

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX DS PSP

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

стр. 62

СЕЗОННЫЙ АВТОБЛОКБАСТЕР

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» стр. 18
WORLD OF WARCRAFT С БЕРЕЗКАМИ

FAR CRY 2 стр. 68
НИЧЕГО ОБЩЕГО С CRYISIS!

**KING'S BOUNTY:
ПРИНЦЕССА
В ДОСПЕХАХ** стр. 14
ГЛАВНЫЙ АНОНС
«ИГРОМИРА»

**INFINITE
UNDISCOVERY** стр. 82
RPG ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ STAR OCEAN
И VALKYRIE PROFILE

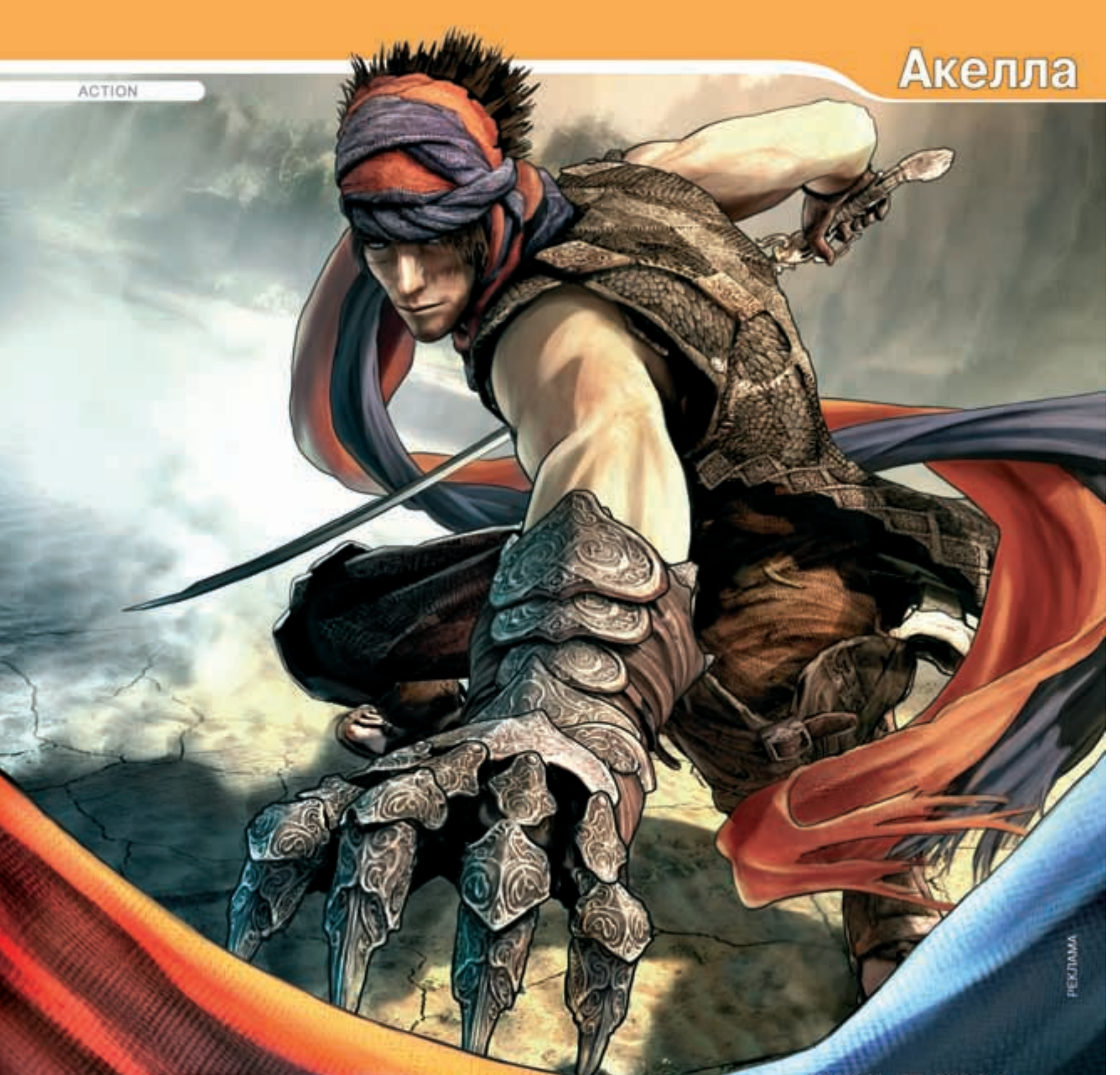
(game)land
hi-fun media



**ИГРОМИР
2008**
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ВИДЕО С ВЫСТАВКИ

ACTION

Акелла



РЕКЛАМА

PRINCE OF PERSIA

Принц Персии

НОВЫЙ ПРИНЦ. НОВАЯ ЛЕГЕНДА.

www.akella.com

www.princeofpersiagame.com

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia: The Sands of Time are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
© 2008 ООО "Акелла". Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Инициативные обращения принимаются. Тел. колл-центра: (495) 363-4812 в т.ч. в выходные дни. Игры с доставкой: www.splav.ru СПб: www.splav.ru Москва: (495) 363-48-14 www.splav.ru Санкт-Петербург: (812) 232-48-65 akella@rusforce.ru Ростов-на-Дону: (883) 290-78-42 akella@rusforce.ru Новосибирск: (383) 221-74-64 akella@rusforce.ru Екатеринбург: (343) 237-34-42 akella@rusforce.ru Представитель на Украине: "Мультигемма" - www.multigamma.com.ua Феликс ООО "Триумф Нанотехнологии" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Гилерова, д.37, телефон: (812) 282-65-65



UBISOFT



Акелла

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания 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
Артем 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

Александр Антонов	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 Цилорик	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 Стрелева	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 Нахалова	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 Agarunov	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.

Объединенная медиаконпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием обращаться по адресу content@gameland.ru

Слово редактора

Декабрь 2008 #23(272)



НА ОБЛОЖКЕ
Маргарет Куигли

ДИЗАЙН
мама и папа Маргарет Куигли

Финансовые кризисы, подобные нынешнему, случаются раз в десятилетие, а вот проблемы с непониманием собственной аудитории – неистребимая зараза. Одна французская королева, помнится, предлагала народу «есть пирожные» и кончила плохо; точно так же и студии разработки, исповедующие принцип «пипл схавает наш трэш» и считающие геймеров «жадными детьми», рано или поздно тихо уйдут со сцены.

Отличный пример компании, которая, напротив, гордится тем, что делает, – Electronic Arts. Ее масштабный шутер Tiberium был отменен несколько месяцев назад (об этом вы наверняка прочитали в наших «Новостях»). Нам удалось выяснить, что проект на момент закрытия был полностью завершен – осталось только напечатать диски и отправить их на полки магазинов. Однако качество игры (которая, уверены, уж шесть баллов бы получила точно и неплохо продается бы на волне интереса к вселенной Command & Conquer) не устроило руководство. Оно предпочло пожертвовать вложенными деньгами и сосредоточить внимание (и маркетинговый бюджет, разумеется) на более достойных Dead Space и Red Alert 3.

В этом плане попавшая на обложку Need for Speed Undercover – творение типичное скорее не для новой EA (чьим символом, несомненно, можно считать революционную Mirror's Edge), а старой. Той, которая раз в год выпускала очередные части зарекомендовавших себя сериалов, получавшие заслуженные «хорошо» и «отлично», и не претендовала на «гениально». Рецензии на свежие Need for Speed и FIFA вы как раз и найдете в этом номере. Ту, старую, EA хардкорные геймеры не очень любили, обидно обзывая «фабрикой по штамповке глянцевого блокбастера». И это тоже пример непонимания между разработчиками и потребителями, только немного другого характера. Представьте себе на минутку, что EA вместо Need for Speed занялась гонками, вроде «Стритрейсеров», только по западным кинолицензиям.

Страшно, правда?

Константин Говорун,
главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6

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.

Также в номере:

Аллоды Онлайн, Animal Crossing...
Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



14 King's Bounty: Принцесса в доспехах
Верхом на пегасе, с драконом за пазухой: она любила Билла и ненавидела Баала.



24 Resistance: Retribution
Многообещающий шутер от третьего лица в постепенно разрастающейся вселенной Resistance.

32

Аналитика

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

Также в номере:

колонки о музыке и шестеренках...
Подробный список материалов раздела – на стр. 32.



34 «ИгроМир 2008»: Все выше и выше
Иногда журналисты жалеют, что ходят на выставки по работе.



48 Casual Connect Kyiv
Чем живет индустрия казуальных игр? Константин Говорун отправился за ответом на этот вопрос в столицу Украины.

60

На полках

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

Также в номере:

Warfare, FIFA 09, Симбионт...
Подробный список материалов раздела – на стр. 60.



62 Need for Speed Undercover
По мнению нашего эксперта, эта игра больше всего похожа на гамбургер. Чем – узнаете из рецензии.



68 Far Cry 2
Вместо обещанных разработчиками табунов зебр мы нашли несколько тысяч безумных революционеров.

Список рекламодателей

Акелла 5, 9, 11, 2 обл. | 1С 31, 47, 57 | Руссобит-М 73,75,81,93,97,101 | GamePark 13 | SoftClub 41,45,55,4 обл. | Netville 125 | Electronic Arts 43 | Grafitec 53 | Гемени 59 | Nvidia 21 | Sven 17 | Xbox 39 | Fable II 37 | USN 29 | Adidas 107 | Samsung 23 | Сеть магазинов «Время играть» 67 | mail.ru 3 обл. | Редакционная подписка 166-167 | Сайт Gameland.ru 123 | Телеканал 2x2 | 133 | PM-телеком 169 | Хитзона 131 | Сеть магазинов GameZone 173 | Yapp 137 | Darg Rasing 141 | GamersParty 149 | Rambler 145 | EIA 129 | Gameland.tv 115 | Радио XFM 151



DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

Far Cry 2, Fable 2, Killzone 2...

Подробное содержание – на стр. 4



DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам. Также тут можно найти видео в формате DivX (например, свежие выпуски передачи «Без винта»).

Также на диске:

Симбионт, Half-Life 2, PSP Zone...

Подробное содержание – на стр. 170



26 Overlord II

Новый повод влезть в шкуру злого властелина, который покоряет мир с помощью армии верных слуг.



50 Белорусы, покоряющие мир

Беседуем с создателями серии Massive Assault и «Операции «Багратион»»



76 Fable II

Новые сказки от Питера Мулине.

116

Другие игры

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

Также в номере:

Burn Zombie Burn, Mega Man 9...

Подробный список материалов раздела – на стр. 116.



126 eBay: Секрет успеха

История успеха самого знаменитого интернет-аукциона



142 На смерть Капитана Америки

Холодный март 2007 принес известие, повергнувшее в шок стар и млад: умер Капитан Америка.

162

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».

Также в номере:

Блогосфера, комикс...

Подробный список материалов раздела – на стр. 162.



