять приемы CQC и использовать противников в качестве живого щита, а также усиливает эффект от броска. На третьем уровне добавляет возможность обезоруживать врагов.

Как прокачивать: Почаще пользоваться приемами CQC. Очень удобно прокачивать этот навык одновременно с BLADES+. Ловишь врага, лишаясь сознания и убиваешь ножом.



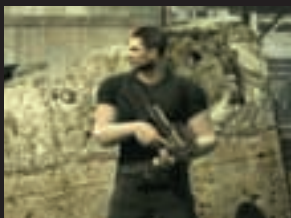
Нож

Нож автоматически помещается в инвентарь любого солдата. В MGO нож – так называемый Stun knife – может атаковать в двух режимах: смертельном и безопасном. При смертельной атаке один тычок лишает врага жизни. При безопасной атаке враг теряет сознание от электрического разряда. Поначалу эта атака обладала огромным радиусом действия и могла уложить на землю несколько противников, но патч 1.10 лишил ее этого достоинства. Кроме того, существует также смертельная комбо-атака ножом, во время которой вы можете передвигаться (при обычной атаке персонаж замирает на месте). Нож имеет смысл использовать вместе с автоприцеливанием: это значительно повышает его эффективность. Важное замечание: автонаведение не работает с противником, лежащим на земле.



Пистолеты

Довольно бестолковый вид оружия, которым стоит пользоваться, только когда заканчиваются патроны к любимой винтовке. Даже Desert Eagle не обеспечивает достаточной скорострельности и убийной силы, которая позволила бы поставить его на одну доску с другими видами оружия. Из пистолетов рекомендуем обратить внимание на G18C, который лишь по нелепой случайности не причислили к пистолетам-пулеметам. Попасть в голову движущейся мишени из пистолета непросто, поэтому, возможно, вы будете более эффективны при игре с автонаведением. Помните, чтобы использовать автоприцеливание, необходимо включить его в настройках геймплея.



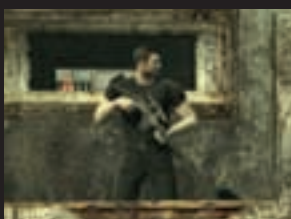
Пистолеты-пулеметы

Пистолеты-пулеметы обладают низкой убийной силой, но высокой скорострельностью и, что немаловажно, самым широким радиусом автоприцеливания среди всех видов оружия в игре. На средней и дальней дистанции они однозначно проигрывают штурмовым винтовкам и испускают это несколько большей эффективностью на малом расстоянии. А поскольку нос к носу с врагом сталкиваешься довольно редко, то и пистолеты-пулеметы полезны не часто. Рекомендуем использовать только в одном случае: если вы твердо решили всегда играть с автонаведением.



Штурмовые винтовки

В противоположность пистолетам-пулеметам, штурмовые винтовки обладают смехотворно малым радиусом автоприцеливания. Это – серьезное, мощное оружие, из которого необходимо уметь стрелять. Тогда штурмовая винтовка покажет себя во всей красе – недаром четверо из пяти геймеров на серверах MGO предпочитают именно ее. Наиболее популярна американская M4 Custom, которую, к тому же, можно «настроить» под личные нужды (если в матче включены очки Дребина).



Снайперские винтовки

В отличие от многих других игр, снайперскую винтовку в MGO можно использовать как аналог штурмовой. Столкнувшись с врагом на короткой дистанции, вы вскидываете оружие, выпускаете очередь на удачу – и вполне можете остаться в живых. Еще одно отличие: чтобы убить противника, часто требуется более одного попадания. Поэтому не так-то просто провести грань между «снайперкой» и штурмовой винтовкой с оптическим прицелом (а это лишний довод в пользу последней). Тем не менее, кемперы все равно отдают предпочтение своему виду оружия: то ли по традиции, то ли из любви к более точной стрельбе и более мощной оптике.



Дробовики

Оружие настолько странное и непопулярное, что за использование дробовика вас запросто могут выкинуть с сервера. До патча 1.10 из дробовиков можно было стрелять только вместе с автоприцеливанием, и только после это оружие наконец-то обрело пристойные характеристики. Теперь выстрел из дробовика на ближней дистанции (и без автонаведения) запросто может сбить противника с ног, превратив его в легкую добычу. Если же вы используете автоприцеливание, то каждый выстрел на время дезориентирует жертву, давая вам шанс дослат патрон и выстрелить еще раз. На дальней дистанции дробовики бесполезны, но фонарик, который всегда крепится на M870 Custom, отлично ослепляет вражеских стрелков и защищает вас от хедшотов. Второй дробовик в игре – SAIGA12 – стоит дорого и свои деньги не окупает. **СИ**

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Devil May Cry 4



PC (2 DVD)

Оригинальное название:
Devil May Cry 4

Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков: 1
Системные требования:
CPU 4 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/devil_may_cry_four
Страна происхождения:
Япония

Перебравшись на PC, четвертый выпуск саги о плачущих дьяволах стал чуточку краше. Плата за графическое изобилие – требовательность новинки к «железу», а в особенности к видеокарте. Но даже когда экран заполняют полчища врагов, частота кадров – стабильно высокая. Суть заданий прежняя: лихо кромсать и расстреливать демонические отродья, выполнять различные упражнения на ловкость и разбираться с несложными головоломками. Управлять с клавиатуры можно, но советуем все же приобрести джойпад. Дополнительный режим *Legendary Dark Knight* (героя запирают в комнате, где на него прут орды монстров) и опция «турбо» придутся по вкусу тем, кому мало одного прохождения игры. Компания «1С» постаралась с переводом (хотя пара опечаток таки пробралась в субтитры) и сделала полную озвучку. Не могу не отметить, что актеры на роль Неро и Агнуса и подобраны превосходно, и играют хорошо (Кирие прелестна, но порой чуточку перебарщивает). К Данте, Глории и Кредо нареканий также нет, но хотелось бы услышать более «характерные» голоса.

РЕЗЮМЕ Перенос приключений Неро и Данте на PC прошел вполне удачно, да и русская озвучка оказалась на уровне.

День Победы II. План Сталина



PC (2 CD)

Оригинальное название:
Hearts of Iron 2.
Armageddon

Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Paradox Interactive
Количество игроков: до 8
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 256 RAM,
64VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/planstalina
Страна происхождения:
Швеция

Конечно, все помнят *Hearts of Iron* – глобальную стратегию от незабвенной Paradox Interactive, игру для настоящих продвинутых хардкорщиков. В «Плане Сталина» почти все – как в первой части. Но Paradox приготовила прекрасный сюрприз для реваншистов! В игре есть режим «альтернативного начала». Там Швеция, как и в XVII в. владеет «Балтийским озером» (вот она, мечта Густава Адольфа!), там Франция и Испания – это единая сверхдержава (как и грезил Людовик XIV), коммунистическая Великобритания правит Голландией и Бельгией, а в России... всего лишь сохранена монархия – территориально нас урезали со всех сторон – ни Кольского полуострова, ни Карелии, ни Эстляндии и Курляндии, среднеазиатские республики и Кавказ захвачены Персией, Сахалин и Курилы – японцами, Малороссия – «Казакми», Белоруссия – Германией... Локализаторы позабыли с переводом названия игры. Ну, полбеды еще «День победы». Но чтобы «Армагеддон» переводить как «План Сталина», надо иметь особое чувство юмора.

РЕЗЮМЕ В основе своей игра почти не изменилась – перед нами не столько полноценное продолжение, сколько забавный «модуль для реваншистов».

101 любимчик. Играем с щенятами



PC (1 CD)

Оригинальное название:
101 Puppy Pets

Жанр:
special.virtual_life
Зарубежный издатель:
Viva Media
Российский издатель:
«Руссобит-М»/GFI
Разработчик:
Destan
Количество игроков: 1
Системные требования:
CPU 700 МГц, 512 RAM,
32 VRAM
Онлайн:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/101_puppy_pets/
Страна происхождения:
Польша

Мы уже воспитывали динозавриков и пони, пришел черед щенков. Поскольку игры серии «101 любимчик» разнятся названием и животными, которых предстоит растить, вы, должно быть, уже знаете, с чего начинать. А именно – с выбора породы (далматин, доберман, бигль; о заявленных 100 видах забудьте), пола, цвета шерсти. Затем вам поступит приглашение принять участие в дог-шоу. Соглашайтесь – с большой вероятностью питомец займет первое место и заработает \$70. Потом топам в магазин, где тратим все без остатка на: миски для питья и еды, фрисби, подушки, шерстяные башмачки, коврики, кофину и прочие аксессуары. И так по кругу, пока щенок не подрастет, или вам это не надоест, что наиболее вероятно. Шрифты те же, что и в «101 любимчик. Динозаврики». Надписи частенько наезжают друг на друга и не влезают в ответственные для них поля. Без ляпов перевода тоже не обошлось. В меню «Выбор» нам предлагают купить лабрадора-ретривера, а строчкой ниже – «лабрадора ретривера». А теперь внимание, вопрос: какая между ними разница?

РЕЗЮМЕ На прохождение этого одноклеточного симулятора вы потратите максимум 40 минут. 40 самых скучных минут в вашей жизни.

Слово редактора

Как-то так сложилось, что «взрослость» или «детскость» игры определяется «по одежке». Если, скажем, надо наряжать Барби и выпускать ее на подиум – значит, это развлечение для вашей младшей сестренки. Если той же Барби обозначить вторичные половые признаки, вместо одевания сделать упор на раздевание и запустить эту девицу по тому же подиуму – выйдет «Стриптиз твоей мечты», который большие мальчики используют для разогрева своих девочек.

Разработчики тоже ловятся на эту удочку и если уж берутся делать игру «про собачек», у них непременно выходит клон тамагочи, будь они хоть сам Сигеру Миямото, а не только поляки из Destan. А ведь и из этой темы можно выжать, например, полноценную action-adventure. Многие из вас, наверное, пропустили последних Catz и Dogz для PlayStation 2 и Wii, а между тем японская Yuke's рассталась и выдала симпатичные щенячьи и ко-

шачьи приключения на уровне чуть похуже «Зельды», с большим игровым миром и увлекательным сюжетом. Но большинство знает Yuke's прежде всего по сериалам про рестлеров – «взрослым» проектам, ибо посвящены они полуобнаженным девицам и накачанным мужикам. Жизнь часто несправедлива, но наша рубрика старается воздать всем по заслугам – даже тем, о ком лучше бы было ничего не говорить.

Охотник на Дракулу



Оригинальное название:
Dracula: Origin

Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Focus Home

Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Frogwares

Количество игроков: 1
Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM

Онлайн:
ru.akella.com/Game.
aspx?id=1844

Страна происхождения:
Франция/Украина



PC (1 DVD)

Четвертый день подряд Ван Хельсинг сидит в рабочем кабинете, разговаривает сам с собой и заучивает способы уничтожения вампиров. Вылезти из своей каморки профессора вынуждает письмо некоего Джонатана Харкера, в котором он просит защитить юную Мину от Дракулы, решившего похитить девушку. Пытаясь выйти на след графа, профессор побывает в Англии, Австрии, Румынии и Египте. Неспешные прогулки по красивым декорациям, передающим готическую атмосферу произведений Брэма Стокера, понравятся поклонникам классических квестов, которые также ценят запутанные и в меру сложные головоломки. Но они не спасают игру от ряда очевидных недостатков: отсутствия динамичности и неожиданных сюжетных поворотов. Игра переозвучена, однако качество постоянно скачет. То актер, подаривший голос главному герою, великолепно произносит монологи, то ужасно фальшивит, переигрывает. Похожие проблемы у второстепенных персонажей. Нередки случаи, когда субтитры опережают речь действующих лиц и наоборот.

РЕЗЮМЕ Классический квест, где головоломки доминируют над диалогами и сюжетом, а декорации заставляют восхищаться талантом художников Frogwares.

Need for Russia 2



Оригинальное название:
Need for Russia 2

Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Play Publishing

Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
K-Tech

Количество игроков: 1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 256 RAM,
32 VRAM

Онлайн:
www.nd.ru/prod.
aspx?prod=needforrussia2

Страна происхождения:
Польша



PC (1 CD)

Обычная сцена из Need for Russia 2: три автомобиля толкаются на узкой дороге в Чернобыле, объезжают преграждающие путь сломанные «Запорожцы» и пытаются вывести из гонки псевдо-«Волгу» игрока. Через каждые сто метров по краям трассы расставлены флажки, символизирующие чекпойнты; проедете не между ними, а рядом – проиграете. Хоть раз сбавите обороты, окажетесь за пределами трека, столкнетесь с препятствием, не сомневайтесь, – проиграете. И винить в этом стоит не столько хороший AI (пожалуй, единственный, за что можно похвалить поляков из K-Tech), сколько странную механику игры. Need for Speed 2 обладает какой-то непередаваемой способностью портить настроение за считанные секунды. Как и в русской версии «Need for Russia: Сделано в СССР», локализаторы придумали более подходящие названия трассам и машинам; например, колымага, подозрительно похожая на «Волгу», называется «Волжанка». Одно непонятно: почему в игре про российские автомобили все в главном меню напоминает о Советском Союзе?

РЕЗЮМЕ Если выход первой Need for Russia можно было назвать пробным камнем, то релиз сиквела – уже пугающая тенденция. Получается, кому-то игра понравилась?

Speedball 2: Спорт беспощадных



Оригинальное название:
Speedball 2 – Tournament

Жанр:
sports.alternative.futuristic
Зарубежный издатель:
Frogster

Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Kylotohn/The Bitmap
Brothers

Количество игроков: до 4
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128
VRAM

Онлайн:
ru.akella.com/Game.
aspx?id=1884

Страна происхождения:
Франция/Великобритания

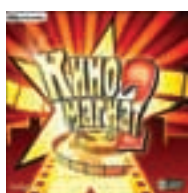


PC (1 DVD)

По мнению The Bitmap Brothers и Kylotohn, в отдаленном будущем судьбы народов будут решаться не на полях сражений, а на футбольных стадионах. Таков командный спорт будущего: 18 мужиков с квадратными подбородками отбивают друг другу почки с целью отобрать мяч и забросить его в ворота соперника. Футуристический симулятор «Speedball 2: Спорт беспощадных» в первую очередь прекрасен своим оригинальным сеттингом; в последний раз нечто подобное мы видели в 1990-м, а игра называлась Speedball 2: Brutal Deluxe. Римейк 2007 года копирует оригинал практически во всем: названия и составы команд, режимы, правила (а точнее, их полное отсутствие), управление – и то похоже. Поскольку игра дружит с сервисом Steam, придется смириться с необходимостью создания аккаунта, проверки лицензионного ключа (сервера вечно перегружены от наплыва пользователей), принудительным скачиванием обновлений. Игра поддерживает несколько языков (среди них есть и русский), выбрать нужный предлагается в разделе «Мои игры».

РЕЗЮМЕ Призванный возродить классику футуристический спортивный симулятор «Speedball 2: Спорт беспощадных» в итоге оказался никому не нужен.

Киномагнат 2



PC (1 DVD)

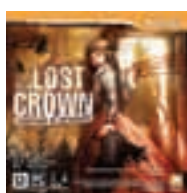
Оригинальное название: Hollywood Pictures 2
 Жанр: strategy.tycoon
 Зарубежный издатель: Kalypso
 Российский издатель: «Новый Диск»
 Разработчик: Sayonara Software
 Количество игроков: 1
 Системные требования: CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
 Онлайн: www.nd.ru/prod.asp?prod=hollywoodpictures2
 Страна происхождения: Германия

«Киномагнат 2» могла стать достойной преемницей The Movies Питера Молине, но не срослось. Практика показала: не имеет значения, какого качества у вас сценарий, сидит ли в режиссерском кресле второй Мартин Скорсезе, а за трюки отвечает опытный каскадер, услуги которого стоят недешево. Неважно и то, кто присутствует в кадре, – голливудский небожитель или начинающий актер. Слагаемые успеха современной картины тут просто не работают. А фактор, влияющий на кассовые сборы, а также на номинации на премии («Оскар», «Каннский кинофестиваль») всего один: бюджет. Чем больше денег, тем лучше. Имея на руках бездарный сценарий и руководя командой непрофессионалов, при бюджете в \$100 млн можно снять бросовый фильм, который не только окупится, но и получит престижные статуэтки. При переводе фамилий режиссеров и актеров локализаторы «Нового Диска», как всегда, дали волю фантазии. Благодаря их стараниям легко догадаться, что некто Т. Хонкс – на самом деле Том Хэнкс, Р. ДаНир – Роберт Де Ниро, а Ф. Хоффман – Филип Сеймур Хоффман.

РЕЗЮМЕ Учитывая финансовый кризис в США, Стивену Спилбергу и Майклу Бэю срочно следует осваивать The Movies или, в крайнем случае, «Киномагнат 2».



The Lost Crown: Призраки из прошлого

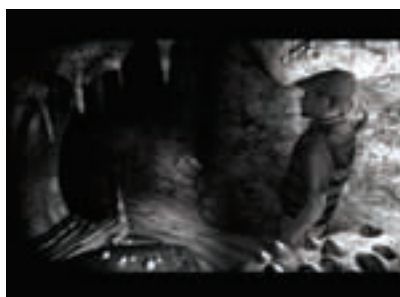


PC (1 DVD)

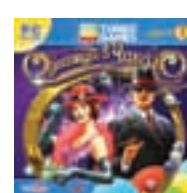
Оригинальное название: The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure
 Жанр: adventure.third-person
 Зарубежный издатель: Got Game
 Российский издатель: «Акелла»
 Разработчик: Darkling Room
 Количество игроков: 1
 Системные требования: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
 Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=1921
 Страна происхождения: Великобритания

Джонатан Боукс вернулся из творческого отпуска с «The Lost Crown: Призраки из прошлого» – проектом, наизнанку вывернувшим жанр horror adventure и показавшим, как можно пугать людей, используя простейший инструментарий. В центре событий – Найджел Дэнверс, по случайному (на первый взгляд) стечению обстоятельств оказавшийся в городе Сэкстон. В игре преобладают чернотельные тона, с редкими вкраплениями ярких красок. Авторский стиль хорош, но лишь в визуальном плане. Прохождение слишком уж часто заставляет использовать метод тыка и вести утомительные «атмосферные» разговоры, послушав которые, понимаешь, что решение «Акеллы» не заниматься дубляжом было большой ошибкой. Оригинальная озвучка пуста, неземонациональна и заставляет впасть в летаргический сон. Поскольку диалогов ни о чем подавляющее большинство, а персонажи говорят медленно, словно назло растягивая каждое слово, хочется поскорее распрощаться с проблемами протагониста. Субтитры вовремя появляются на экране, разве что во вступительном ролике отсутствует перевод монолога странного фантома.

РЕЗЮМЕ Боукс пугает по-английски неторопливо, так что, открыв рот для крика ужаса, мы выдавливаем из себя только долгий зевок.



Однажды в Чикаго



PC (1 CD)

Оригинальное название: Однажды в Чикаго
 Жанр: special.mini-games
 Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
 Разработчик: GFI
 Количество игроков: 1
 Системные требования: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 16 VRAM
 Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/odnazhdi_v_4ikago/
 Страна происхождения: Россия

Знакомьтесь – Джонни. Дурачок из провинции, в погоне за мечтой приехал в Чикаго и сразу красиво сел в лужу в одном из перулков «Города Ветров» – его ограбили. Вместо того чтобы несолоно хлебавши вернуться домой, он решает просадить последние \$50 в местном казино. Поскольку в городе многие азартные игры запрещены, остается участвовать в лото, где нашими соперниками станут гангстеры и их подружки. Оппоненты – сплошь карикатуры. Старая дева Дороти, роковая красотка Элен, мафиози итальянского происхождения Винченцо, танцовщица Сара... Правила просты: каждый раунд организаторы крутят барабан, состоящий из шести ячеек. Ячейки заполнены цифрами (от 1 до 12), они необходимы для того, чтобы закрыть все «дыры» в картах. Допустим, Джонни выпала карта с двумя цифрами: 12 и 10. Таким образом, нужно дожидаться, когда на барабане появятся эти же цифры, чтобы ими заполнить прорехи и получить приз. В перерывах между раундами разрешается вкладывать деньги в предприятия, доход напрямую зависит от размера вложений.

РЕЗЮМЕ Как хорошо, что Джонни отправился в Чикаго, а не в Лас-Вегас. Заработать деньги на покупку 100 казино – это ж какое терпение надо иметь?





adidas
originals
challenge



CELEBRATE ORIGINALITY™



Только представь!

Футболки adidas с твоим уникальным дизайном в магазинах adidas originals.
Специальный показ твоих футболок на закрытой вечеринке с участием многочисленных звезд.
Ты сам в Германии на мастер-классе лучших дизайнеров adidas.
Прояви оригинальность, участвуй в adidas originals challenge!

www.adidasoriginalschallenge.ru



WCG 2008 РОССИЯ



ТЕКСТ

Роман Тарасенко

Осень – время выбирать чемпионов. Отборочные туры World Cyber Games показали: старики еще не сдают позиций, новички уже рвутся в бой. Однако главное испытание у тех и других еще впереди.

Вверху слева: Розыгрыш призов на большой сцене – публика в экстазе!

Вверху справа: На WCG в Германии также поедет и российский чемпион по мобильным играм.

Внизу слева: Семнадцать лучших игроков отправятся на Grand Final за медалями – Россия ждет!





В середине сентября в Москве состоялась российская квалификация по киберспорту WCG 2008. Лучшие игроки из 17 городов приехали в столицу, чтобы сразиться за огромный призовой фонд – \$55 тыс. и определить обладателей квот на ноябрьский Grand Final в Германии. Глобальным партнером и генеральным спонсором Russian Preliminary традиционно выступала компания Samsung Electronics, а iRU обеспечивала техническую поддержку. Соревнования проходили в одном из павильонов ВВЦ с 12 по 14 сентября. Напряженные поединки транслировались на большом экране и сопровождались комментариями известных геймеров, а в промежутках между ними на сцене танцевали полюбившиеся всем Go-Go Girls. Также для зрителей проводились многочисленные конкурсы и викторины, а изюминкой мероприятия стало появление в третий день популярного телеведущего Александра Пушного, веселившего публику зажигательными шутками и пародиями на музыкальные хиты.

Но вернемся к турниру – к слову, преподнесшему достаточно сюрпризов. Во-первых, неизменное превосходство москвичей кануло в лету – во всех дисциплинах, кроме Counter-Strike, доминировали спортсмены из регионов. Во-вторых, произошла так называемая смена поколений – несколько признанных мастеров, регулярно побывавших в состав национальной сборной в предыдущие годы, спасовали перед упорством молодых талантов. Как в итоге это отразится на количестве медалей у российской команды, мы выясним совсем скоро, но в любом случае борьба была справедливой и честной, а неудачникам минувших отборочных остается винить только себя. В основном это касается дуэлянта в Need For Speed Alan'a,

имеющего за плечами колоссальный опыт и завоевавшего золотые медали WCG 2006. В этот раз он буквально чуть-чуть уступил MrTuner'у из Братска, которого с легкостью одолел в групповом состязании. Сам Alan объясняет неудачу тем, что после досадного поражения в полуфинале от ProStreet'a (1:2) в гонке с MrTuner'ом его подвели нервы. Безусловные претенденты на пьедестал в номинациях FIFA 08 и StarCraft, Alex и Androide, сыграли еще хуже, вылетев уже в 1/4 плей-офф. И опять их обидчиками являлись хоть и будущие призеры, Malish и Localhost, но все же не главные фавориты турнира. Наконец, к ряду сенсаций в StarCraft относится и то, что Notforu и Advokate рано сошли с дистанции.

В Warcraft III: The Frozen Throne второй год чемпионский титул уверенно завоевывает Xyligan. Более того, стратег из Волгограда не проиграл ни одной карты, разгромив всухую семерых противников подряд. И пусть среди них не было ни Neytron'a, ни Happy, ни Titan'a, вряд ли обладатель четвертого места на WCG 2006 и 2007 упустил бы возможность поехать в Германию. Возвращаясь же к пресловутой троице, отметим ее невезенье с турнирной сеткой. Так Neytron в первом туре не справился с Happy, а того, в свою очередь, выбил Sting, который ранее обыграл Titan'a. Кстати, в Top 4 оказались представители всех четырех рас, подтверждая, что с выходом в середине лета патча версии 1.22 в Warcraft III наладился отличный баланс геймплея.

Ну и самыми зрелищными оказались баталии в Counter-Strike – недаром стартовый день организаторы целиком отвели под эту дисциплину. К сожалению, Россия давно не достигала значимых успехов в «контре» на международном уровне, зато на внутренней сцене страсти кипят вволю. Привычными выглядят бесчисленные трансферты бойцов из команды в команду незадолго до отборочных,

Вверху: Гроза европейских и не только «старкрафтеров» в этом году остается дома.

Справа: Slame из Мариногорска неожиданно для многих стал победителем в FIFA 08.

Внизу: Александр Пушной отжигал на всю катушку.





Слева:
Танцевальный конкурс
в спонсорской зоне.

Справа: Официальные
лица турнира: Татьяна
Алехина из iRU, главный
судья Дмитрий Смит
и главный организатор
WCG в России, странах
СНГ и Балтии Денис
Самохин.

Внизу справа:
Миг счастья для команды
Putb – сразу после побе-
ды над EYESports
в финале турнира
по Counter-Strike.



а участие Virtus.pro в качестве «микса» вообще классика жанра. Официально в VP входят три украинца, что противоречит правилам соревнований, поэтому к москвичам LeX'u и Romjke присоединились земляки и бывшие «виртусы» Flatra и Hoosh, а также Edik. Новоиспеченная дрим-тим, придумавшая себе загадочное имя Putb, начала весьма убедительно и набрала максимальные девять очков в группе при соотношении раундов 52/38. В плей-офф, пожалуй, ключевым стало дерби Putb и ForZe (Хома, Snoop, F_1N, HEL1, Sally), ведь почти все из «форзов» когда-то защищали цвета Virtus.pro. Оппоненты досконально знали слабости друг друга, однако от тех, кто нынче выступал в статусе «экс», фортуна в решающий момент отвернулась. Впрочем, настоящие испытания для Putb еще предстояли. В полуфинале их ждал клан A-Gaming.ru из Омска, демонстрировавший на протяжении сезона стабильные результаты. Дали жару омичи и на WCG, с легкостью взяв верх над именитыми соперниками на de_nuke (16:5), а затем в равном сражении досадно уступив на de_dust2 (13:16) и de_train (14:16). Украшением же квалификации оказался «золотой» матч между Putb и EYESports (Xenitron, diNGo, Xek, Redman, Ex) за единственную квоту на Grand Final. На de_train победила Putb, но тайм-аут перед следующей картой de_inferno явно пошел на пользу EYESports, и та полностью перехватила инициативу, о чем свидетельствует счет 16:6. Третья встреча проходила

на de_dust2, и поймавшая кураж пятерка Xenitron'a лидировала 11:4. В игре за контр-террористов EYE довели дело до 4:8, и, по сути, им требовалось набрать с трех попыток лишь одно очко. Но Putb сотворила маленькое чудо и в заключительном этапе добилась ничьей, а в дополнительное время вырвалась вперед на два раунда – 19:17.

Чего все-таки стоит ожидать от сформированной сборной? 10 из 17 человек отправляются на World Cyber Games впервые, и это скорее минус. С другой стороны, обычно недостаток опыта у новичков с лихвой окупается горячим желанием проявить себя. И если в StarCraft и Warcraft III «выстрелить», будучи «темной лошадкой», довольно сложно из-за серьезнейшей конкуренции, связанной с частыми крупными турнирами, то в Need For Speed отечественные гонщики всегда были на первых ролях. Например, тот же MrRaser в памятном 2006-ом вернулся домой с серебряной медалью. В FIFA 08 ситуация неоднозначная. При должных тренировках шанс есть у каждого, но многое решит жеребьевка и пары в Single Elimination, где нам лучше бы не встречаться с братьями-близнецами Styla и Hero из Германии, неоднократными победителями WCG. Примерно в одинаковых условиях находятся команды в Counter-Strike. Перетасовки в составах, плотный график событий и шоу-матчей, не позволяющий подготавливать какую-то секретную тактику, – все это характерно для большинства фаворитов, и Putb не исключение. **СИ**

Итоги WCG 2008 Россия

Результаты Warcraft III: The Frozen Throne:

- 1 место** – Xyligan (Волгоград) – \$3000 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 2 место** – Quai (Москва) – \$1500 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 3 место** – Sting (Сочи) – \$1000 + поездка на WCG 2008 Grand Final.

Результаты StarCraft: Brood War:

- 1 место** – Pomi (Санкт-Петербург) – \$3000 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 2 место** – Localhost (Санкт-Петербург) – \$1500 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 3 место** – BRAT_OK (Санкт-Петербург) – \$1000 + поездка на WCG 2008 Grand Final.

Результаты FIFA 08:

- 1 место** – Slame (Магнитогорск) – \$3000 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 2 место** – Pika (Пушкин) – \$1500 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 3 место** – Malish (Москва) – \$1000 + поездка на WCG 2008 Grand Final.

Результаты Need For Speed Pro Street:

- 1 место** – ProStreet (Якутск) – \$3000 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 2 место** – MrRaser (Москва) – \$1500 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 3 место** – MrTuner (Братск) – \$1000 + поездка на WCG 2008 Grand Final.

Результаты Half-Life: Counter-Strike 5x5:

- 1 место** – Putb (Москва) – \$12200 + поездка на WCG 2008 Grand Final;
- 2 место** – EYESports (Москва) – \$6000;
- 3 место** – A-gaming.ru (Омск) – \$4000.

Чемпионы в каждой номинации получили специальный приз от организаторов – монитор Samsung SyncMaster T220G.

МОЙ МИР @mail.ru®

НАЦИОНАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ



Мой Мир@Mail.Ru - национальная социальная сеть, где зарегистрированы буквально все: друзья, знакомые, учителя, коллеги, директора банков, политики, музыканты и другие знаменитые люди. Согласно исследованию, все люди на Земле связаны в среднем через 6 рукопожатий. Зарегистрируйся в «Моем Мире» и узнай, с кем ты связан через своих друзей! Проверь, может быть, у тебя получится найти выход на декана своего факультета или кто-то сможет порекомендовать тебя известному продюсеру. Дружи, знакомься, используй свои связи ;)

Нас 25 миллионов. Найди своих!

mir.mail.ru



В середине сентября Akella Online собрала журналистов и игроков в московском клубе Tabula Rasa, чтобы отпраздновать вторую годовщину запуска в России MMORPG EverQuest II. Журналистам досталась официальная часть – выступление Александра Трифонова, бывшего главного редактора журнала «PC Игры» и редактора PC-раздела «Страны Игр», а ныне директора Akella Online. Александр рассказал, что в январе этого года русская EverQuest II впервые вышла на прибыльность – «партизанская» тактика компании, прилагавшей игру в виде бонуса к другим ролевым локализациям, принесла свои плоды, и ныне российская аудитория EQII насчитывает около 50 тыс. подписчиков. Уже в ноябре ожидается запуск дополнения The Shadow Odyssey, которое позволит высокоуровневым персонажам пройти по местам былой славы первой EverQuest, изменившимся в соответствии с нынешними требованиями к компьютерной графике, а также временем, прошедшим между событиями обеих игр. Локализаторы, осознавая, что, возможно, не смогут завершить работу к выходу английской версии add-on'a, провели голосование среди пользователей – предпочтут ли они синхронный релиз с переводом, завершаемым на 90%, или полный перевод, но с отставанием. Большая часть игроков предпочла первый вариант. Впрочем, команда локализации все-таки надеется поспеть к сроку, а если какие-то фрагменты текста и останутся недопереведенными в релизе, то разве что те, до которых игроки доберутся не сразу (а пока



ТЕКСТ
Илья Ченцов



Победителям конкурсов достались ценные призы.

Akella Online:

третий год в вечном поиске



они туда дойдут, все уже и переведут. По крайней мере, таков план).

Трифонов также объявил о старте русской версии «Корсаров Online» (когда этот номер выйдет в печать, игра уже должна появиться в продаже). Релиз пропатчат до версии 1.8, обещано также коллекционное издание – «сундучок сокровищ», где помимо диска с игрой будут лежать матерчатая карта Карибского архипелага и прочие йохохо-бонусы.