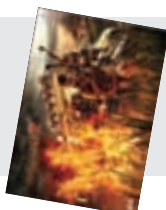
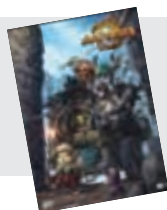
169 Максимальная боль

Наш читатель душевнобольной конюх Семен рассуждает о фильме и игре «Макс Пэйн».

Комплектация

Постеры: «Аллоды Онлайн» и Far Cry 2

Наклейка: Disgaea 3



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 60

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.



Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Если вы спите и видите игру Afrika без пацифиста Дэнни Гловера, зато с возможностью подстрелить себе ужин, тогда знойная саванна Far Cry 2 ждет вас.



Fable 2 (Xbox 360)

Вторая басня от Питера Молине наконец-то увидела свет. Кроме того, игра вышла на русском языке. Но интересна ли она? Ответ вы узнаете в нашем видеообзоре.

Видеопревью

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



White Knight Chronicles (PS3)

Этот PS3-эксклюзив с непростой судьбой снова замаячил на горизонте. На этот раз он обзавелся еще и онлайн-вым режимом.



Left 4 Dead (PC, PS3, Xbox 360)

Несмотря на то что к моменту выхода этого номера игра уже будет лежать на прилавках, мы не удержались и сделали демотест.

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».



Репортаж с выставки «ИгроМир 2008»

Представляем вашему вниманию подробный репортаж с прошедшей крупнейшей отечественной игровой выставки. Вместе с нами вы побываете на мероприятии в течение всех его дней, включая даже «нулевой».



Материалы с Tokyo Game Show 2008

Мы продолжаем выкладывать рассказы об играх, которые видели и в которые успели поиграть на TGS 08. На этот раз вы сможете узнать наши впечатления от Resident Evil 5 и Demon's Soul.

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



Акелла

Росничная продукция в магазинах фирм "СОЮЗ", "М.Видео", "Кит-Зона" 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 и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное использование преследуется. Тел. поддержки: +7(905) 863-4612. E-mail: support@akella.com. Игра с доставкой: msk@akella.com. Отправить заявку: Москва: +7(905) 863-4614, putayuk@akella.com. Санкт-Петербург: +7(812) 252-49-65, akella@akella.com. Ростов-на-Дону: +7(863) 290-74-42, akella@akella.com. Новосибирск: +7(383) 227-74-64, akella@akella.com. Екатеринбург: +7(343) 297-94-42, akella@akella.com. Представитель на Украине: "Мультипроц" www.multipro.com.ua. Бывшие ООО "Теле-Навигатор" и Санкт-Петербург: дистрибуторские подразделения компании "Акелла". Санкт-Петербург: ул. Маршала Голубова, д.31, телефон: +7(812) 252-49-65.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



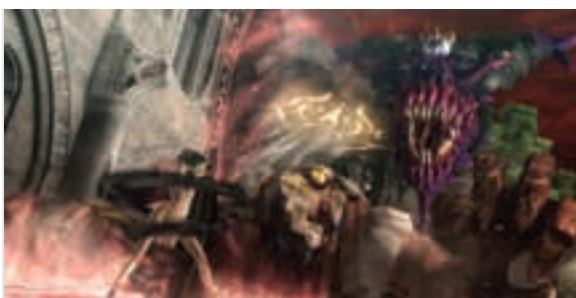
Марина Петрашко

Игры, как и другие виды искусства, разделяют на «коммерческие» и «альтернативные». Впрочем, как и в других областях, первые вырастают из последних. Тенденции перетекают в коммерческий сектор и становятся там «хорошим тоном». Что у нас на горизонте? Ясней всего маячит новая мода, прививаемая неформалами Tale of Tales: делать игры, в которых в конце все умрут. Сперва The Graveyard (ладно, там старушка, если повезет, выживала). Теперь The Path. Даже на фоне экспериментов Американа МакГи смотрится жутковато. Неужели ЭТО породит новый жанр? Лично я предпочитаю формулу «добро с кулаками». Не все геймеры пассивные.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Diablo III (PC)	не объявлено
Empire: Total War (PC)	06.02.2009
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	не объявлено
Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)	13.03.2009
StarCraft II (PC)	не объявлено
Street Fighter IV (Xbox 360, PS3, PC)	20.02.2009
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009 (США)

составлен командой «СИ»

Новости

Цензура в LittleBigPlanet	10
Новый контроллер для PS3	10
Company of Heroes обзаведется продолжением	12
Создатели Galactic Civilizations готовят очередную стратегию	12
Онлайновый стимпанк	12
Римейк с сюрпризом	13
The Beatles включаются в игру	13

Хит?!

King's Bounty: Принцесса в доспехах (PC)	14
Аллоды Онлайн (PC)	18

В разработке

Resistance: Retribution (PSP)	24
Overlord II (PC, PS3, Xbox 360)	26

В разработке – мини

Fragile (Wii)	28
Animal Crossing: City Folk (Wii)	28
White Knight Chronicles (PS3)	30
Rygar: The Battle of Argus (Wii)	30

Смотрите
также



Новости на DVD

События двух недель в «Видео-фактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн

Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV

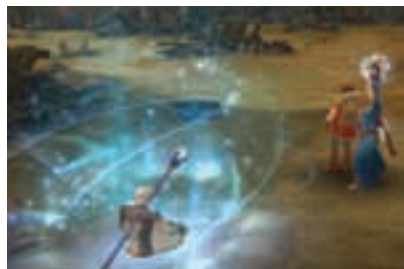
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



King's Bounty: Принцесса в доспехах

Лучшее украшение девушки – скромность и железные трусики.

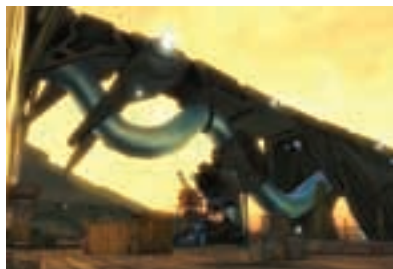
Читайте на странице 14



Аллоды Онлайн

В то время, как корабли гибберлингов бороздят просторы большого астрала, орки играют в гоблинобол.

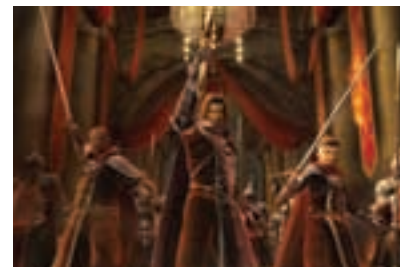
Читайте на странице 18



Resistance: Retribution

Проект Resistance превращается в полнометровый сериал – который, не забывая о PS3, собирается заглянуть в гости к PSP.

Читайте на странице 24



White Knight Chronicles

Уже скоро мы насладимся сюжетом уровня лучших Dragon Quest, графикой, способной конкурировать с Final Fantasy, и увлекательными онлайн-битвами в духе Monster Hunter. Или нет?

Читайте на странице 28



Rygar: The Battle of Argus

В Тесте готовят эксклюзивный Wii-римейк собственной Rygar: The Legendary Adventure, приключенческой игры о гладиаторе Ригаре, страдающем амнезией, и о спасении им прекрасной принцессы

Читайте на странице 30



Overlord II

Кто сказал, что стремление к гармонии и порядку есть несомненное благо и единственно верный путь развития?

Читайте на странице 26

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ

Конкурс успехов

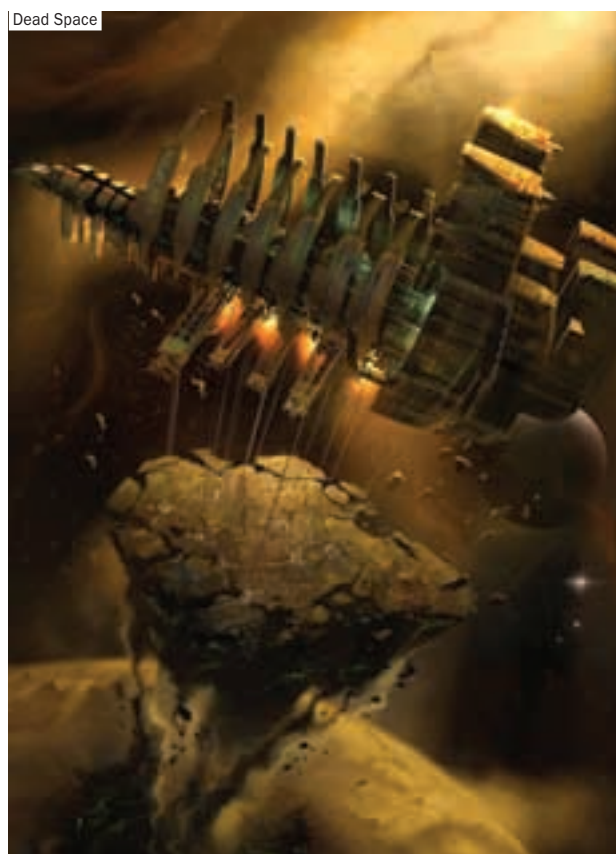
В середине ноября агентство NPD опубликовало данные о продажах консолей и игрового софта в Штатах за октябрь – месяц, который, как предсказывали аналитики, должен был принести индустрии развлечений сплошные убытки. Представители «Большой Тройки» – Sony, Microsoft и Nintendo – поспешили прокомментировать результаты и заверить пользователей, что праздничный сезон все издательства встретят на коне. Дескать, дела обстоят прекрасно: у каждой компании есть, чем похвастаться перед конкурентами.

Microsoft все надежды возлагает на игры: Fable II в октябре лидировала по продажам (1.5 млн копий), опередив даже мультитиплатформенных конкуренток. А вот сама Xbox 360 даже с козырем в виде уцененной версии Arcade не смогла опередить ни DS, ни Wii по числу раскупленных экземпляров. Также в корпорации подчеркнули, что прекрасно наладили отношения со сторонними издателями: только за октябрь

57% продаж софта для Xbox 360 – заслуга независимых компаний, вроде Bandai Namco, Capcom, Square Enix, EA и т.д.

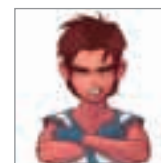
Nintendo неизменно делает ставку на привлекательность для самой широкой аудитории: Wii по-прежнему – самая востребованная консоль, а «казуальная» Wii Play и в октябре не покинула насиженного места в хит-параде десяти наиболее востребованных игр (наравне с Mario Kart Wii). Президент американского отделения «большой N» Реджи Физ-Эме подчеркнул, что развлекательные проекты, «заставляющие пересмотреть само определение видеоигры», не теряют популярность в течение многих месяцев, в отличие от более традиционных новинок.

Sony же напирает на благоприятные для PS3 тенденции: продажи консоли растут и новинки расхватывают все лучше и лучше (особенно большие надежды компания возлагает на ноябрьские успехи LittleBigPlanet и Resistance 2). Отдельный повод для гордости – рост числа пользователей PSN на 166%.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Скажем прямо: читерство – рапортовать, что, дескать, «кризис нас не коснулся», потрясая сведениями об осенних продажах давно готовых продуктов. Тут цифры нынешнего года вообще не лучший помощник: слишком уж инертны и негибки громадные маркетинговые процессы. Сказался кризис на игровой индустрии или нет, можно будет заметить не раньше начала будущего финансового года.

Акелла

PT BOATS МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

МОРСКОЙ ОХОТНИК

Курс на победу!

www.pt-boats.net

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Интеллектуальное содержание принадлежит: Тел. издательств: 493 363 4612 E-mail: support@akella.com. Интернет-адреса: www.akella.com, www.akella.ru, www.akella.com.ua, www.akella.com.pl, www.akella.com.br, www.akella.com.ar, www.akella.com.mx, www.akella.com.co, www.akella.com.pe, www.akella.com.ve, www.akella.com.ec, www.akella.com.uy, www.akella.com.py, www.akella.com.bo, www.akella.com.pa, www.akella.com.cu, www.akella.com.do, www.akella.com.ve, www.akella.com.ec, www.akella.com.uy, www.akella.com.py, www.akella.com.bo, www.akella.com.pa, www.akella.com.cu, www.akella.com.do. Представители на территории Украины: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua. Контакт: ООО "Талант Инвесторы" в Санкт-Петербурге 343287 34-42, akella@akella.ru. Представители на территории Республики Беларусь: "Акелла" в Санкт-Петербурге, ул. Маршала Говорова, д.37, тел. факс: (812) 912 49-41, distrib@akella.com.



Настройка сценария!

М.видео



РЕКЛАМА

Продажи консолей

PS3 16.71 млн

Xbox 360 22.55 млн

Wii 36.00 млн

PSP 39.77 млн

DS 85.26 млн

Больше MMO, хороших и разных
Президент EA Франк Гибо уверен, что онлайн-проекты компании – Star Wars MMO и Warhammer Online – прекрасно уживутся на рынке. Он заявил: «Пользовательские базы в определенной степени пересекутся, но очевидно, что сетевая RPG по Star Wars привлечет миллионы новых игроков». Гибо также не сомневается, что найдутся желающие тратить время и деньги на несколько MMO разом. «Когда выйдет Star Wars: The Old Republic, жанр окажется настолько востребован, что преуспеть сможем и мы, и наши конкуренты с WoW и City of Heroes».

Новый контроллер для PS3

Sony зарегистрировала патент на беспроводной контроллер для PS3, который распознает движения за счет «отслеживания при помощи ультразвука». Тем самым компания подтвердила слухи, что лучшие инженеры Sony денно и нощно гадают, как бы одним махом переоснастить Wii-mote, «нунчак» и прочие уникальные аксессуары Wii. К заявке на патент прилагаются чертежи: контроллер, по задумке авторов, разрешат раскладывать и комбинировать с другими устройствами, чтобы выполнять различные действия.

Подписка как средство борьбы с кризисом

Activision Blizzard рассказала о финансовых успехах и неудачах за первые три месяца с момента объединения, уточнив, что 42% доходов принесла подписка на World of Warcraft. Президент Activision Blizzard Роберт Котик подчеркнул, что даже в условиях экономической нестабильности верность подписчиков WoW любимой игре – одно из главных преимуществ компании перед конкурентами. Следующим продуктом, который также потребует регулярных денежных вливаний, может стать Guitar Hero: World Tour. Котик намекнул, что не прочь взимать плату за право приобщиться к онлайн-копилке песен, сочиненных пользователями. Напомним, одна из главных особенностей четвертого выпуска Guitar Hero, – режим создания собственных мелодий.

Цензура в LittleBigPlanet

Свежевышедший платформер LittleBigPlanet позволяет игрокам как самолично мастерить новые уровни, так и выкладывать их в онлайн на радость другим пользователям. Но в общем доступе творение появится лишь тогда, когда его одобряют рецензенты из студии Media Molecule, ответственной за LittleBigPlanet. До сих пор в Media Molecule просто удаляли те уровни, которые содержали «неподходящие материалы» или же нарушали копирайты. Но поклонники начали жаловаться – дескать, плоды их нелегких трудов стирают без объяснения причин. Представители Sony поспешили заверить разволнованных фанов: в ближайшем будущем появится способ выдавать авторам дополнительную информацию, чтобы те знали, за что пострадали. «Но пока просто не используйте ничего, что не подходило бы для игроков всех возрастов. И не пользуйтесь материалами, которые защищены копирайтом. Мы надеемся улучшить систему обратной связи, ведь в большинстве случаев достаточно внести несколько изменений, чтобы уровень прошел проверку, и его не потребуется удалять», – гласило официальное заявление.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Даже удивительно, что обиженные пользователи не припомнили Media Molecule ее собственную PR-акцию: на Tokyo Game Show демо-стенд LittleBigPlanet украшали плюшевый Сефирот и плюшевый Солид Снейк. Разумеется, выглядели оба героя как персонажи, созданные в редакторе LittleBigPlanet.



\$50 000 за хобби

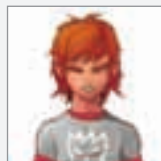
В начале октября медиакомпания Gameland при поддержке развлекательного портала «MSN Россия» объявила о начале ежегодного конкурса Enthusiast Internet Award 2008. Enthusiast Internet Award – первое в России открытое состязание среди лучших «непрофессиональных» web-проектов. В этом году сайты будут соревноваться в одиннадцати категориях: игровая тематика, цифровые технологии, спорт, кино, мотор, аудио, фото, видео, дизайн, мода, бизнес. Мероприятие проходит с 1 октября по 15 декабря, и любой желающий побороться за звание лучшего

web-ресурса и призовой фонд 50 тыс. может зарегистрировать свой проект на сайте конкурса по адресу <http://eia.msn.ru>.

По итогам всенародного открытого голосования будет сформирован шорт-лист, из которого экспертное жюри выберет лучшие сайты в номинациях и главных победителей конкурса. Их имена объявят на торжественной церемонии закрытия Enthusiast Internet Award 2008. Генеральный спонсор EIA – развлекательный портал «MSN Россия», кроме того спонсором категории Авто выступает компания Mazda, а игровой категории – бренд Oklick.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Будем надеяться, что в этом году список участников обойдется без откровенно пиратских сайтов, борьба с которыми оказалась столь нелегкой для жюри во время проведения Enthusiast Internet Award 2007.

Акелла

Московский ЧВОДИЛА

КТО ЗАКАЗЫВАЛ ТАКСИ
НА ДУБРОВКУ?..

РЕКЛАМА



Настройка!

XIT ZONA



© 2003 Акелла. Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Акелла. Все права защищены. Акелла, www.akella.com, (495) 343-9412 и сайт интернет-магазина, форум для поиска услуг и информации являются товарными знаками Акелла. (495) 343-9412, info@akella.com, Санкт-Петербург, (812) 212-4941, info@akella.spb.ru, Россия, ул. Дубровская, д. 10, корпус 1, кв. 10, (812) 212-7444, info@akella.spb.ru, Екатеринбург, (343) 261-3442, info@akella.ru, Россия, ул. Курганская, д. 10, корпус 1, кв. 10, (343) 261-3442, info@akella.ru, Москва, (495) 343-9412, info@akella.com, в Санкт-Петербурге и других городах России. Акелла - это сервис, который всегда с вами. Акелла - это сервис, который всегда с вами. Акелла - это сервис, который всегда с вами.

www.akella.com



Акелла

Цифры и факты

1 млн копий

Far Cry 2 разошлись за три недели с начала продаж.

Ричард Гэрриотт

распродался с NCSoft, вернувшись из космоса.

25 фунтов

заплатят британцы за гарнитуру WiiSpeak.

\$300 млн

в качестве премии получают от EA создатели Rock Band.

Companny of Heroes объявится продолжением Relic решила смахнуть пыль со стратегии Companny of Heroes, о которой стали потихоньку забывать. Во втором квартале она получит продолжение Tales of Valor, куда войдут три кампании, новые мультиплеерные режимы, дополнительные карты и юниты, а также появится опция «direct-fire», призванная расширить стратегические возможности игроков.



Очередная The Elder Scrolls через два года? Пол Отон (Paul Oughton), глава издательского отдела Bethesda, рассказал о планах компании: «Мы выпускаем Fallout 3 в этом году и, возможно, новую часть Elder Scrolls в 2010-м». Также он отметил: «Сейчас мы не заинтересованы в создании игр для Wii. Мы собираемся хранить верность PC, PS3 и Xbox 360».



Золото не ржавеет Sega грозит 10 февраля 2009 года доставить на североамериканские берега Sonic's Ultimate Genesis Collection – сборник для Xbox 360 и PS3, в который войдут свыше сорока классических игр, в свое время вышедших на Sega Genesis и аркадных автоматах. В частности, Sonic the Hedgehog 1, 2 and 3, Columns, Ecco the Dolphin, Shinobi III, Space Harrier и Streets of Rage. Все они будут идти в разрешении 720p.

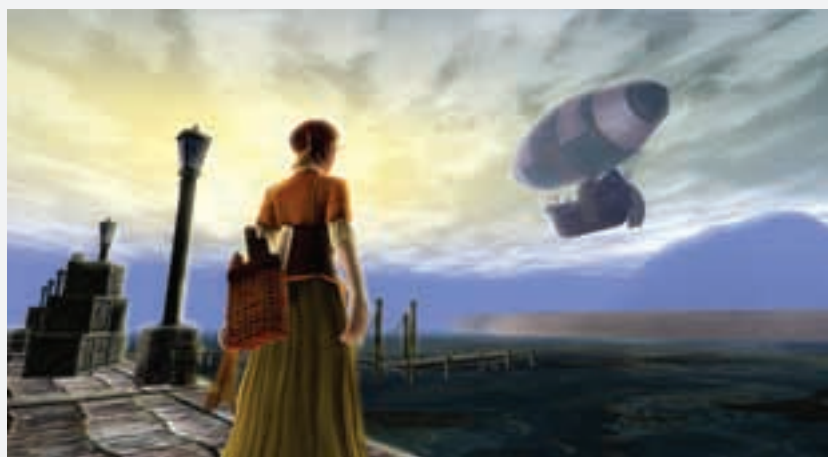


Создатели Galactic Civilizations готовят очередную стратегию

Студия Stardock, которая подарила нам обе части Galactic Civilizations, сейчас трудится не только над третьим воплощением сериала. Недавно компания объявила, что разрабатывает пошаговую стратегию Elemental: War of Magic. Авторы описывают ее как Civilization в фэнтезийном мире. Этот мир за сто лет до начала игровых событий пострадал от катастрофы, которую спровоцировали некие могущественные существа. Нам отводится роль Владыки (Sovereign), одного из немногих, кто сохранил магическую силу. Ее мы вольны тратить на различные государственно-полезные дела: строить города, исследовать окрестности, воевать с соседями. Кроме того, колдовской энергией можно поделиться с избранными героями. Словом, магия становится основным ресурсом. Наш персонаж, а также его соперники, остальные государи-чародеи, должны выполнить квест. Тот, кто первым справится с задачей, победит. В мире обитают три расы: люди (Man), падшие (Fallen) и звери (Beast) – причём разрешается встать лишь на сторону первых двух.