На сладкое онлайн-директор поведал о новых приобретениях. Akella Online не осталась в стороне от общего увлечения free-to-play проектами и собирается в ближайшее время запустить в России «в принципе бесплатный» онлайн-beat'em up GetAmped. В США игра известна как SplashFighters, а русское название пока не придумано («Акелла» ждет ваших гениальных идей!) За виртуальные и настоящие денюжки в этой игре можно приобретать не только аксессуары, но и новые боевые стили.

Еще один проект редкого для массово-многопользовательских игр жанра – Dreamlords The Reawakening, онлайн-RTS от шведской команды Lockpick Entertainment, состоящая из двух компонент – браузерной

«стадии развития» и отдельного клиента, используемого собственно для битв. Наконец, последний анонс, вызвавший живейший интерес, – «Фабрика футбола», сочетающая в себе симулятор и менеджер понятно какого вида спорта. В игре будут фигурировать реальные игроки «Зенита», «Спартак» и ЦСКА – с клубами подписаны соответствующие контракты. После приобретения диска с игрой фанатам кожаного меча предлагается докупать «бустеры» с новыми игроками и спецспособностями, как в коллекционных карточных играх. Живой интерес у пиущей братии вызвал вопрос, можно ли каждому игроку завести себе по Аршавину, или все-таки футболисты будут уникальными (ответ: будут).

Появившиеся в клубе чуть позже «эверквестеры» наглядно проиллюстрировали, что у нас в стране существует аудитория для самых разных развлечений – ведь они заплатили немалые деньги за право принять участие в конкурсах «Найди отличия между двумя скриншотами», «Угадай локацию» и «Изобрази доспехи своего персонажа при помощи зубной щетки». Так что, смеем надеяться, новые проекты «Акеллы Онлайн» тоже найдут своих игроков. **СИ**

ТЕТРАДЬ СМЕРТИ

С 20 ОКТЯБРЯ НА ТЕЛЕКАНАЛЕ 2x2

ПН 21:21



ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ [2X2TV.RU](http://2x2tv.ru)

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



Аркада

Ю Судзуки выкатывает новую гонку. Сможет ли Sega-Race TV стать OutRun и Sega Rally XXI века?

Bookshelf

- Рэй Брэдбери. «Полуночный танец дракона».
- Джордж Тенет, Билл Харлоу.
«В центре шторма. Откровения экс-главы ЦРУ».

Online

Фриланс. Часть 2. Проблемы и риски.

Смотрите также



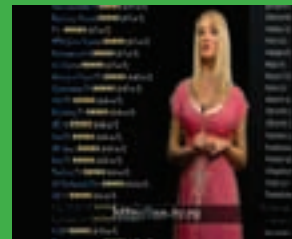
Другие игры на DVD

Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



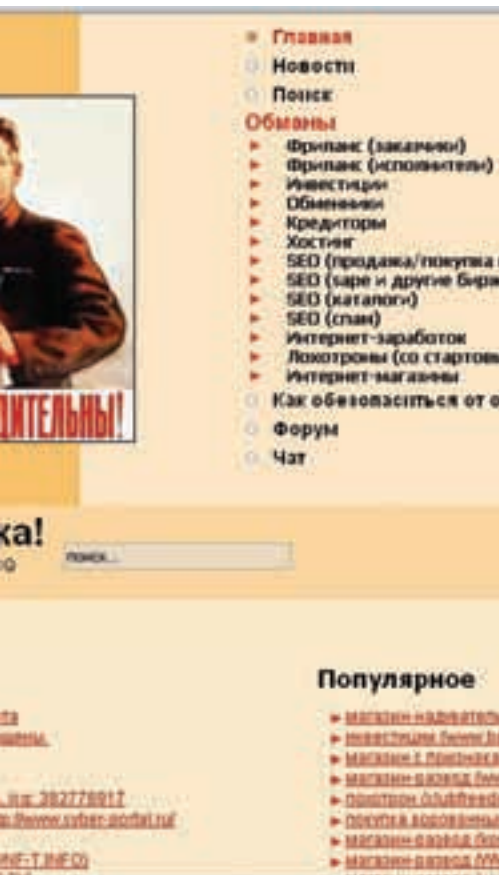
Другие игры онлайн

Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV

Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» канале Gameland.TV



Другие игры геймера

18 октября

Почитать сборник рассказов Рэя Брэдбери «Полуночный танец дракона».

25 октября

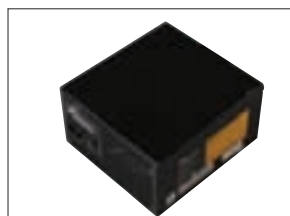
Купить входной билет на выставку «ИгроМир 2008».

1 ноября

Сходить в кинотеатр на фильм «Квант милосердия».

7 ноября

Смотреть в Питер с друзьями на аниме-фестиваль «Анимаци-ри 2008»



Widescreen

- Квант милосердия.
- Домовой.
- Небесный замок Лапуга.
- Игра по-крупному.
- Мираж.

Банзай

Аниме

- На земле и на небесах.

Мини-обзоры

- Сказания Земноморья.
- Blue Dragon. Volume 1.
- Gurren Lagann Parallel Works.

Манга

- Bobobo-bo Bo-bobo.
- Get Backers

Игры

- The Sky Crawlers: Innocent Aces.

Железо

Новости

Большое железо

Сколько ватт нужно игровому компьютеру?

Минитесты

- Transcend StoreJet 25 mobile 320 Gb.
- Foxconn Datalife A79A-S.

Матчасть

Технологии в радость!

Кросс-формат

Рассказ о непростом жизненном пути одного из самых известных игровых героев – Пэкмене.

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Sega-Race TV

Пока западные фанаты Sega кусают локти и со слезами на глазах проходят какой-нибудь Viking: Battle for Asgard на своих приставках, над Японией продолжает ярко светить солнце. Sega здесь повсюду – и если на консолях компания отошла на второй план, то в аркадах она до сих пор выигрывает как у Namco, так и у Konami.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru

И

работают над автоматами не какие-нибудь второсортные команды новичков. Вот, пожалуйста: Sega-Race TV делал Ю Судзуки, тот самый отец Virtua Fighter, OutRun и Shenmue. Тем, для кого поклонение Sega превратилось в религию, он представляется настоящим мессией.

Европейские и российские фанаты зря грустят: и наши энтузиасты при желании смогут опробовать такой кабинет. Мы нашли Sega-Race TV на недавней выставке «РАППА-2008 Осень», проходившей в московском ВВЦ. Как нам рассказали представители компании, которая привезла автомат в Россию, он уже стоит в некоторых московских залах, и найти его при желании можно (подробнее – см. плашку «Хочу!»). Но стоит ли дело свеч? Разберемся.

Кабинет Sega-Race TV удивляет экстремальным дизайном – надо ведь ему как-то выделяться на фоне Fast & Furious и Outrun 2. Игра, как это умеют только японские проекты, доводит идею проамериканской стилистики до абсурда, а звездно-полосатый флаг виднеется на каждом экране меню. По сюжету

компания колоритных персонажей (таких можно хоть в файтинг отправлять) собралась тут для участия в экзотическом телешоу. Задача каждого – прокаться с ветерком по опасной трассе и первым добраться до финишной линии. Как любое шоу, Sega-Race TV не может обойтись без ведущего – на его роль взята до глупости обаятельный американский толстяк Джейк Паттерсон. Он регулярно показывается в меню и сопровождает все гонки короткими комментариями. За ревом моторов реплик, правда, почти не слышно.

В отличие от OutRun, самой известной гонки Ю Судзуки, Sega-Race TV не показывает извилистых разветвленных трасс. Каждая из пяти карт здесь круговая, а дороги неизменно широкие. Из-за этого в игре не остается места для дрифтинга, а тормозить перед поворотами решительно не рекомендуют – вы просто вжимаете педаль в пол и давите каждые полминуты кнопку ускорения. Чтобы не приходилось высчитывать в уме время, после набора энергии кнопка нитро начинает светиться: через пару заездов по ней бьешь уже на автомате.



На выставке играть можно было бесплатно, но очереди к автомату все равно не собралось. Рекомендуем почаще заходить на такие мероприятия.

ОТ ИГРОКА ТУТ НЕ ТРЕБУЮТ
ХИРУРГИЧЕСКОЙ ТОЧНОСТИ
ВОЖДЕНИЯ, ГЛАВНОЕ –
ПОДДЕРЖИВАТЬ СКОРОСТЬ.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

3... 2... 1... Fight!.. To есть... Go!



Голубое небо, яркие машины – Sega продолжает следовать своему стилю.



Скорее в номер!

С 18-го по 20-е сентября в Японии прошла крупнейшая выставка игровых автоматов – AM Show. На ней было показано немало новых проектов. Объявились свежие гонки на мотоциклах от Sega и Harley Davidson, очередное обновление Tekken 6, продолжение древнего Elevator Action, House of the Dead EX и многое другое. В одном из следующих выпусков вы обязательно познакомитесь с этими автоматами поближе.

**Хочу!**

По словам представителей компании Дэником (кто-то все-таки оказался проворнее «Волшебной игры»!), кабинет Sega-Race TV уже появился в Москве. Попробовать его можно, например, в торговых центрах «Домодедовский» (м. Домодедовское), «Европейский» (м. Киевская) и «Глобус-Сити» (м. Южная).



Вот что бывает, когда японцы начинают косить под американцев. Нет, клоны Gears of War эти люди никогда делать не начнут.



Но перед нами не унылый клон NASCAR, где поворачивать почти не приходится. Хотя трассы здесь простые, игра находит способы разнообразить процесс. Так, на многих уровнях разбросаны ловушки. Где-то посреди шоссе лежат мины, где-то на дороге гололед, где-то статуя с моторчиком долбит огромным молотом проезжающие машины. Серьезным препятствием становится и трафик: если легковые авто обойти удастся без проблем, то в огромные тягачи бывает тяжело не вписаться.

От игрока тут не требуют хирургической точности вождения, главное – поддерживать скорость. Для этого приходится искать на трассе ускорения: они тут не болтаются над уровнем в эфемерных пузырях, а вмонтированы прямо в полотно дороги. Также на уровнях встречаются специальные подсвеченные полосы, после проезда по которым восстанавливается шкала ускорения.

Конечно, глубиной Sega-Race TV не отличается: на каждой из пяти карт без проблем удастся с первого раза отхватить главный приз. Сюжетной кампании тут не задумано, но в одиночном режиме гонки объединяются в мини-чемпионаты: побеждаете в трех заездах подряд (а это совсем не сложно), и получаете

секретный код, с которым можно прокачать машину. Сохраниться можно и на наших автоматах – чтобы продолжить прохождение, нужно ввести пароль, запустив новую игру и нажав на красную кнопку «сменить вид».

Автопарк тут неплохих размеров – машин девять штук, и большая их часть приехала из Америки и Европы. Персонажи-водители не привязаны к конкретным автомобилям и выбираются отдельно, заодно определяя цвет машины. Миленькая школьница Джейн Кисараги, например, окрасила мой Chrysler Prowler в нежно-розовый цвет. Эх, знал бы – выбрал бы кого-нибудь другого. Больше ни за что герои не отвечают, и их назначение остается крайне загадочным.

Жирный плюс игры – отличная графика и современное железо Lindbergh. Sega-Race TV без преувеличения можно назвать одной из самых красивых аркадных игр, а для гонок в последнее время это редкая черта.

Проект не претендует на звание нового OutRun. Маленький выбор карт и простой геймплей делают его лишь занятным развлечением на пару посещений аркады. Но на своей трассе он легко обходит ближайших конкурентов – Fast & Furious и Chase H.Q. 2. **СИ**

НАД АВТОМАТАМИ КОМПАНИИ РАБОТАЮТ НЕ КАКИЕ-НИБУДЬ ВТОРОСОРТНЫЕ КОМАНДЫ НОВИЧКОВ. SEGA-RACE TV, НАПРИМЕР, ДЕЛАЛ Ю СУДЗУКИ – ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОТЕЦ-ОСНОВАТЕЛЬ VIRTUA FIGHTER, OUTRUN И SHENMUE.

Макет статуи Свободы стучит по трассе, разбрасывая все машины неподалеку.



Надпись Slipstream в верхней части экрана означает, что вы заехали в хвост к сопернику и ускоряетесь за его счет.








Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

-  WipEout HD, 997 Мбайт, 620 руб.
-  Burnout Paradise, 3.24 Гбайт, 995 руб.
-  GEON Emotions, 54 Мбайт, \$9.99
-  Mega Man 9, 62 Мбайт, 345 руб.
-  Jeopardy!, 171 Мбайт, \$14.99

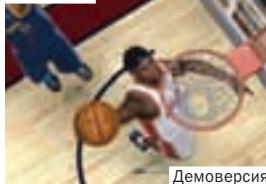
Демoversии:

-  Fracture, 876 Мбайт
-  Mercenaries 2: World in Flames, 1.1 Гбайт
-  Mega Man 9, 62 Мбайт
-  NBA 09 The Inside, 964 Мбайт
-  NBA Live 09, 766 Мбайт
-  Soulcalibur IV, 878 Мбайт
-  Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games, 1.06 Гбайт

Дополнения:

-  Rock Band: Megadeth «Peace Sells... But Who's Buying?» Album («The Conjuring», «Wake Up Dead», «Bad Omen», «Devil's Island», «Good Mourning/Black Friday», «I Ain't Superstitious», «My Last Words»), 253 Мбайт, \$10.99 или \$1.99/шт.
-  Rock Band: Live 2008 Tour Pack 1 (Dashboard Confessional «Hands Down», The Cab «One of THOSE Nights», Panic at the Disco «She's a Handsome Woman», Plain White T's «Natural Disaster»), 101 Мбайт, \$3.99 или \$0.99/шт.
-  Rock Band: Rush «Moving Pictures» Album («Limelight (Original Version)», «Tom Sawyer (Original Version)», «Red Barchetta», «The Camera Eye», «Vital Signs», «Witch Hunt», «YZ»), 205 Мбайт, \$10.99 или £1.49/шт.
-  Rock Band: Downloadable Tracks (Hot Hot Heat «Bandage», Stone Roses «Love Spreads», The Cult «She Sells Sanctuary», Kasabian «Shoot the Runner», Bad Religion «Sorrow», Sleater Kinney «You're No Rock'n'Roll Fun»), 3-50 Мбайт, \$1.99/шт.
-  BUZZ! Quiz TV: Question Pack, National Geographic: Safari, 135 Мбайт, \$7.99
-  BUZZ! Quiz TV: Question Pack, Videogames, 118 Мбайт, 170 руб.
-  BUZZ! Quiz TV: Question Pack, Sci-Fi, 194 Мбайт, \$5.99
-  Soulcalibur IV: Customization Equipment 2, 3 Мбайт, \$1.99
-  High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition: add-on 2, бесплатно

NBA 09 The Inside
964 Мбайт



Демoversия

» The Punisher: No Mercy

PSN АНОНС

Жанр: shooter.first-person.modern | Издатель: Zen Studios | Разработчик: Zen Studios | Дата выхода: не объявлена

По релизам последнего времени четко видно, что Sony всерьез решила реабилитироваться и показать, что не все в противостоянии консольных онлайн-сервисов уже предрешено. В этот раз нам приготовили кое-что особенное – эксклюзивную для PSN игру по мотивам популярного комикса! Издательство Zen Studios взяло быка за рога и сразу приобрело у Marvel права на героя похитовой – Фрэнка «Карателя» Кастла. Впрочем, и комиксовой братии в этом деле есть немалая выгода – игрушка как раз подоспел к релизу очередной (уже третьей по счету) киноэкранизации, так что марвеловцы могут смело ставить галочку напротив пункта «какая-нибудь видеоигра по фильму». Только не воспримите это с усмешкой – венгры из Zen Studios и впрямь хотят сделать отличную игру по доверенной им франшизе. Пока поведали они нам немного: известно только, что это будет мясной многопользовательский (!) шутер от первого лица. Графику обещают на высшем уровне – разработчики

раскошались на Unreal Engine 3, и предположительным объемом новинки называют, ни много ни мало, гигабайт данных. Мы им пока не верим – разве удастся вместить кучу обещанных локаций и оружия? А еще ведь планируется продвинутая система кастомизации персонажей. Да и одним лишь мультиплеером все никак не ограничится – какой-никакой, а сингл в виде отстрела толп ботов будет приятным довеском. Помогать (а то и мешать?) нам будут другие «суперы» в блестящих трико, хотя, конечно, ожидать появления кого-то вроде Капитана Америки и не стоит.

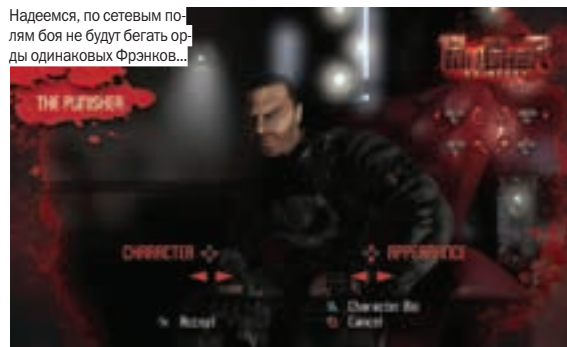
Итак, download-гигантам, вроде Warhawk, удалось пробить лед: онлайн-сервисы уже воспринимаются всерьез (хоть той же Marvel), так что теперь мы имеем полное право ожидать в будущем недорогих, но классных игр по интересным лицензиям для наших консолей.

Алексей Косожихин

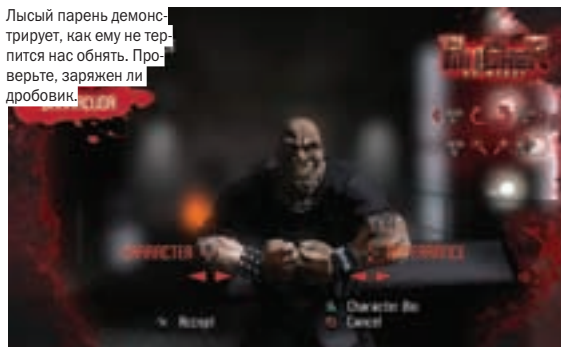
Пушка в углу экрана есть. Взрывы и вспышки есть. Суровые дядьки – тоже есть.



Надеемся, по сетевым полям боя не будут бегать орды одинаковых Фрэнков...



Лысый парень демонстрирует, как ему не терпится нас обнять. Проверьте, заряжен ли дробовик.



» Feeding Frenzy 2: Shipwreck Showdown ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: PopCap | Разработчик: Gastronom Studios | Размер: 58 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP

В младших классах на уроках биологии школьников просят составить цепочки питания и потом по ним нарисовать рисунок. Одно животное ест траву, но становится добычей животного крупнее, у которого тоже есть свой враг, и так далее. Дилогия Feeding Frenzy – рассказ о тех же цепочках питания, но в морских условиях и по несколько измененным правилам. Так, игрок управляет небольшой рыбкой, которой надо откормиться на самых мелких, чтобы вырасти побольше и самой кушать своих обидчиков. Каждый раз после «эволюции» появляется особь крупнее рыбки-героини, однако цель остается неизменной: кушать, расти, кушать, снова расти. При всей примитивности идеи, сиквел Feeding Frenzy оказался интересной и увлекательной игрой, в которой нет ничего лишнего, но то, что есть, доведено до совершенства. Уровень сложности вряд ли станет серьезной угрозой для домохозяйки, увлеченному же геймеру он покажется щадящим, но тщательно выверенным: «достаточно просто», но в то же время схалтурить – пройти игру с закрытыми глазами или отвлекаясь на чтение журнала – никак не получится.

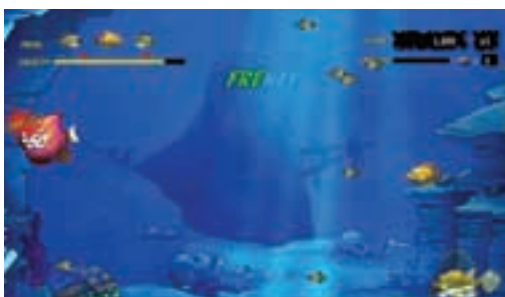
Всего в сиквеле 60 уровней, шесть «видов» главных героев и новые локации, среди которых есть такие, где рыбкам необходимо выпрыгивать из воды и кормиться мошкаркой и прочими насекомыми. Кроме этого, есть и так называемые Midnight Zones, где рыбка Эдди должна постоянно кушать особый светящийся планктон, чтобы не остаться в полной темноте наедине с опасностью – если свет угаснет, локация погрузится во тьму, что считается за Game Over. Вдобавок ко всему перечисленному, рыбки могут использовать временные улучшения. Всего их шесть: ускорение, подсвечивание, щит (временная неуязвимость), «проглатыватель», усиленное сияние и, конечно, дополнительные жизни. Разобраться во всем достаточно просто, сложностей возникнуть не должно. Как еще один плюс, Feeding Frenzy 2 не только весьма дружелюбна к неподготовленному геймеру, но еще и вполне симпатична: пусть звезд она с неба не хватает и выглядит по-детски мультяшно, но графика и дизайн отнюдь не примитивны и понравятся многим взрослым геймерам.

Евгений Закиров



Хотите играть вчетвером – играйте вчетвером! Причем как в онлайн, так и за одной консолью.

Многие отмечают удивительную схожесть Feeding Frenzy со знаменитой flOw. Однако дизайнерский эксперимент thatgamescompany был завершен всего на месяц позже, и потому о каком-либо заимствовании идей говорить не приходится.



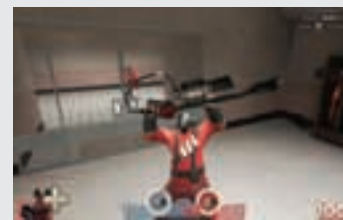
Новости

Алексей Косожихин

Платформ-селлер Xbox 360 – эпический шутер Halo 3 – скоро получит очередную Title Update. Список новых ачивментов (коих с дополнением станет аж 79 штук) недвусмысленно намекает на новые карты и скиллы. Официально сроки выпуска еще не объявлены, но хитрые умельцы смогли каким-то образом выковырять из трейлера дату 6 января 2009 года.



Умельцы из Valve в очередной раз продемонстрировали свою слепую ненависть к приставке от Sony и полностью отсекали все шансы на выход бесплатных дополнений для PS3-варианта сетевого шутера Team Fortress 2. Версию The Orange Box для этой консоли делала EA и, как говорит Гейб Ньюэлл, в дальнейшую разработку Valve никак не вовлечена. Тем не менее, компания все еще плотно работает с контентом для Xbox 360 и PC.








Участник закрытого бета-теста Home на одном из форумов PlayStation сообщил, что, возможно, в конце октября выйдет следующая крупная прошивка для PS3, имеющая номер 2.50. Она должна исправлять баги и зависания, которые в настоящее время портят жизнь некоторым пользователям. Также он предположил, что тогда же увидит свет версия 1.00 самой Home (сейчас она носит номер 0.98). А пока суд да дело, вышла прошивка консоли 2.43, которая для нас, простых обывателей не делает, по сути, практически ничего (только как-то улучшает работу японского PS Store).





Activision-Blizzard подумывают о введении новой системы продажи дополнительного контента для Guitar Hero. Среди

Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

-  Duke Nukem 3D, 800 МР (не для России)
-  Feeding Frenzy 2, 800 МР
-  Domino Master, 800 МР
-  Rocket Bowl, 800 МР
-  Samurai Shodown 2, 800 МР

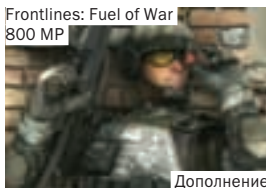
Демоверсии:

-  Mercenaries 2: World in Flames, 1.22 Гбайт
-  Fracture, 773 Мбайт

Дополнения:

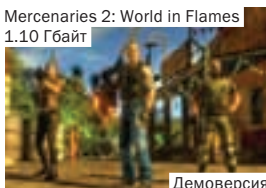
-  Rock Band: Megadeth «Peace Sells... But Who's Buying?» Album («The Conjuring», «Wake Up Dead», «Bad Omen», «Devil's Island», «Good Mourning/Black Friday», «I Ain't Superstitious», «My Last Words»), 880 МР или 160 МР/шт.
-  Rock Band: Rush «Moving Pictures» Album («Limelight (Original Version)», «Tom Sawyer (Original Version)», «Red Barchetta», «The Camera Eye», «Vital Signs», «Witch Hunt», «YYZ»), 880 МР или 160 МР/шт.
-  Rock Band: Downloadable Tracks (Hot Hot Heat «Bandage», Stone Roses «Love Spreads», The Cult «She Sells Sanctuary», Kasabian «Shoot the Runner», Bad Religion «Sorrow», Sleater Kinney «You're No Rock'n'Roll Fun»), 160 МР/шт.
-  Rock Band: Live 2008 Tour Pack 1 (Dashboard Confessional «Hands Down», The Cab «One of THOSE Nights», Panic at the Disco «She's a Handsome Woman», Plain White T's «Natural Disaster»), 320 МР или 80 МР/шт.
-  Frontlines: Fuel of War: 4 Map Pack, 800 МР

Frontlines: Fuel of War
800 МР



Дополнение

Mercenaries 2: World in Flames
1.10 Гбайт



Демоверсия

Fracture
876 Мбайт



Демоверсия

Shred Nebula ★★☆☆☆

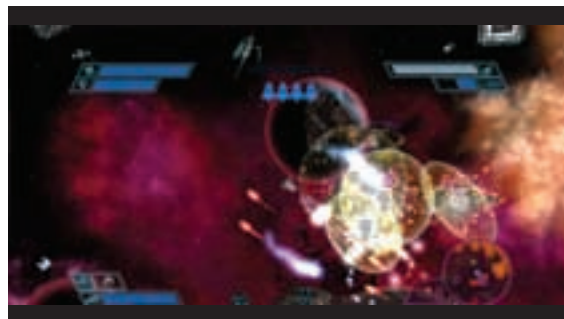
Жанр: shooter, scrolling | Издатель: CrunchTime Games | Разработчик: CrunchTime | Размер: 85 Мбайт | Зона:  | Цена: 800 МР

Возложенные на Shred Nebula надежды не оправдались: неудобно, неоправданно дорого, скучновато. Такое впечатление создается после первого часа игры, и назвать его обманчивым не удастся даже с оговорками. Сверх меры специфичное управление настраивает на то, что и геймплей здесь далеко не такой простой, как в типичных скроллшутерах, а игровые режимы на деле оказываются вовсе и не такими оригинальными, какими представлялись по описаниям разработчиков. К Shred Nebula надо привыкнуть. Чтобы кораблик полетел, здесь требуется нажать на «газ»; повороты путаются из-за того, что не сразу соображаешь, где у корабля кабина пилота, а где турбина. Физика примитивная, но она вводит в ступор — к чему такие хитрости, зачем такие сложности? Похожее впечатление оставляет и визуальная часть: симпатично, спорно, но кораблик слишком маленький и часто теряется из виду, а вспышки выстрелов и прочие лазеры блекловаты, их не сразу и заметишь. А вот говоря о графике, нельзя не вспомнить потрясающей красоты фоны и роскошные спецэффекты. Дизайнеры CrunchTime Games, Джеймс Годар и Дэвид Винстед, созда-

ли невероятно красивый космос! В таком окружении особенно обидно за посредственность Shred Nebula.

Сюжетный режим здесь неспроста получил название Arcade Adventure: хотя какая-то история здесь действительно предусмотрена, 20 предоставленных для одиночного прохождения миссий связаны лишь скромными текстовыми вставками, поясняющими, где сейчас находится RIP Rocket и куда предстоит лететь дальше. Неоспоримыми достоинствами (помимо космических красот) можно назвать разве что мультиплеер, работающий без сбоев и к тому же весьма оригинально организованный, да музыкальное сопровождение, которое непременно захочется приобрести на отдельном диске. Впрочем, при всех недостатках (к которым еще можно приписать и неоправданно долгие загрузки), игра действительно напоминает своих вдохновителей, Asteroids и SubSpace. Пусть внешняя похожесть вовсе не означает, что Shred Nebula гарантированно понравится завсегдатаям аркад, но познакомиться с игрой, попытавшись переосмыслить наследие кумиров прошлого, все-таки стоит. Это, по меньшей мере, познавательно.

Евгений Закиров



В Shred Nebula красота мешает комфортной игре. Еще мешает излишне мудреное управление, но разработчики считают это «одной из ключевых особенностей».





Ретроклассика





PS one Classics:



нет

Xbox Originals:

-  Destroy All Humans!, 1200 МР
-  Intellivision Lives!, 1200 МР

Virtual Console:

-  Boulder Dash, C64, 500 WP
-  Jumpman, C64, 500 WP
-  Sonic the Hedgehog, SMS, 500 WP
-  Mega Man 2, NES, 500 WP

-  Super Dodge Ball, NES, 500 WP
-  Vectorman, SMD, 800 WP

Mega Man 2, NES
500 WP



Destroy All Humans!
1200 МР



» Toki Tori ★★★★★

WiiWare **КЛАССИКА**

Жанр: action.platform/puzzle | Издатель: Two Tribes | Разработчик: Two Tribes | Размер: 289 wii memory blocks | Зона:  | Цена: 900 WP

В стартовой линейке WiiWare нашлось место для римейка одной из последних вышедших для GameBoy Color игр – Toki Tori.

Едва включив игру, мы сразу попадаем на первый уровень и вместе с нашим цыпленком пищим от удовольствия, настолько радуется открывающаяся картинка. Полянки, мостики, бревнышки, ручейки – все такое аккуратное и родное, как в самых любимых платформерах. Последующие миры, впрочем, оригинальностью тоже не блещут – помимо «леса», предстоит путешествие в «канализацию», «замок с привидениями» и «подводный мир». Работа по переносу игры на новую платформу проделана великолепная: в знакомые уровни добавлены сотни деталей, анимация очень подробная и сочная, а цвета радуют глаз.

Итак, нам предстоит провести Токи Торри через четыре мира (в каждом по 10 уровней – пространственных головоломок на 1-2 экрана, у каждой из которых обычно всего один-единственный путь решения), собрав все яйца, похищенные из родного курятника. В цыплячем арсенале ограниченное количество устройств – например, лопата или телепорт. Количество их использований четко завязано на схему прохождения данного уровня. Случайно выстрелив

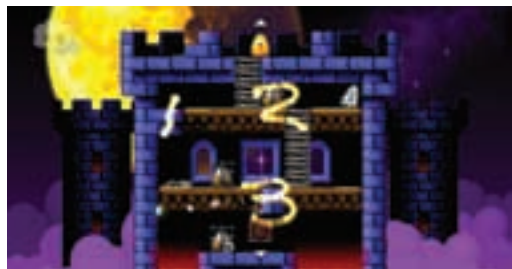
один раз из замораживателя «в молоко», позже уже не выйдет использовать этот патрон по назначению, не справимся с ползающей перед последним яйцом гусеницей – и, вуаля, тупик, начинаем заново. Получается, все нужно просчитать – каждый шаг, прыжок, выстрел.

Для тупиковых ситуаций есть «wildcard» – если вы нагло где-то застряли, применяете «козырь» и можете этот уровень пропустить. Вот только карта эта всего одна, и если вы захотите заполнить ее обратно, придется все же вернуться и как следует подумать.

Приятным сюрпризом становятся открытки, которые главный герой ежедневно присылает на почтовый ящик вашей Wii – очень мило и необычно, хотя и уже знакомо по Super Mario Galaxy.

Увы, игра не ведет никакой статистики – а ведь было бы интересно сравнить время прохождения (скажем, с друзьями) через Wii Channel, узнать, за сколько пролетали игру лучшие в мире яйцеспасители. И, тем не менее, Toki Tori – несомненно, одна из лучших игр на WiiWare – недорогая, очень красивая и умная. Спасибо Nintendo за то, что дала проекту второй шанс, цыпленок доказал, что этого достоин.

Иван Стасов



Ну как не помочь такому симпатяге?!

Опушке сказочного леса никак не обойтись без колдовского замка.

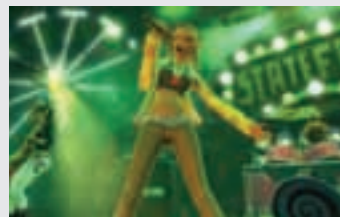


Гимнастика ума

Поначало дается Toki Tori нелегко. Но стоит принять правила игры, привыкнуть к гаджетам, уловиям их использования, скорости цыпленка и прочему, как прохождение превращается в «точную науку», вроде геометрии. В этом Toki Tori решительно похожа на прошлогоднюю Portal или более древних The Lost Vikings. Многие уровни заставят поломать голову, но и удовольствие от их решения – одно из самых приятных чувств, испытанных мной в играх в этом году.