Как и положено игре, которая замахивается на лавры Civilization, в War of Magic встроен генератор случайных карт, а также большое внимание уделяется созданию морей и материков по собственному проекту. И, конечно же, новинка станет настоящим раем для любителей создавать модификации.

Хотя выход Elemental: War of Magic запланирован лишь на первый квартал 2010 года, попробовать ее на зубок мы сможем уже следующей весной, когда начнется бета-тестирование.



Онлайновый стимпанк

Компания MindFuse работает над онлайн-игрой Gatheryn, которую сами создатели характеризуют как «развлечение для всех». Согласно пресс-релизу, в мире Gatheryn нам предлагают как решать головоломки, так и проходить экшн-испытания (что именно под этим подразумевается – неизвестно). «Вседоступность» новой MMO проявится не только в простоте геймплея, но и в мелочах: например, на внутриигровую валюту можно будет купить такие «симводческие» радости как одежду для героя, питомцев и предметы интерьера для виртуального дома. Однако самым смаком нам кажется выбор стилистики: классический стимпанк в декорациях викторианской эпохи. Авторы явно вдохновлялись произведениями Жюль Верна и Артура Конан Дойля. Насколько убедительно им удалось воссоздать дух времени, выяснится в следующем году.

КОММЕНТАРИЙ

Илья Ченцов



Короче, ремейк Master of Magic. И то сказать – давно пора!

КОММЕНТАРИЙ

Илья Ченцов



На сайте игры ни слова ни сказано о боях с монстрами. Судя по всему, вместо них в Gatheryn будут головоломки и мини-игры. Любителям крепко подумать, конечно, понравится такая замена, но мы не будем затаивать дыхание, пока не объявят о возможности играть на музыкальных инструментах или, скажем, рисовать картины. Только представьте себе – виртуальный прерафаэлитизм как альтернатива банальным скриншотам!



Римейк с сюрпризом

Chrono Trigger, легендарная игра, которая в первом квартале 2009 года появится и на DS, будет отличаться от версий для SNES и PS one одной маленькой, но очень занятой деталью – режимом Arena of Ages. Он напрямую связан с основным приключением Хроно и его команды: деньги, заработанные в главной кампании, можно тратить в Arena of Ages и наоборот.

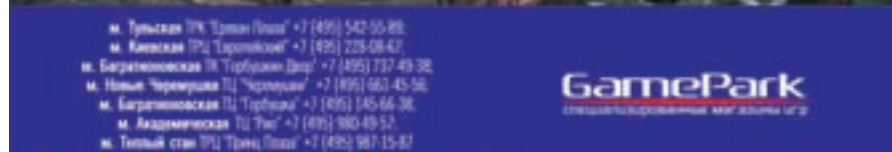
В новом режиме нам предстоит выбрать подопечного – монстра, который принадлежит к одной из четырех стихий (вода, огонь, тьма и свет). Покупные аксессуары и склянки с лекарствами повысят его шансы на выживание, а тренировочные миссии подготовят к настоящим гладиаторским боям (только выполнение учебных заданий позволяет улучшить характеристики зверька). Монстр закаляется самостоятельно, пока игрок проходит основную кампанию (просто выключить DS и подождать положенный срок не удастся). Чем дальше продвигаются Хроно со товарищи по сюжету, тем больше возможностей получит наш «покемон» во время тренировок.

В гладиаторских боях предусмотрено три уровня сложности. Чем заковыристей схватка, тем выше размер платы за участие и ценней приз для победителя. Во время сражения монстр дерется по своей воле, и хотя нам разрешено давать ему советы, он сам выбирает, следовать им или нет. Все зависит от того, насколько зверек доверяет игроку (счетчик доверия прилагается). Драться в Arena of Ages можно либо против компьютера, либо против живого соперника по сети.



The Beatles включаются в игру

Компания Harmonix снова трудится над ритм-игрой, где зазвучит музыка известных групп, но на этот раз речь не идет о новом выпуске сериала Rock Band. Как сообщил глава студии, Алекс Ригопулос, свежий проект с предыдущими работами Harmonix не связан, хотя контроллеры-инструменты для Rock Band удастся задействовать и здесь (какие именно – неизвестно). Изюминка новинки – возможность исполнить композиции легендарной группы The Beatles. В подборку входят песни со всех студийных альбомов ливерпульской четверки, начиная со сборника Please Please Me (1963) и заканчивая Let It Be (1970). Целевые платформы пока не называются, релиз намечен на конец 2009 года, а издателем (как и в случае с Rock Band) выступит Electronic Arts. Сэр Пол Маккартни и Ринго Старр уже заявили, что идея игры им по душе и они приветствуют возможность расширить аудиторию The Beatles.



м. Тульская ПЦ "Ермак-Плюс" +7 (495) 542-95-89;
 м. Киевская ПЦ "Ермак-Плюс" +7 (495) 235-08-67;
 м. Барятинская ПЦ "Ермак-Плюс" +7 (495) 737-49-38;
 м. Новые Черемушки ПЦ "Ермак-Плюс" +7 (495) 663-45-56;
 м. Барятинская ПЦ "Ермак-Плюс" +7 (495) 145-66-38;
 м. Академическая ПЦ "ТриС" +7 (495) 980-49-57;
 м. Тельный стан ПЦ "ТриС-Плюс" +7 (495) 987-15-87

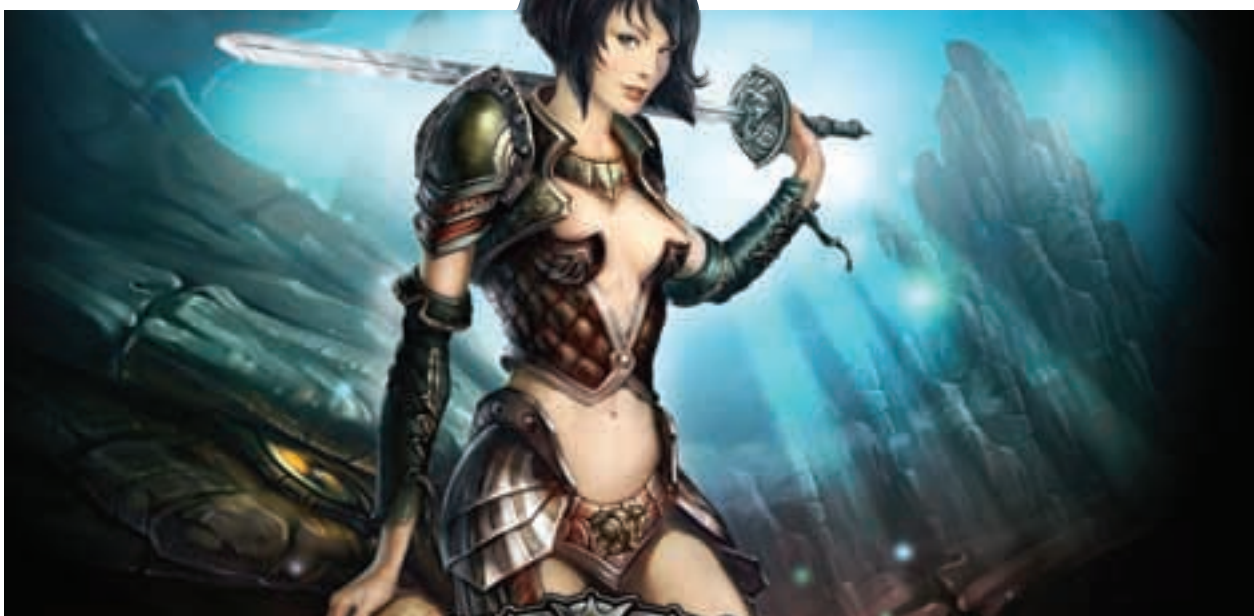
GamePark
 специально разработанные для Xbox 360 игры



ДВЕ БОЛЬШИЕ РАЗНИЦЫ Первая King's Bounty появилась еще в 1990 году. Герой путешествовал по четырем континентам, собирал армию, выполнял задания короля, уничтожал злодеев, захватывал замки. Она не только стала предшественницей проектов от Katauri и послужила основой для настольной версии, но и подарила ряд идей Heroes of Might & Magic. Причем сходство Heroes и King's Bounty и правда велико, наверное, поэтому некоторые даже считают, что это одна и та же серия.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.role-playing,
fantasy
Зарубежный издатель:
«1С»
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Katauri
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
www.kingsbounty.ru/
princess
Страна происхождения:
Россия



ТЕКСТ

Андрей Окушко

King's Bounty: Принцесса в доспехах

Новое – это хорошо забытое старое. Похоже, именно этим принципом руководствовались сотрудники Katauri, выпуская «Легенду о рыцаре»: позаимствовав основы геймплея у «той самой» King's Bounty и творчески переработав их, разработчики подарили нам приключение-шедевр. И вот пришла пора продолжения – «Принцессы в доспехах».

Те, кто надеется увидеть под логотипом «King's Bounty» совершенно новую игру (например, «чистокровную» стратегию), жестоко разочаруются. И история, и геймплей, и многое другое в грядущем проекте Katauri неразрывно связаны с «Легендой о рыцаре» (а в чем-то и со старенькой King's Bounty). Плохо ли это? Вряд ли, учитывая то, какую популярность снискала первая часть (давайте все-таки называть «Легенду» так, хотя мы знаем, «откуда ноги растут»), причем не только у нас, но и на Западе (несмотря на то что тамошний люд весьма редко ставит отечественным играм высокие оценки). И все же есть одна опасность, грозящая проекту, – переизбыток заимствований.

Конечно, они встречались и ранее, но (как нам показалось) не в таком количестве. Взять, например, новую главную героиню – принцессу по имени Амели. Наверняка она напомнит вам персона-

жа одноименного фильма, откуда взяты имя и (частично) внешность бесстрашной искательницы приключений. Те же, кто любит диснеевскую анимацию, сразу приметят сходство спутника героини, дракончика Драко, со Стичем (из мультфильма «Лило и Стич»). Думаете, этим дело ограничится? Как бы не так! Отсылки к известным произведениям литературы или киноискусства здесь повсюду. К чести разработчиков, они и не скрывают, что тот или иной образ заимствован, но уверены, что в этом нет ничего плохого. Да и все персонажи, которые встретятся нам на пути, адаптированы к волшебной вселенной, так что отторжения игра вызывать не должна.