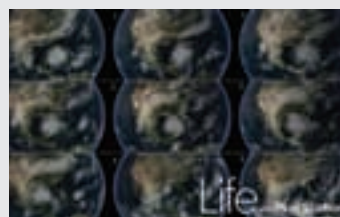
звукозаписывающих лейблов уже давно практикуется предоставление пользователям годовой подписки с возможностью скачивания определенного количества песен ежемесячно. Подобный сервис планируют использовать и для Guitar Hero. Цена вопроса пока неизвестна.



В японском PS Store появилась мультяшная MMORPG с незамысловатым названием Angel Love Online. Внешне игра напоминает таких своих собратьев по жанру, как Ragnarok Online и Maple Story. Жадные до кawaii персонажей японцы должны остаться довольны: тут для них и маленькие девочки в викторианских платьях, и зверушки всех видов, и даже Огромные Боевые Печкоподобные Коты. Гайдзином остается только кусать локти и любоваться уже давно устаревшей, но тщательно проработанной двумерной графикой – если, конечно, получится разобраться в регистрационной форме, которая заполняется целиком на японском языке. Планов выпуска игры за пределами Страны восходящего солнца по-прежнему нет.



Наконец-то для всех пользователей PSN стала доступна Life With PlayStation. Напомним, что ранее выход приложения неоднократно откладывался. Life With PlayStation представляет собой... новый сервис. Довольно интересна реализация: на экране демонстрируется трехмерный глобус, который можно вращать, и на нем отмечены города, коих пока совсем не много (так, на всей огромной территории России есть только Москва). Выбрав город, можно посмотреть текущую погоду и местные новости, которые импортируются из сервиса Google News. Для установки приложения понадобится запустить Folding@Home, которая и обновится глобусной диковинкой.



Онлайн

Современные интернет-технологии

» Фриланс. Часть 2. Проблемы и риски

В прошлой статье мы рассмотрели первые шаги будущего фрилансера. На этот раз расскажем о том, что за беды могут с вами приключиться, когда вы разберетесь, что, зачем и за какие деньги хотите делать.



ТЕКСТ
Дмитрий Тутухин

Наверняка многим фриланс показался довольно перспективным и выгодным занятием, однако, как упоминалось в предыдущей статье, «вольная» работа имеет довольно много подводных камней и сложностей. В данной статье мы прольем свет на наиболее значимые трудности для интернет-работников, а именно риски – как фрилансеров, так и заказчиков, а также юридические вопросы, связанные с «вольной» работой.

Риски работы в Интернете

Так как фрилансер и заказчик могут находиться далеко друг от друга или даже не знать, где находится другой, то существенно возрастает вероятность обмана как фрилансера заказчиком, так и наоборот. Ниже постараемся определить наиболее вероятные проблемы, которые могут возникнуть у людей, так или иначе связанных с фрилансом. Для начала разберемся, чем могут рисковать заказчики, нанимающие «свободных художников» в качестве исполнителей.

- Отсутствие гарантий стабильности. Поскольку в большинстве случаев фрилансер – это человек, работающий без помощников, один, то, конечно же, случаются различные казусы и форс-мажорные ситуации. Например, исполнитель может неожиданно заболеть, у него может сломаться компьютер, что затянет сроки исполнения заказа на неопределенное время. Кроме того, заказчик не может быть уверен в том, что что-то на самом деле случилось, так как обычно имеет только словесную информацию от фрилансера, который может просто обмануть.
- Спонтанное исчезновение исполнителя. Очень часто фрилансеры требуют от заказчика полной или частичной оплаты его работы до начала этой самой работы. По-

добным образом фрилансеры пытаются обезопасить себя от недобросовестных работодателей, однако этим способом могут воспользоваться также мошенники и недобросовестные фрилансеры, желающие быстро обогатиться на неопытных заказчиках. Вариантов подобных махинаций довольно много. Фрилансер может исчезнуть как сразу после перечисления ему предоплаты в начале работы над проектом, так и после оплаты определенного этапа работ (так называемые milestones). Также возможен и другой сценарий. К примеру, проект разбит на определенные этапы, за выполнение каждого из которых исполнитель получает определенную плату. Проблема состоит в том, что на первых этапах разработки фрилансер может отговариваться, что сделанное им – только начало; дальше проект будет развиваться намного быстрее. При этом он делает лишь малую часть запланированного объема работ. Получив, к примеру, 40% платеж, фрилансер может исчезнуть или пойти на конфликт с заказчиком, когда тот попросит сделать его что-нибудь, не входящее в техническое задание. Или

вообще порвать отношения с работодателем, объясняя это тем, что он хотел слишком многого.

- Некачественное выполнение заказа. Даже если у исполнителя безупречное резюме и внушительное портфолио с профессионально сделанными работами, это все равно не гарантирует заказчику того, что его проект будет сделан без каких-либо дефектов. Часто бывает так, что некоторые фрилансеры требуют оплаты за время, которое они потратили на отладку, улучшение заказа, хотя он должен быть безупречным по определению. Конечно, это не полный список различных рисков, которым подвергаются работодатели, однако можно увидеть, что довольно рискованно без определенных упреждающих мер безопасности заказывать различные работы в Интернете. Но исполнители, как и заказчики, также рискуют своим потраченным временем и заработком.
- Обман с выплатой гонорара. Это очень серьезный риск. Исполнитель может сдать вовремя проект, сделанный в соответствии с техническим заданием, но не



Справа: Существуют форумы, на которые люди выкладывают информацию о недобросовестных исполнителях или заказчиках.

Обманщик
База данных жуликов и мошенников

Вход
Пользователь: Пароль:
Запомнить меня Войти

Найти обманщика!
для поиска введите фамилию, номер ICQ или ник обманщика и нажмите Enter

Последние обманы

- [1000 способов и 1000 способов избежать](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)

Популярное

- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)
- [Скачать программу для поиска мошенников](#)

получить от заказчика ни копейки. Заказчик может сразу после сдачи проекта исчезнуть либо отказаться от оплаты проекта, мотивировав отказ тем, что он хотел получить другой результат или проект сделан непрофессионально.

- **Задержка с выплатой гонорара.** Конечно, нельзя говорить, что это надувательство в чистом виде, ведь заказчик не отказывается платить. Однако под видом того, что нужно, например, протестировать систему, выявить дефекты, заказчик оттягивает выплату, а дефекты, конечно же, рано или поздно находит или придумывает. Такая задержка может тянуться месяцами.
- **Отмена проекта.** Бывают случаи, когда договоренность достигнута, проект начат, но спустя некоторое время после старта проекта у заказчика случается какая-либо форс-мажорная ситуация, например, пожар в офисе, проблемы с законом и прочее, вследствие чего фрилансер не получает положенного гонорара или получает его в меньшем размере.
- **Нечетко сформулированная задача.** Очень часто, уже после того, как задача поставлена, у заказчика возникают новые идеи, «доводки» и прочее, которые он просит включить в первоначальное задание фрилансера, причем, не имея желания за это дополнительно платить. Заказчиков часто не волнует, что их «дополнения» иногда превышают основную работу по объему трудозатрат в полтора-два раза.

Этот список рисков можно продолжать очень долго, жизнь сложна и допускает множество комбинаций различных событий. Как видно из вышенаписанного, рискуют все: и фрилансеры, и их работодатели. Поскольку люди, начинающие сотрудничать по системе «фриланс», никогда не видели друг друга и зачастую ничего не знают друг о друге, то риск, конечно же, неизбежен. Однако все эти риски можно свести к минимуму, соблюдая приведенные ниже правила.

- Не работать с кем попало. Часто об исполнителя или заказчика известны только их ник, номер ICQ и E-mail. Этого недостаточно для сотрудничества. Желательно потратить время и собрать как можно больше информации о человеке, с которым собираетесь сотрудничать. Очевидно, что при работе с неизвестными лицами очень поможет информация о репутации этих лиц на различных онлайн-биржах проектов, в базах данных, где люди оставляют отзывы. Маловероятно, что человек, имеющий хорошую репутацию, будет ее портить, поэтому предпочтительнее выбирать именно таких людей для сотрудничества. Однако если вы заказчик, то услуги исполнителей с хорошей репутацией будут стоить дороже.
- Четко определять техническое задание и составлять договор о проведении работ. Если проект более-менее серьезный, то имеет смысл составить договор о проведении работ. При составлении необходимо стараться максимально четко указывать порядок и размер платежей, а также этапы работы. Составление пакета документов не только покажет начинающей стороне серьезность ваших намерений, но и поможет избежать неприятных ситуаций в будущем.
- Обговаривать как можно больше деталей. В основном в проектах, связанных с разработкой программного обеспечения, существуют некоторые виды работ, которые должны быть сделаны по умолчанию. Подобных видов работ довольно много, поэтому до начала проекта нужно обговорить все до деталей.
- Определить осуществление сдачи готового проекта. Заказчик и исполнитель долж-

Вверху: Есть даже целые сайты, посвященные «кидалам».

ны договориться о порядке сдачи проекта: сначала сдается сделанный проект, а потом оплата, или наоборот. Например, когда заказчик передает деньги за исходный код программы, исполнитель должен периодически демонстрировать фрагменты кода, чтобы тот мог видеть качество кода, документированность и прочее.

Конечно, это далеко не полный список правил и рекомендаций, которые оградят как заказчиков, так и исполнителей от возможных проблем. И в каждом отдельном случае можно порекомендовать что-нибудь новое. Мы рассмотрели только риски и проблемы, которые могут возникнуть у ходе работы заказчика и исполнителя, однако фриланс таит в себе еще массу нюансов. Довольно значимое место в ряду проблем фриланса занимают различные юридические вопросы. Если с ними не разобраться сначала, то в скором времени у фрилансера могут возникнуть проблемы с законом, в частности с налоговой полицией.

Юридические вопросы

У фрилансеров давным-давно назрела необходимость легализации своей деятельности. Официальная работа – это совершенно другой уровень отношений с заказчиками, иное положение в обществе, возможность без проблем оформить кредит и многое другое. Регистрации ООО или ПБОЮЛ – это шаг фрилансеров к собственному бизнесу и легальной деятельности. Но многие фрилансеры не имеют юридического образования или попросту не разбираются в юридических вопросах. Поэтому давайте для начала разберем соответствующие фрилансу виды предпринимательской деятельности, а именно ПБОЮЛ и ООО.

ПОСКОЛЬКУ ЛЮДИ, НАЧИНАЮЩИЕ СОТРУДНИЧАТЬ ПО СИСТЕМЕ «ФРИЛАНС», НИКОГДА НЕ ВИДЕЛИ ДРУГ ДРУГА И ЗАЧАСТУЮ НИЧЕГО НЕ ЗНАЮТ ДРУГ О ДРУГЕ, ТО РИСК, КОНЕЧНО, НЕИЗБЕЖЕН.



Morg - Кузьмин Евгений Андреевич, icq: 382776917
 Фриланс (недобросовестные заказчики)
 Страна: Россия
 29.09.2009
 Morg, он же Morg 2.
 Настоящее имя - Кузьмин Евгений Андреевич
 Адрес: республика Коми, город Сосногорск, улица 43 лет октября, дом 27, квартира 18, индекс 189500
 Аська (ICQ): 382776917
 Address: Evgeniy, 8st 18, home 27, street 43 years of October, Sosnogorsk city, Republic of Komi, Russia

Худела. Договорившись - я отправил вам электронное письмо по стоимости в одном американском магазине + еще 10%. Но по ошибке, на его адрес был отправлен телефон, предположившаяся лично мне. На все мои просьбы отправить телефон мне, сказали - их никто не посылает, потом молчаливо.

[Ваш клиентский блог онлайн!](#) | Прогноз: 96

Последнее обновление: 17.09.2009

Жидков Владимир (weblancer.net: alex2000) icq: 443579020
 Фриланс (недобросовестные заказчики)
 Страна: Беларусь
 09.10.2008

До чего ж я не люблю этого дела, но выгода нет.

Этот молодой человек уже заблуждался на работе, но так как делами ему делать надо, то он обязательно реализовывается здесь, потому как есть смысл.

Вкратце такая история (случае) - Утроб (Владимир Иосифович) выиграл у этого молодого человека тендер на разработку дипломного проекта. Проект был на создание базы в Ms Access по заказу заказчика. Заказчик дал задание разработать сайт на PHP для создания на его основе Access - базой базы, а также собственно само ПО на Delphi, которое бы работало с этой базой. Примерно так сложился вопрос заказчика, потому никакого четкого ТЗ не было изначально, то есть конкретно что надо было делать, выработывать они вместе с Утробом, заказчик только знал, что база Access по учебным планам, а сам интерфейс на Delphi.

[Контакты \(7\)](#) | Прогноз: 222

Полтавцев Антон Геннадиевич (weblancer.net - poltavkin)

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПБОЮЛ, ИЛИ ПРОСТО ИП (ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ), ПОЛУЧИЛ ДОВОЛЬНО БОЛЬШОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ У НАС В СТРАНЕ.

Вверху: После таких публикаций вряд ли кто-нибудь с ними будет работать.

- ПБОЮЛ – Аббревиатура переводится как «предприятие без образования юридического лица». Это одна из форм предпринимательства, определенная в России. В последнее время ПБОЮЛ, или просто ИП (Индивидуальный Предприниматель), получил довольно большое распространение у нас в стране: по данным Госкомстата России, официально зарегистрировано около 5 млн частных предпринимателей. ПБОЮЛ во многих аспектах является наиболее эффективной формой ведения малого бизнеса. Основными преимуществами ведения хозяйственной деятельности именно в форме ПБОЮЛ являются: упрощенность процессов создания и ликвидации бизнеса, более простая система налогообложения, которая при определенных условиях может сочетаться и с весьма льготным или даже минимальным налоговым бременем, а также упрощенный порядок ведения учета результатов хозяйственной деятельности и предоставления отчетности.
- ООО – Аббревиатура переводится как «общество с ограниченной ответственностью». Обществом с ограниченной ответственностью признается учрежденное одним или несколькими лицами общество, уставный капитал которого разделен на доли определенных учредительными документами размеров. Участники общества с ограниченной ответственностью не отвечают по его обязательствам и несут риск убытков, связанных с деятельностью общества, в пределах стоимости внесенных ими вкладов. Стоит отметить, что ООО – один из самых распространенных видов предпринимательской деятельности в России.

Итак, что такое ПБОЮЛ и ООО, мы разобрались, но какой из этих двух видов предпринимательской деятельности выбрать фрилансеру? ПБОЮЛ более привлекателен для «вольных» рабочих, но однозначного ответа тут нет, и выбор, конечно же, остается за самими фрилансерами. Мы лишь можем помочь им, рассмотрим некоторые важные различия между ООО и ПБОЮЛ.

ПБОЮЛ отвечает по своим обязательствам всем своим имуществом, в том числе и личным, то есть, например, зарегистрированной на предпринимателя квартирой. ООО же отвечает только в пределах своего уставного капитала и всем имуществом, записанным на данную фирму. Т.е. в данном вопросе выгоднее ООО.

В ООО деньги со счета можно брать только на определенные цели в определенное время, например, на выплату заработной платы. В случае с ПБОЮЛ предприниматель может брать деньги со своего счета в любом количестве и в любое время.

Конечно, ПБОЮЛ немного проще в оформлении и ведении отчетности, но ответственность здесь гораздо выше, чем у ООО. Так что тут выбор, безусловно, остается за фрилансерами. Также существует проблема с учредительными документами, а точнее с видом деятельности, указанным в них. Если вы зарегистрировали ПБОЮЛ, то вам нечего беспокоиться, так как учредительные документы в этом случае не понадобятся. Однако, если у вас ООО, то необходимо будет указать в учредительных документах вид де-

ятельности. Виды деятельности указываются специальными кодами статистики, которые имеются в классификаторе видов деятельности. В ООО не обязательно указывать все виды деятельности, которыми вы будете заниматься: лучше указать основные, а остальные можно объединить. Немаловажной проблемой является уплата налогов государству. Вряд ли кто-нибудь желает иметь проблемы с налоговой полицией, поэтому рассмотрим основные виды систем налогообложения.

- Общая система налогообложения. Она предусматривает уплату наибольшего количества налогов. Например, налог на прибыль для юридических лиц, НДФЛ для предпринимателей, НДС, ЕСН и др. Общая система обязательно применяется теми налогоплательщиками, чьи условия не подходят ни под какую другую систему налогообложения.
- Упрощенная система налогообложения (УСН). При ней часть «традиционных» налогов заменяется единым налогом. УСН предусматривает два варианта налогообложения. Для ее применения необходимо, чтобы условия осуществления предпринимательской деятельности отвечали правилам, определенным законодательством. В УСН можно вести отчетность, заранее выбрав объект налогообложения: Доходы (налог с доходов составляет 6%), Доходы за вычетом расходов (налог с полученной суммы составляет 15%).

Конечно, для фрилансеров более подходит упрощенная система налогообложения. Однако юридических проблем в теме частного предпринимательства, а в частности во фрилансе, довольно много. Поэтому людям, которые всерьез захотели заниматься фрилансом, будет очень полезно изучить или получить консультацию по данной теме. **СИ**

ПБОЮЛ ВО МНОГИХ АСПЕКТАХ ЯВЛЯЕТСЯ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНОЙ ФОРМОЙ ВЕДЕНИЯ МАЛОГО БИЗНЕСА. ОДНАКО ФИНАНСОВЫЕ РИСКИ ВЫШЕ.

Любишь? Смотри!

Ранетки



www.ctc-tv.ru



премьера

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ



➤ Путь Пэкмена

О желтом «кругляше» замолвите слово...



ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

Мир ужасно несправедлив. Еще вчера ты в свете софитов под аплодисменты восторженных поклонников играл свою лучшую роль, а сегодня сидишь на паперти, слезящимися от ветра глазами всматриваешься в былых своих обожателей и молишь Бога, чтобы кто-нибудь из них отсыпал тебе горстку медяков на хлеб. Твой пижонский желтый костюм выцвел и протерся на локтях, а бывшие твои однокашники отгрохали себе многоэтажные коттеджи, даваясь трюфелями с черной икрой и снимаются во многомиллионных блокбастерах. Изредка к тебе подходит какая-нибудь сердобольная душа, «выкашливает» по старой памяти десятку, треплет по плечу и замечает: «Малышок, тебе бы лучше подыскать себе работу». А ты тяжело вздыхаешь и опускаешь взгляд. Тебе нечего ответить.

Мечта из муки

Эпоха расцвета индустрии электронных развлечений, «игроцкие» восьмидесятые годы, бы-

ли временем совершенно сумасшедшим. Для нас, россиян, наиболее близким его аналогом является, наверное, период первоначального накопления капитала – дикие и ужасные, невероятные и жутковатые русские девяностые. Как оно было тогда? Один удачный ход – и ты уже миллиардер, неудачный – и ты вновь со своей старухой у разбитого корыта, третий фатальный – и ты уже в лесу с мешком на голове, прислушиваешься и пытаешься разобрать – орешек ли это белка грызет или киллер накручивает на пистолет глушитель. Все знали, что асфальт покрыт золотом, что достаточно нагнуть и начать собирать самородки, но далеко не все представляли, как вообще следует нагибаться. В итоге – растянутые спины, сломанные позвоночники, разбитые от чрезмерного усердия об асфальт лица. В игровой индустрии начала восьмидесятых все было практически в точности так же: не существовало известных схем, готовых лекал – частенько приходилось творить буквально на ошупь. Талант, везение и умение оказаться в нужное время в нужном месте –

вот за счет чего творились шедевры и создавались миллионные состояния. Холодный расчет, анализ и чистая логика, довершившие превращение видеоигры в настоящее искусство, пришли в индустрию гораздо позднее.

Ранние восьмидесятые были эпохой игровой романтики, великих открытий и героических свершений. Кто знает, во что бы мы сейчас играли, если бы вдруг каким-то невероятным образом эти чудные и хаотичные игротворческие годы оказались выброшены из истории индустрии или замещены отлаженным и работающим как часы бизнес-механизмом...

Рискну предположить, что истоки эпохи беспорядочных игровых связей следует искать в аркадных залах конца 70-х годов. В далекие те дни в большинстве игр для автоматов эксплуатировался принцип «поубивай всех зэранцев и спаси родину-матушку», а в качестве главного героя выступал некий обезличенный альтруист (в играх про инопланетное нашествие, например, – бесстрашный космический кораблик), хорошо вооруженный и напроць ли-



шенный какого бы то ни было обаяния и харизмы. Ситуация эта вполне устраивала мальчиков-подростков, которых «обаяние» и «харизма» имели шанс заинтересовать лишь в том случае, если бы сделались названиями жутких образов из очередного статичноэкранного шутера; но решительно не радовала людей, которые жаждали сюжетного и эстетического разнообразия. Не устраивала такая ситуация и игроделов, которые, с одной стороны, хотели привлечь к своей продукции максимально широкую аудиторию, а с другой – верили, что видеоиграм суждено рано или поздно выйти из развлекательного гетто и сделаться полноценными объектами искусства.

К числу таких игроделов принадлежал и некий Тору Иватани, с 77-го года подвизавшийся дизайнером в японской компании Namco. В голове у юного Иватани царили Идеи, прознав о которых, большинство его соратников по цеху, испытали бы дискомфорт, сравнимый с тем, что испытывает утонченный модник, завидев человека в натянутых до подмышек твидовых брюках и заляпанной изысканными жирными пятнами футболке. Героический юноша планировал отобрать монополию на пользование игровыми автоматами у подростков, сделать их доступными для любого представителя вида homo sapiens, произвести эдакое «размальчиковление» аркадных залов. «Забавный субчик, – цокали языками скептики, – интересно, как же это он, к примеру, собирается заставить играть в автоматы прекрасных барышень? Разве можно сажать за гашетку ультрасовременной пушки человека, который только и делает, что шьет панталоны для кукол и обучает плюшевых медведей этикету?» Однако дизайнер продолжал усердно размышлять над проектом игры, которой оба пола и все возрасты окажутся покорны.

Как-то раз измотанный мозговым штурмом Иватани решил подкрепить силы богатой на жиры, белки, углеводы и прочие полезные штуки пиццей. Проглотив несколько кусочков, наш талантливый джентльмен обнаружил, что несколько переоценил собственную гастрономическую вместимость: ни одного, даже самого крохотного ломтика лакомства в Тору Иватани более не лезло. Печально посмотрев на пиццу, представлявшую собой отныне малосимпатичный желтый круг, утративший вместе с парой своих секторов изящную плавность линий, господин Иватани собрался было вновь вернуться к нелегким своим думам, как вдруг... В бульварных романах в таких случаях обычно пишут что-то вроде: «Блестящая идея молнией сверкнула в его мозгу». Не являясь обладателем богатой фантазии и не имея по этой причине возможности представить, как молния сверкает в мозгу, я не могу не согласиться с первой частью этого изящного оборота: идея и впрямь была блестящей. Иватани обнаружил, что недое-

Справа: Оригинальный аркадный Пэкмен. Именно в таком виде он и предстал перед американской публикой в далеком 80-м году.

Вверху: Однотонный порт Пэкмена для приставки Atari 2600; чудовищное порождение разработчиков, тронувшихся умом от запаха Огромных Денег.



денная пицца невероятно похожа на забавное круглое существо, открывшее для какой-то своей загадочной цели рот.

Эта забавная версия происхождения Пэкмена довольно долго считалась полноценной и вполне самодостаточной. Однако в одном из поздних интервью Тору Иватани признался, что зачатие желтого симпатяги было не совсем непорочным: помимо матушки-пиццы у Пэкмена имелся и батюшка – японский иероглиф kushi, обозначающий «рот». Иватани округлил егоч углы и из противоестественно квадратного получил милый круглый ротик. В японском сленге для обозначения звука, производимого открывающимся и закрывающимся во время еды ртом (своеобразный аналог нашего «чавк-чавк»), существует фраза раку раку. Именно из этого «паку-паку» и получилось имя героя будущей игры – Пэкмен.

Лицеобразный дизайн Пэкмена прошел живым и невредимым через тернии бесчисленных дискуссий. Коллеги Иватани предлагали пририсовать герою глазки, сделав, тем самым, его несколько более человекоподобным. Однако дизайнер, усомнившись, что пара черных точек превратят желтый кружочек в венец эволюции, идею забраквал, добавив попутно, что если нарисовать Пэкмену глаза, то потом может появиться желание добавить ему очки, потом – усы... И в итоге окажется, что герой игры вовсе не симпатичный кругляш, а человеческая голова, по какой-то таинственной причине лишившаяся законного своего тела.



Стильный американский костюмчик Пэкмена, пошитый опытными модельерами компании Midway.

Окончательно разобравшись с внешним видом героя, Иватани задумался над геймплеем. Памятуя о гастрономическом происхождении Пэкмена, не следует удивляться тому, что основным концептом игры сделалось поедание. Согласно первоначальной задумке, дизайнер планировал бросить желтоликотного героя одного-одинешенького среди завалов изысканных яств (питательных и невероятно аппетитных точек), возложив обязанность по его кормлению на плечи пользователей. Однако, чуть поворочав мозгами, находчивый наш дизайнер решил добавить в игру лабиринт и нескольких кровожадных супостатов, призванных помешать столованию желтого обаяшки. Если бы Пэкмен был наделен правом голоса, полагаю, он с радостью высказал бы все, что думает о подобного рода идеях Иватани, о самом Иватани и о его почтенных родителях, но бедолага, лишенный с рождения дара речи,

ПОМИМО МАТУШКИ-ПИЦЦЫ У ПЭКМЕНА ИМЕЛСЯ И БАТЮШКА – ЯПОНСКИЙ ИЕРОГЛИФ KUSHI, ОБОЗНАЧАЮЩИЙ РОТ.

Пэкмен и его братья

Закон жизни гласит: хочешь огромную семью – стань миллионером. Едва только Пэкмен вскарабкался на Олимп, как у него внезапно стали появляться бесчисленные братья, сестры, кузены, дядьки, шурины и даже жены. В 81-м году вышел очень удачный хак оригинального Pac-Man'a – Crazy Otto. Игра настолько понравилась дельцам из Midway, что они немедленно купили на нее права, чуть подрихтовали, переименовали в Ms. Pac-Man и выбросили (под недоумевающие взгляды представителей Namco) на аркадный рынок. Внезапно ставшая очень популярной игра явилась причиной серьезных судебных разбирательств и последующего завершения романа между Midway и Namco. Однако прецедент состоялся – и в недрах Midway принялись с весьма приличной скоростью клепать «левые» сиквелы – Pac-Man Plus, Jr. Pac-Man, Dr. Pac-Man, Professor Pac-Man.

Не отставала от своих заокеанских друзей-врагов и Namco – с игропроизводящего их конвейера буквально за несколько лет вышли игры Super Pac-Man, Pac & Pal, Pac-Man & Chomp Chomp, Pac-Land и псевдотрехмерная Pac-Mania. Позднее, где-то с середины 90-х, Namco обрушила лавину сиквелов и на консольный рынок. Расцвет же пэкменовоспроизводства пришелся на нулевые годы – начиная с 2000-го Namco выпустила больше десятка «продолжений» злословных желтого нашего кругляша. И это не считая разнообразных сборников и компиляций, в которых значился оригинальный Pac-Man.



Слева: Lock 'n' Chase (1981) – один из бесчисленных клонов Pac-Man'a, наводнивших аркадный рынок в начале 80-х. Пакмен превратился в воришку, призраки – в полицейских, питательные точки – в монеты.

Справа: Нет, картина эта называется вовсе не «Pac-Man с поломанной палитрой» и не «Тайная сторона жизни Пакмена», как могло бы показаться на первый взгляд. На снимке запечатлен экран игры Ms. Pac-Man (1981), урожденного пиратского хака оригинального «Пакмена», позднее перекалфицировавшегося в его синквел. Желтый типус с бантиком и подведенными помадой губами – это не наш пиццеобразный кругляш, застуканный в момент слабости, а его прекрасная супруга, Миссис Пакмен.



промолчал. Всем же остальным новая задумка пришлось по душе.

Впрочем, если вы помните, достопочтенный наш дизайнер планировал создать видеоигру, которой было бы по силам тягаться по увлекательности с организацией кукольно-медвежьих чаепитий и партий в дочки-матери. Внедрение же агрессивных негодяев ставило основную концепцию под угрозу: прекрасные барышни, когда дело доходит до размазывания по стенам кишок (даже в том случае, если кишки эти принадлежат врагам, серьезно угрожающим безопасности жизни на Земле), делают преступно равнодушными. Посему истекающие зеленой слизью и размахивающие гигантскими клешнями упыри в соперники Пакмену не годились, равно как не годились лазерные пушки, ядерные бомбы и даже самые заваливающие зазубренные ножи в качестве средств пакменовской самообороны. С другой же стороны, выпустить в качестве соперников желтого чревоугодника миленьких разноцветных медвежат, нейтрализуемых, скажем, поцелуйчиком, – означало нанести жестокое оскорбление ветеранам галактических боев, предпочитающим точечные ракетные удары, напалм и подобные романтические штуковины.

Ровно в тот самый момент, когда стороннему наблюдателю могло показаться, что проект угодил в штиль неразрешимого противоречия, господин Торю Иватани вспомнил о привидениях. Именно их Иватани и подселил, предварительно выкрасив в аппетитные яркие цвета, в лабиринт к Пакмену. Этим удачным выстрелом дизайнер прикончил сразу двух зайцев: привидения, в силу урожденной кровожадности и сверхъестественности, не вызвали протестов у мужественных завсегдаев аркадных залов; симпатичный же облик призраков и умилительная их разноцветность обеспечили популярность среди нежных дев.

Семнадцать месяцев Иватани и его мастеровитые коллеги корпели над игрой, установив рекорд по протяженности разработки, и, наконец, 10 октября 1979 года торжественно пред-

ставили широкой японской общественности новорожденного Пакмена.

Если бы все вышеописанное происходило на страницах сентиментального романа, то теперь бы мне следовало рассказать, как в воздух полетели чепчики и как ликующие массы понесли Иватани на руках в Кантеи, где провозгласили бы дизайнера новым премьер-министром Японии. Но в жизни, которая, как известно, имеет от сентиментальных романов несколько пустяковых отличий, вышло все иначе. Массы восприняли игру без особого восторга, ликований по случаю ее выпуска не устроили и чепчики зажали.

...Вокруг японского рынка аркадных автоматов постоянно плавал американский акуленок Midway. Жилось ему вполне недурно: там ногу оттяпает, там – руку; но растущий ор-



Внизу: Настольный (!) многопользовательский (!!) «Пакмен» (!!!). Этот абсолютный крышеснос можно без особого труда отыскать на eBay. Стоит копейки, зато удовольствия – два вагона и три тележки.



ганизм требовал большего. Страсть как хотелось акуленку обратиться в полноценную капиталистическую акулу. Первый шаг к тому уже был сделан в 78-м году, когда Midway издала американскую версию аркады Space Invaders, принесшую ей очень солидные барыши. И вот в 1980-м, обнаружив, что Namco запузарила в мутные воды рынка тушку освежеванного Пакмена, акуленок немедленно в этот деликатес вцепился и с нехарактерным для представителей своего вида урчанием поволок к родному северо-американскому континенту.

В США Пакмен был подвергнут тщательному досмотру, по результатам которого ему сделали новый костюмчик: автомат перекрасили в светло-желтый цвет, заново нарисовали на его корпусе картинку (как то и заведено у капиталистических акул, изрядно их упростили и, соответственно, удешевив стоимость нанесения), переименовали призраков и... самого желтого героя. Эксперты Midway безошибочно определили, что слово Puck-Man обязательно будет воспринято тинейджерами как оскорбительный полуфабрикат, и каждый из них приложит максимум усилий для доведения сего неполноценного названия до ума. Поэтому во избежание эксцессов Puck-Man'a переименовали в Pac-Man'a; под этим именем он и от-



Слева: Pac-Land (1984).

Справа: Как вы думаете, тяжело бы было среднестатистическому американскому подростку, вооруженному маркером и верой в праведность своего деяния, исправить первую букву в имени японского Puck-man'a и произвести, тем самым, коренной переворот в его образе жизни?



правился собирать души завсегдаев североамериканских аркадных залов.

Новая Волна

Пэкмен с пугающей легкостью побил все существовавшие на тот момент рекорды продаж игровых автоматов. Потом раздвинул округлыми своими плечами толпу из разнообразных персонажей, дожидавшихся своего чреда постоять на пьедестале мировой славы, и единолично завладел титулом самого популярного и узнаваемого героя игровой индустрии. А затем совершил отчаянный марш-бросок на территорию массовой культуры, где вскоре оформил постоянную прописку. За какие-то несколько лет Пэкмен превратился из японского беженца в настоящую икону масскульта. Так как же удалось желтоликому потомку самураев и пиццы совершить сей удивительный блицкриг? Каким образом этому обитателю игрового гетто удалось пробиться в высший свет и сделаться законодателем тамошних мод? Почему ни одному из персонажей игр «допэкменской» эпохи ничего подобного сделать не удалось? Разгадка сложной этой загадки, как

ни странно, удивительно проста: Пэкмен всего лишь попал в нужное время в нужное место. Желтопузый колобок явился аккурат тогда, когда бесконечные статичноэкранные стрелялки начали утомлять аудиторию. Он принес в суровый мир игровых автоматов, экраны которых с внутренней стороны были покрыты километровыми слоями пыли от аннигилированных звездолетов, то, чего так не хватало молодому искусству – харизму, иронию и изящество. Сделав себе ступеньки из звездолетной пыли, Пэкмен поднялся на пьедестал, распахнул ворота и напустил на индустрию электронных увлечений «Новую Волну».

В декабре 1981 года поп-дуэт Buckner & Garcia (Джерри Бакнер и Гэри Гарсия) выпустил сингл Pac-Man Fever, в котором поведал миру о том, как торчащий на «Пэкмене» паренек «закидывается» очередной порцией игрового зелья. Сингл стал золотым, оброс невероятным количеством фанатов и весьма успешно штурмовал вершины престижных чартов. Очумевшие от счастья музыканты немедленно подписали контракт с «Коламбия Рекордс» и очастливили мир целым альбомом аналогичных композиций,

Пэкмен и его клоны

Наука утверждает, что первый известный случай клонирования зверушки был зафиксирован в 1996 году, когда на свет появилась овечка Долли. Что ж, не углубляясь в теологические вопросы, отметим, что если бы наука признала зверушкой и Пэкмена, то дату первого клонирования следовало бы отмотать на пятнадцать лет назад. Началось все с игры Hangly-Man, представлявшей собой неофициальный хак оригинального Pac-Man. Из последующих клонов сам желтоликий наш герой тщательно вымарывался и заменялся какой-либо иной формой жизни (рыбкой в игре Piranha, воришкой в Lock'n'Chase, мышью в Mouse Trap и т.д.). Помимо клонов-вариантов, существовало сумасшедшее количество прямых копий и почти идентичных подделок, предназначенных для домашних систем, на которых официально Pac-Man никогда не выходил. Кроме того, идеально соответствующий этой роли Пэкмен сделался героем весьма приличного количества карманных игровых «систем». Благодаря высокой аддиктивности, «левак» с участием Пэкмена крайне популярен по сей день среди разного рода трэш-разработчиков. Вариации Pac-Man частенько выпускаются в виде флэш-игр, включаются в сборники и иногда принимают обличье аркадных автоматов. К числу подобных «произведений искусства» принадлежит, например, мощный трэшак Puckman Rokipon, в котором, помимо непосредственно Пэкмена, принимала деятельное участие... голова покемона Пикачу.



Слева: Pac-in-Time (1994) – консольно-компьютерный платформер с весьма занятной судьбой. В 1993 году компания Kalisto Entertainment выпустила игру Fury of the Furies, в центре сюжета которой лежало противостояние пушистых шариков (изрядно смахивающих на зубастиков из одноименного фильма) разнообразным формам жизни, заполнившим их родную планету. В 94-м году права на игру выкупила Namco. Пушистые шарики из игры немедленно были изгнаны в неизвестном направлении, вместо них в игре поселили Пэкмена. Дальнейшее – небольшая косметическая переработка и смена названия – было уже делом техники.

Справа: Pac-Mania (1987) – приключения Пэкмена в изометрии.





Слева: Самая Главная Книга в жизни всякого пакменомана – подробный гид по всевозможным штуковинам (от видеоигр до значков и брелков), имеющих отношение к объекту их поклонения. С ценами – чтоб не нагрели ушные дельцы.



посвященных популярным аркадным видеоиграм. Альбом этот они назвали так же, как и золотой свой сингл – Pac-Man Fever. Получилась невероятно забавная и умилительно трогательная туфта.

В 82-м году студия «Ханна-Барбера» («Том и Джерри», «Флинтстоуны», «Скуби-Ду» – это вам на тот случай, если вдруг забыли) взялась делать для канала ABC мультипликационный сериал Pac-Man: The Animated Series. В анимационном цикле Пэкмен обзавелся супругой и компактным чадом (увы, за пологом тайны осталось то, как колобки чадо это зачали и как рождался он на свет) и при непосредственном уже их участии продолжил свою великую битву с приведениями. Сериал прожил целых два года, после чего благополучно скончался.

Роковая ошибка

В начале 80-х годов буйным цветом расцвело второе поколение игровых приставок, то бишь, если вы вдруг запомнили, оснащенных джойстиком коробочек, подключающихся к обычному телевизору. Самой популярной



Слева: Super Pac-Man (1982) – первый полноценный и полностью официальный сиквел «Пэкмена».

Внизу: Pac-Man World Rally (2006) – первый «гоночный симулятор» в семействе пак-игр. Почему «гоночный симулятор» взят в кавычки, думаю, объяснять не надо.



В МУЛЬТСЕРИАЛЕ PAC-MAN: THE ANIMATED SERIES ПЭКМЕН ОБЗАВЕЛСЯ СУПРУГОЙ И КОМПАКТНЫМ ЧАДОМ.

приставкой в далекие те дни была восьмидесятилетняя Atari 2600: буржуазная детвора 80-х мечтала о ней в точности так же, как в середине 90-х мы грезил первой PlayStation. История начинается ровно в тот момент, когда маркетологи Atari заявили к нашему желтому герою и сделали ему предложение, от которого тот не смог отказаться. Перед самым началом рождественского сезона 1981 года на рынке появился созданный в кратчайшие сроки порт игры Pac-Man для приставки Atari 2600. И, боже, что это был за порт!.. Из изящного черно-синего окружающий Пэкмена мир сделался уродливым оранжево-голубым, экран завалился на бок и изрядно растянулся, став невыносимо горизонтальным; приведения оступели и принялись мерцать, жизнерадостная «вака-вака», с которой герой наш трескал разбросанный по лабиринту паек, обратился в жуткий бухающий звук; сами же питательные точки превратились в тире, а пилули – в квадраты... И чудища этого дельца из «Атари» наплодили в количестве аж двенадцати миллионов экземпляров. И это притом, что самих приставок Atari 2600 на тот момент было продано лишь десять миллионов... Волна нахлынула на сахарный замок «Атари» сутки спустя. Рядом с очередями людей, жаждущих завести у себя дома Пэкмена, как на дрожжах стали расти очереди из людей, желающих вернуть игру обратно. Порт игры Pac-Man разошелся семимиллионным тиражом и стал самой продаваемой игрой для этой консоли. Однако еще, как минимум, пять миллионов картриджей остались невостребованными. Чем это все закончилось, нам хорошо известно: мрачная сентябрьская ночь, вереница грузовиков, север Нью-Мексико, город Аламогордо и сокрушаемые безжалостными колесами миллионы нераспроданных картриджей. Так наш желтоликий герой сделался первым звеном в цепи жутковатых событий, приведших к Большой Консольной Депрессии 83-го года, полумиллиардному долгу «Атари», геноциду миллионов картриджей и... расцвету нового поколения консолей, которому суждено было задать вектор развития всей игровой индустрии вплоть до нынешнего дня.

Эпилог

К концу 80-х волна пакмании постепенно сошла на нет. Никто не занимался целенаправленным выдавливанием Пэкмена из пантеона медных божеств, никто не зачинал кампаний по выдворению желтоликого нашего кругляша

с игрового трона – свое веское слово сказала матушка-эволюция, в свое время и вознесшая сего типа неимоверно округлой наружности на пьедестал славы. Неожиданно болезненным оказался для Пэкмена и великий игровой крах 83-го. Несмотря на то что в те годы основную долю своей популярности пиццеобразный наш герой получал от игровых автоматов, провал консольного Pac-Man'a нанес серьезный удар по репутации раскрученного бренда. До поры, до времени казалось, что у Пэкмена в рамках индустрии развлечений есть совершенно неограниченные возможности для экстенсивного развития. Не забывая, это ведь были детсадовские годы индустрии; эпоха невинности и наивности. Разумеется, в определенный момент невинная эта наивность привела игроделов к твердому убеждению, что играющая общественность схавает вообще что угодно, а в особенности, если на обложке этого «чего угодно» будет красоваться раскрученное имя Пэкмена. Общественность не схавала. Век невинности закончился.

Начиная со второй трети 90-х годов, Namco предприняла ряд попыток воскресить впазую в кому легенду. Пэкмен выбрался из лабиринта, отправился гулять по свету и к началу нулевых даже обзавелся третьим измерением. Отдельные эти попытки были весьма успешными, собрали неплохую прессу и обзавелись поклонниками. Однако вернуть Пэкмену былую славу или поставить его в один ряд с нашими современными, конечно, не смогли. В настоящее время как-то само собой разумеющейся стала ориентация всех выходящих пакменовых игр на детей дошкольного и младшего школьного возраста. Да и, кстати говоря, если как следует к ним присмотреться – то понимаешь, что герой их уже вовсе не тот самый потомок пиццы, который в 80-х навел шороху в царстве призраков, но какой-то в меру талантливый паренек, успешно в костюме того самого Пэкмена нарядившийся. А где же настоящий? – спросите вы. Настоящий – сидит голодный на паперти в потускневшем костюме, тяжело вздыхает и благодарно улыбается, когда какая-нибудь ностальгирующая душа просовывает монетку в стоящий рядом с ним обветшалый автомат. Тогда – на какие-то десять-пятнадцать минут – он вновь делается королем мира и владельцем грез, вновь отправляется в полное опасностей, точек и витаминов двухмерное путешествие по недрам загадочных лабиринтов. **СИ**

20:30

понедельник - четверг

Дневной

“...ЛУЧШИЙ КОМЕДИЙНЫЙ СЕРИАЛ ОСЕНИ...”
Гарик Мартиросян



Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров

ДРУГИЕ ИГРЫ



ИНФОРМАЦИЯ
В кинотеатрах России с 7 ноября

Жанр: боевик, триллер
Оригинальное название: Quantum of Solace
Режиссер: Марк Форстер
В ролях: Дэниэл Крейг, Матье Амальрик, Джуди Денч, Джемма Артертон, Ольга Курыленко
Производство: США, Великобритания
Продолжительность: 120 минут



ТЕКСТ
Роман Романов

Квант милосердия

Джеймс Бонд изменился. Раньше, при Коннери или при Муре, Джеймс был, в первую очередь, символом, супергероем без примеси человеческого. Его боль, страх, любовь были лишь декорацией, за которой скрывалась идеальная машина для совершения подвигов. Зритель прекрасно понимал это, и его все устраивало. Потому что нужен был именно такой герой, который, перебив сотню-другую врагов и упав с высоты в добрый десяток этажей, встанет, отряхнет смокинг и пойдет на светский раут, чтобы пофлиртовать с самой красивой девушкой и выпить свой любимый коктейль.

И только теперь, спустя много лет после начала эпопеи, секретный агент 007 получил право на человечность. Зрителю понравился живой Джеймс Бонд, близкий и простой, но при этом остающийся супергероем. И тогда зрителю дали Дэниэла Крейга – в его исполнении Бонд стал человеком на все сто. Если сегодняшнему агенту 007 прострелять ногу, он не вскочит в следующую секунду и не побежит сломя голову спасать мир. А если вскочит, то его боль никуда не денется, и он будет бежать, преодолевая ее. Новый Бонд научился любить и ненавидеть, уважать и презирать, страдать и веселиться так естественно, по-настоящему, чтобы зритель верил ему. И процесс «очеловечивания» Бонда продолжается. Если в предыдущей серии в нем еще оставалось что-то от прежних агентов, то в «Кванте» все совсем по-другому. Разве мог кто-нибудь из старых Бондов, наплевав на честь и достоинство своей службы, послать на три буквы безопасность своей страны, помчаться мстить за смерть любимой?

Новый Бонд показал, что он – не робот, а обычный человек из плоти и крови, который умеет любить до безумия и до безумия же ненавидеть.

Ну а вокруг «живого» Бонда начал оживать и картонно-декоративный мир «бондианы». И вот уже новая девушка Бонда превращается из красивой куклы, с которой агент отдыхает от трудов, в настоящую боевую подружку. Героиня Ольга Курыленко умеет и стрелять, и водить машину, и все, что должна уметь девушка Бонда. В общем, она ничем не хуже всех предыдущих красавиц, но с кучей приятных дополнений и бонусов.

Меняются и злодеи. В новом мире нет места балаганным, ярмарочным персонажам, вроде доктора Ноу или Блофельда. Теперь отрицательные герои – спятивший на почве азартных игр бухгалтер из «Казино «Рояль» или маленький человечек с глазами маньяка и внешностью Матье Амальрика. Эти злодеи даже не дерутся: для этого в новом мире есть подручные. В конце концов, злодей страшен не тем, что убивает сам, а тем, что убивает вообще.

Заодно меняется и стиль съемки. Он становится таким же, как новый герой – резким, жестким, живым. В нем нет уже той лощености, джентльменской учтивости, что была раньше. Камера дрожит, монтаж ускоряет темп повествования. В общем, изменилось все – Бонд, его девушка, злодеи, сам мир, который стал современной и узнаваемой. Не изменилось только качество продукта: «Бондиана» была и остается одним из лучших шпионских брендов. И неважно, смешивается ли водка с мартини в кадре или взбалтывается. Главное, что пока на экране Джеймс Бонд, ни одной секунды, потраченной на просмотр, не будет жалко.

Дэниэл Крейг



Прошлые работы: «Казино «Рояль»», «Золотой компас», «Вторжение», «Пиджак»

Дэниэл Рафтон Крейг родился 2 марта 1968 года в Честере, Англия. В 16 лет переехал в Лондон, где поступил в Национальный Молодежный Театр. Его актерская карьера началась лишь в 1992 году с нескольких небольших ролей в фильмах и сериалах для британского телевидения. Международная же известность пришла к нему после того, как Крейга пригласили в фильм «Лара Крофт: расхитительница гробниц». С этого момента карьера Дэниэла пошла в гору, и он снялся в нескольких весьма заметных картинах: гангстерская драма «Проклятый путь», фильм-биография поэтессы Сильвии Платт «Сильвия» и нашедший политический триллер Стивена Спилберга «Мюнхен». А потом было странное и не слишком радушно принятое поклонниками «бондианы» решение сделать Крейга новым Бондом. Актер совершенно не соответствовал каноническим представлениям о внешности агента 007: светлые волосы, голубые глаза, рост ниже 185 см, ярко выраженная мускулистика. Однако после премьеры фильма мнение ортодоксальных любителей Бонда изменилось в лучшую сторону.

Домовой



В кинотеатрах России с 13 ноября

Жанр:

триллер

Режиссер:

Карен Оганесян

В ролях:

Константин Хабенский, Владимир Машков, Чулпан Хаматова, Армен Джигарханян

Производство:

Россия

Продолжительность:

145 минут

Музы бывают разными. По большей части это, конечно, эфемерные, неопишущей красоты девушки, шепчущие эротичным голосом на ухо писателю или поэту нужные слова. Но бывают и досадные исключения. Герою фильма «Домовой», испившемуся писателю детективов, досталось как раз исключение. Да такое, что бедного писателя остается лишь пожалеть. Из творческого кризиса его будет выводить наемный убийца по прозвищу «Домовой». Впрочем, творческий кризис, написание книги и прочая литературная ерунда очень быстро уйдут на второй план. На первый же выйдет смерть, кровь и банальная, но не теряющая своей остроты борьба за выживание.

Хороших триллеров в России практически не снимают. Не хватает чего-то, чтобы поддерживать зрителя в напряжении все полтора часа картины. Не получается выдержать темп, чтобы посетитель кинотеатра старался не моргать от интереса. Даже историю более-менее приличную сострять не удастся. Есть надежда, что «Домовой» сможет выполнить хотя бы два из этих трех условий. Остальное же скрасит

игрой харизматичных актеров. А в том, что и Константин Хабенский, играющий выдохшегося писателя, и Владимир Машков, исполняющий роль киллера Домового, обладают достаточной харизмой и актерскими данными, чтобы вытянуть фильм, — особых сомнений не возникает.

Сюжет ленты даже в варианте, уместяющемся в две строчки, выглядит многообещающим. Профессия киллера, как и профессия писателя, все еще окутана некоторым романтическим флером. О механизмах этих сфер деятельности люди имеют весьма смутное представление; есть только некоторый набор стереотипов. И было бы странно, если бы создатели не воспользовались готовым материалом. Значит, в «Домовом» будет хватать погонь и перестрелок, творческих мук и истерик, умных слов от писателя и метких выстрелов от киллера. Нужный же темп истории задается и вовсе простейшими техническими средствами, которые не освоил разве что ленивый.

Посему будем надеяться на лучшее и думать, что весь фильм будет такой же, как его трейлер — один из самых многообещающих российских трейлеров за последние годы.

Вин Дизель после нескольких серьезных провалов, последним из которых стал «Вавилон нашей эры», принял неожиданное решение. Актер, до последнего времени тщательно избегавший участия в сиквелах и тем более триквелах, возрождает сразу несколько своих успешных проектов. Во-первых, это «Форсаж 4», съемки которого уже закончены; во-вторых, новая часть приключений Ричарда Риддика, для которой, правда, пока не нашли ни студии, ни нормальной истории. А в-третьих, Вин Дизель собирается сняться в триквеле «Трех иксов». Студия Columbia Pictures не возражает против этого проекта и хотела бы привлечь к работе над фильмом, рабочее название которого на данный момент: «Три икса: Возвращение Ксандера Кейджа», режиссера первой части Роба Коэна. Единственной плохой новостью является лишь то, что работа над сценарием еще даже не начиналась.



Джон Фавро, режиссер «Железного человека», в данный момент вместе с Джастином Теру и самим Робертом Дауни мл. дописывает сценарий для сиквела своего детища. В одном из интервью Фавро немного рассказал о том, что будет во второй части. Будет увеличена роль полковника Джеймса Родса (Теренса Ховарда), который превратится в Машину Войны — ближайшего сподвижника Железного человека. Также будут усложнены личные взаимоотношения между героями. Но самой главной новостью стало то, что фильм будет частично снят на камеры IMAX, также как и «Темный рыцарь». В планах Фавро был еще и перевод фильма в 3D, но это уже будет

Владимир Машков



Прошлые работы: «Вор», «Олигарх», «Сирота казанская», «Папа»

Владимир Машков родился 27 ноября 1963 года в Туле; его отец был актером, а мать — режиссером в кукольном театре. В середине 1960-х годов семья Машковых переехала в Новокузнецк, а в конце 1970-х — в Новосибирск. В Новосибирске Машков поступает сначала на биофак университета, но через год уходит в театральное училище. В 1984 году его исключают из училища за драку. Машков отправляется в Москву и поступает в Школу-студию МХАТ, в мастерскую Тарханова. Оттуда его тоже выгоняют, и он остается декоратором при МХАТе. Вскоре после этого Машков стал заниматься у Олега Табакова, а после играть в театре, которым тот руководил. Дебют Владимира Машкова в кино состоялся в 1989 году в фильме «Зеленый огонь козы», а в самом начале 1990-х годов он снялся в фильмах «Делай — раз!» и «Любовь на острове смерти». В 1994 году Машков играет в фильмах «Лимита» Дениса Евстигнеева и «Подмосковные вечера» Валерия Тодоровского. Свою режиссерскую деятельность он начинает, сочетая ее со съемками в фильмах. В середине 90-х он ставит на сцене Театра-студии Олега Табакова спектакли «Страсти по Бумбарашу» и «Смертельный номер».



зависеть от величины бюджета, выделенного студией.



Боссы Warner Bros. очень хотят заработать на «Темном рыцаре» как можно больше, а при хорошем раскладе еще и пару «Оскар» отхватить. Однако к моменту вручения наград о фильме, несмотр-

я немногочисленные рекорды, которые он поставил, уже позабыты. Поэтому студия сейчас ведет переговоры, чтобы пустить фильм в прокат еще раз, где-то в январе. Это могло бы компании убить двух зайцев: еще раз засветить фильм перед церемонией вручения кинопремий и заработать еще денег. Правда, скорее всего, повторный прокат будет касаться только кинотеатров IMAX, но и это не так уж мало. Пока что все переговоры ведутся исключительно по поводу американского кинопроката. Будет ли у российских фанатов шанс еще раз посмотреть «Темного рыцаря» на большом экране – неизвестно.

Сэм Рейми и Тоби Магуайр завершают официальные переговоры со студией о работе над четвертой и пятой частями «Человека-паука». Съемка обоих фильмов будет вестись параллельно, чтобы как можно больше сократить расходы. Сценарий пишет автор «Зодиака» Джеймс Вандербилд. Сюжет держится в тайне: до сих пор неизвестно, кто будет врагом Питера Паркера в новых фильмах, а также будет ли в них место для персонажа Кирстен Данст. Съемки, по словам продюсера Лоры Зискин, начнутся осенью 2009 года, а закончатся в марте 2011, чтобы четвертый фильм вышел спустя ровно девять лет после премьеры первой части.



Уилл Смит перешел от фантастических экшенов и драм к историческому эпикам. В ближайших планах актера съемки в фильме «Последний фараон», где он будет играть Та-

харку – египетского фараона XXV эфипской династии. Тахарка был весьма заметной личностью – потихоньку завоевывал Африку, вел дипломатические игры с Ассирией. Правда, в итоге ассирийцы все равно вторглись в Египет, и в 677 году до нашей эры произошла грандиозная битва между захватчиками и храбрым египетским народом. Собственно, этой битве и посвящен фильм. Правда, дата начала съемок еще неизвестна. Сценарист Рэндалл Уоллес, который по просьбе Уилла Смита пишет историю для «Последнего фараона», занимается сторонними проектами, и работа над сценарием эпика движется крайне медленно.

» Небесный замок Лапута

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: мультфильм
Режиссер: Хайяо Миядзак
В ролях: Джеймс Ван Дер Бик, Анна Пакуин, Майюми Танака
Страна: Япония
Продолжительность: 124 минуты
Формат изображения: WideScreen 1.78:1
Формат звука: DD 2.0 японский, DD 2.0 русский
Субтитры: русские



X

Хаяо Миядзак никогда не снимает детских мультфильмов. Таких детских, которые не несут в себе ничего, кроме красивой сказки с легким педагогическим оттенком. Нет ни одного мультфильма от Миядзаки, в котором не затрагивались бы темы экологии и одиночества – и это помимо обычных тем дружбы, героизма и любви. И потому любое из произведений великого мастера предназначено не только для детей, но и для взрослых. Именно предназначено, а не «можно посмотреть вместе с ребенком». Кроме того, следует учитывать, что Миядзак – живой классик, и каждый его мультфильм – произведение искусства. А «Небесный замок Лапута» – одно из ключевых его произведений, хотя, на самом деле, невозможно выделить один из мультфильмов мастера из общего ряда, настолько все они хороши. Впрочем, неважно, лучше ли эта история, чем остальные творения, или равна им: знакомство с анимацией Хаяо Миядзаки нужно начинать. И эта история про пиратов, летающие острова, вечную дружбу и девочку Ситу прекрасно подойдет для стартовой площадки.

» Игра по-крупному

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: боевик, комедия
Режиссер: Джошуа Сэфтел
В ролях: Джон Кьюсак, Хилари Дафф, Мариса Томей
Страна: США
Продолжительность: 107 минут
Формат изображения: WideScreen 2.40:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1, Русский DTS 5.1, Английский Dolby Digital 5.1
Субтитры: отсутствуют



B

Выступая и как исполнитель главной роли, и как продюсер, и как соавтор сценария, своим фильмом «Игра по-крупному» Джон Кьюсак «сделал» Бена Стиллера с его «Солдатами неудачи» как младенца. Жаль лишь, что «Корпорация "Война"» (оригинальное название, в котором уже заложена немалая доля сатиры) прошла почти незамеченной. А ведь, если приглядеться, здесь куда более злой и жесткий юмор, чем в «Солдатах». Если Стиллер смеется в большей степени над своими собратьями-актерами, то сарказм Кьюсака направлен на все современное мироустройство. Впрочем, и экшн-составляющая на достойном уровне: можно спокойно забыть про подтекст происходящего и тупо наблюдать за военными действиями, взрывами и перестрелками в свое удовольствие. Кстати, просмотр этого фильма на DVD даже лучший вариант, чем поход на него в кино. В фильме хватает мест, когда стоит поставить фильм на паузу и немного подумать, что же хотели сказать создатели фильма, а потом от души посмеяться. Или посмеяться, не думая, так как и явных (и неплохих) гэгов в этом фильме предостаточно.

» Мираж

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: боевик, приключения
Режиссер: Тигран Кеосаян
В ролях: Дмитрий Марьянов, Алексей Чадов, Алена Хмельницкая, Алексей Панин, Виктор Вержбицкий
Страна: Россия
Продолжительность: 78 минут
Формат изображения: WideScreen 2.35:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры: отсутствуют



T

Тиграну Кеосаяну крупно не повезло со сценаристом. Все в этом «истерне» хорошо – качественная, крепкая режиссура, актеры играют на привычном уровне. А поскольку для Чадова, Марьянова и Хмельницкой привычный уровень весьма высок, то и играют они крайне хорошо. Про природу и вовсе можно не говорить – пустыня получилась практически осязаемой и безумно красивой. Боевые сцены зрелищны, к тому же и оператор работает «на пять» с плюсом. Но сюжет уничтожает все это на корню. Миллиарды раз рассказанная история про одинокого охотника на людей, которого отправляют найти украденную девушку, его странные попутчики, чье появление тоже слегка притянута за уши... А самое главное – море штампов жанра «вестерн», которые вроде как высмеиваются сценаристом, но это получается как-то совсем не смешно. Актеры, в особенности Марьянов и Чадов, выжимают из своих куцых ролей все что могут, и даже немного больше. Поэтому в итоге получается неплохая картина на один просмотр.

НАС



МИЛЛИОНОВ И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!



одноклассники.ru



Лауреат Национальной премии РФ за вклад в развитие российского сегмента сети Интернет 2006, 2007

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ

Вячеслав Гаврилов

ДРУГИЕ ИГРЫ



Рэй Брэдбери

Жанр: сборник фантастических рассказов
Издательство: ЭКСМО, Домино

Полуночный танец дракона

Литературоведы несправедливо относят рассказы к малому жанру, ставя их в неравное положение по отношению к роману. Да, у них достаточно маленький объем, но в этом и кроется главное преимущество рассказа, описывающего небольшие жизненные сценки и лишнего затаяности. А когда за написание малых произведений берется классик современной американской прозы Рэй Брэдбери, то им вообще нет цены!

Думаю, господин Брэдбери не нуждается в представлении: все и так знают и почитают его творчество. Его называют «мастером малых жанров», «гуру фантастики», а сам он скромно зовет себя писателем. С самого начала его литературной деятельности читателям полюбили его рассказы, причем многие из них легли в основу сюжетов голливудских блокбастеров.

«Полуночный танец дракона» – новый сборник творений Рэя Брэдбери. В данном сборнике не просто красивые и безумно интересные истории, а глубокие и продуманные притчи о жизни... Жизнь – это сделка с Богом, за которую надо платить. Старый трамвай везет гуляка из танцевального зала – в прошлое. Пьяный киномеханик путает местами части фильма – и тот получает в Каннах «Золотую пальмовую ветвь». От современного классика американской литературы – двадцать пять историй о любви и смерти, увлека-

ющих читателя в бездну философских раздумий и ярких образов.

«Полуночный танец дракона» вписывается в общий стиль писателя, работающего над фантастическими рассказами и содержит в себе множество таких истин и суждений, смысл которых начинаешь понимать лишь с возрастом. В любом случае, книга будет интересна всем почитателям творчества мэтра американской прозы, хотя на различных литературных форумах часто можно встретить мнение, что ранний Брэдбери все же лучше. Но, как мне кажется, это весьма субъективно.

Зато с уверенностью можно сказать, что даже те читатели, которые по каким-то непонятным причинам не знакомы с творчеством Рэя Брэдбери, найдут для себя в сборнике массу интересного и нового. Если вы решитесь начать познавать классика малых жанров, то первое, что вам следует прочесть, – именно «Полуночный танец дракона», и только после этого братья за его раннее творчество.

Прибавить нечего – господин Брэдбери не нуждается в похвале, ибо его литературный стиль и умение живо вести повествование давно уже зарекомендовали себя наилучшим образом. Так что пожелаем уже довольно пожилому писателю жить и здравствовать и ждем с нетерпением его новых работ!

В центре шторма. Откровения экс-главы ЦРУ

Очень часто правительства разных стран не могут обнаружить в полной мере какую-либо информацию, т.к. она по какой-то причине неудобна или даже опасна. Но недосказанность и искаженность данных подчас вызывает возмущение народа, взять, например, войну в Ираке. Зачем ее начали, с какой целью и т.п. – эти вопросы имеют первостепенное значение для граждан США, ответить на которые прямо и правдиво правительство «самой свободной и демократичной» страны по понятным причинам не может. Как поступить в таком случае? Вызвать на ковер ветерана секретных структур, придумать совпадающую с официальной идеологией историю и дать ему указание слить якобы секретную информацию журналистам, которая на самом деле является не чем иным, как дезинформацией с целью еще более запутать население и отвести глаза любопытствующих от правды, дабы они блуждали в потоках ложных сведений. Вы еще не догадались, что является продуктом подобной схемы? Правильно, «В центре шторма. Откровения экс-главы ЦРУ».

Знала ли американская разведка о готовившемся 11 сентября теракте? И если знала, то почему не предотвратила его? Как и зачем ЦРУ искало ядерное оружие в Ираке и что нашло? Кому и зачем нужна была война в Ираке и как она готовилась? Как работает и с кем борется ЦРУ? Насколько разведка зависит от подкованной борьбы политических и бюрократических группировок в Вашингтоне? Почему главный разведчик США оказался «Томом Крузом, распятым на кушетке в шоу Опры Уинфри»?

Об этом «откровенно» рассказывает бывший директор ЦРУ и глава всей разведки США Джордж Тенет. Заняв этот пост в 1997 году, он был вынужден уйти в отставку в 2004-м после череды громких скандалов, связанных с утечками «конфиденциальной» информации и преданием гласности методов и результатов работы ЦРУ в начале XXI века.

Несмотря на скепсис, читать книгу интересно. Вообще, откровенный разведчик, раскрывающий самые секретные сведения в своей же стране и о своей же стране, кажется неправдоподобным. Но мы-то с вами любим сказки про благородных шпионов, заботящихся о спокойствии народных масс? Как ни странно, но политоткровения для масс получаются увлекательными, а главное, у них есть видимость правдоподобности. Вспомните, что говорил величайший злодей человечества Адольф Гитлер: «Чем более чудовищна ложь, тем больше ей верят».

Конечно, «В центре шторма. Откровения экс-главы ЦРУ» читать нужно, но не со слепой верой в то, что в ней написано, а для того, чтобы, что называется, отделить зерна от плевел. Когда образованный человек, более-менее разбирающийся в окружающем его мире, читает подобные политоткровения для масс, у него вырабатывается своеобразный иммунитет на ложь, и он с легкостью сможет отличить правду от выдаваемых пропагандистской машиной сведений. Так что, друзья, давайте просвещаться!



**Джордж Тенет,
Билл Харлоу**

Жанр: политоткровения для масс
Издательство: Коммерсант, ЭКСМО



ВКЛЮЧИ СЕНСАЦИЮ!

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов

ДРУГИЕ ИГРЫ



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
На земле и на небесах (Tenjō Tenge)
Формат:
телесериал, 24 эпизода и OVA, 2 дополнительных эпизода
Режиссер:
Тосифуми Каваса
Год производства:
2004
Издатель:
Мега-Аниме
Студия:
Madhouse
Наша оценка:
можно смотреть



На земле и на небесах

Что за странная фамилия такая – Oh! Great? На самом деле создателя «На земле и на небесах» зовут не «О! Грейто», а Ито Огурэ, да он и не нормальный мангака, а старый хентайщик. До двадцати шести лет Огурэ не начал ни одной неэротической манги, зато уж эротических наделал пруд пруди. В своей области он достиг определенных успехов и получил сомнительную известность. Поэтому и к начальным главам «На земле и на небесах», которые публиковались в журнале Ultra Jump в 1998 году, отношение было настороженное: что еще такого задумал прохвост Огурэ? Он не изменил себе и еще долго от случая к случаю пуб-

ликовал такую порнографию, что редкий проиерей устоит.