Но довольно лирики, поговорим о физике. Точнее, о физически привлекательной героине, принцессе в рыцарском облачении. К слову, доспехи ей достались не простые, а волшебные, иначе нежная кожа девушки уж точно была бы повреждена в нескольких особо чувствительных местах. А в броню она облачилась, чтобы отыскать наставника, по совместительству пер-

И снова о магии, но теперь уже не об особой, а о героической. Часть заклинаний сохраняют в первозданном виде, но многие будут переработаны (чтобы убрать «читерские» тактики и в то же время ввести новые). Больше того, появится четвертый тип – транспортная магия. У тех, кто считает пегаса слишком медлительным, будет альтернативный вариант – мгновенное перемещение за небольшую цену. Удобно, быстро, приятно – рекомендации лучших путешественников!



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

В ДВУХ СЛОВАХ Продолжение приключения от Katauri с новым сюжетом, квестами, возможностями, локациями и врагами. Спастись принцессе, правда, не придется – она сама выходит на тропу войны. Неожиданный и потенциально успешный ход!

ЧЕГО ЖДЕМ? Веселого и захватывающего путешествия по новым континентам и островам, одобренного решением проблем местных жителей, разнообразными боями, неординарными заданиями и искрометным юмором.

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишнего самокопирования и чрезмерного заимствования. Как бы они не завели мир в тупик, лишив его очарования и волшебства.

Жестокий бой на огненной арене. Злобглазы уже скончались, зато древние медведи впали в ярость – неприятно, однако.

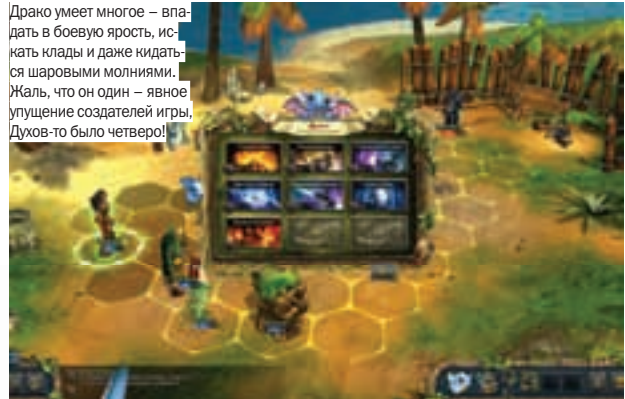


Боссы в «Легенде о рыцаре» были хороши, но их оказалось мало, всего три штуки. Теперь «поголовье» увеличится, к сожалению, ненамного – до пяти. Зато все, как на подбор, останутся оригинальными. Например, Бурильщик – робот-комбайн гномов, сошедший с ума. Гарантия на него 33 года, но свой срок Бурильщик отработать не успел – набежали злые гремлыны, поковырялись во внутренностях машины и все испоганили. Теперь робот агрессивен и нападает на первого встречного. Следующим идет Гремлион, или Зилгадис (привет Зелгадису из аниме «Рубаки»?) – злой чародей, ужасный настолько, что заколдовал сам себя. Как и принцесса, он поклонник особой магии, только гремлинской. Правда, ее использование превратило Зелгадису во что-то загадочно-ушастое с башней на голове. Этот босс швыряется молниями и расставляет по полю башни с гремлинами. Ну и еще один, уже упоминавшийся архидемон Баал. Остальные суперзлодеи пока скрываются от правосудия (хотя одного из них можно увидеть на скриншотах).

тву персонажа первой части. Как говорит Дмитрий Гусаров, генеральный директор Katauri: «Билл Гилберт улетел покорять другие миры, а в это время архидемон Баал решил вернуться и отомстить. Защитить Эндорию некому, замок короля в осаде, и принцесса, вопреки воле отца и пользуясь особой магией, отправляется за Гилбертом. Но как самостоятельный герой под управлением игрока Гилберт появиться не может, по причине того, что игра – не аддон, а сиквел, и здесь есть структурные изменения интерфейса, другие навыки, иная графика. И хотя мы хотели ввести такую возможность, это не получается технически». Да, поиграть за опытного Искателя Сокровищ (если помните, именно такой была должность у нашего прежнего подопечного) не дадут. Раз уж героиня новая – будьте готовы прошагать по всем дорожкам и убить всех монстров самостоятельно, без оглядки на доброго дяденьку или даже на папеньку-короля. Кстати, бросила отца Амели не только потому, что ее заботят судьбы мира. И снова слово Дмитрию Гусарову: «Мы подразумеваем, что героиня влюблена в Гилберта. Она и должна быть в него влюблена: она была еще девочкой, когда он стал спасителем мира. Так что это нормально». Прочитав подобное, знатоки иг-

ры наверняка зададутся вопросом: ну а что же с семьей? А семьи у Амели не будет – как вы себе это представляете: едет героиня, а за ней табор с мужем и детьми? «Не-не-не, – подумали разработчики, – не надо нам особой обозной магии». Но поскольку девушке бродить по фэнтези-мирам в одиночку не слишком комфортно, она будет нанимать оруженосцев, не только дающих те или иные бонусы, но и обладающих собственными характеристиками. Причем покинуть по своей воле мини-отряд эти парни не могут, придется им таскаться за Амели хвостиком, пока воительница не уволит спутника, выплатив соответствующую компенсацию (бесплатно отделиться от соратника не получится, и не надейтесь, тут все как с женами в первой части). Из прочих изменений в интерфейсе отметим проявившийся параметр критического удара. Гадать на кофейной гуще незачем – посмотрев на страничку с описанием героя, вы с легкостью определите, насколько часто ваши бойцы станут «прописывать» наглым неприятелям «крыть». А еще героиня сможет летать

Драко умеет многое – владать в боевую ярость, искать клады и даже кидаться шаровыми молниями. Жаль, что он один – явное упущение создателей игры. Духов-то было четверо!



Быстро, надежно и без хлопот к месту доставит любимый пегас.



Это не дура и даже не лошадь. Справиться с такой зверюгой будет ой как непросто...



(не сама по себе, конечно, она же не птичка какая-нибудь, а на пегасе), для чего достаточно нажать на специальную кнопочку. Впрочем, поначалу такая возможность недоступна. Как говорит Дмитрий Гусаров: «По мере прохождения сюжетной линии один из ее кусочков приведет к тому, что игрок получит возможность летать. Точнее, коня принцессы превратят в пегаса. Доступ к полетам получают все – кто-то раньше, кто-то позже. Но если игрок уже встречался с данным квестом при прошлых прохождениях, он сможет добраться до него быстрее». Полеты, кстати, – это не только быстрое перемещение, но и возможность избежать сражений. Еще после «Легенды о рыцаре» многие жаловались, что схватки ближе к финалу становятся слишком нудными и однообразными. Вот и средство, избавляющее от проблемы: машите врагам из-за облаков ручкой и неситесь по воздуху к желанной цели, забыв о досадных помехах.

Изменится и схема набора уровней. Сами разработчики говорят об этом так: «Лидерство мы теперь получаем всегда (величина будет неизменной, в зависимости от класса) плюс больше рун своего типа, и все. Выходит, что геймер не может, поднимаясь в уровнях, развить, например, атаку до невероятных пределов. В итоге у игрока есть свобода, но мы ограничиваем его в том, что конкретный параметр нельзя поднимать до бесконечности». Свобода, кстати, достигается за счет того, что теперь можно дорасти до пятидесятого уровня и даже выше, продолжая получать руны и развивая навыки.

Вверху: 3D-стереорежим. Увидеть объемную картинку можно, надев специальные очки (например, от последней «Трекмании»). Будут ли они прилагаться к релизу новой King's Bounty – пока неизвестно.

...но у нас-то есть феникс и даже красный дракон!



Но самое главное, пожалуй, это дракончик. Духи Ярости ушли в прошлое (точнее, они уехали вместе с Гилбертом спасать другие миры), придется довольствоваться Драко. Увы, умений у него всего девять, тогда как четверым духам можно было прокачать в сумме шестнадцать, так что как бы разработчики ни говорили, что «один дракончик – это как два с половиной Духа. И, кроме того, дракончик – он всегда на поле боя», – маловато будет. С другой стороны, навыки должны стать разнообразнее. Возьмем, например, «Украденное яйцо», когда наша зверушка притаскивает незнамо откуда чье-то яйцо, из которого прямо на поле боя вылупляется дружелюбный летающий юнит (не факт, что сильный – тут уж как повезет). Или «Шаровую молнию», хаотично перемещающуюся по полю (надеемся, бить она будет только врагов). Поможет дракончик и в поиске кладов на поле боя, добыть которые не всегда просто. А еще он презабавно ведет себя – спит на улитке, гоняется за бабочками, в общем, в свободное от работы время старается всячески отвлечь игрока от мрачных мыслей.

Список отрядов (противостоящих нам в бою и доступных для найма) расширится, появится даже целая новая раса, живущая в мире Тенаны, – ящеры. Вот как характеризует их сам Гусаров: «Ящеры, в отличие от близких к людям по строению тела рас, хороши тем, что им можно выдать много интересных способностей. Они в состоянии летать, высиживать яйца, пить кровь, есть друг друга, зарываться в землю. Эта раса открывает перед игроком море тактических возможностей». И действительно рептилии отличаются друг от друга: бронтор бьет с разбега и атакует из-под земли, чоша порождает гоботов (не путать с роботами!) и может пожирать их, восстанавливая энергию, а тирекс сравним по мощи с черным драконом,

Квесты обещают сделать не менее интересными, чем в «Легенде о рыцаре» (например, нам придется поднять настроение вождю гоблинов, который раздал всю веселящую воду из источника и теперь сидит грустный-прегрустный). А еще из оригинальной King's Bounty вернутся контракты. Придете в гости к NPC на чашечку чая, а тот раз – и предложит прописать соседу по первое число. Но забавнее всего, что, заглянув к потенциальной жертве, можно получить встречный заказ на недруга. Удастся ли стать «слугой двух господ», узнаем после релиза.

пугает врагов диким ревом и пожирает трупы неприятелей, восстанавливая силы. Хотя одними холоднокровными дело не ограничится, так, поклонники механизмов будут рады увидеть в боях дроидов (путать с роботами!), бьющих врагов током и чинящих друг друга.

Успешные командиры получат от побед не только глубокое моральное удовлетворение, но и удостоятся наград. «Пока вы их не заработали, медали погашены, но подсказки к ним будут – можно увидеть, что надо совершить, и контролировать процесс получения знаков отличия. Всего медалей для каждого класса девять, из них восемь для всех классов одинаковы, и по две свои для каждого класса», – вот как описывают их разработчики. Награды – это не просто побрякушки, от них есть реальная польза. Скажем, медаль, выдаваемая за завершение боев с максимальным количеством ярости, даст прибавку к значению этого показателя. В хозяйстве точно пригодится!

Все это роскошество приправят пачкой новых музыкальных композиций, а также 3D-стереорежимом. Правда, понадобятся специальные очки, как в кинотеатрах, да и долго сидеть в них перед экраном способен не каждый, но долго и не надо – немножко полюбавались и хватит (тут ведь главное, как с красным вином при выведении радионуклидов, – не злоупотреблять!).