Поначалу еще можно было поверить, что Огурэ встал на путь исправления и начал рисовать нормальную мангу. В первой главе малолетние гопники Соитиро Наги и Боб Макихара впервые идут на занятия в Академию Тодо. Цель у них простая: дать по рогам самым наглým школьничкам, а потом делать в академии все, что душе будет угодно. Ха-ха-ха. Тогда бы никакой интриги не получилось. Соитиро и Боб не учли, что эта академия славится своими мастерами боевых искусств. Их встречает красавица и спортсменка Мая Нацуме, да так, что от ее дружелюбного приветствия Соитиро спиной пробивает окно четвертого этажа

и падает в небольшую школьную пристройку, в женский душ, аккуратно на мокрую и голую Аю Нацуме, младшую сестренку Май. В манге эта сцена сопровождается пикантной картинкой на разворот, после которой не остается сомнений в прошлых занятиях художника. Разумеется, после такого конфуза Ае приходится стать «верной женой» Соитиро.

Оказывается, что в академии заправляет делами таинственный Исполнительный клуб, а старается похитить у него власть клуб Дзюкен, который возглавляет Мая. Спрашивается, зачем им нужна несчастная академия? Да разве настоящим мужикам нужен повод для драки? Конфликт разрастается, захватывает все больше бойцов, а корнями, как выяснится, уходит в феодальную эпоху. «На земле и на небесах» практически целиком состоит из зрелищного, жестокого и героического мордобоя, а герои все как на подбор – сильные мужчины и красивые женщины. Насилие в сериале – центральная и постоянная тема, причем Огурэ умеет добиться от читателя необыкновенного эмоционального отклика. Это вам не «Хеллсинг», где в расход весело и удало пускают сто тысяч миллионов зомби, охранников, солдат и полицейских, и смотреть на это можно со спокойной душой и легкой улыбкой. А Огурэ заставляет сжиться с героями, полюбить их, и гром грянет, когда вы менее всего этого ждете. Благодаря этому манга «На земле и на небесах» стала одним из лучших и известнейших «боевых» сериалов: нечасто в одной работе встречается и накал страстей, и отличный рисунок, и (полу)обнаженные девушки-красавицы, и зрелищные, по-мужски жестокие драки.

Манга дебютировала в 1998 году и с тех пор продолжает выходить и пользоваться популярностью. Экранизированная, анимационная версия «На земле и на небесах» была создана в 2004 году на студии Madhouse. Как водится, сюжет сбавил обороты: телевизор все-таки дети смотрят. Красавицы узнали стыд и соблазняют зрителя менее откровенно. К насилию общество по какой-то нелепой традиции относится более терпимо, поэтому с драками дело обстоит лучше: они если и сдали, то немного. Авторы аниме отошли от своеобразного облика героев манги и придали им более сглаженные, более обычные анимешные черты. Ритмичный и стильный опенинг задает темп, за которым сериал не всегда успевает угнаться. Однотонные и градиентные фоны бросаются в глаза, из-за простенькой



Иногда аниматоры работают на совесть. Например, в сцене появления взрослой Майи Нацуме.

анимации драки распадаются на несколько мексиканских дуэлей, пошлые мелодии саундтрека портят героический пафос. Во многих прочих боевых сериалах дело обстоит еще хуже, но все равно аниме «На земле и на небесах» – далеко не Gurren Lagann и не Cowboy Bebop. Двадцать четыре серии аниме соответствуют событиям первых восьми томов манги, то есть менее чем половине того, что Огурэ нарисовал на сегодняшний день. Повествование продолжает OVA под названием Ultimate Fight, которая заслуженно считается двумя последними эпизодами телесериала: ее делала та же команда на той же студии и с тем же бюджетом. Наконец, также существует спецвыпуск The Past Chapter, в котором пересказываются события из прошлого героев.

В нашей стране телесериал выпускает компания «Мега-Аниме», причем в состав российского издания войдут два дополнительных OVA-эпизода Ultimate Fight (они будут записаны на последнем DVD). Коробки с дисками упакованы в необычные прозрачные слипы, а внутри каждой вы найдете «коллекционную линейку-закладку» и несколько открыток с изображениями героев сериала. И русский, и японский звук представлены в двух вариантах – 2.0 и 5.1; из бонусов интересны только



«чистые» (без титров) опенинг и эндинг. Телевизионный сериал «На земле и на небесах» будет неплохим введением в мир произведений талантливого художника Ито Огурэ; тем более что вторая его серьезная работа, боевая манга о роллерах Air Gear, до сих пор не была экранизирована вовсе. Сериал «На земле и на небесах» мог бы стать другим, мог быть лучше. Телевизионный экран лишил его эротики, но не тронул смазливый героинь, а качественный мордобой в движении многим покажется гораздо более привлекательным. **СИ**

Вверху: А иногда сериал показывает себя не с лучшей стороны. Вместо фона – голубоватый градиент, глаза у персонажей разьежжаются в разные стороны...

Внизу: Секс-символ сериала Ая Нацуме в образе медсестры с бантом.

КОНФЛИКТ РАЗРАСТАЕТСЯ, ЗАХВАТЫВАЕТ ВСЕ БОЛЬШЕ БОЙЦОВ, А КОРНЯМИ, КАК ВЫЯСНИТСЯ, УХОДИТ В ФЕОДАЛЬНУЮ ЭПОХУ.



«Это удар? Не смейши мои палочки!»



Не успел закончиться свежий сериал *Slayers Revolution*, а авторы уже сообщают о грандиозном успехе и планируют сиквел. Продолжение *Slayers Revolution* запущено в производство и стартует либо в следующем апреле, либо, скорее, в январе. Остается надеяться, что оно будет хоть чем-то отличаться от обычных «Рубак».



Шестидесятилетний режиссер Хаяо Миядзаки наслаждался успехом своего фильма «Понё на скале у моря» и задумывается не о пенсии, а о следующей серьезной работе. По словам Миядзаки, премьера состоится не раньше чем через три года, уже после того, как ему исполнится семьдесят. Ну а мы увидим историю о маленькой рыбке, которая очень хотела стать девочкой, только в середине следующего года, когда начнется российский прокат фильма.



Новости бизнеса. Крупнейшие японские издательские дома Shogakukan и Shueisha намерены с осени следующего года собственными силами публиковать мангу на территории Европы. Наибольший интерес для компаний представляет, естественно, свихнувшаяся на манге Франция, затем менее фанатичные Великобритания и Испания, потом остальные страны. Совершенно непонятно, что в такой ситуации будут делать нынешние местные издатели манги. Закрывать?

Лицензии по осени считают

Издательство Comix-ART со дня на день выпускает российское издание манги «Тетрадь смерти» и готовит к публикации бесконечную историю «Наруто». Но этими достижениями компания не ограничивается. Comix-ART сообщает о приобретении лицензий на мангу *Blood Sucker*; *Kyoko Karasuma's Case File*; *Category: Freaks*; *Drug-On*; *C-R-O-S-S*; *Shinshoku Kiss*; *Made in Heaven*, а также *Gravitation* и *Red Garden*. Последние два комикса особенно хорошо известны: *Red Garden* был анимирован в позапрошлом году, а драма о музыкантах *Gravitation* считается одним из образцов ненавязчивого и красивого юя. Все объявленные сериалы начнут выходить в следующем году; их можно будет приобрести в крупных книжных магазинах, как обычных, так и онлайн. И даже это только начало – к концу года компания намерена объявить еще более грандиозную линейку лицензий. Следите за новостями!



Новый игрок на рынке манги

Этот год выдался очень удачным для всех российских любителей манги: опытные компании закупают лицензии, а новички стремятся занять свое место на растущем рынке. В последние дни августа о себе заявило издательство «Истари Комикс», выпустившее первый том манги «КЭТ» (С.А.Т. — Confidential Assassination Troop) авторства Фун Иньпана. Строго говоря, это китайский комикс и называть его мангой не совсем верно – но по стилю, графике и настроению он напоминает многие японские образцы. Сохранено оригинальное направление чтения справа налево (манга неотзеркалена). Издание вышло в коллекционном формате: гляцевая суперобложка, плотная белая бумага. Подробности и постер неземной красоты – в следующем номере.



Последний фильм Акиры Куросавы

Всемирно известный японский режиссер Акира Куросава скончался в 1998 году в возрасте восьмидесяти восьми лет, так и не закончив работу над фильмом «Маска черной смерти». Российскому зрителю Куросава знаком как автор прекрасной военной драмы «Семь самураев» (1954) и советско-японского фильма «Дерсу Узала» (1975). К столетию со дня рождения классика его последняя работа все-таки будет закончена: на 2010 год запланирована премьера анимационного фильма по оригинальному сценарию Куросавы. В основу картины положен сюжет рассказа «Маска красной смерти» Эдгара Аллана По, а действие будет происходить на территории России в начале прошлого века. Также в 2010 году выйдет голливудский римейк блестящего фильма «Расёмон», который открыл Западу японский кинематограф и в 1952 году получил Оскара в номинации «Лучший фильм на иностранном языке».

Мини-обзоры

ゲド戦記

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Сказания Земноморья
Режиссер:
Горо Миядзаки
Год производства:
2006
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть



Сказания Земноморья

Российское издание фильма «Сказания Земноморья» от компании RUSCICO – трехдисковое, что бы ни утверждали надписи на коробке. На самом деле, третий диск – тот самый «сюрприз». Зрителю ждет не только сам полнометражный фильм, но также около трех часов интереснейших дополнительных материалов! Фильм «Сказания Земноморья» создал на студии Ghibli режиссер Горо Миядзаки, сын признанного гения Хаяо Миядзаки, а в основу картины легла сага «Земноморье» американской писательницы Урсулы Ле Гуин. Однако фильм пришелся по душе не всем зрителям: его считают скомканным, глуповатым, слишком прямолинейным и вообще лишенным волшебного духа картин «от Ghibli». Кроме этого, несмотря на обилие прекрасных дополнительных материалов и высокое общее качество релиза, дубляж от RUSCICO все-таки не может сравниться с образцовыми работами актеров компании «Реанимедиа».



Вверху: Девочки у Миядзаки-младшего почти такие же, как у отца, а вот сам фильм получился не очень.

ブルードラゴン

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Blue Dragon. Volume 1
Режиссер:
Юкихино Мацусита
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



Blue Dragon. Volume 1

Blue Dragon была одной из первых JRPG, вышедших в Японии для Xbox 360. Над ней работали режиссер Хиронобу Сакагути, композитор Нобуо Уэмацу и дизайнер персонажей Акира Торияма, автор легендарной манги Dragon Ball. Игра вышла в декабре 2006 года, и уже потом, в апреле 2007-го, на телевидении стартовал анимационный сериал Blue Dragon. Так что не путайтесь: именно игра была основой для 51 эпизода аниме, а не наоборот. В обоих случаях мы следим за приключениями парнишки по имени Шу. В его тени живет могучий монстр-союзник – синий дракон. Заручившись поддержкой чудовища, Шу собирает друзей и отправляется в традиционное ролевое путешествие. Волшебный дизайн персонажей, монстров и техники от Акиры Ториямы вдохнул жизнь в столь простой сюжет. Под карандашом этого гения любая банальность превращается в сказку.



Вверху: Дизайн от Акиры Ториямы видно за версту, разные авторы записывают такой внешний вид то в достоинства, то в недостатки сериала.

Гуренлаган Параллелворкс

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Gurren Lagann Parallel Works
Режиссер:
много и разные
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Gurren Lagann Parallel Works

Меха-сериал Gurren Lagann стал ярчайшим событием прошлого года и заслужил от нас титул лучшего аниме за весь 2007 год. Японский зритель тоже высоко оценил достоинства нового творения Gainax, и авторы сериала закрепляют успех. Шестого сентября в кинотеатрах состоялась премьера первого полнометражного фильма по Gurren Lagann, а в конце месяца в магазины поступает диск Gurren Lagann Parallel Works. Это – коллекция музыкальных клипов с совершенно новой анимацией, на песни и музыку со звуковой дорожкой телесериала. На диске восемь роликов, созданных разными командами и в разных стилях. Среди них есть и непонятный проходняк, но есть и потрясающие работы, например, «трейлер» к несуществующей OVA, в которой угнетенные зверолюди и Вирал-освободитель сражаются против тирана-Камины. Понравился Gurren Lagann? Понравятся и Parallel Works.



Вверху: Красавец Камина в Parallel Works пробует на роль злодея. С большим успехом.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Bobobo-bo Bo-bobo
Создатель:
Ёсио Савай
Первая публикация:
2001
Журнал:
Weekly Shonen Jump
Наша оценка:
для фанатов

Bobobo-bo Bo-bobo

Странное название, не правда ли? Чтобы правильно его воспроизвести, сначала произнесите четыре «бо» с ударением на предпоследнем слоге, а потом еще три «бо» с ударением на первом. В итоге должно получиться что-то вроде «БобоБООбо БООбобо». Эта манга подтверждает выражение «как вы яхту назовете, так она и поплывет»: обладая самым придурочным названием в мире, она и есть самая придурочная. Имя главного героя вы уже разучили (запомните также его брата БебеБЕЕбе БЕЕбебе и сест-

ボボボーボ・ボーボボ

ру БубуБУУбу БУУбубу). Сей достойный муж поражает врагов при помощи растущих у него в носу волос. А поражать есть кого: люди в опасности! Злодеи поработили человечество и бредут несчастных жителей налысо! Бобобо спасает... впрочем, нет. Никого он не спасает. Происходящее в этой манге не подчиняется логике и не поддается описанию, она полна сюрреалистичных и гениальных шуток, розыгрышей, гэгов, приколов и конфузов. Никогда и ни за что не угадаешь, что учудят герои на следующей странице.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Get Backers
Создатель:
Юя Аоки (сценарист) и Рандо Аяминэ (художник)
Первая публикация:
1999
Журнал:
Weekly Shonen Magazine
Наша оценка:
можно читать

Get Backers

Общее правило такое: если мангу делают сразу два человека и один из них отвечает за сценарий, значит, сюжет мы увидим умный, глубокий и серьезный. Из последних примеров можно привести «Тетрадь смерти», из более древних – Get Backers. Завязка проста до невозможности: двое необычных молодых людей открывают бизнес по розыску пропавших, потерянных или украденных вещей. Обладая столь примитивным началом, манга Get Backers просуществовала восемь лет и тридцать девять томов. Читатель постепенно все больше узнает о главных

ゲットバックース-奪還屋-

героях, их прошлых и нынешних отношениях, о тайнах их родного города и его обитателей. Художник Рандо Аяминэ не забывает украсить страницы комикса соблазнительными красавицами и зрелищным мордобоем. Манга Get Backers была экранизирована в 2002 году, но лишь первые двадцать четыре эпизода телевизионного аниме следуют оригинальному сюжету. Дальше сценаристы уходят в самоволку, и происходящее в сериале лишь поверхностно напоминает события манги. В общем, каждому формату – свое.



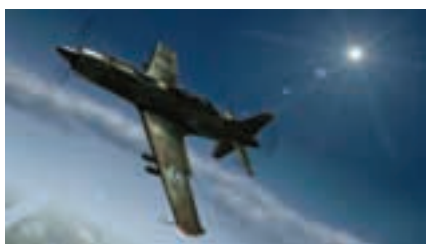
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
The Sky Crawlers:
Innocent Aces
Платформа:
Nintendo Wii
Авторы:
Bandai Namco Games
Дата релиза:
16 октября 2008 года

The Sky Crawlers: Innocent Aces

スカイ・クロラ
イノセン・テイセス

Хотите знать, чем сейчас занимаются авторы консольного авиасимулятора Ace Combat? Обычные журналы вам об этом не расскажут, а мы – сообщим. Они работают над игрой The Sky Crawlers: Innocent Aces, которая выходит со дня на день и создана по мотивам полнометражного аниме The Sky Crawlers от режиссера Мамору Осии («Призрак в доспехах»). Премьера фильма состоялась второго августа, а в его основе – цикл новелл писателя Хироси Мори. Главные герои – генетически выведенные молодые воздушные асы, не способные стареть и обреченные на гибель в бою или в потешной схватке во время «Воздушных шоу», которые устраиваются в мирное время. Игра целиком посвящена самолетным дуэлям, выходит только на Nintendo Wii и выглядит, по меркам консоли, потрясающе. Думается, что она сохранит свой шарм и без привязки к фильму.



Популярные вопросы об аниме

Расскажите подробнее о четвертом сезоне Slayers.

Да нечего рассказывать. 13 эпизодов, сюжет оригинальный (не на основе манги), актеры озвучки те же, что и в прошлых сериалах. Серьезное отличие одно: вместе с героями путешествует смешная «зверушка» по имени Покота.

Сколько на данный момент серий в «Наруто»?

В середине октября на японском телевидении выходит юбилейная трехсотая серия.

Видел кадры из полнометражного Naruto: Shippuden, где Сакура стоит на коленях у могилы, а на надгробье висит изуверченный налбник Наруто. Неужели Наруто погиб?

Действительно, этот полнометражный фильм начинается со смерти Наруто. Ну и что? Это всегда может оказаться дурной сон, наваждение или злой дурман. Короче говоря, все кончится хорошо.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
fuckedgaijin
Адрес:
www.fuckedgaijin.com
Язык:
английский

fuckedgaijin

Как гласит известный сетевой афоризм, «Япония – поставщик 78% странного дерьма в мире с 1952 года». И надо признать, что в новом веке экспортные возможности страны существенно расширились. Иностранцев до глубины души поражает странная и непонятная культура этой страны, и рассказы о курьезах – популярная тема в блогах. Один из них – fuckedgaijin (дословно: «долбанутый гайдзин»). Авторы рассказывают о Хэлло Китти и чайной церемонии, о перебежчиках из Северной Кореи и картонных фигурах японских поп-звезд, о белых медведях и якудзе...



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Гигабайты на ладони

Жесткий диск Western Digital Scorpio Blue

Известный производитель жестких дисков, компания Western Digital, представила новую модель накопителя для мобильных систем Scorpio Blue, емкостью 400 и 500 Гбайт. Этого удалось достичь благодаря увеличению емкости записи до 250 Гбайт на пластину. Жесткий диск поступит в продажу в самом ближайшем будущем, правда стоимость его, достаточно велика: 249 долларов за 500 Гбайт версию и 220 долларов за 400 Гбайт. Сразу же после анонса новых жестких дисков были представлены новые внешние накопители Western Digital MyPassport Essential и Elite, построенные на базе Scorpio Blue. Помимо приятного корпуса из мягкого пластика и встроенной системы защиты, диски поддерживают автоматическое сохранение нужных папок. Все это выполняется без участия пользователя, достаточно лишь настроить идущее в комплекте программное обеспечение. Что интересно, розничная цена внешних накопителей Western Digital практически идентична стоимости жестких дисков по отдельности.

В центре внимания

Акустическая система Logitech Z-5

Очередной необычной новинкой собирается в скором времени удивить всех компания Logitech. Речь идет о новом комплекте акустики среднего класса Z-5. В него входят два динамика и пульт дистанционного управления. На первый взгляд – все вполне стандартно, однако Logitech заявляет, что специалистам компании удалось применить в новинке двунаправленные диффузоры, что дает эффект трехмерного звука, а также распространяет его по всему помещению, а не только в том месте, где установлены динамики. Наиболее эффектной новинка покажется тем, кто часто использует компьютер или ноутбук в качестве домашнего музыкального центра. Если слушать музыку просто сидя перед компьютером тогда, конечно, будет достаточно и простых качественных динамиков, но если, например, в комнате устраивается небольшая вечеринка – тогда колонки Logitech Z-5 легко покажут превосходство новой технологии. Ожидаемая розничная цена комплекта – в районе \$100.



Голубой огонек

Новая технология для компьютерных мышей от Microsoft



Несмотря на то что с момента выхода лазерных мышей прошло не так много времени, уже сейчас Microsoft заявляет о разработке новой технологии BlueTrack, которая заметно расширяет возможности мыши. В частности, указывается, что манипулятор с технологией BlueTrack способен передвигаться абсолютно по любой поверхности, в том числе полиэтилену, полированному граниту, шерстяному ковру. Возникает резонный вопрос, зачем возить мышью по ковру или граниту? Возможно, все дело в том, что беспроводные мыши Microsoft Explorer Mouse и Explorer Mini Mouse способны работать на удалении до 10 метров! С учетом распространения мультимедиа-центров, будет действительно удобно сидеть вдали от огромного ЖК-телевизора, а мышью выбирать фильмы и фотографии для просмотра. Также был представлен новый игровой комплект, включающий в себя клавиатуру Microsoft SideWinder X6 и мышь SideWinder X5. Клавиатура отличается возможностью записи продвинутых макросов, ЖК-дисплеем, отображающим системную информацию, а также данные о выбранном макросе. Есть возможность выбора профилей, меняющих настройки для отдельной игры. Для тех, кто помимо игр увлекается интернет-общением, была анонсирована двухмегапиксельная веб-камера, которая легко крепится к ЖК-монитору или верхней части ноутбука.

Не все жемчуг, что черное

Корпуса Aplus CS-Black Pearl II и CS-Black Pearl WCR Edition

Многим производителям техники не откажешь в скромности. То же самое можно сказать о новых корпусах компании Aplus, названных CS-Black Pearl. Черные жемчужины действительно практически полностью окрашены в черный цвет, выполнены в формате midi tower и обладают рядом интересных свойств. Прежде всего в глаза бросается большое стеклянное окно в боковой стенке корпуса и акриловая панель, с индикаторами текущей температуры системы. Также приятно выглядят подсвечиваемые кнопки включения и перезагрузки. В стандартной комплектации внутри корпуса установлено два 12-сантиметровых вентилятора, но есть возможность дооснащения системы кулером в верхней части и в боковой, для чего предусмотрены соответствующие крепления. Что касается модификации CS-Black Pearl WCR Edition, то ее отличает полная подготовка для установки системы водного охлаждения, включая все необходимые отверстия и крепления. Для тех, кто отдает предпочтение традиционным кулерам, предлагается стандартная версия CS-Black Pearl II.



3D-слух

Гарнитура Plantronics Gamecom 777

Специально для активных сетевых игроков авторитетная компания Plantronics подготовила интересную гарнитуру, оптимизированную для интернет-баталей. Гарнитура, в которую помимо чувствительного микрофона входят внушительного размера наушники, обеспечивает эффект трехмерного звучания, позволяя точно определить, где именно раздался звук, чтобы принять правильное решение. Встроенный микрофон максимально полно подавляет шум, передавая четкую речь. Зато встроенные 40-миллиметровые динамики не упустят ни единого шороха, поэтому вам прекрасно будут слышны даже малейшие движения спрятавшегося противника. Также разработчики уделили немало внимания дизайну гарнитуры. С эластичным креплением можно провести в игре долгие часы, не почувствовав усталости. А чтобы не отдаляться от реального мира, наушники спроектированы таким образом, что все происходящее вокруг вы будете слышать, например – фразу, сказанную соседом, играющим за другим компьютером.

Четырехъядерные игры

Персональный компьютер Depo Ego Z-Series

Большой шаг вперед в развитии домашних игровых систем делает компания Depo – крупнейший российский производитель ПК. Новая серия Depo Ego Z-Series использует самые быстрые комплектующие, при этом оставляя пользователю возможность сэкономить на не самых востребованных для него функциях. В базовую конфигурацию Ego Z-Series входит четырехъядерный процессор Intel, материнская плата на базе прогрессивного чипсета NVIDIA nForce 790i SLI, память стандарта DDR3 от известных производителей скоростных чипов, мощный графический адаптер GeForce GTX 280, два жестких диска и Blu-Ray оптический привод. На сайте компании приведен очень удобный конфигуратор, где покупатель может заранее выбрать нужные комплектующие и ему будет рассчитана точная стоимость ПК. Также можно выбрать предустановленное ПО, в частности операционную систему Windows Vista и очень практичную версию Microsoft Office for Student, которая, при низкой стоимости, предоставляет почти полный функционал пакета.



Диетические корпуса

Алюминиевые системные блоки CoolerMaster ATCS 840

В далеком 1999 году компания CoolerMaster представила первый системный блок полностью из алюминиевого сплава. Он отличался не только минимальным весом, но и продуманной системой активного теплообмена. Сегодня, используя новейшие технологии и разработки, CoolerMaster представляет ремейк этого системного блока под названием ATCS 840. Главное новшество – модульная система охлаждения. Не секрет, что отдельные компоненты ПК, такие как видеокарта или жесткие диски, требуют дополнительного охлаждения, которое заметно повышает стабильность работы системы. В комплекте идет специальная платформа с вентиляторами большого диаметра для охлаждения видеокарт (допустимо использование SLI и ATI CrossFire) и жестких дисков (опция), кроме того верхней части корпуса, для отвода тепла от блока питания, установлено еще два дополнительных вентилятора большого диаметра. При желании эти два кулера могут быть заменены на радиатор жидкостной системы охлаждения. Для удобства сборки имеется выдвигаемая платформа, к которой крепится системная плата. Для быстрой замены кулера в ней имеется окно, поэтому не придется демонтировать системную плату, что занимает немало времени. Очень скоро новые корпуса появятся в продаже, в том числе и в российской рознице.





Излишки силы

Сколько ватт нужно игровому компьютеру?



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Долгое время, примерно несколько лет, средняя мощность стандартного блока питания составляла около 250-300 Вт. В слабые компьютеры устанавливались блоки питания менее 120 Вт, а в мощные максимум 350 Вт. Подобная картина наблюдалась в конце 90-х годов – начале 2000-х. Средняя мощность блока питания не менялась на протяжении нескольких лет. Зато за последние 2-3 года этот показатель вырос буквально в несколько раз. Пик роста пришелся на прошлый год, когда мощность моментально возросла со средних 550-650 Вт до киловатта и выше. На сегодняшний день самый мощный блок питания, прошедший через нашу тестовую лабораторию, имел суммарную мощность 1600 Вт. Физически особых ограничений на мощность нет, можно продолжать ее наращивать. Разве что блоки питания достаточно быстро станут крупнее системного блока компьютера. В нашем сегодняшнем тесте мы попытаемся выяснить, есть ли необходимость в столь высокой мощности блока питания, какой из них лучше подойдет для компьютера среднего класса и на что надо ориентироваться при покупке.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E6700
2.66 ГГц

Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA
(Intel P45)

Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870

Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-привод:
LG GSA-N62N

Корпус:
GMC R2 TOAST

БП:
Thermaltake W0131RE 850W

Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Технологии

Вносные блоки питания – уже не новинка. Внушительных размеров коробка кладется сверху на системный блок, а все провода просовываются через вентиляционное отверстие. Также в моду входят блоки питания увеличенной длины – но количество поддерживающих их корпусов не столь велико. Самое время задуматься, какой именно блок питания приобрести, чтобы обеспечить стабильную работу, не переплачивая при этом лишние сотни долларов (а счет идет именно на такие деньги) и не загромождая пространство под столом дополнительными элементами. Давайте для начала разберемся, сколько кушает ваш компьютер. Для примерного расчета энергопотребления воспользуемся калькулятором, взятым с сайта www.extreme.outervision.com. Он позволяет выбрать практически любую имеющуюся в продаже железку, знаком с энергопотреблением всех современных процессоров, модулей памяти и видеокарт. Собственно, главные потребители энергии в компьютере – именно процессор и графический адаптер. Хорошей видеоплате нужно не менее 150 Вт, поэтому на ее фоне пара винчестеров, которые требуют максимум 25 Вт каждый, выглядят очень скромно. Примерные параметры компьютеров вы можете найти на нашем сайте www.gameland.ru, в разделе «Железо» - «Конфигуратор». На момент выхода номера в продажу мы уже обновим этот раздел, но кардинально ситуация не изменится.

Минимальная конфигурация у нас выглядит следующим образом: процессор AMD ATHLON-64 X2 6000+, материнская плата EliteGroup A770M-A, два модуля оперативной памяти Kingmax DDR-II DIMM 1066 МГц 1 Гбайт, видеосистема Gigabyte GV-NX88T512H GeForce 8800GT 512 Мбайт, дисковая подсистема Seagate Barracuda 7200.10 SATA II 250 Гбайт и оптический привод Optiarc AD-7200S SATA. Добавим к этому еще мыш, USB-накопитель, клавиатуру, которые в сумме требуют порядка 5 Вт энергии. Количество встроенных в корпус вентиляторов – 2. По примерным расчетам, подобная система требует 274 Вт. На сайте можно рассчитать мощность с некоторым запасом, но на пике загрузки реальные показатели и данные калькулятора обычно совпадают. Оптимальным в этом случае будет блок питания мощностью 400 Вт, так как даже самые лучшие блоки питания редко выдерживают указанные в номинале параметры. Блок питания на 400 Вт от авторитетного производителя будет работать стабильно при нагрузке до 350 Вт, дальше уже возможны перебои. Рекомендуемый нами к покупке системный блок Inwin с одноименным блоком питания в проведенных тестах как раз показал реальную мощность в 360 Вт. Этого вполне хватает для питания недорогого ПК, даже с небольшим запасом для будущего апгрейда. К примеру, можно свободно сменить процессор, добавить пару планок памяти, докупить еще один жесткий диск. Однако перехода на многоядер-

ный процессор с прожорливым графическим адаптером он уже не выдержит.

Перейдем к конфигурации среднего класса. Это процессор Intel Core 2 Duo E8400, материнская плата GigaByte GA-P35-DS3, два модуля оперативной памяти Kingmax 2 Гбайт PC-6400, видеосистема ASUS EAH4850/HTDI 512 Мбайт, дисковая подсистема Seagate ST3320620NS 320 Гбайт, оптический привод Pioneer DVR-212D SATA и аудиоплата Creative SB X-Fi Xtreme Audio. К суммарному потреблению прибавляем 5 Вт, которые могут кушать мыш, клавиатура и USB-флешка, увеличиваем количество кулеров в корпусе до трех. Если вы думаете, что существенно более скоростная система потребует вдвое больше питания, – это неверно. За счет более современного и экономичного процессора, а также бережливой видеокарты, энергопотребление системы среднего класса осталось примерно на таком же уровне – 275 Вт. В момент пиковой нагрузки, допустим, оно повысится процентов на 10, то есть до 300 Вт. Но, как видно на практике, в покупке радикально более мощного блока питания необходимости нет. Соответственно, можно остановить свой выбор на 430- или 450-ваттном блоке, оставив даже запас для будущего апгрейда. Как видно, более мощные компьютеры далеко не всегда требуют больше питания, чем устаревшее железо.

Теперь попробуем рассчитать мощную конфигурацию с нашего сайта: процессор Intel Core 2 Duo E8500, материнская плата ASUS

Striker II Formula (nForce780i SLI), оперативная память OCZ DDR-II DIMM 2 Гбайт KIT 2*1 Гбайт 1200 МГц, видеосистема ASUS EAH4870 512 Мбайт ATI Radeon HD 4870, дисковая подсистема RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES 250 Гбайт SATA-II 16 Мбайт, оптический привод Plextor PX-760A и аудиоплата Creative SB X-Fi Xtreme Gamer-Fatal1ty Pro. Здесь установлен чуть более мощный процессор, довольно быстрая и многофункциональная материнская плата от ASUS, два высокоскоростных модуля DDR2, два жестких диска, объединенных в RAID-массив, чуть более интересная звуковая плата. Мышь, USB-накопитель и клавиатуру посчитаем в те же самые дополнительные 5 Вт. Увеличим количество встроенных вентиляторов еще на один, и пусть один из них будет оснащен красивым LED-светодиодом. В итоге система, по примерному расчету, требует 352 Вт. Что так сильно повлияло на потребности в питании? Примерно 25 Вт скушали более мощный процессор и дополнительный жесткий диск. Скоростная память если и увеличила потребности в питании, то максимум на незаметные 1-2 Вт. Даже быстрый светящийся кулер требует больше. Зато смена видеокарты среднего класса – ATI Radeon HD 4850 на Radeon HD 4870 «привезла» новой конфигурации дополнительные 50 Вт энергопотребления. Это к слову о том, кто в системе является главным потребителем электроэнергии. Разумеется, такой компьютер потребует уже совсем другого блока питания, и на сайте мы порекомендовали 500-ваттную модель. Если вы предпочитаете частые апгрейды системы, а в ближайших планах стоит переход на систему из двух видеоплат (ATI CrossFire либо NVIDIA SLI), то стоит

заранее озаботиться покупкой блока питания на 700-800 Вт. Собственно, на этом моменте стоит перейти к оценке энергопотребления нашей максимальной геймерской конфигурации. Пусть ее покупка не слишком рациональна, зато можно оценить, насколько увеличится потребление энергии в сравнении с «народным» компьютером.

Итак, максимальная конфигурация на нашем сайте выглядит следующим образом: процессор Intel Core 2 Extreme QX9775, материнская плата ASUS Striker II NSE, оперативная память OCZ DDR-III DIMM 4 Гбайт KIT 2*2 Гбайт 1800 МГц, видеосистема из трех видеокарт XFX GeForce GTX280 1 Гбайт, дисковая подсистема RAID 0 из двух Western Digital VelociRaptor VR150 (WD3000GLFS) 300 Гбайт 10000 об/мин, оптический привод SONY BDU-X10S и аудиоплата: Creative SB X-Fi Xtreme Gamer-Fatal1ty Pro. По расчетам, энергопотребление этой системы выросло до 750 Вт. Здесь стоит разобраться подробнее, что именно повлияло на рост требований к блоку питания. Во-первых, экстремальная версия процессора Intel Core совсем не стесняется в своих желаниях: Core 2 Extreme требует примерно на 30 Вт больше энергии, чем его коллега Core 2 Duo E8500. Переход с быстрой памяти DDR2 на самую быструю из существующих DDR3 не увеличил расхода энергии – первые модули DDR3 в тестах показывали примерно на 1-2 Вт большее потребление, а современные планки памяти и вовсе могут оказаться даже более экономичными, чем их предшественники – DDR2. Некоторое количество ватт скушала связка из двух жестких дисков, крутящихся на 10000 оборотов в минуту. Но даже такие диски расходуют

не слишком много энергии. Зато настоящим ударом по блоку питания будет убойная связка из трех графических адаптеров NVIDIA GeForce GTX 280. Ориентировочно каждый из них требует 150 Вт энергии, а вся система в сборе уже хочет 750 Вт. В таком случае уже не обойтись без киловаттного блока питания, ведь в режиме пиковой загрузки, потребление электроэнергии значительно возрастает. Если слабый компьютер будет требовать питания с разницей в 20 Вт, то собранный нами в максимальной конфигурации монстр может колебаться в пределах 100-150 Вт. Но если взять такую же конфигурацию и оставить в ней всего одну видеокарту NVIDIA GeForce GTX 280, то она потребует всего 450 Вт. Тут можно будет обойтись блоком питания среднего класса, мощностью 550-600 Вт, который стоит в несколько раз дешевле суровых киловаттников. Поэтому такие блоки питания в действительности требуются лишь для сборки экстремальных систем, таких, где используется конфигурация из нескольких сверхпрожорливых видеокарт. Что касается обычных систем, то тенденция идет только к снижению энергопотребления. К примеру, если взять среднестатистический компьютер стоимостью \$600, то полтора года назад такая система потребляла питания заметно больше, чем аналогичный по стоимости компьютер сегодня. Разумеется, производительность более свежей системы будет ощутимо выше. Поэтому при выборе блока питания надо руководствоваться тем, сколько серьезных потребителей питания будет в вашей системе. Покупка более мощного процессора, смена памяти, прибавление пары жестких дисков – далеко не всегда это повод для приобретения нового блока питания.

Методика тестирования

В принципе, основная часть нашего материала именно теоретическая. Мы рассчитывали мощность систем различного уровня, выясняли, какие комплектующие наиболее заметно влияют на потребность в электроэнергии. Вторая часть статьи посвящена собственно результатам тестирования. Мы взяли наш стандартный тестовый стенд и попробовали запускать его с различными блоками питания. Имеющаяся у нас конфигурация с одной видеокартой ATI Radeon HD 4870 требовала порядка 360 Вт. При добавлении второго Radeon HD 4870 – 470 Вт. Все блоки питания мы запускали как с одной видеоплатой, так и с двумя, чтобы оценить работу БП при большой нагрузке. Разумеется, некоторые из них по умолчанию не могли запускаться с такими параметрами потребления, но это все объективно оценивалось. Цель нашего теста – выявить реальные отклонения от номинала некоторых моделей блоков питания и подтвердить те теоретические выводы, что были сделаны нами в первой части статьи.

Enermax Modu82+

С этим блоком питания система стабильно запускалась во всех режимах, прекрасно прошла стресс-тест, который длился почти час. Мы выбрали бенчмарк, встроенный в пакет Everest Ultimate Edition 4.5. Блок питания порадовал оригинальными 8-пиновыми разъемами питания. При необходимости можно отсоединить 2-пиновую планку, и он станет обычным 6-пиновым разъемом. Это намного удобнее, чем при сборке системы из нескольких видеокарт ломать голову, сколько потребуется проводов и как их подключить. В остальном это просто надежный блок питания, но полноценного теста у нас так и не вышло – даже с двумя мощными видеокартами системный блок явно не тянул до мощности в 625 Вт.



5

- + наличие Active PFC
- + удобный модульный дизайн, совмещенные 8- и 6-пиновые коннекторы питания PCI-Express
- малое количество молекс-разъемов



65\$

Seasonic S12

Откровенно устаревшая модель от Seasonic. Тем не менее, несмотря на свою номинальную мощность в 330 Вт, он смог запустить наш компьютер! Это вовсе не чудо: в свободном режиме, когда система не загружена, ее энергопотребление может быть на 70% ниже, чем в режиме полной загрузки. Блок питания успешно прошел стресс-тест на протяжении 30 минут. Это тоже нас не слишком удивило, так как даже в таком режиме видеокарта – а она является одним из главных потребителей питания, осталась не у дел. Зато первый же прогон теста Crysis CPU test вырубил систему, к счастью, не попортив блок питания. Очевидно, что блок питания способен вытянуть систему емкостью до 300 Вт, но все что выше – не в его силах. Система с двумя Radeon не запустилась.

4



соответствие номинальной мощности



малое количество 6-пиновых коннекторов

Hiper HPU-4S435-PU

Блоки питания Hiper всегда показывали отличные результаты в наших тестах. Это в целом относится и к 435-ваттной модели. Единственный ее минус – устаревшая конфигурация разъемов. К примеру, чтобы подключить к ней нашу систему видеокарт, потребовалось четыре дополнительных переходника, которые, к счастью, поставлялись вместе с Radeon HD 4870. Система отлично прошла тест с одним Radeon HD 4870, причем прошла даже Crysis CPU бенчмарк. Но с двумя Radeon'ами компьютер также отказался работать больше чем 10-15 минут. Малейший скачок загрузки приводил к выключению. Мы не стали насиловать блок питания и поменяли его на более мощный.

31\$



3



большое число молекс-разъемов



отсутствие 6-пиновых коннекторов

Название	Enermax Modu82+	Seasonic S12	Hiper HPU-4S435-PU	Seasonic M12 II	Hiper HPU-4S350	Thermaltake W0102RE
Мощность:	625 Вт	330 Вт	435 Вт	500 Вт	350 Вт	550 Вт
Система разъемов:	модульная	единый пучок проводов	единый пучок проводов	единый пучок проводов	единый пучок проводов	единый пучок проводов
Разъемов Molex:	6	6	6	8	6	8
Разъемов SATA:	9	4	2	6	6	4
Разъемов FDD:	1	1	2	2	2	2
Разъемов PCI-E:	4x 8-контактных (они же – шестиконтактные)	1x6-контактный	нет	2x6-контактных, 2x8-контактных	1x6-контактных	2x6-контактных
Размеры:	86x150x140 мм	86x150x140 мм	86x150x140 мм	86x150x140 мм	86x150x140 мм	86x150x140 мм

Seasonic M12 II

В целом – классный современный модульный блок питания. 500 Вт хватит для компьютера средней мощности, и даже более того. Блок без проблем отработал все тесты с одной видеокартой, прошел стресс-тест с двумя Radeon, однако проверку в CrysIs CPU test не осилил – в середине сцены компьютер перезагрузился. Кстати, CrysIs GPU Test он прошел успешно, правда, неизвестно, насколько раз бы его хватило. Все равно реальные 475 Вт он выдать не смог, поэтому его стоит рекомендовать только тем, у кого суммарная мощность системы не превышает 400 Вт. Небольшой запас должен оставаться.

134\$



4



отличная конфигурация разъемов питания



заметное отклонение от номинала



25\$

Hiper HPU-4S350

Старенький Hiper еще многое может! Имея номинальную мощность в 350 Вт, система не просто запустилась с мощной видеокартой, но и прекрасно прошла все тесты, включая серьезные CrysIs GPU и CPU Test, которые нагружают не только процессор, но и графический адаптер. Таким образом, блок питания практически превзошел свои возможности, так как наша система требует большей мощности, чем заявлено для этой модели блока питания. Но сразу оговоримся, каким бы удачным не был блок питания и как бы здорово он не прошел тесты, при покупке всегда надо брать модификацию, хотя бы на 100 Вт превышающую потребности вашей системы. Этим вы гарантируете стабильную работу компьютера, в случае если с качеством конкретного экземпляра не очень повезет.

4



Достойная для недорогой модели мощность и стабильность



откровенно устаревшая модель

Thermaltake W0102RE

Одна из скромных моделей Thermaltake, которая больше специализируется на выпуске киловаттных монстров, нежели вариация для народных ПК. Заявленная мощность этого блока питания как нельзя лучше подходила для нашей системы. Пусть запас и небольшой – примерно 75 Вт от максимального потребления нашего стенда, тем не менее блок питания уверенно прошел все тесты. Для того чтобы удостовериться в качестве работы, мы прогнали тесты CrysIs по несколько раз в режиме ATI CrossFire. На стабильности работы это никак не сказалось – компьютер продолжал трудиться, никаких проблем выявлено не было.

75\$



5



Отличные результаты во всех тестах



немодульная система

Выводы

Главный вывод – точный расчет конфигурации своей системы, настоящей или будущей, поможет сэкономить значительную сумму. К примеру, для нашего, казалось бы продвинутого, тестового стенда, нужен блок питания хотя бы на киловатт, стоящий порядка 280 долларов. Как оказалось на практике и после те-

оретического расчета, нам вполне хватило 550-ваттного блока стоимостью 75 долларов. На освободившиеся 200 долларов вполне можно приобрести пару жестких дисков, которые стабильно работали в составе системы. Также, как показала практика, даже устаревшие модели, мощностью 350-400 Вт, могут спокой-

но тянуть современные системы, если не прибегать к экстремальным конфигурациям, вроде двух ATI Radeon HD 4870. Поэтому, если вы намерены сделать глобальный апгрейд ПК, не торопитесь менять блок питания. Вполне может случиться так, что ваш старый способен проработать еще долгое время.

Неваляшка

Transcend StoreJet 25 mobile 320 Gb



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель жесткого диска
Samsung HM320JJ
Скорость вращения
5400 об/мин
Интерфейс
USB 2.0
Интерфейс накопителя
SATA
Размеры
134x80x18.8 мм
Вес
206 г

Чтобы оценить старания инженеров Transcend, нам пришлось разобрать диск на составляющие. Здесь же выявился первый недостаток модели – сменить встроенный жесткий диск можно, но очень сложно, вполне вероятно, что после этого собрать корпус обратно не выйдет. Надо сказать, что у многих других внешних накопителей предусмотрена возможность смены винчестера. Зато сам жесткий диск посажен на массивное резиновое шасси, которое крепится к внутренней части корпуса. Слой резины толщиной примерно 7-8 мм надежно защищает от повреждения. Сам корпус – выполнен из мягкого пластика. Интересно, что на пластиковый корпус натянут резиновый чехол, толщиной примерно 4-5 мм. С таким уровнем защиты диск мо-

жет выдержать падение с высоты рабочего стола. Что мы и решили проверить, уронив самым естественным способом винчестер на пол. И для верности сделали это несколько раз. Предварительно мы записали на него примерно 4 Гбайт данных: программ, фотографий, видеороликов. После того как винчестер завершил свои полеты, мы подвергли записанные на нем данные проверке: программной и, так сказать, реальной – запуском программ, просмотром фото и видео. Все прошло без проблем: все данные считывались, а программы проверки поверхности жесткого диска не нашли каких-либо ошибок и сбоев. Тест, мы считаем, пройден успешно, этот диск можно смело рекомендовать рассеянными пользователям, а также тем, кому придется работать в тяжелых условиях (трудно представить каких, но все же).

Внутри накопителя Transcend установлен жесткий диск Samsung новой версии HM320JJ, на момент написания этих строк, его характеристик еще не было на сайте компании. В общем и целом, винчестеры Samsung неплохо зарекомендовали себя в мобильных накопителях. Доставшийся нам экземпляр также показал отличные данные по времени доступа, средней скорости чтения и записи, ничем не хуже аналогов. Радует график чтения: практически ровная прямая от начала и до конца, причем, как до нашего теста, так и после него.

В комплекте также поставляется Y-образный USB-кабель, винчестер не требует дополнительного питания. Также имеется диск с фирменным программным обеспечением, которое активирует функцию резервного копирования данных. Работает это следующим образом: выбранные папки, при нажатии кнопки на корпусе накопителя автоматически сохраняются на мобильный диск. Все достаточно просто и без каких-либо дополнительных опций. Также мы протестировали диск на работу с питанием от одного USB: накопитель заработал, как на настольном ПК, так и с ноутбуком. Никаких проблем и сбоев в работе не было.

155\$



РЕЗУЛЬТАТЫ

Случайная скорость доступа	20.6 мс
Пакетная скорость чтения	36.2 Мбайт/с
Средняя скорость чтения	34.6 Мбайт/с
Средняя скорость записи	24 Мбайт/с

- + ударопрочный корпус
ровный график чтения, высокая скорость
- несъемный накопитель

Выводы

Отличный накопитель, который радует не только скоростными характеристиками, но и высочайшим уровнем надежности. В продаже встречается масса более эlegantных моделей с хромированными корпусами, вставками из золота и алюминия. Но все потраченные на эти эк-

земпляры деньги вылетят в трубу вместе с данными на диске при падении его на пол. Конечно, кидать Transcend StoreJet 25 из окна тоже не рекомендуется, но с десятков падений из рук и со стола он переживет точно. Соответственно, на наш взгляд, более выгодно приобретать имен-

но такой накопитель, который проживет значительно дольше своих конкурентов. К сожалению, заменить встроенный в него накопитель очень трудно, а без потери гарантии и вовсе невозможно.

Смешной тест

Foxconn Datalife A79A-S



ТЕКСТ

Аврорин Кирилл

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:

AMD790FX + южный мост SB750

Поддерживаемые процессоры:

AMD Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Athlon 64, Sempron на AM2 сокете и Phenom FX, Phenom на AM2+ сокете

Память:

4xDIMM DDR2 DIMM, 533–1066 МГц, до 8 Гбайт

Слоты расширения:

4xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 1xPCI 32-бит

Поддержка нескольких видеокарт:

ATI CrossFireX

Южный мост:

6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD
Выходы на задней панели: 2xPS/2, 6xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 2xE-SATA, 2xGbE LAN, коаксиальный выход, оптический выход, аудио 7.1

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:

Phenom X4 9950 Black Edition

Видеокарта:

ATI Radeon HD 4870

Память:

2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

Жесткий диск:

RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-привод:

LG GSA-N62N

Корпус:

GMC R2 TOAST

Блок питания:

ThermalTake W0131RE 850W

Операционная система:

Microsoft Windows Vista Ultimate

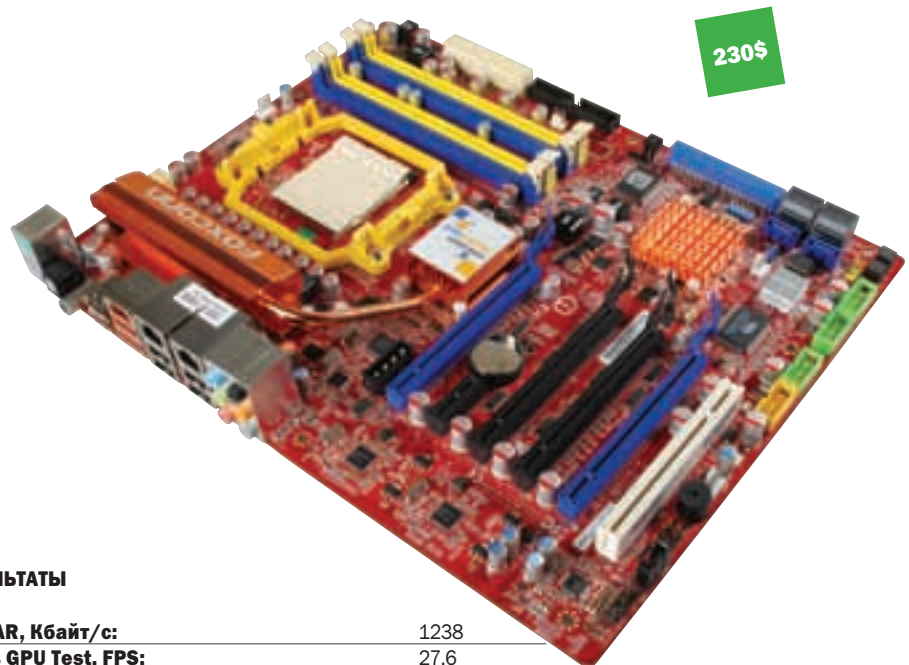
Не так давно состоялся анонс новейшего набора системной логики от AMD – 790FX. Если быть точным, было представлено целое семейство чипсетов, из которых флагманским как раз и является 790FX. Ключевые особенности разработки – поддержка четырех шин PCI-Express X16 (с некоторыми ограничениями), полноценная шина HyperTransport 3.0 со скоростью передачи данных 20,8 Гб/с (2.6 ГГц), поддержка памяти DDR2-1066 и множество менее значимых технологий. У нас на тесте побывала одна из самых оснащенных плат на базе AMD 790FX – Foxconn Datalife A79A-S.

Начать обзор хочется именно с ключевой особенности AMD 790FX, которая, в свою очередь, выделяет Foxconn A79A-S на фоне аналогичных по классу решений, в том числе и для платформы Intel. Набор системной логики AMD 790FX включает в себя контроллер шины PCI-Express, состоящий из четырех отдельных модулей, каждый из которых отвечает за функционирование слота PCI-Express X16. Четыре модуля объединены в две пары, и если в системе используется два графических адаптера, то в этом случае они работают на полной скорости шины, в режиме PCI-Express X16. Если же установлено четыре адаптера, то скорость сокращается до PCI-Express X8 для каждого из них. Но учитывая высочайшую производительность общесистемной шины HyperTransport 3.0, потери при работе в режиме PCI-Express X8 будут минимальны, если вообще скажутся на реальной скорости.

Технология ATI CrossFireX крайне интересна: она позволяет устанавливать несколько графических адаптеров разного уровня, комбинировать как мощные, так и бюджетные видеокарты. Что касается конкурирующей технологии NVIDIA SLI, то она пока ограничена максимум тремя одновременно работающими графическими адаптерами, а также требует установки одинаковых плат, что повышает общую стоимость системы. Все преимущество чипсета AMD 790FX в полной мере относится и к материнской плате Foxconn A79A-S. Единственный недостаток огромного числа слотов PCI-Express X16 – всего лишь один стандартный слот PCI. Поэтому если у вас есть необходимость в дополнительном оборудовании, придется либо разыскивать PCI-Express версии плат, либо выбрать другую материнку.

Foxconn A79A-S выглядит достаточно скромно, плата не относится к экстремальным оверклокерским моделям. Однако имеющаяся система охлаждения достаточно эффективна. Южный и северный мосты закрыты медными радиаторами, соединенными между собой одной теплопроводной трубкой. Вентиляторов на плате нет. Модель поддерживает различные варианты разгона, как автоматического, так и настраиваемых вручную опций. Можно без проблем менять тайминги памяти, параметры работы процессора, напряжение отдельных компонент платы и многое другое. В принципе, это достаточно стандартная опция BIOS, никаких удивительных особенностей не найдено. На редкость удачно выбрана компоновка задней панели. Здесь можно найти коаксиальный и оптические выходы, два порта E-SATA – весьма актуальной технологии, шесть USB 2.0 и неплохой 7.1-канальный аудиокодек на ос-

нове чипа Realtek ALC888SDD. Из полезных качеств отметим кнопки включения и перезагрузки, размещенные непосредственно на печатной плате, индикатор ошибок и удобные разъемы для подключения дополнительных USB и FireWire портов. Проведенные нами тесты в стандартной конфигурации с одной видеокартой нас не удивили: чипсет редко позволяет вырваться системе вперед, поэтому разрыв в несколько кадров в секунду вполне типичен для сравнения системных плат. Свой потенциал эта модель раскроет, во-первых, за счет отличной компоновки дополнительных портов и разъемов, а, во-вторых, в составе системы из четырех одновременно работающих графических адаптеров. В этом случае плата может не просто стать основой мощнейшего ПК на базе платформы AMD, но и побить результаты флагманских систем на базе Intel и NVIDIA Triple SLI.



230\$



четыре разъема PCI-Express X16



не помешал бы встроенный Wi-Fi адаптер, хотя бы в качестве опции

РЕЗУЛЬТАТЫ

WinRAR, Кбайт/с:	1238
Crysis GPU Test, FPS:	27.6
PCMark'05, Marks:	7156
3DMark'06, Marks:	11883
Unreal Tournament 3, FPS:	92.56

Выводы

Предполагаемая розничная цена платы – \$230, это немного для топового решения, позволяющего построить сверхмощную систему. Приятно, что за эту стоимость пользова-

тель получает не очередной набор программных технологий, которые, в принципе, могут быть реализованы и на более доступных платах, а реальное преимущество в лице четырех

шин PCI-Express X16. Если при покупке самых мощных и продвинутых решений вы продолжаете руководствоваться здравым смыслом – Foxconn A79A-S будет лучшим выбором.



Слева: Отличный подарок детям – роботизированный щенок. Все умеет, только бегать пока не научился.

Справа: Вторая версия Robosapien мало чем похожа на своего предшественника. Особенно нам понравилась возможность взаимодействия с «питомцами» той же серии – Roboraptor (динозавр) и Robopet...(подобие пса)



Я, робот

Технологии в радость!

Роботы уже давно не являются элементом фантастики. Многие из них вполне можно купить в магазине, как компьютер или фотокамеру. При этом, их возможности постоянно растут и в скором времени, они смогут во многом нам помогать.



ТЕКСТ
Евгений Попов

В прошлом выпуске мы рассказывали про искусственный интеллект и некоторые модели механических и человекоподобных устройств. Все они, как выяснилось, стоят немалых денег, и только весьма обеспеченные люди могут позволить себе покупку такой игрушки. В этот раз было решено расширить рубрику и рассказать о роботах, которые не только предназначены для досуга и развлечения, но и стоят достаточно дешево.

От Форда до WALL-E

Значительным толчком к созданию роботов с манипуляторами послужили работы легендарного бизнесмена и конструктора Генри Форда. Личные разработки были посвящены автоматизированной сборке автомобилей. Весь процесс был разбит на множество мелких операций, что снижало уровень требований к квалификации рабочих и затраты на изготовление. Первый запатентованный робот был создан неким Поллардом. Машина, изготовленная в 1934 году, отвечала за покраску поверхностей. Сегодня роботы не только отвечают за производственные процессы, но и способны радовать своих обладателей в часы досуга. При этом уже абсолютно не обязательно расставаться с целым состоянием. Мы уделим внимание тем роботам, которые обладают интересными функциями. Повышению спроса на роботизированные игрушки сначала способствовала литература, затем кино, а сегодня уже мультфильмы. Особой популярностью среди детей и взрослых пользовался мультфильм про робота-мусорщика WALL-E. Неудивительно, что многие производители взялись за реализацию

робота. Сегодня в продаже можно найти модели-копии в большом диапазоне цен – от \$150 до \$500. Базовые модели умеют только издавать звуки и реагировать на прикосновение. Их и роботами назвать сложно – простая игрушка, которая надоеет через 20 минут. Самое дорогое устройство, WALL-E Ultimate Control, оснащено пультом управления. Сам по себе мыслить такой робот не может, но набор опций поистине великолепен. Во-первых, модель крайне похожа на оригинал. Выдержано звуковое сопровождение, жестикуляция. Предусмотрены глаза – бинокли, возможность реакции на голосовые команды. Во-вторых, он обладает передовым микропроцессором, который позволяет роботу обучаться, самому преодолевать препятствия и обладать собственным характером и реакцией на происходящее.

Мой техногенный питомец

Кроме популярного Aibo можно найти в продаже большое количество других моделей, которые по функциональности не уступают решению от компании Sony. Например, щенок по имени «Бисквит» – Biscuit My Lovin' Pup. Пушистая зверушка куда симпатичнее Aibo. В комплект входит расческа и косточка, которую щенок сначала обнюхает, а потом съест. Собака двигает глазами, ушами и снабжена отличной звуковой реакцией и мимикой на поглаживания, почесывания и голосовые команды. Лечь, сесть, дать лапу – все это щенок делает по приказу. Для тех, кто предпочитает более экзотических животных можно порекомендовать Roboboa. Этот роботизированный питон обладает множеством эффектов, возможностью движения и адаптации к окружающей среде.

Змею можно использовать и как помощника в быту. Будильник, светильник, комнатный охранник – все это входит в набор базовых функций Roboboa. Цена такого решения \$180. Но роботы бывают не только наземными. Вообще сегодня можно приобрести большое количество вариаций на тему животного мира. Еще в начале девяностых в США были очень популярны медведи-няньки. От обычных плюшевых Тедди они отличались наличием встроенного магнитофона. В отсек на спине вставлялись кассеты с песнями или сказками. Сегодня можно купить не то что медведя – даже шимпанзе или пони. Лошадка по имени «Ириска» стоит всего \$700. Бегать и прыгать она, конечно, не может, но зато умеет вилять хвостом, грызть морковку, дышать и вращать головой. Особняком стоят роботы, которые используют повадки представителей животного мира, но не являются механизированными прототипами братьев наших меньших. Примером может служить Roboquad, который копирует поведение крабов, хотя сам больше похож на дроида из «Звездных войн». Потрясающая пластика и свобода движений, крайне высокая чувствительность к препятствиям и адаптация к окружающей среде. Датчики позволяют роботу осуществлять навигацию и в ночное время суток. Четыре лапы помогают не просто крепко стоять и уверенно передвигаться, но даже танцевать и выполнять другие интересные трюки. Следует отметить, что роботы бывают не только наземные. Не так давно компания WowWee, которая является автором многих разработок, представила свою модель механической стрекозы. Фактически это был первый в мире летающий робот.

Здесь нет пропеллера или аналогичного двигателя. Стрекоза Flytech Dragonfly фактически имитирует поведение настоящего насекомого. С поразительной реалистичностью игрушка может парить и лавировать в воздушном потоке. Пользователь имеет возможность управлять передвижениями с помощью контроллера на базе мини-джойстиков. Любители консольных игр адаптируются за считанные секунды. Пульт работает на расстоянии до 15 метров. При этом можно использовать две отдельные частоты, чтобы две стрекозы могли находиться в одном поле действия. Стоит такая радость всего \$110.

Дроиды в миниатюре

Рынок роботов, которые по своей внешней конструкции напоминают человека, достаточно велик. Удовольствия от них гораздо больше, нежели от робо-щенков и вездеходных машин на пульте управления. Примером классического гуманоида может служить Robosapien, который был выпущен уже в двух версиях. Игрушка реагирует на внешние раздражители. Умеет садиться, вставать, ложиться. Предусмотрена многоуровневая реакция на внешние раздражители. Робот может играть в мяч и боулинг, причем все необходимое, включая кегли, имеется в комплекте. Все движения плавные и в то же самое время отточенные. Встроенная система цветового видения позволяет роботу распознавать цвета (синий, красный, зеленый); осуществляет интерактивное взаимодействие с людьми. Если поднести руку к голове робота, он автоматически уклоняется и выражает голосом недовольство. Препятствия, край стола – все это робот может распознавать и преодолевать. Лазерная указка или пульт могут быть использованы как световой навигатор. То есть робот при определенных настройках будет следовать за пятном. Можно приобрести также модели Roboraptor и Robopet, которые могут взаимодействовать с роботом и играть с ним. Цена такого решения составляет около \$320. И, наконец, вершина эволюции – модель от Tomu Corp. Робот, о котором написано немало обзоров, ставший участником битв механических машин и мечтой многих людей по всему миру. Он умеет действительно многое. На первый взгляд он неуклюж, но один момент – и i-Sobot (именно так его окрестили производители – к iPhone и другой продукции Apple игрушка отношения не имеет) может плясать на одной ноге, отжиматься, становиться в стойку кун-фу и совершать многочисленные удары. Программно пользователь может создавать связки из действий. В словарный запас робота входит около 200 слов и фраз на английском языке, а воспринимает он около 10 голосовых команд. Цена такого робота составляет \$600.

Развлекай меня!

Особый интерес у потребителя вызывают роботы, которые не обязательно могут бегать или прыгать. Достаточно небольшой детали, и спрос будет потрясающим. Медиа-роботы стали уже отдельным классом устройств. Что за этим кроется, наглядно демонстрирует последний продукт от компании Sony, которая обожает радовать пользователей своими инновационными во всех отношениях продуктами. Речь идет о роботе Rolly. Производитель, тем не менее, предпочитает именовать игрушку не иначе как Sound Entertainment Player. В принципе, устройство сочетает в себе функции танцующего робота, MP3-плеера и внешней акустической системы. Робот собран де-факто в пластиковом

яйце, с каждой стороны которого предусмотрены пластиковые лепестки, обладающие возможностью двигаться в такт музыки самым необычным образом. Игрушка поистине потрясающая, и словами описать те действия, что выполняет Rolly, невозможно – лучше найти видеоролики в Интернете и понаблюдать за роботом воочию. Новые танцевальные движения, способы реагирования – всему этому пользователь может научить сам или просто обновить прошивку на сайте производителя. Стоит Sony Rolly, ни много ни мало, \$700, а отдельно за чехол к нему придется отдать \$110.

Любители высоких технологий без сомнения оценят, возможно, один из самых интересных проектов 2008 года в области робототехники от компании WowWee. Мобильный автоматизированный шпион Rovie – это уже не просто развлечение. Робот стоимостью \$750 будет патрулировать дом или даже местность и передавать видеоданные, снимаемые с помощью миниатюрной камеры на компьютер. Технология Northstar создает GPS-навигацию на микроуровне, позволяя Rovie знать строение вашего дома от точки до точки. В качестве устройства передачи связи используется Wi-Fi с поддержкой протоколов 802.11b/g. У робота есть база. Машина автоматически пристыковывается к ней для подзарядки. Обход препятствий возможен с помощью трехосевого расположения колес. Маршруты можно настраивать или просто отдавать команды на передвижение. Если сбить робота с маршрута, то он автоматически сам на него вернется.

Роботы будущего

Все эти технологии, реализованные в микросхемах и недорогом пластике, когда-то стоили жутко дорого. Некоторые до сих пор являются пределом мечтаний фанатов высоких технологий. Чтобы описать то, что может уже завтра оказаться на нашем столе, достаточно всего двух примеров. Робот Asimo от компании Honda уже приводился в качестве примера в наших прошлых материалах. Эта машина может не только передвигаться со скоростью 6 км/ч, но еще и выполнять другие задачи. Она стала результатом многих лет работы десятков ученых и технологов, потребовала вложения огромных средств. Теперь Asimo может не просто выполнять все основные функции: бегать прыгать, ложиться, садиться, вставать. Он способен быстро обучаться – и это главное. Такого робота сегодня не купить (Honda принципиально не продает своих Asimo), и остается только ожидать реализации более дешевых решений. Второй пример длительное время был секретной разработкой министерства обороны США. Но долго скрывать такую прелесть просто невозможно. Мобильный адаптивный транспортер Big Dog, созданный компанией Boston Dynamics совместно с Foster-Miller, Jet Propulsion Laboratory и Harvard University Concord Field Station, поначалу просто пугает. Он действует настолько натурально, что просто начинаешь верить, что это не робот, а какой-то непонятный мутант, модифицированный организм. Гироскоп, система бинокулярного зрения – все это позволяет устройству весом 75 кг переносить 154 кг груза, двигаться по труднопроходимой для человека местности со скоростью 5,3 км/ч. Передвижение такой машины контролирует компьютерная система, которая фиксирует данные с большого количества сенсоров. **СИ**

Справа: Достаточно специфичный робот в виде питона представлен в версии RoboBoa. Ключевой особенностью является передвижение и адаптация к окружающей среде.