Ждать нового приключения недолго – всего несколько месяцев (если только злобные гремлины не помешают разработчикам завершить игру в срок). Кто-то скажет, что проект слишком похож на предшествующий и получать второй раз то же самое не слишком весело. Но вспомните «Космических рейнджеров 2» – неужели вам было неинтересно играть в них? Предлагаем отбросить скепсис и дать Katauri шанс. Не сомневаемся, она им воспользуется! **СИ**

Наш чудо-конь умеет летать и над водой, так что тому, у кого есть пегас, корабль не нужен.



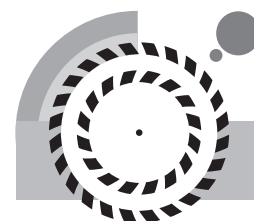
Дракончик украл яйцо и сейчас поставит его на поле. Старайтесь охранять ценный предмет, а то враги расколот его, и союзника у вас не будет.



KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

АРХИДЕМОН БААЛ ВЕРНУЛСЯ, ЗАЩИТИТЬ ЭНДОРИЮ НЕКОМУ, И ПРИНЦЕССА, ВОПРОКИ ВОЛЕ ОТЦА И ПОЛЬЗУЯСЬ ОСОБОЙ МАГИЕЙ, ОТПРАВЛЯЕТСЯ ЗА ГИЛБЕРТОМ.

BOOGIE BALL



МУЛЬТИМЕДИА
SVEN

BOOGIE BALL Мобильная акустика

- Система Bass Expander - расширитель басов
- Подключение к мобильному телефону, коммуникатору, MP3-плееру и ноутбуку
- Восемь часов звучания без подзарядки

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

SVEN®

YOU WANT - WE CAN!

ЭТО ИНТЕРЕСНО



NIVAL Nival была основана в 1996 году и с тех пор превратилась в одну из крупнейших компаний в российской игровой индустрии. На счету этих разработчиков сериалы «Аллоды», «Демиурги» и «Блицкриг», Silent Storm и великолепные Heroes of Might and Magic V. Онлайн-отделение Nival появилось всего два года назад и занималось пока локализацией азиатских MMO вроде Perfect World и «Пирати». Хотя «Аллоды Онлайн» – первая самостоятельная игра этого подразделения, большинство ее разработчиков – люди опытные, работавшие над прошлыми проектами Nival.

ХИТ?!

PC

НА ГОРИЗОНТЕ



ТЕКСТ

Анатолий Соинин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, MMO, fantasy
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
Nival Online
Разработчик:
Nival Online
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
март 2009 года
Онлайн:
www.allopsonline.ru
Страна происхождения:
Россия



В ДВУХ СЛОВАХ Авторы позиционируют игру как «национальную MMORPG». Их доводы – система free-to-play, доступная нашим геймерам, скромные требования при приятной графике и русский колорит на уровне более глубоком, чем пьяные медведи с балалайками.

ЧЕГО ЖДЕМ? Бесплатной MMORPG уровня World of Warcraft, но близкой русскому человеку по духу. Развития интересного сюжета сериала и пиратского PvP в астрале.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что авторы слишком увлекутся повторением ошибок WoW, что долгие полеты в астрале окажутся скучными, что игра не окупится и сервера придется закрыть.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

«ИгроМир» проходит в московском ВВЦ, но остается при этом выставкой достижений западного игропрома – отечественным проектам геймеры обычно уделяют меньше внимания. На этот же раз один из самых заметных стендов был у Nival Online. И не потому, что на нем танцевали полуголые девицы: там впервые можно было самому поиграть в «Аллоды Онлайн». Что мы и сделали, а теперь спешим поделиться с вами впечатлениями.

Игра обошлась разработчикам в \$12 млн, а геймерам она достанется даром. Качайте ее с торрентов, ищите на дисках «СИ» или, на худой конец, покупайте коробочную версию – даже в таком случае вы ни копейки не потеряете: деньги, потраченные на покупку, переведут на ваш игровой счет. Ни абонентской платы, ни дорогущих дополнений не будет. Собирать с геймеров мзду планируют, конечно, используя микротранзакции, но повторять классические ошибки игр с моделью free-to-play авторы не хотят. Вложив свои кровные, вы не станете сильнее, а лишь ускорите процесс гриндинга (вырубки монстров на опыт, то есть). Это, кстати, решит и еще одну проблему – здорово сэкономит время. Если вы днем и ночью на работе, для «Аллодов Онлайн» пара часов все равно найдется: просто купите на настоящие деньги кратковременные рейты и избежите нудной прокачки. А уж квесты придется выполнять на общих основаниях. Причем такое усиление нельзя приобретать на всю игру – оно действует недолго и помогает пройти только сложные места. Второй пункт платных услуг – fashion items, иначе говоря, модные штуковины. Хотите подчеркнуть свою индивидуальность и покрасить меч в салатный цвет – платите и хоть под хохлому расписывайте. А вот характеристики оборудования так не прокачать, хорошее оружие и доспехи нужно заработать в честном бою. К вопросу о деньгах в Nival подходят с большой осторожностью: стараются не распускать и студентов со школьниками, у которых полно времени, но финансы поют романсы, и взрослых людей с ситуацией прямо противоположной.

«Аллоды» ждали выхода в онлайн. Десять лет назад из первой части сериала разработчики хотели сделать именно MMO, а не обычную RPG, и только денег тогда не смогли на это выбить. Теперь бюджет имеется, и при первом же знакомстве с проектом видишь, откуда ветер дует: игра с ходу удивляет сходством с WoW. Нет, мы не обвиняем авторов в плагиате. Наоборот, радуемся тому, насколько отечественная разработка близка по качеству к эталону от всемогущей Blizzard. Но такое впечатление оставляет пока альфа-версия, в которой ни развитием персонажа толком не заняться, ни вселенную изучить.

А именно мир и его история должны сыграть решающую роль в судьбе проекта. Здесьшний, уже знакомый российскому геймеру сеттинг сам по себе оригинален. Действие разворачивается на планете под названием Сарнаут, которая за семнадцать веков до событий игры в результате неизвестного катаклизма распалась на сотни островов – аллодов. Все они витают в магической субстанции «астрал», путешествовать по которой долгое время никто не умел. Лишь за несколько лет до начала сюжета «Аллодов Онлайн» удалось создать первые астральные корабли, на которых люди смогли добраться до ближайших аллодов. Началась эпоха великих открытий и, конечно, отчаянного пиратства.

Мир сериала серьезно изменился, но расстановка сил осталась прежней: тоталитарное государство Хагадан продолжает сражаться со свободолюбивой





Канией. По обе стороны баррикад, если не помните, люди – их разделяет только идеология. У каждой стороны теперь есть союзники. В Империю Хагадана вступили орки – они просили людей защитить их аллод, «тонущий» в хищной субстанции астрала. Для обуздания дикой стихии нужны сильные заклинания, доступные только великим магам, а сами орки волшебству не обучены. Лига Кании приняла в свои ряды маленьких и кawaiiных гибберлингов – эта раса впервые была анонсирована на «ИгроМире». Пушистые зверьки совершенно случайно открыли секрет путешествия по астралу и теперь исследуют мир, заодно помогая Кании в войне. Вдобавок к этому и у Лиги, и у Империи есть еще по одной пока не анонсированной расе.

В мир игры разработчики хотели вплести максимум знакомых русскому человеку мотивов, и каждая раса так или иначе затрагивает один из элементов нашей культуры. Например, Хагадан олицетворяет сталинскую СССР с патриотическими лозунгами, памятниками, парадами и, конечно, культом личности. Кания же представляет православную Русь с куполами, колокольнями и богатырями. Самый неожиданный срез нашей действительности выбрали авторы для орков, заядлых фанатов гоблинобола. Они раскрашивают лица в цвета любимой команды, носят шарфы с ее символикой, громко и нечленораздельно кричат и бьют морды направо и налево. Ну чем не пародия на футбольных болельщиков? Кстати, в гоблинобол сыграть можно будет и вашему персонажу – только правила здесь жесточе, чем в знакомых нам видах спорта. В ворота забрасываются головы врагов, а побеждает

та команда, у которой хоть кто-нибудь остается в живых. Пока русской идеологией не веет только от гибберлингов, но они и без этого остаются одной из самых ярких рас. У этих жизнерадостных зверьков персонажи создаются сразу тройцами или, в терминологии игры, «ростками». «Тройняшки» гибберлинги сохраняют между собой телепатическую связь, а в случае смерти одного из братьев или сестер гибнет обычно весь «росток». Возможно, как раз поэтому существа никогда и не расстаются. Игрок, выбравший этот народец, создает трех персонажей сразу – каждому из них дается собственное имя и внешность, даже пол в одной группе можно свободно назначать, добавляя, например, к двум братьям сестру.

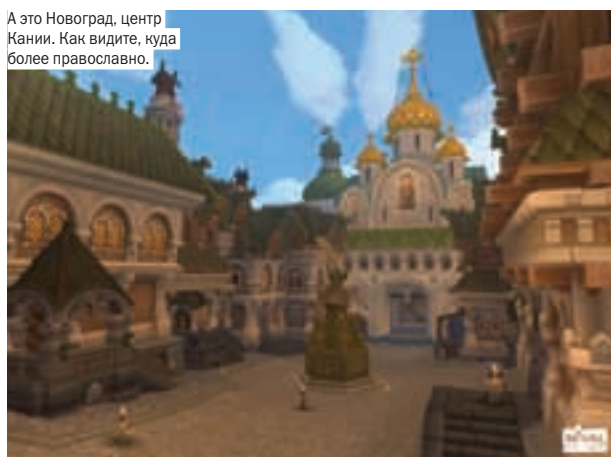
Но расу выбирать нужно не только из эстетических соображений – не все из восьми классов персонажей будут доступны каждой из сторон. Например, оркам, как ни крути, чародеями не стать – ну не хватает им на это сообразительности. Пока что объявлены только три класса: маг, жрец и паладин. У всех будут уникальные особенности. Например, часто используя заклинания одной стихии, маг может испытать «энергетическую нестабильность» – тогда своим файерболом он рискует угодить прямо по союзникам. Особенность жреца – переключение между тремя «асpekтами», в каждом из которых открывается доступ к заклинаниям определенного типа: лечения, атаки или управления противником. У палладина главным нововведением станут «барьеры», которые дают несколько секунд отсрочки перед получением урона от вражеской атаки. За это короткое время игрок сможет с помощью навыков свести к минимуму повреждения героя.

Игры сериала не выходили уже восемь лет. Началось все в 1998-м с «Аллоды: Печать тайны», которой мы тогда поставили 8.5 и назвали «первым отечественным проектом международного уровня». Затем, в 99-м вышли уже «Аллоды 2: Повелитель Душ», и они вместе с 7.5 баллами получили от нас звание «наиболее широко известного российского проекта» и «просто отличной игры». Ну а «Проклятым Землям» Дмитрий Эстрин в далеком 2000-м вlepил аж 9 баллов, и добавил, что перед нами «не просто игра, это символ, своеобразный эталон». Так-то! Потому и на «Аллоды Онлайн» мы возлагаем большие надежды.

В столице Хагадана орки живут вместе с людьми.



А это Новоград, центр Кании. Как видите, куда более православно.



Лично я уже выбрал, за какую расу буду играть.





ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS

GEFORCE® С CUDA®, ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.

www.nvidia.ru/graphicsplus



Иногда встречаются размытые текстуры, но яркий, цветастый стиль делает картинку очень приятной глазу.



Монстров из первых частей почти не осталось – в наше время их дизайн оказался уже не актуален. Ну и в игровом мире, если что, прошла тысяча лет, измениться там могло что угодно.



Вот такие сцены и отличают игру от западных аналогов. Тут все как-то ближе нашим советским сердцам.



Капитан корабля способен разглядеть через визор все характеристики вражеского судна.



Прокачка в «Аллодах Онлайн» тоже будет необычной – развиваются не те навыки, напротив которых вы в нужный момент поставили галочку, а те, что чаще использует сам персонаж, прямо как в сериале Elder Scrolls. Правда, пока подробности этой системы не разглашаются. Ну а на «ИгроМире» прокачаться до нового уровня мы так и не успели.

Но эти механики – лишь мелкие отличия игры от прочих представительниц жанра. А вот принципиально новый вид геймплея вы найдете не в системе аллодов, а в астрале между ними. Купив корабль, вы сможете самостоятельно изучать весь мир. Между крупными населенными островами перемещаться позволительно и на одноместной яхте, но в запретные уголки астрала выбраться получится только на самых продвинутых судах, а такими гигантами в одиночку не порулить. На корабле у каждого из игроков появляются обязанности: есть капитан и навигатор, кто-то управляет пушками, кто-то – энергетическими щитами. Только полностью укомплектовав команду, можно смело отправляться на исследование дальних земель. В глубинах астрала бушуют бури, из-за которых мелкие острова постоянно дрейфуют, поэтому по картам ориентироваться не получится – на землю можно только случайно натолкнуться. Тут уже никакой FAQ не поможет найти легендарный предмет, все придется исследовать самому. Более того, если вы стали первооткрывателем аллода, можете поставить на нем свой флаг и даже придумать ему название.

Но, выбравшись из дальнего астрала с сокровищем, расслабляться не стоит – настоящие трудности только начинаются. Хороший артефакт на вашем судне – лакомый кусок для других игроков. Любой корабль, встреченный в астрале, может открыть по вам огонь – в этой зоне нет никаких ограничений для PvP. Сначала бой проходит между судами, и вы расстреливаете врага из корабельных орудий. Не стоит беспокоиться, здесь игра не превращается в клон «Корсаров». На «ИгроМире» мы, понятное дело, не попали под обстрел, но смогли прогуляться по судну и даже сесть за пушку. Оказывается, во время управления кораблем интерфейс игры практически не меняется, можно совершенно свободно ходить по палубе. А в перестрелках не приходится долго целиться: нужно просто выбирать удары из нижней части интерфейса, так же как и на суше. Если ваш корабль хорошо потрепали пираты, его могут взять на абордаж. В этом случае партии игроков сражаются между собой, чтобы окончательно выяснить, кому же достанется груз. Еще одна опасность в астрале – населяющие его гигантские монстры, но их, правда, пока не показали. Заканчиваются испытания только на суше, где сундук с артефактом наконец-то можно открыть, а предмет спрятать за пазуху. Впрочем, поиск сокровищ – только одно из занятий, доступных в астрале. А будут там и инстансы, и рейды, и войны кланов.

По виду «Аллоды Онлайн» невозможно принять за бесплатную игру – она нисколько не уступает даже западным MMO. А тут еще и русский колорит, и интересный сюжет, и астральные путешествия – все это может сделать проект лидером отечественного рынка. По крайней мере, именно на это надеются сотрудники Nival Online. **СИ**

УДИВЛЯЕМСЯ ТОМУ, НАСКОЛЬКО ОТЕЧЕСТВЕННАЯ РАЗРАБОТКА БЛИЗКА ПО КАЧЕСТВУ К ЭТАЛОНУ ОТ ВСЕМОГУЩЕЙ BLIZZARD.

Samsung рекомендует Windows Vista® Home Premium



10 часов работы без подзарядки.
Легко!

Ноутбук X360

с процессорной технологией Intel® Centrino® 2

- Диагональ: 13,3"
- Вес: 1,29 кг

Инновации – в наших генах

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.



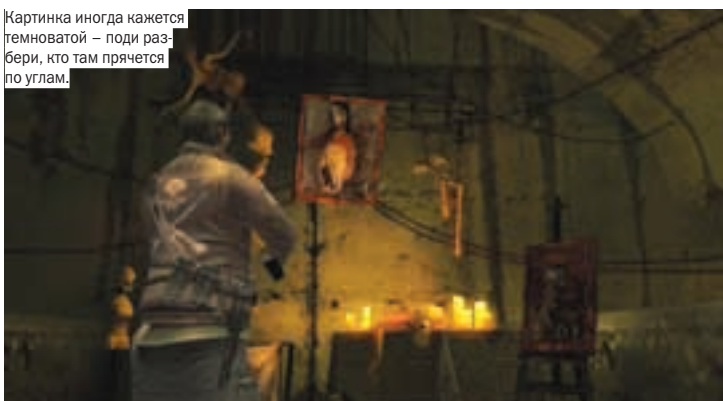
ЭТО ИНТЕРЕСНО



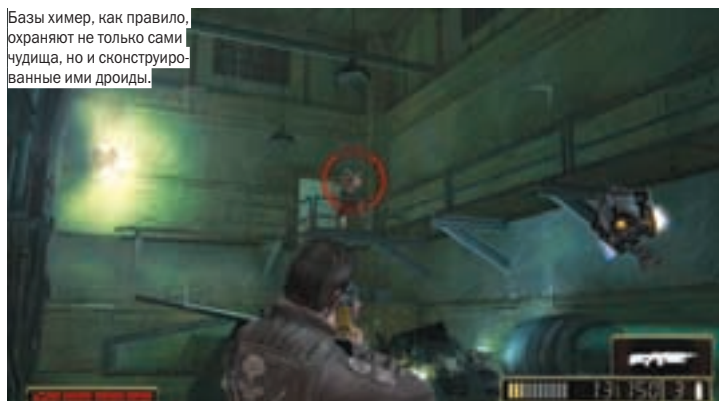
ЧУЖИМИ РУКАМИ Resistance: Retribution – далеко не первый случай, когда Sony доверяет разработку PSP-проекта в рамках того или иного известного сериала «посторонней» студии. Например, Ready at Dawn отвечала за создание God of War: Chains of Olympus (первую и вторую God of War делала Sony Santa Monica) и Daxter (Jak & Daxter – детище Naughty Dog), а High Impact Games привела на PSP другое творение Insomniac – Ratchet & Clank. Стоит отметить, что особых осечек из-за подобного «разделения труда» до сих пор не случилось.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Картинка иногда кажется темноватой – поди разбери, кто там прячется по углам.



Базы химер, как правило, охраняют не только сами чудовища, но и сконструированные ими дроиды.



Resistance: Retribution

Проект Resistance из просто «любопытного» начинания студии Insomniac стремительно превращается в полновесный и весьма успешный сериал – который, не забывая о родной PlayStation 3, собирается в ближайшем будущем заглянуть в гости к PSP.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

В каждой войне есть герои известные и неизвестные. В виртуальной войне с жестокими химерами, что началась по воле студии Insomniac Games несколько лет назад, героем известным был Натан Хейл – центральный персонаж оригинальной Resistance: Fall of Man и активнейший участник событий в грядущей Resistance 2. Однако бравый сержант оказался далеко не единственным человеком, способным как следует подпортить жизнь многоглазым и многозубым оккупантам. Пока Хейл проходил курс специальной подготовки на секретной базе американских вооруженных сил, в оставленной на произвол судьбы Великобритании появился новый, до сих пор не известный широкой общественности борец за выживание человечества – бывший морской пехотинец Джеймс Грейсон. Попав в плен к химерам, Джеймс едва не стал одним из захватчиков, но в конце концов сумел ударить. Увы, без жертв не обошлось: незадолго до побега ему пришлось убить родного брата, оказавшегося менее удачливым, – и теперь Грейсон поклялся уничтожить базы химер не только на территории Туманного Альбиона, но и по всей Европе. Успеет ли герой выполнить обещание? Узнаем весной следующего года, когда Resistance: Retribution появится в продаже. Ну а пока...

не будут напоминать о себе слишком часто в финальной версии (в предварительную автор этих строк вдоволь наигрался на мировых выставках). Вместе с тем, управление тут мало отличается от тех немногочисленных FPS, что каждый год появляются на PSP. Аналоговая рукоятка отвечает за перемещение героя вперед, назад, влево и вправо, тогда как четыре основные кнопки позволяют разворачиваться и также смотреть вверх и вниз. При

этом, чтобы не возникало недоразумений с прицельной стрельбой, разработчики (ну конечно же!) решили воспользоваться системой автонаведения. Грейсону достаточно посмотреть в сторону потенциальной жертвы – и та сразу же попадает в «рамку» прицела, почти наверняка лишившись возможности избежать хорошей порции свинца. Если же противников на экране несколько (а так оно почти всегда и случается), можно лег-



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sony Bend
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
весна 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.us.playstation.com
Страна происхождения:
США

Карманные метаморфозы

А пока посмотрим, чем же проект студии Sony Bend отличается от знаменитых родственников с PlayStation 3 и достойна ли Retribution того, чтобы ждать ее выхода с нетерпением.

Перво-наперво стоит обратить внимание поклонников Resistance на то, что перед нами шутер не от первого, а от третьего лица; широкие плечи Грейсона постоянно присутствуют на экране, время от времени мешая обзору и создавая традиционные для жанра проблемы с камерой – которые, надеемся,

Вирус нового поколения

По заверениям разработчиков, Resistance: Retribution и Resistance 2 будут связаны между собой не только сюжетной линией, но и специальными игровыми возможностями, доступ к которым удастся получить, если подсоединить PSP к PlayStation 3. В этом случае пользователям предложат «заразить» PSP – а вместе с ней и Грейсона – тем самым вирусом, который успел подхватить Натан Хейл и который занимает ключевое место в сценарии Resistance 2. Зараженный Грейсон несколько изменится внешне (глаза его загорятся устрашающим огнем) и, к тому же, сменит униформу морпеха на костюм Спектра. Отношение к Грейсону других персонажей также прежним уже не будет, многие из них постараются свести общение с инфицированным героем к минимуму. Впрочем, куда больше протагонисту пригодится возможность восстанавливать здоровье без помощи аптечек и кое-какое новое оружие. Кстати, при обмене данными с PlayStation 3 в Retribution появляется еще одна функция – PSP Plus. Она позволит управлять Грейсоном при помощи... Sixaxis или Dual Shock 3.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Многообещающий шутер от третьего лица в постепенно разрастающейся вселенной Resistance. Сюжет, мощная графика и толпы врагов – все на месте, что позволяет рассчитывать на появление, как минимум, добротной игры.