В марте этого года Boston Dynamics объявила о втором поколении робота Big Dog, который теперь может продолжать движение после сильного удара сбоку и подниматься без посторонней помощи.

Внизу: Робот-плеер от Sony под названием Rolly танцует под музыку и реагирует на звуки весьма оригинально.



Внизу: Робот от Honda может не только бегать, но еще и пластично танцевать, кататься на скейте и играть в футбол.



Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru_gameland](http://ru_gameland.livejournal.com) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

«Страна Игр» рекомендует

Mount & Blade



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
TaleWorlds

Симулятор средневекового рыцаря, где вы можете стать разбойником или благородным лордом, сами выбирая себе приключения. На мелкие недостатки быстро перестаете обращать внимание, слишком уж затягивает «сам процесс».

Spore



Платформа:
PC
Жанр:
strategy/simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Коллекция простых, но мощных 3D-редакторов или симулятор Жизни, Вселенной и Всего Остального? Даже те, кто активно хают Spore в целом, обязательно находят для себя хоть одну привлекательную стадию игры. Ждем первых дополнений!

Soul Calibur IV



Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Project Soul

Soul Calibur избавился от прорех в балансе и боевой системе и ожидаемо стал одним из лучших файтингов современности – красивым, технологичным, увлекательным развлечением даже не на месяцы – на годы!

Star Wars: The Force Unleashed



Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action, slasher
Зарубежный издатель:
Lucas Arts
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Lucas Arts

Каждый поклонник «Звездных войн» просто обязан сходить в кино-театр на «Войны клонов» и пройти The Force Unleashed на любимой консоли. Отличная игра и интересное кино в одном флаконе? Почему бы и нет!

Блогосфера

- Билль о правах геймеров или «наше светлое», с.176

Письма

- 11 вопросов к окружающим, с.182
- А сами?, с.183
- Почему?, с.183
- Популярная тема, с.184
- CRPG vs. JRPG, с.184

Комикс

- Выпуск 19: «Здравствуйте, я ваша тетя!», с.192

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Самая лучшая платформа сейчас – Nintendo DS. В зависимости от настроения играю в Elite Beat Agents, Hotel Dusk, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, The World Ends With You. Моя любимица – Advance Wars: Days of Ruin (американская версия). Сюжетный режим почти пройден; впереди – бои по Wi-Fi с нашим бывшим главредом, Михаилом Разумкиным. Вместе с ним, Натальей Одинцовой и оператором мы летим на Tokyo Game Show, вот по дороге и выясним, чья тактика круче!

СТАТУС: Кавальный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Advance Wars: Days of Ruin

Артем «cg» Шорохов



Пока весь френд-лист в Live гоняет по старой памяти Gears в предвкушении второй части, я, кажется, все-таки заболел идеей склеить из The Force Unleashed игрофильм (и даже научился имитировать пыхтеные Вейдера). Но, конечно, лень победит, если коллеги не помогут (а они помогут – вопрос в том, кому). Да еще на подходе новая Guitar Hero (которую, в отличие от многострадальной Rock Band, кажется, все-таки издадут в России), так что будет ли время на что-то еще?

СТАТУС: Shoot you baby one more time! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Viva Pinata: Trouble in Paradise

Наталья Одинцова



Сажусь за клавиатуру и сразу пытаюсь нащупать нужные клавиши: WASD отвечает за передвижение, IJKL заменяет привычные четыре кнопки джойпада. Пробел – R1. Вот чем оборачивается досадная оплошность – сам джойпад забыт дома! А тут версия DMC в тестовом компьютере в дисковом отделе обосновалась, никак мимо пройти нельзя. Ведь домашний PC при попытке знакомства с новинкой просигналил, что Granado Espada еще осилит, а DMC4 – уже нет.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Devil May Cry 4 (PC)

Юрий «Voron» Левандовский



Похоже, осень вступила в права окончательно и бесповоротно, дождь, холод и неуютность улиц прилегают. Ролики достаю все реже, крытые залы переполнены... Что ж, вот и настало время пройти все не пройденные на консолях хиты, вернуться к Gran Turismo и заброшенной на лето бас-гитаре, а там, глядишь, и Новый год, зима, снег. Хотя лучше бы снова вернулось лето, а то как-то совсем незаметно оно прошло мимо нас.

СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** SC 4, Бас-гитару, Yo-yo

Илья Ченцов



Если я до послезавтра успею написать аннотации ко всем 69 играм, участвовавшим в конкурсе Bootleg Demakes, то наш дисковый отдел, возможно, соизволит выложить их на DVD «Страны Игр». На носу (то есть уже идет, но вы его еще застанете) тем временем новый конкурс: The Retro Remakes 2008 Big Competition. Записаться в участники можно до 23 ноября, представить свою работу на суд, э-э, судей – до 6 декабря. Итоги будут подведены в начале следующего года.

СТАТУС: Sexy fun! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Worms Open Warfare 2 (PSP), Sexy Seaside Beachball (PC)

Сергей «TD» Цилюрик



Никогда не любил онлайн-мультиплеер. Собрать компанию – за Mario Party или тем же «Манчкином» никогда не было проблемой, и живое общение во время игры добавляло уйму удовольствия. В пользу онлайн меня переубедила комбинация Skype и Team Fortress 2. От первого – общение, от второго – командная игра, сбалансированный и разнообразный геймплей, регулярные апдейты. Играем уже год кряда – и не надоело ни капли.

СТАТУС: Gentlemen **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy IV DS, Team Fortress 2

Александр Солярский



Экспансия веселого сумасшествия продолжается. Пока Wren грезит о чемпионском титуле в Soul Calibur 4, Одинцова проходит DMC 4 на, помилюй господи, клавиатуре, а Ворон обдумывает детали проекта «Wii монтаж», который, по его мнению, составит достойную конкуренцию Wii Music, мы с Артемом Шороховым пытаемся выполнить послеобеденный «пистолетик», не нанеся вреда своему здоровью. А что новенького у вас?

СТАТУС: не Оби-Ван **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Armored Core 4, Crysis Warhead

Денис «SpaceMan» Никишин



Спустя пять лет решил вновь поиграть в Magic: The Gathering. Много воды утекло с тех пор, как я последний раз брал карты в руки. Сменилась куча сетов, издали черный «Гнев Бога», «контрспел» стал стоить три маны, и, наконец, Магия заговорила по-русски. С последним не обошлось без курьезов. Как вам такие названия заклинаний: «Единство облегчения», «Кровочешуячатый древо-жог», «Невообразимый намек» или «Конец Порчеглаза»? Драфты без слез играть не получается...

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 3

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.



Сегодня у нас лишь один пост, зато какой! «Билль о правах геймера» хоть и был написан за рубежом, но в наших условиях огромной популярности PC-игр особенно актуален. Вряд ли найдется несогласный с этими простыми десятью пунктами! Рассуждения о том, почему они так и не выполняются, вы можете видеть в комментариях.

Билль о правах геймеров или «наше светлое».

holyholyshtit

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Знаете, какой шутер вот уже год не стареет ни капли? Team Fortress 2. А все потому, что он удовлетворяет этому самому биллю, что обсуждается в Блогосфере – третьему пункту в особенности. Творения энтузиастов на тематику TF2 мы и представляем вашему вниманию.

Горячо обожаемая Gamasutra с улыбкой на загорелом лице представила вниманию обществу... ВНИМАНИЕ!!! «Билль о правах геймера» (http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=20027), пункты которого касаются PC-индустрии. Стоит перечислить восхитительное содержание на родном славянском наречии (<http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=52480>):

1. Геймер должен иметь право возвращать неработающие игры, получая полное возмещение затрат.
2. Геймер должен иметь право требовать, чтоб игры выпускались в законченном виде.
3. Геймер должен иметь право ожидать значимых апдейтов после релиза игры.
4. Геймер должен иметь право требовать, чтоб для игры не приходилось запускать апдейтеры или менеджеры закачек.
5. Геймер должен иметь право ожидать, что минимальные системные требования соответствуют адекватной работе игры на компьютере с такой конфигурацией.
6. Геймер имеет право ожидать, что игры не будут устанавливать скрытые драйверы или другой потенциально опасный софт без их согласия.
7. Геймеры должны иметь право скачивать последние версии игр, которыми владеют, в любое время.
8. Геймеры должны иметь право на то, чтоб разработчики и издатели не рассматривали их как потенциальных преступников.
9. Геймеры должны иметь право на то, чтоб однопользовательские игры не требовали при запуске подключения к Интернету.
10. Геймеры должны иметь право на то, чтоб игры, установленные на жесткий диск, не требовали наличия CD/DVD в приводе.

Там же, на Gamasutra, положения «Билля» прокомментировал Брэд Уорделл (Brad Wardell) из Stardock. Например, он отмечает, что имея дело с консольными играми, всегда знаешь, что они проходят через ОТК (в советском смысле слова – Отдел Технического Контроля) Microsoft, Sony или Nintendo и, по крайней

мере, работать они будут. В случае игр для PC все сложнее и печальнее. Не факт, что игра запустится (и будет правильно функционировать) даже на достаточно мощной по железу машине. В принципе, после изучения «десяти заповедей», приходишь к выводу, что ничего нового в этом тексте не сказано, но как бы хотелось, чтоб в реальности все происходило именно так.

Кстати, у Уорделла спросили, общался ли он по поводу своих тезисов с неизвестным PC Gaming Alliance. Выяснилось, что такого общения не было.

Однако PCGA обратила внимание на выступление Stardock и прокомментировала его устами своего президента Рэнди Стада (Randy Stude). «Мы приветствуем любую инициативу, продвигающую и поддерживающую PC-гейминг», – заявил он, добавив, что в «Билле» содержится немало ценных мыслей, особенно по поводу минимальных системных требований.

Стад пригласил персонально Уорделла и других членов команды Stardock присоединиться к альянсу, чтоб вести совместную работу по поиску решений, которые способствовали бы развитию этого сектора индустрии интерактивных развлечений.

Это все к чему? Универсальная часть игрового рынка в бездонном отверстии – товарищ Кармак и мистер Тейлор в своих последних выступлениях говорили именно об этом. Оптимизм господина Ньюелла (который Гейб разделяют немногие. Издатели и разработчики видят выход в культивировании рынка консольного, а вот «Орден пи-си-рыцарей» предлагает вышеизложенное решение. Вопрос лишь в том, реализуемо ли...

Если бы данные... кхм... заповеди имели столь серьезное и яркое значение, кои отмечено было в словах вышеупомянутых специалистов, то на них бы обратили внимание, и реализация их была бы не за горами. А если короче, то: «Все видят, все слышат, все знают, все понимают... никто ничего не делает». Конечно, есть отдельные личности или даже целые организации, которые пытаются бороться за права геймеров, продвигая в массы вышеизложенные требования... но при взгляде на то, что творится с рынком PC-игр, становится видно, что то ли они требуют от издателей недостаточно агрессивно, то ли издатели слишком глухи.

В любом случае это напоминает анекдот: Заседание мосгордумы.

– Я предлагаю взять и перенести все игральные заведения, а также отдельные автоматы за черту города в отдельный городской комплекс.

– Кхм... но... до этого уже давным-давно додумались...

– До этого уже давным-давно додумались, а я предлагаю уже додуматься это сделать!

Так же и здесь. :-)

Раз уж в первом предложении было написано «С одной стороны», то пора написать, что же «с другой». А «с другой стороны» вот что. Другая сторона – это сторона издателей, которые с огромным пессимизмом взирают на рынок компьютерных игр. Товарища по фамилии Кармак знаете? Ну, так вот он сказал, что в возрождение (!) PC как игровой платформы он не верит! Возрождение... не «возвращение утраченных позиций», а именно «возрождение»...

Если срезюмировать «взгляд с другой стороны», то получается буквально следующее: игровым издательством рынок компьютерных игр видится настолько безнадежным, что им уже, по большому счету, «по»...



light_messiah

С одной стороны, хочется поправить монокль, почесать бородку и сказать: «Видите ли, голуб-





holyholyshtit

Срезумированное видится лишь вер-хушкой айсберга. Очевидной, однако поверхностной. Только вот ведь незада-ча – внешне индустрия и рынок начинают напоминать некую политическую машину, механизмы которой если и работают, то в принудительном порядке, причем при-нуждать необходимо безальтернативными способами.

Иными словами, рынок реагирует – ма-шина работает. Наоборот – слишком рискованно и неэкономично. Прежде, чем возродить PC рынок, надо бы все как сле-дует похоронить. А вот хоронить куда как рановато ;)

Популярная платформа страдает от пиратс-тва – основной аргумент, звучащий в пос-леднее время из уст ведущих деятелей. Да только на Гамасутре не олени пасутся, и неспроста эти десятипунктовые буквы опубликовали. Прежде чем вопить во все динамики о нарушении прав правообла-дателей, неплохо бы задуматься, что пра-вообладатели о качестве своей продукции в последнее время заботятся все меньше и меньше: плохая оптимизация (яркий пример – Crysis), откровенная «сырость» конечного продукта (сплошь и рядом, хотя бы Gothic 3), отсутствие приличного саппорта и плюшек для обладателей ли-цензии и прочие радости. О последнем, кстати – Valve потому и пляшет совсем в другую сторону, ориентируясь на «жмури-ка». Цифровая дистрибуция, награды-ачив-менты, регулярные обновления, более чем приличный саппорт и тесная интеграция с комьюнити. Многие мои друзья за удо-вольствие считают просто «купить что-то в Стиве» O_o

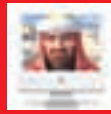
Теперь об уместности верхних букоф. Бурное развитие Casual рынка, и, как следствие, сумасшедшая конкуренция в этой сфере приводит к повышению качества конечной продукции. Продажи топовых и близких к ним проектов (неделя в топе Real Arcade например) позволяют закрыть глаза на врезники, где эти про-екты в ассортименте предлагаются совер-шенно бесплатно. Стоимость же больших проектов в сотни раз превышает затраты на производство своих маленьких родс-твенников, равно как временные рамки увеличиваются в пропорции. Всплывает шкурный интерес, и вот мы имеем стрем-ление временные рамки сжать, тем самым снизив затраты и увеличить рентабельность. Что крайне негативно ска-зывается на конечном качестве :(Потому что игры – это вам не конвейер. Творчество десятков и сотен (местами тысяч) людей нельзя измерить деньгами, сведя все к сухим цифрам и высчитав дымящийся вкусным баблом остаток. Творческий экстаз – он индивидуальный,

и слить воедино это самое творчество без элементарного контроля качества есть панихида по продажам. Потом еще возмуща-ются, чего ж наш многолетний и многомил-лионный труд так дерьмово продается-то?! А игры-то не винегрет, где арт, код, дизайн, музыка и другие наработки можно скинуть в тазик, обильно смазав золотистым пи-аром. Игры – это торт, чи компоненты не только нужно приготовить, но и придать им красивую форму, дать пропитаться кремом в холодильнике, а потом уж украшать. И вот куда все это оленеводческое хо-зяйство будет смотреть только себе под ноги, ничего более ягеля им не светит. ЗЫ: Печально, что и на консолях начинае-твориться сущий бардак. Некоторые пос-ледние проекты на PS3 режут глаз, нос, уши и вообще стимулируют понос O_o



light_messiah

Ну, насчет заботы правообладателей о качестве своей продукции, тут палочка немножко так перегнута. Каждый отвечает сам за себя, и я не думаю, что разра-ботчики ставят своей целью намеренно выпускать «сырую» продукцию. Но это и ежу понятно. Просто иной раз и овчинка выделки не стоит. Простейший пример, последняя часть DMC, выпущенная для ПК... Провал, продажи мизерны. Мало того, что она в мультиплатформе лучшая, так и имеет качественную оптимизацию – то есть разработчики постарались не ударить в грязь лицом и развеять стереотипы про «говно-порты», возникшие с момента пор-тирования DMC3 и DMC4 на PC. То есть, потратив не мало сил и бабла, Сарсом осталась у разбитого корыта.



mirolub_wp_com

Не вижу пункта «геймер является собствен-ником купленной копии игры и имеет пра-во делать с ней все, что не противоречит законодательству той страны, в которой он проживает».

Это я к тому, что если читать лицензионное соглашение – то я по правам обладаю правом, равным праву взявшего в прокат фильм. Я даже не имею права тупо пере-продать копию официально в третьи руки. А так, все красиво на бумажке. А вы по-пробуйте заставить у нас, например, НЕ покупать очередную глюкавую бетаверсию Сталкера от 1С по цене в полтора раза выше обычной. И объяснить жаждущим пошпилить по зоне, что если они и дальше будут есть, что им дают, то скоро вообще играть на PC будет не во что.



sonny_filin

Можно попробовать посмотреть на пробле-му с точки зрения продавцов, точнее, с точки зрения «держателей» рынка. Думаю, что рынок PC игр нужен не только и не столько изда-телям софта, сколько производителям железа. Тот же Crysis, до него Half-Life 2, Doom 3, прак-тически вся линейка NFS, Test Drive Unlimited, Oblivion – все они стали целенаправленной и агрессивной рекламой нового железа. При-чем реклама железа начинается на первых этапах разработки проекта, тогда же заявля-ются и минимальные системные требования. Со временем, параллельно продолжающей-ся разработке, появляются более мощные же-лезки, и проект частично переориентируется под них, становясь рекламной уже следующе-го поколения видеокарт и процессоров. При этом минимальные системные требования становятся неактуальны, но отказаться от них разработчик и издатель не хотят. Производителям железа, получающим с рын-ка PC игр большУю часть годового дохода, выгодно сложившееся положение. Любые попытки контроля качества приводят к необ-ходимости создать единую рекомендуемую иг-ровую платформу, которая будет актуальна 3-4 года. Такая инициатива уже неоднократно высказывалась и благополучно сводилась на нет лоббистами железных дел мастеров.



albukerci

Забавно, пункт 2 и 3 противоречат друг другу: 2. Геймер должен иметь право требовать, чтоб игры выпускались в законченном виде. 3. Геймер должен иметь право ожидать зна-чимых апдейтов после релиза игры. Игра должна выходить в законченном виде, при этом в ближайшее время должны вый-ти важные апдейты? Если игра действительно вышло полностью отшлифованной, то ника-кие апдейты совсем не нужны.



holyholyshtit

Под «значимыми апдейтами» могут подразу-меваться мелкие дополнения-плюшки ;) Вон, ачивменты в играх на PS3 вводят – апдейт мелкий, плюшечка. А некоторые из-за них игры заново проходят и радуются. На PC таковыми могут быть дополнения, вносящие в игру мел-кие приятности. Новые квесты и т.д. Это как бы патч, но он правит не грубые баги, а лишь до-полняет и без того приличный продукт :)

ИНДУСТРИЯ И РЫНОК НАЧИНАЮТ НАПОМИНАТЬ ПОЛИТИЧЕС-КУЮ МАШИНУ, МЕХАНИЗМЫ КОТОРОЙ ЕСЛИ И РАБОТАЮТ, ТО В ПРИНУДИ-ТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ.



**ALONE
IN THE
DARK**
У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ



ATARI



defender
Удобство складывается из мелочей

Галерея теней завершена!

Компания «Акелла», совместно с журналом «Страна Игр» и торговой маркой Defender объявляет о завершении акции «Галерея теней» по игре «Alone in the Dark: У последней черты».

Напоминаем суть акции.

Участники должны были проявить в себе талант виртуального фотографа, составить собственную галерею снимков из игры Alone in the Dark и прислать ее на указанный адрес.

Комиссия компании «Акелла» была приятно удивлена количеством и качеством присланных работ. Выбор был нелегким, но в итоге голосования выделилась тройка победителей, которые и получают призы от Defender.

Первое место:
Юрий Капитанов

Второе место:
Татьяна Свиридович

Третье место:
Григорий Трофимов

Но замечательные призы от Defender – далеко не все! Лучшие работы победителей конкурса будут размещены на сайте компании «Акелла», где их сможет увидеть любой желающий. Настоящие таланты достойны поощрения!

Акция «Галерея теней» подошла к концу, но приятные впечатления остались! Новые конкурсы не за горами – играйте в хорошие игры и выигрывайте призы!



подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ НОВЫЙ СЕЗОН

Игровая зона
с новейшими играми

**Блиц-интервью
и автограф-сессии**
с ведущими разработчиками

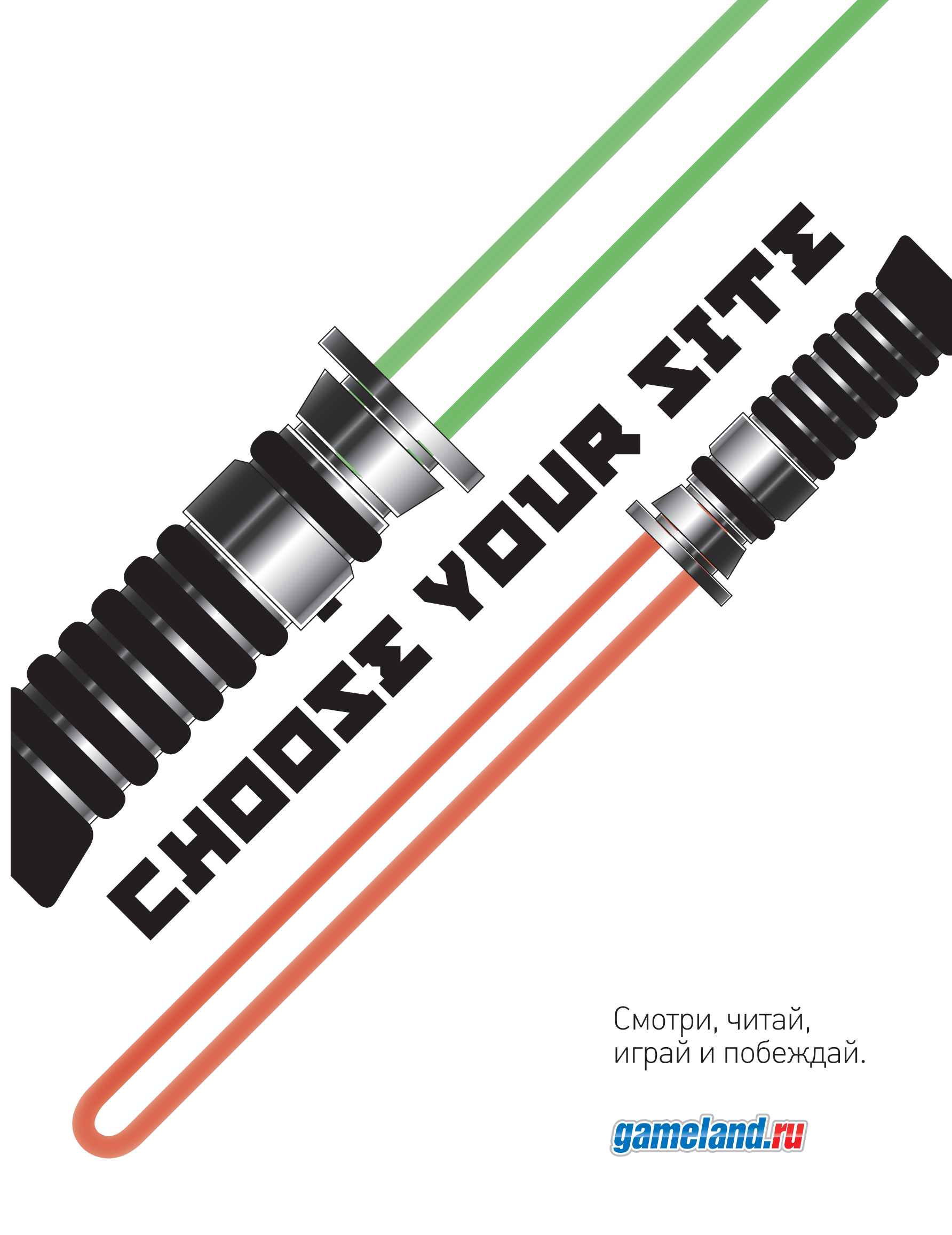


ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

**ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев**

...и многое
другое!

(game)land



СМОТРИ ЧИТАЙ ИГРАЙ И ПОБЕЖДАЙ

Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, 000 «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова



Творить, творец, творю – какие же сладкие слова для уха любого человека... Каждый мечтает ощутить себя демиургом. И неважно, чем управлять – международным банком с филиалами в доброй сотне стран или кондоминиумом из пяти хомячков. Мечта о создании своей игры, где все будет оригинально, гениально и просто, греет сердца, головы и прочие части тела нашим любимым геймерам. Как говорил Чехов: «Кто испытал наслаждение творчества, для того все другие наслаждения уже не существуют». Так за чем, товарищи, дело стало? Творите на радость себе и окружающим! Пусть даже из окружающих – лишь двухлетний братишка и разжиревший на домашних харчах кот Василий по пролетарской кличке «Вождь».

Калипсо

Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Игрография, или 11 вопросов себе и окружающим

Здравствуйте. Сидел, перечитывал старые номера «Страны Игр», вспоминал о том, что бередило кровь десять лет назад, что пять, а что сейчас. Вот когда-то играл в «Денди», с друзьями картриджами обменивался, обсуждали что-то вроде: «Беги-беги, а тут бац! выскакивает главварь...» Много позже, купил один из первых номеров вашего издания, начал читать – непонятные слова: «разработчик», «видеоускоритель», «консоль»... Со временем разобрался. Параллельно, играя в десятки игр на работе, дома и по пути с работы домой, я начал ощущать «Великую пустоту». То был пик «Эры потребления». Заядлый наркоман уже не гонится за удовольствием – дозой он просто снимает ломки, чтобы организм мог нормально существовать. Вот и игры в тог-дашнем и до состояния нынешнего не удовольствие для меня, а снятие ломки: RE5 похож на RE4 (и я не склонен разделять вашего оптимизма относительно этой игры (все-таки без Миками творят) – получится нечто на 8.5 баллов – в меру однообразное, с периодическими дежавю, похожее на Lost Planet); MGS4 впитал в себя все предыдущие части; Battlefield Heroes сменил обертку и делов-то. Игры стали как жвачка – сколько ни жуй, сытнее не становится, только челюсти то вверх, то вниз, так и индустрия: то подъем, то падение, при реальном стоянии на одном месте (чем и убили интерес во мне – эксперименты закончились, как только бюджеты начали приближаться к кино-блокбастерам, и даже Nintendo с Wii не особо то торопится менять положение дел). Так я ем, чтобы жить или я живу, чтобы есть?

После этого «падения», начался новый этап «игросознания» – первая ступенька в «Эре творчества». Я начал писать обзоры на все то, что прошёл когда-то и проходил параллельно вновь. Хотелось таким же умным, почти научным, языком нести в массы хардкорщиков свои мысли (обыватели ничего в таких текстах не понимали, говорят: «Там много иностранных слов»). На фоне этого начал отправлять письма в «СИ» – авторитетное, все-таки издание, и аудитория приличная, единомышленники, как никак. Но, перечитывая письма этих самых «единомышленников», я все чаще подмечал, что добрая половина «Обратной связи» имеет очень простую подложку. Скорее всего, это подростки 13-17 лет. Вот только где же «умники», «очкарики», «ботаники»? Неужели я ошибался, когда считал, что «Страна», помимо меня, взрастила, как минимум, батальон знатоков «Игрограмм»? Тех самых, которые выросли с ней физически и духовно, выросли их мысли, матерели интересы. Неужели «старая гвардия» читателей отошла от дел или залегла на дно? А может быть, «СИ» вовсе и не энциклопедия для людей, ее читающих, и я сам себе все это выдумал? А как же тенденция общего взросления прослойки геймеров, не деградируют ли они, не инертны? Да вроде нет. Я, например, достаточно взрослый человек (по секрету: у нас с Вреном не только год рождения совпадает, но и знак зодиака – Дева 1980). Это почти половина жизни (по среднестатистическим российским меркам, для мужчины – 58 лет)! Жена, дочь, неглупые друзья, сотни фильмов за плечами, десятки книг, несколько работ, игры, конечно... А дальше-то что..?

Открою маленький секрет: последним оплотом игр стала не мечта по-

ЗАНУДНЫЙ ФАФ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

По каким критериям вы отбираете письма в ваш журнал?

Ой, а можно редакция ответит уклончиво? Спасибо! Значит так: поднимите глаза вверх и немного влево, найдите врезку «Хотите попасть на наши страницы?», прочитайте ее. Выделите главное. Вот вам и ответ! Спросите себя: «А интересно ли мое письмо, годится ли оно?» Если да, присылайте.

Хочу купить PS3, и в связи с этим событием возник вопрос: обязательно ли нужен новый телевизор, разве на обычных не будет работать?

Ну конечно же, нет, что за суеверия! Все современные приставки без всяких проблем работают даже с самыми старыми телевизорами. Просто никакого вам тогда высокого разрешения, но и только.

Почему вы не отвечаете на SMS? Я ждал, ждал...

Мы отвечаем только на страницах журнала в рамках этой самой рубрики – на те вопросы, ответы на которые интересуют многих-многих геймеров по всей стране. В личную SMS-переписку редакция не вступает. И, да, дозвониться по этому номеру не получится, он предназначен только для SMS.

общаться с Кодзимой или Молине. Иногда, правда, все реже и реже, я прокручиваю то, что мог бы сам сделать для индустрии игр. Не что-то там глобальное, а так – вроде игры, сюжета, запуска системы. Фантазирую, как карапуз, проходящий самый первый Super Mario Bros. Круг начинает замыкаться – еще мгновение и я вернусь к той, первичной, стадии, с которой начал... Я занимаюсь прозой и частенько ловлю себя на мысли, как бы мог выглядывать тот или иной момент в игровой или киноадаптации. Хм, получается: человек, объевшийся играми должен или «сгореть» или, накопив достаточно геймплейного опыта, начать эти самые игры творить! И ведь действительно, многие ваши бывшие авторы ушли в игровые подразделения – тезка Сергей Овчинников, Юрий Левандовский, может, еще кто-то (Щербаков, Хажинский, Заяц, Трифонов – можно долго перечислять... Но Ворон вот вернулся! – Зануда)... А это означает, что в какой-то период жизни мы мыслили одинаково, и в моем случае еще не все потеряно. Круг замкнулся окончательно, а значит, я не зря напрягал свое серое вещество, параллельно насилуя несчастную клавиатуру.

Вопрос знатокам. Скажите, многоуважаемая редакция, а кто-то из вас всерьез уже размышлял над тем, какую бы игру сделал? Игру своей мечты? Не тупо «Добавил мультиков в Lost Odyssey» или «Вот бы побольше геймплея в MGS 4», а реально, с нуля – игру: сюжет, аспекты управления, дизайн. И еще, стал ли бы, по их мнению, хоть кто-то в нее играть и получать удовольствие или, пустив струйку слюны в монитор, выставил бы 3 балла из 10 и отправился бить морду посоветовавшему купить этот хлам продавцу? P.S. Каким образом можно попытаться счастья на поприще игростроения в России или за рубежом любому из читателей «СИ»? Может быть, какая-то из издательских компаний уже организовывала или только собирается организовать конкурс по поиску талантов?

Сергей Овчинников,
AS038@mail.ru

Калипсо// Дорогой Сергей! Насчет «замыкания круга»: мы ведь смотрим фильмы об одних тех же человеческих чувствах – любви, ненависти, зависти, страхе, заботе и пр. Читаем книги с одними и теми же сюжетами да еще и в одних и тех же жанрах – приключе-

ния, романы, детективы и т.д. То же самое и с играми. Отличие всегда лишь одно – вариация на тему и видоизменение в связи с настоящим временем: язык, стиль одежды, слог, графика... Редко появляется что-то по-настоящему новое, революционное – так уж устроена человеческая природа: не каждый день «на-гора» выдает шедевры. Стоит ли переживать по этому поводу? Мне кажется, что в человеке со временем меняется осознание уже прочитанного, увиденного, сыгранного – и он начинает понимать и воспринимать «шаблонные истины» по-другому. Может, компилирует что-то свое из множества предложенных ему идей. Может, начинает относиться скептически-равнодушно – до той поры, пока не появится что-то сверхоригинальное. Или – как в вашем случае – задумывается о собственном творчестве. P.S. «Старая гвардия читателей не отошла от дел» и не «залегла на дно» – она просто повзрослела и совершенно правильно сменила приоритеты. Первым делом – семья, потом игры и только потом – журнал.

Врен// Самое смешное, что вот буквально на днях я придумал сценарий и общую концепцию игры, которую хотел бы сделать. И что-то мне подсказывает, что читателям «СИ» она бы тоже понравилась. Правда, потребовался бы бюджет, который мне не сможет выделить ни один отечественный издатель. Но это пока. В конце концов, примеры фильмов «Ночной дозор» и «Дневной дозор» показывают, что и в нынешней России можно сделать блокбастер мирового уровня. Сценарий игры я опубликую в своем блоге – darkwren.livejournal.com – когда до этого дойдут руки. В игре будут любовь, смерть, предательство, драконы, чеченские террористы, Москва, Париж, Токио, заклинание «цель молний», химическое оружие Уго Чавеса, атомная подводная лодка «Курск» и пирамиды майя. Надеюсь, Хидео Кодзима умрет от зависти.

Зануда// ...От зависти умрет Наполеон в соседней палате. А если серьезно, то это мнение («Раз вы так в играх разбираетесь, так сделайте же свою – самую лучшую!»), как ни крути, довольно сыровато. Помните фразу из анекдота: «Я в жизни не снес ни одного яйца, но о вкусе яичницы могу судить получше любой курицы»? Да, мы действительно разбираемся в играх и де-

лаем о них журнал. Но, увы, это совсем не значит, что любой журналист может переквалифицироваться в разработчики также легко, как парни из Реппу Arcade или г-н Щербаков. А впрочем, помечтать и не вредно. Но свои мечты я лучше буду держать при себе, а не то вслед за Наполеоном ненароком отпразднует и сам Врен.

А сами?

Привет, «СИ», пишет вам ваш постоянный читатель Красный. Читаю ваш журнал уже давно и понимаю, что все рецензии на игры вы пишете правильные, учитываете все ошибки и недочеты разработчиков! У меня два вопроса. 1. А вы не думали сами создать идеальную игру? Собрать специалистов и знатоков определенного жанра и сотворить нечто такое, что всем (ну, большинству) игроков понравится и затанет! 2. По поводу новоиспеченного «Сталкера». У меня одного ощущение, что разработчики решили просто сорвать бабла с абсолютно сырой версии игры? Ведь она постоянно вылетает и зависает. И даже патчи не помогают, а суппорт и не думает отвечать (мы с друзьями им написали порядка 20 писем, а реакции ноль). Желаю успехов и процветания!

Красный,
red-370-red@mail.ru

Калипсо// Здравствуйте, Красный! Игра моей мечты? – Да пожалуйста! Симулятор выживания на острове (в пустыне, лесу – где угодно) – нечто вроде сериала Lost или обожаемого Жюль Верна и его «Таинственного острова», но только подробно, в деталях, с островами, оригинальным сюжетом (и несколькими развязками). Людям не хватает адреналина в крови, факт. Да и новые знания еще никому не повредили. Теперь осталось собрать экспертов по выживанию среди проживающих на экзотических островах племен (для максимальной реалистичности игры) и вперед! Или, может, самим там побывать, а уж после создавать игру? Если выживем, разумеется.

Врен// Сделать игру самостоятельно мы не сможем. Во-первых, нужно много денег – сумма, сравнимая со стоимостью запуска нового журнала. Во-вторых, нужен опыт. В смысле, даже если мы знаем, что нужно сделать, мы все равно будем сначала делать ду-

рацкие ошибки новичков. Поэтому все равно в итоге придется набирать в команду ровно тех же программистов и дизайнеров, что работают в отечественных студиях. Совсем самостоятельно можно делать только что-то, вроде визуальных новелл Александра Щербакова.

Что касается ошибок и багов, то есть такая проблема. Когда мы ставим оценку PC-игре, мы предполагаем, что все критические баги (зависания, невозможность пройти какое-то место и так далее) будут исправлены патчами. На итоговый балл они не влияют. Потому что баги-то исправить можно (и это будет сделано), а оценку в журнале потом, после выхода номера, изменить уже не получится. Поэтому, к сожалению, она всегда ставится не много авансом. Кроме того, в каком-то смысле баги и ошибки – это естественное свойство всех современных PC-игр. Ну, знаете, мы же не снижаем оценку играм для DS и PSP оттого, что там графика хуже, чем на PS3. У карманных консолей плохо с 3D-технологиями, а у PC – с работоспособностью игр при учете всего многообразия системных конфигураций. И не только у российских разработчиков, а вообще. Это плохо, но это факт. Большая часть PC-геймеров привыкла к такой ситуации и считает нормальным для себя качать патчи и устанавливать левые моды, без которых проходить игру неприятно или неинтересно.

Зануда// А вот, кстати, и неожиданное продолжение этой занимательной темы. Читаем следующее письмо!

Почему?

Доброго времени суток, «Страна!» Вот объясните мне, может, я действительно чего-то не могу понять или банально чего-то не знаю, но... Почему, черт, ну почему новый S.T.A.L.K.E.R. (который «Чистое небо») разработчики позволили себе выпустить настолько сырым, нестерпимо, чудовищно недоработанным, плохо оптимизированным... Иначе говоря, не-до-де-лан-ным? Я говорил с друзьями, продавцами, читал форумы – дело отнюдь не в моей машине, количестве памяти, там, или процессоре. Дело ведь в самой игре! «Страна», вы ведь можете просто взять и спросить: «Почему?» Вам ведь ответят. Ответят, правда?

Григорий Степанов,
Москва

Спасибо за письма!

Если ваше письмо не опубликовали, это не значит, что мы его не видели. Мы читаем все приходящие письма. Пишите нам!

Прочел в вашем журнале про журнал «Страна Игр THE BEST». Расскажите, когда же он выйдет?

Отвечаем. В продажу (ищите во всех тех же местах, где обычно покупаете «Страну Игр») этот коллекционный выпуск поступит 29 октября. Он будет состоять из лучших материалов «СИ» за историю журнала и совершенно новых статей о лучших играх.

Привет, «СИ!» Хочу спросить, можно ли сохранять музыку, видео и т.д. на Xbox 360?

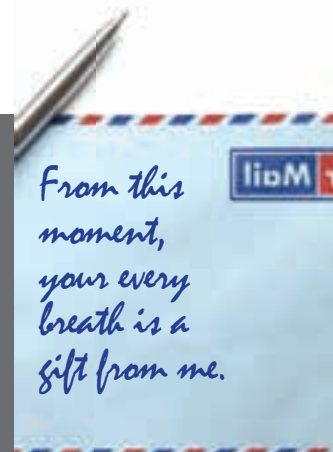
Конечно, можно – у вас ведь есть жесткий диск, верно? Но ради соблюдения авторских прав придется смириться с рядом ограничений. Так, музыку вы можете скопировать на диск только с Audio CD, а видео и вовсе сохраняется только из Сети.

Выпустят ли Naruto: Ultimate Ninja Storm на Xbox 360 или PC?

Нет. Давайте на всякий случай поговорим еще раз. Итак, Naruto: Ultimate Ninja Storm создается исключительно для PlayStation 3 силами студии CyberConnect2, а для Xbox 360 (не менее исключительно) Ubisoft Montreal готовит игру Naruto: The Broken Bond. PC, увы, в полете.

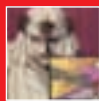
Где можно приобрести комиксы по Gears of War от DC Wildstorm?

Первый выпуск должен увидеть свет 8 октября (соответственно, второй – в ноябре, а третий – в декабре) и в продажу пока не поступил. Впрочем, когда вы будете держать журнал в руках, дело уже сдвинется с мертвой точки. Попробуйте www.amazon.com, по предзаказу книжка обойдется в \$8.



Без комментариев

JRPG vs. CRPG



Со:

Интересен вот такой вопрос, признаться для меня уже все выводы очевидны, такая постановка вопроса возникла вследствие спора с одним товарищем на одном из иных форумов, он утверждает что JRPG – это веселая, детская сказка, которой сюжетом можно и пренебречь. Короче говоря, жанр для казуалов, в который может легко играть домохозяйка или ребенок. А вот CRPG – для тех кто любит «жесткий сюжет» и «сложную прокачку».

Все это надо учитывать при том, что он называет себя фанатом JRPG и HE играл в такие столпы жанра, как FF7 и «Ксеногирс». Для простого смертного простительно, а для фаната сомнительно мне кажется.



Watere:

Особых доводов в пользу JRPG или CRPG привести нельзя, т.к. наша оценка будет изначально субъективной, как в случае с мальчиком из первого поста (никто не любит в равной степени эти два поджанра), к тому же, всегда можно будет привести в пример игру, опровергающую сделанные доводы, благо оба поджанра представлены большим количеством игр.



Андрей Терминатор:

Бессмысленный спор, ибо CRPG практически мертвы. Все, что осталось, настолько оползло, что даже говорить противно.

Это не значит, конечно, что все игры JRPG – великоплены (я до сих пор не могу понять, что люди находят для себя в таком отстое, как Kingdom Hearts, но – каждому свое). И тем не менее, среди JRPG серьезных, заставляющих думать игр сейчас больше, чем среди CRPG.



АуРоН:

JRPG это никак не подвид RPG, это самостоятельный жанр. Да, иногда грань между ними становится весьма и весьма зыбкой, например, как в случае с FF XII, но все же это совершенно разные игры.

Я, например, могу поиграть в «Готику», могу в Diablo, могу в Oblivion, могу в Fable. Но с JRPG для меня все эти игры не ассоциируются – слишком они разные, да и задачи у игр разные. Если в CRPG на первом месте стоит отыгрыш роли и «правильная» прокачка, то в JRPG именно сюжет идет на первом месте. Верней, нет, не так. В CRPG сюжет тоже имеет немаловажную роль, но там другие вопросы зачастую поднимаются, нежели в JRPG. А подача сюжета и героев в японских JRPG-ках мне как-то ближе.

В обоих жанрах есть много клише, есть много минусов, равно как и плюсов. Каждый сам для себя решает, что ему ближе. Говорить, что один жанр лучше другого я не могу: и там и там хватает как хороших игр, с проработанным сюжетом, так и просто тулого рублива с сюжетом из серии «чтобы было».



Walcker:

Я за новые JRPG и за старые CRPG. Современное состояние CRPG мне отвратительно, но я не могу выбросить из памяти величие этого жанра в прошлом десятилетии.

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

Зануда// Ответят. То есть уже ответили. И этот ответ, без цензуры и купюр, мы предлагаем вашему вниманию. Цитирую:

«Тестирование игры началось за полгода до запланированной даты релиза. Примерно с начала июля к нам перестали поступать крэш-баги от нашего внутреннего отдела тестирования. На основании этого было принято решение о том, что игра достаточно стабильна и готова к релизу. Как показала практика, мы ошиблись. Мы приносим свои извинения всем тем, кто столкнулся с критическими ошибками в работе игры. Со своей стороны, мы приложим все усилия, чтобы как можно раньше устранить вылеты игры».

Валентин Елтышев,
GSC Game World

Илья Ченцов// Найти автора, у которого свежая PC-игра не будет вываливаться или хотя бы запусится, иногда бывает непросто. Однако дело часто оказывается в железе – на редакционной «Звезде Смерти», например, то же «Чистое небо» почти совсем не глючит. Вероятно, у издателей просто не хватает духу написать ту заоблачную цены конфигурацию компьютера, на которой игра будет работать нормально, и они предлагают в качестве «рекомендуемых», а особенно «минимальных» системных требований некий, скажем так, компромиссный вариант.

«Зачем я?»

Каждый день, перед сном, когда в неподвижном состоянии мозг может сосредоточиться на мыслях, не отвлекаясь на конечности, слова, идеи и образы бесконечным потоком льются в мое сознание. И зачастую теряются. С этого дня я преодолел лень и наконец-то решился записывать их. Пусть сейчас и 4 часа ночи, я о многом думал сегодня и попытаюсь сказать более обобщенно чтобы не отнимать много времени. Я некогда не понимал, почему люди спорят? Какая консоль лучше, какая часть сериала лучше... Фэны ругают разработчиков за то, что те переделывают очередную часть их собственной игры, за то, что каждая новая – это не копия полюбившейся предыдущей. Не понимаю, почему надо спорить, кто лучше – водопроводчик или еж, PlayStation или Xbox, WoW или Lineage. Мне кажется, мы должны выбирать то, что нам нравится, то, что мы считаем лучшим. А если у тебя нет своего мнения, что ж, то спроси у знающих людей. У журнала – неважно какого, зависит от твоего увлечения. Этим людям незачем врать, их некто не подкупает. Я в этом уверен. Ведь за чем, например, Хидео Кодзиме платить деньги русскому издателю за две «десятки»? Свидетельство моим словам – все эти десятки номеров «СИ» в пыльных коробках.

И все равно много чего непонятно, много чего неясно... несправедливо. Знаете, как сложно порой приходится? Представьте, что некто из ваших друзей толком ничего не знает об игровой индустрии. И в разговоре с ним

приходится говорить о не самых интересующих тебя темах. Или когда родители винят игры во всех грехах – лишь пока ты не начнешь нормально учиться? Я в своем возрасте являюсь фаном и знатоком сериалов FF, MGS, RE и прочих. У меня есть все вышедшие консоли со времен PS one. И это не мешает мне нормально учиться, гулять, общаться с друзьями читать книги и журналы. Я не отдаю предпочтения жанрам, я просто играю в игры – любого содержания. Я меломан как и в музыке, так и в играх. И очень тяжело, когда ты не можешь поделиться своим увлечением, своими эмоциями с другими людьми. Точнее, можешь, но они неправильно тебя поймут. Я вроде как хочу быть режиссером. Снимать кино и прочее. Идей хоть отбавляй, воображение есть, ракурсы я тоже отлично представляю. Но есть кое-что, из-за чего я все-таки сомневаюсь. Это игры. Вот если бы я мог создавать игры или даже хотя бы просто подавать идеи разработчикам! Ведь в играх я не буду скован ничем! Ведь в играх героями могут быть не только люди! Ведь в играх не приходится ограничиваться стилем и формой, которую подсказала нам природа. Но это мечты. Порой даже боюсь об этом думать, настолько нереальным это представляется. За чем мы играем в игры? Зачем тратим деньги, нервы... У каждого своя причина, свой мотив. Этот популярный вопрос немного неправильно сформулирован. Не «как мы?» или «зачем мы?...» Надо говорить «зачем я?». И все станет проще. Я уже убедился в этом. Сложно понимать больше, чем твои сверстники. Сложно не иметь рядом людей, разделяющих твоё мнение. Поэтому давайте жить дружно и меньше спорить по пустякам. Ведь мы все геймеры, одним одержимы и лекарства наши тоже похожи... Да, названия разные. Суть все равно одна.

Артем Захаенков,
zoner-n@mail.ru

Калипсо// Любезнейший Артем! Вы такой замечательно разносторонний человек – и игроман, и меломан, и учиться хорошо успеваете... Откуда же такой пессимизм? Почему же нельзя делиться эмоциями с друзьями по поводу прочитанного, услышанного, сыгранного, да еще бояться, что они неправильно поймут? Такое впечатление, что вы должны за полминуты объяснить им, какой провод от бомбы перерезать – синий или красный (да еще при их дальтонизме) – чтобы все не взлетело на воздух. Вот в такой ситуации страх непонимания действительно уместен – да и то, бояться можете секунд пять, а потом придется объяснять и резать. Не думаю, чтобы ваши друзья (если они – ваши друзья) были такими непонятливыми, а ваши чувства – невыразимо, вселенски сложными (в таком случае, боюсь, вас поймет только всеумудрый Йода, да и тот вряд ли). Когда я испытываю огромную радость от книги, песни или игры – то просто читаю (пересказываю), ставлю песню или

сажаю перед телевизором с джойстиком. И надеюсь на понимание. Однако все сугубо индивидуально – и не стоит переживать по этому поводу. Не думаю, что все писатели, режиссеры и создатели игр озабочены пониманием их творения окружающими – они просто творят, и все. К чему я вас также призываю: творите без оглядки – кому-то понравится наверняка.

Врен// Ну, как говорится, милые бранятся – только тешатся. В смысле, прекрасно, когда люди спорят о Сонике и Марио. Это, как минимум, означает, что им есть, о чем друг с другом говорить. Прелесть «СИ» в том, что журнал объединяет вокруг себя таких вот людей – тех, у кого в жизни есть интересные хобби.

Популярная тема

Второе мое мини-письмо никак не вышло с первым, потому было выделено в отдельную рамку и получило индивидуальное название. Оно о том, что же меня заставляет читать и читать «Страну Игр». Я ведь активно не играю уже лет, наверное, пять (после 30-40 минут за новинкой появляется ощущение а-ля: «Девушка, а мы с вами раньше не встречались?», далее следует тошнота и головокружение), а вот журнал продолжаю читать... Как у многих, дома целый склад макулатуры, родные недовольны, терплю, наспивившись уплываю очередную, под завязку набитую, коробку со старыми номерами и выношу на балкон. Что же влечет? Как упомянутого уже наркомана – «доза»? Не совсем. Может, глупо прозвучит, но не последнюю роль здесь сыграли друзья. Мало играю сам, зато много – они. Так издавна повелось, что я им советовал ту или иную игру, приставку. Вот и приходится не терять формы: они звонят, советуются по привычке. С моей подачей купили Wii, DS, собираются брать Xbox 360. Устанавливают на жесткий диск «Сталкера» и DMC4, а я все так же сижу за своим Dell 500, на котором из игр идет только Office XP, отпачиваю остроту слова и поднимаю авторитет, ведь, как на днях мне заявил один товарищ: «Твои письма печатали в «Стране Игр»? Слушай, возьми пару номеров, тут одного упертого балбеса нужно убедить, что не гениальный дизайнер, а так себе». Вот такие пироги...

Сергей Овчинников,
ASO38@mail.ru

Зануда// А может быть, попробовать? Ну, сыграть в одно, в другое... Вы же читаете «Страну Игр» – и всегда в курсе, какие новинки вызывают дежавю, а какие свежи, как первый июльский снег. Бог с ним, с прокачанным авторитетом, воспользуйтесь советом знающего человека – своим собственным? Что вы себе посоветуете? Может, Portal? Или LocoRoco? The World Ends With You? Patapon? Braid? Puzzle Quest? Снасение утопающих – дело рук самих утопающих! Или нет?

«Страна Игр»: The Best

Лучшие материалы и игры за 13 лет.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ
НОМЕР



В ПРОДАЖЕ
С 29 ОКТЯБРЯ

- Подборка самых интересных статей от культовых авторов из номеров прошлых лет, плюс новые работы сотрудников нынешней «Страны Игр».
- Обзоры лучших игр за последние пять лет.
- Авторские колонки наших экспертов.
- Два DVD с видеоматериалами и полными версиями игр.

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Valkyria Chronicles (PS3)

Мы предоставляем вам возможность ознакомиться с боевой системой под названием BLiTz, которой разработчики не без основания гордятся.



Macross Frontier

Второй опенинг телесериала Macross Frontier, современного продолжения легендарного «Роботека». Песня из этого опенинга заняла третью строчку во всеяпонском недельном чарте продаж CD-синглов.



MotorStorm: Pacific Rift (PS3)

Геймплейный видеоролик из обновленной демоверсии Motorstorm: Pacific Rift, демонстрирующий новую вулканическую трассу.



The International

Не успели мы порадоваться игре Клайва Оуэна в боевике «Пристрели их», как он вновь машет пушкой в трейлере нового фильма.



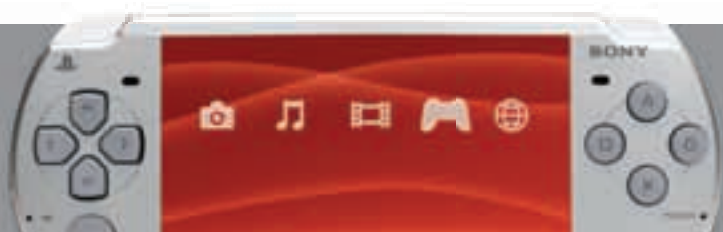
PSP Zone

Прошивка: 3.95

Демоверсия: Infinite Loop: Kojjou ga Miseta Yume

Видеоролики: Monster Jam: Urban Assault, Spider-Man: Web of Shadows, Cabela's Legendary Adventures

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

В этот раз «Территория HD» получилась особенно представительной. Здесь вы найдете Facebreaker, редкий несерьезный файтинг для Xbox 360, а также Valkyria Chronicles, тактическую ролевую игру, выходящую уже эксклюзивно для PS3. Также мы не обделили вниманием недавно вышедший Star Wars: The Force Unleashed, повествующий о судьбе тайного ученика Дарта Вейдера, рассказали о гонках MotorStorm 2 и Pure, поумилялись над Viva Pinata: Trouble in Paradise, продолжением нашумевшей игры от Rare. Поклонники актерского таланта Майкла Оуэна порадуются трейлеру нового фильма The International с участием этого актера. Ну и, как всегда, на диске можно найти новые демоверсии, патчи, драйверы, софт и многое другое.

// Александр Антонов

Инструкция

1. Что делать с РС-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном РС-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:

- Valkyria Chronicles (PS3)
- Disaster: Day of Crisis (Wii)
- Fracture (PS3, Xbox 360)

Видеозаписи:

- Star Wars: The Force Unleashed (PS3, Xbox 360)
- Pure (PC, PS3, Xbox 360)
- Collapse (PC)

Трейлеры:

- F.E.A.R. 2: Project Origin (PC, PS3, Xbox 360)
- Sid Meier's Civilization IV: Colonization (PC)
- Requiem: Bloodymare (PC)
- Lego Batman (PC, PS3, Xbox 360, PS2, PSP, Wii, DS)

Special:

- World of Warcraft: Wrath of the Lich King (интервью с GC 08)
- Aion: Tower of Eternity (презентация с GC 08)
- Far Cry 2 (геймплей с GC08)
- Интервью с Эдом Буном на GC08
- Tomb Raider Underworld (дневник разработчиков)
- Guitar Hero World Tour (презентация барабанов для Wii)
- Gears of War 2 (дневник разработчиков, часть 3)
- Обзор апдейта для Burnout Paradise

РС-диск:

Демоверсии:

- MotorM4X
- Mount & Blade v1.003
- Multiwinia

Территория HD:

- Valkyria Chronicles
- Star Wars: The Force Unleashed
- Pure

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2

- Operation Flashpoint: Resistance

- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:

- Прошивка: 3.95
- Infinite Loop: Kojjou ga Miseta Yume (демоверсия)
- Monster Jam: Urban Assault (трейлер)
- Spider-Man: Web of Shadows (трейлер)
- Cabela's Legendary Adventures (трейлер)

Банзай!:

- Macross Frontier (второй опенинг)
- Cowboy Bebop – Dirge (клип)
- Move – Rage Your Dream (клип)
- Сказания Земноморья (трейлер)
- На земле и на небесах (опенинг)

Драйверы:

- ATI Catalyst 8.9 Vista 64-bit
- ATI Catalyst 8.9 XP 64-bit
- DirectX Redistributable (Август 2008)
- GeForce ForceWare 178.13 WHQL Vista
- GeForce ForceWare 178.13 WHQL XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.04
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.04 (Vista)

Патчи:

- Восхождение на трон v1.1.128 Неофициальный RU
- King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.6.4 RU
- Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом v1.01 RU
- Ведьмак (The Witcher) – обновление до Enhanced Edition

- Ведьмак (The Witcher) – Русский языковой пакет для Enhanced Edition

Софт:

- Anti Trojan Elite 4.1.6
- Spyware Doctor 6.0.0.384
- Oront Burning Kit Premium 2.6
- FastStone Image Viewer 3.6
- Sony Vegas Pro 8.0c
- 3DMark Vantage 1.0.1
- AkelPad 4.0.6
- DEKSI Network Inventory 8.02
- HDCleaner 3.152 Beta
- PowerArchiver 2009 11.00 RC1
- RezoneColor 4.9
- VueScan 8.4.87
- Kantaris Media Player 0.4.0
- Screamer Radio 0.4.1
- Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.43.0908
- Yogen Vocal Remover 3.3.4
- Unstoppable Copier 3.56
- Visual Zip Password Recovery 6.2
- Drive Health 2.5.180
- Fresh UI 8.15
- jv16 PowerTools 2008 1.8.0.472
- PcBoost 3.9.15.2008
- PowerStrip 3.82.635
- StartupXPert 2.1
- TweakNow RegCleaner Pro 3.8.1

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.7.1 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.1.7
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.5
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.10
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.2

Widescreen:

- Четыре рождества (Four Christmases)
- Чернильное сердце (Inkheart)
- Иностранец (The International)
- Солист (The Soloist)
- Вий

Shareware/Freeware:

- Amazing Adventures Around the World
- Jump Jump Jelly Reactor

Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

Mount & Blade

Демоверсия отличнейшей экшн/PRG, предлагающей геймерам побывать в роли средневекового воина. Доступен тренировочный режим, изучив который можно создать персонажа, выбрать пол, внешность и навыки и отправиться в первое сражение. Арсенал включает в себя палки, мечи, сабли, луки и топоры. Но главное в игре – конный бой. Открыто 5 карт, и вы можете повести в бой целые отряды, состоящие из конницы, лучников и меченосцев, а также сокрушить вражескую крепость – если, конечно, она окажется вам по зубам.



Модификация для Half-Life 2

Что бы умные маркетологи ни говорили, а тематика Второй мировой войны будет популярна всегда. Лишним примером этого является модификация Resistance and Liberation Alpha Demo 2, которая стала украшением нынешнего диска. Это пока лишь демонстрация того грядущего величия, что будет в финальной версии мода, но даже она смотрится очень хорошо. Создатели Resistance and Liberation пошли по пути Red Orchestra, сконцентрировавшись на исторической достоверности и максимальном реализме боевых действий.



Модификация для Battlefield 2

Игра Interstate '76 в свое время оставила заметный след в истории гоночных игр. Несмотря на то что с момента ее выхода прошло больше десятка лет, поклонников у игры все еще немало, и некоторые из них прилагают усилия по ее возрождению. Для Battlefield 1942 выходил мод Interstate '82 по мотивам сиквела, сейчас же мы предлагаем Interstate Nitro Open Beta 2 для Battlefield 2. В отличие от оригинала, игроки здесь могут покидать салон авто, хотя пешком все равно много не навоюешь.



Модификация для rFactor

Гонки на спортпрототипах хоть и уступают в популярности Формуле-1, но все равно имеют довольно большую армию поклонников. После закрытия в 1992 году чемпионата World Sportscar Championship его место долгое время было вакантно, пока семь лет спустя не появилась серия American Le Mans Series (ALMS). Именно ей и посвящен мод Serie Internationale Du Mans. Гоняются там как серийные машины, так и спортпрототипы, но все-таки создатели мода решили сконцентрироваться на классе LMP, который в ALMS на первых ролях.



Галерея

Обои для рабочего стола



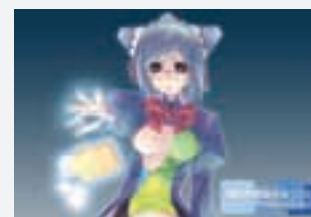
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»





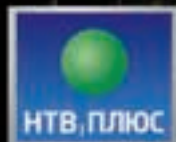
ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ



gameland tv

круглосуточный телеканал во играх

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 6 ноября

РЕЦЕНЗИЯ

Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)

По мнению Александра Трифонова, перед нами «World of Warcraft, в котором исправлено все, что бесило».



РЕЦЕНЗИЯ

Warfare (PC)

«Чарли, закрой пасть и падай носом в землю – там засада!» Классный симулятор командира с прекрасной атмосферой, великолепной озвучкой и замечательными диалогами.



В РАЗРАБОТКЕ

Wolfenstein (PC, Xbox 360, PS3)

«Выйти из Сумрака, предьявить аусвайс!» Вместо Гитлера в роббронне – взрывающиеся козявки в параллельном мире.



РЕЦЕНЗИЯ

LocoRoco 2 (PSP)

Новая вспышка безумного креатива или плод маркетинговой необходимости? Локко-Роко поют на старый мотив, но гораздо жалобнее.



РЕЦЕНЗИЯ

Final Fantasy IV (DS)

Наступила осень и посыпались с деревьев DS-римейки RPG-классики. На сей раз встречаем трехмерную и милую FF IV. Что изменилось за истекшие 17 лет?



РЕЦЕНЗИЯ

Afrika (PS3)

Не ходите, дети, в Африку гулять. Сперва нужно вырасти, выучиться на фотографа и заработать денег на билет. А вот с PlayStation 3 все намного проще!



РЕЦЕНЗИЯ

Infinite Undiscovery (Xbox 360)

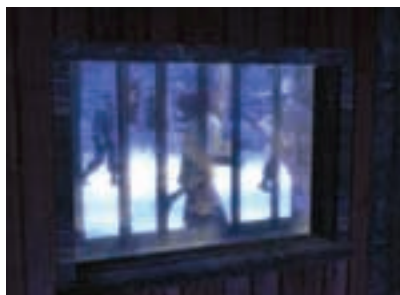
Новая RPG от создателей Valkyrie Profile и Radiata Stories не отличается мудреной боевой системой. А что насчет сюжета?



РЕЦЕНЗИЯ

Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом (PC)

Разговаривая матом, шли солдаты за квадратом.



РЕПОРТАЖ

Самые примечательные игры Tokyo Game Show

Как переделали управление в Resident Evil 5? Когда появится Metal Gear Solid 5? Все выяснится в Токио!



В следующем номере **Bayonetta**

Если отважный Данте заставлял плакать демонов, то от ведьмы из экшна Bayonetta зарыдают сами ангелы. Сумеет ли Хидеки Камия превзойти собственное детище – оригинальную Devil May Cry? Чем нас удивит главная героиня – брюнетка с огнестрельным оружием на сапогах? Сейчас, пока сдается нынешний номер, мы только готовимся к встрече с автором новинки, но когда у вас в руках окажется следующий выпуск «СИ», мы уже допросим Хидеки Камия со всем пристрастием и предоставим вам отчет о поездке!

СТРАНА ИГР: THE BEST

Осенью вас ждет уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором будут собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополним их новейшей информацией, а также добавим новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.

СТРАНА ИГР

АНОНС





Тихий шёпот мощных вычислений

Порадуйте себя почти неслышным шёпотом вашего компьютера с блоком питания Silent Pro M от Cooler Master. Теперь это действительно возможно благодаря самым качественным компонентам и эффективной схеме охлаждения с применением инновационного для блоков питания метода комбинирования меди и алюминия для отвода тепла, огромных рёбер радиаторов, мощного 135-мм вентилятора и других передовых технологий.

SILENT PRO **M**

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зевс (495) 955-51-89
НИКС (495) 974-33-33
Оланд (495) 788-19-19
Сакрайт (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг
(495) 223-23-25
СтарМастер (495) 785-85-55
Щедрик (495) 766-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88

Мелтон (495) 981-54-54
Объединённая розничная сеть POLARIS
и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57
Санкт-Петербург:
БИСЛИО (812) 702-43-00
КомпьютерЦентр КЕИ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калужинград:
Новая Система (4012) 726-33-3
Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39

Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Сакрайт (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов КлемаС (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-88
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-98-04

www.coolermaster.com

Акелла

LEFT 4 DEAD



Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби

New from Valve. Coming in November.

*Новая игра от "Вальв", Ноябрь 2008.

www.l4d.com

www.akella.com



Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "FunZone" и "Настройка!"

© 2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead logo, Counter-Strike, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries. © 2008 ООО "Акелла". Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется. Тел. подработка: 896 363-4612, E-mail: akella@akella.com Игры и разработка: www.akella.com Отпуск: продажа: Москва: 8920363-46-14, akella.ru Санкт-Петербург: 8121152-49-65, akella.spb.com Ростов на Дону: 8931796-75-42, akella.ru Новосибирск: 3833217-74-64, akella.akella.com Екатеринбург: 343-297-34-42, akella.ru Представитель на Украине: "Мультистар" - www.multistar.com.ua Единственный в Санкт-Петербурге дистрибуторское подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург ул. Маршала Тухарова д.17, телефон: 812 252-89-65.



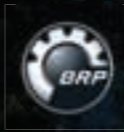
can-am



PURE



СТРАНА
ИГР





**НА ЗЕМЛЕ И
НА НЕБЕСАХ**