ЧЕГО ЖДЕМ? Гремучей смеси из ураганных перестрелок, огромных боссов и убойных спецэффектов – на меньшее мы не согласны. Совместимость с Resistance 2 вызывает некоторый интерес, но пока, скорее, праздный.

ЧЕГО БОИМСЯ? Чересчур прямолинейного игрового процесса, который сведется к однообразному отстрелу монстров, и неудобного управления, в свое время сгубившего на PSP не один шутер. Того, что игра и вовсе затеряется в тени более «раскрученной» Resistance 2.

Недруги не любят уклоняться от схватки и, как правило, норовят полезть напролом.



Деревянные ящики едва ли могут служить надежным укрытием во время перестрелок с противниками столь внушительных размеров.



ко «переключаться» между ними, слегка меняя угол обзора. Собственно ведение огня осуществляется правым и левым шифтами, тогда как «крестовина» пригодится для смены средств смертоубийства. Оружие, к слову, как и в оригинале, почти всегда может функционировать в двух режимах. Например, снайперская винтовка позволит замедлять время, а давно полюбившийся многим из нас Auger по-прежнему способен поражать недругов даже сквозь стены.

Увы (или к счастью?), дефицит кнопок вынудил авторов Retribution лишить игроков прямого контроля над некоторыми действиями персонажа. Уже сейчас очевидно, что использование разнообразных укрытий, перемещение ползком и прыжки будут выполняться автоматически. Это, с одной стороны, позволит сконцентрировать внимание на отстреле врагов, но в то же время почти наверняка сделает игру более однообразной. А вот судьба различных технических средств пока остается неясной: сотрудники Sony Bend официально не подтвердили присутствие техники в Retribution, но и не опровергают этого – что пока дает основания надеяться на появление джипов, танков и тому подобного военного транспорта на полях сражений. Благо, на войне с химерами всякое подспорье в радость: чудища по-прежнему дают и численым, и технологическим превосходством. Достаточно вспомнить гигантских роботов, один из которых, между прочим, займет в Retribution почетную должность босса и вынудит проявить недюжинную сноровку и проворство.

Снайперская винтовка, как всегда, лучший помощник в расправе с теми противниками, которых едва ли получится достать с помощью другого оружия. Главное при этом не проглотить какого-нибудь супостата у себя под носом.



ЗА СВОЙ «НАРЯД» RETRIBUTION КРАСНЕТЬ НЕ ПРИДЕТСЯ, СОВСЕМ НАОБОРОТ – ДЕТИЩЕ SONY BEND ЯВНО СТРЕМИТСЯ ОТВОЕВАТЬ ТИТУЛ ТЕХНИЧЕСКИ НАИБОЛЕЕ ПРОДВИНУТОЙ ИГРЫ ДЛЯ PSP У НЫНЕШНЕГО ЛИДЕРА.

Всей толпой

Само собой, помимо сюжетной кампании для одного игрока в Retribution нашлось место и для многопользовательского режима – попробовать силы в сетевых баталиях смогут до восьми человек одновременно. Варианты противостояния на сегодня более или менее стандартны: есть традиционные Deathmatch и Team Deathmatch, неперенный Capture the Flag да чуть более оригинальные Containment и Assimilation. Особое внимание создатели уделяют балансу, ради которого в мультиплеере даже слегка изменят систему прицеливания и взаимодействия с укрытиями. Кроме того, только в многопользовательском режиме появятся кое-какие экзотические разновидности вооружения, а также дополнительные персонажи, которыми позволят управлять.

Размер не имеет значения

Хотя сегодня уже никто не сомневается в том, что среди портативных игровых платформ PSP – безусловный лидер во всем, что касается графики, по-настоящему красивые проекты на этой консоли выходят не так уж часто и, как правило, быстро теряются в толпе куда более многочисленных «среднячков», щего-

ляющих блеклой картинкой, угловатыми трехмерными моделями и размазанными текстурами. К счастью, Retribution за свой «наряд» краснеть не придется, совсем наоборот – детище Sony Bend явно стремится отвоевать титул наиболее технически продвинутой игры для PSP у нынешнего лидера, роскошной God of War: Chains of Olympus. Получится или нет, покажет время, но в одном портативной Resistance уже не откажешь: даже сегодня, когда игра еще совсем не готова, походжения Грейсона выглядят на редкость убедительно, пусть даже дизайнеры предпочли сконцентрировать внимание не на открытых пространствах, а на узких коридорах и тесных помещениях.

Непредсказуемый финал

Положение PSP на рынке сегодня довольно неоднозначное – долгий период застоя сменился неожиданным рывком вперед (прежде всего, в Японии) и новыми надеждами. И, быть может, именно Retribution станет одним из тех козырей, которые позволят платформе в следующем году не просто продолжить борьбу на портативном рынке, а постараться переломить ее ход – хотя бы в Европе и США. **СИ**

Внизу: Для битв с боссами вам, скорее всего, понадобится не только обычное оружие, но и вспомогательные средства. Например, этого робота нужно сначала ослабить при помощи специальной силовой установки, и только потом добить из ракетницы.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТВОРЦЫ МИРОВ Коллектив Triumph Studios, возможно, не слишком хорошо известен нашим читателям – хотя заслуг у голландской студии и без Overlord хватает. Основанная в 1997 году, Triumph уже через два года отметилась хорошо знакомой владельцам PC пошаговой стратегией Age of Wonders, на удивление тепло принятой игроками. Выпущенная в 2002 году Age of Wonders 2 закрепила успех, а еще через год свет увидела Age of Wonders: Shadow Magic.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Алексей Голубев



Справа: Не каждую битву можно выиграть – и мудрый полководец должен всегда об этом помнить. Порой, вовремя отступив, вы не только сохраните миньонам жизнь, но и получите передышку для организации контрнаступления.

PC
PS3
XBOX 360

Overlord II

Грань между добром и злом может быть не такой уж очевидной, как пытаются доказать некоторые. В конце концов, кто сказал, что стремление к гармонии и порядку есть несомненное благо и единственно верный путь развития?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.strategy.third-person
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Бука» (PC), «Веллод» (PS3, Xbox 360)
Разработчик:
Triumph Studios
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
лето 2009 года
Онлайн:
www.triumphstudios.com
Страна происхождения:
Нидерланды

Быть злым – плохо? Нам об этом твердят с самого детства. Но порой лишь зло способно эффективно противостоять еще большему злу. Именно так рассуждали сотрудники британской студии со скромным названием Triumph, разработавшей на удивление интересную игру Overlord для PC и Xbox 360 (позднее вышла еще и версия для PlayStation 3). Мрачная и смешная, удачно сочетавшая элементы экшна, RPG и стратегии в реальном времени, она не побила рекорды, не удостоилась громких титулов и званий, но, без сомнения, запомнилась многим – по се-

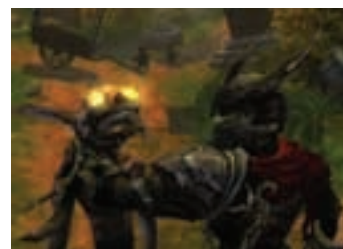
годняшним меркам, уже немалое достижение. Которое, в свою очередь, позволило авторам приступить к созданию Overlord II, новой главы в богатой событиями истории безымянного мира, где по-прежнему время от времени происходят военно-политические катаклизмы.

Новая угроза и старые методы

Со времени громкого финала Overlord: Raising Hell прошло несколько десятилетий. Герой первой части, умудрившийся покорить саму Преисподнюю, очевидно, там и остался, но на земле продолжают жить его потомки, которым и предстоит столкнуться с новыми испытаниями.

А в это время...

Разумеется, издательство Codemasters не могло игнорировать достижения Nintendo Wii – для этой платформы готовится своя собственная Overlord, получившая подзаголовок Dark Legend. Разработку игры поручили Climax Studios, которая надеется, как минимум, повторить успех сотрудников Triumph. Как и в случае с Overlord II, сюжетная линия Dark Legend продолжает историю оригинальной игры – действовать предстоит в том же мире, но роль главного героя отдадут некому пока безымянному новичку, которому только предстоит стать владыкой всего сущего. Вместе с тем, кое-какие знакомые действующие лица будут время от времени мелькать на экране – например, главный миньон Гнарл. Механика игрового процесса обещает так или иначе остаться прежней, хотя технологические особенности Wii позволили авторам немного поэкспериментировать с управлением. Скажем, только в Dark Legend вы сможете выудить из толпы миньонов одного (самого удачливого), подзарядить его собственной силой, а после, как следует размахнувшись, запустить в противников на манер метательного снаряда.



Справа: В заснеженных горах водятся не только безобидные тюлени (!!!), но и куда более опасные длинношерстные циклопы. Ну или кто-то, очень на них похожий.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Подоспел новый повод влезть в шкуру злого властелина, который покоряет мир с помощью армии верных слуг. Сомнительная этика и черный юмор, знакомые по первой части, прилагаются.

ЧЕГО ЖДЕМ? Того же, что было в оригинальной Overlord, но с новыми возможностями, другими уровнями и, конечно же, улучшенной технической базой. Первая часть была отнюдь не идеальна, и разработчикам есть к чему стремиться.

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишней тяжеловесности (а разработчики без усталости твердят о «масштабности» проекта) – она может сыграть с Overlord II злую шутку, превратив проект из чернушно-элегантного последователя Pikmin в излишне запутанную RTS.

Могучая и славная Империя задумала завоевать все земли, куда только ступала нога человеческая, но для этого необходимо избавиться от тлетворного влияния магии. Те, кто пойман на колдовстве, немедленно объявляются врагами Империи – и, как правило, быстро исчезают навсегда. Победа, казалось бы, уже на расстоянии вытянутой руки. Однако у волшебного мира обнаруживается заступник – новый Владыка, Overlord, еще не слишком могучий, не особо опытный, но уже способный на многое и, к тому же, располагающий целой армией слуг-миньонов, готовых ради своего хозяина на все. Даже вступить в схватку с закованными в железо по самые уши имперскими легионами. Правда, не стоит думать, будто, бросив вызов столь могучему противнику, антигерой преследует исключительно благородные цели. Вовсе нет! Одолев врага, Владыка сам попытается прибрать к рукам все, что плохо лежит, безжалостно уничтожая возможных конкурентов. Принцип оригинальной Overlord – «Будь или злым, или очень злым» – бережно сохранен, так что рыцарь в сияющих доспехах из вас в любом случае не получится, как ни пытайтесь.

Через горы и леса

Начинать путь к господству над всем, что дышит и шевелится, придется с малого – нанося точечные удары по уязвимым местам Империи и до поры до времени избегая столкновений с крупными силами противника. Нападения на небольшие и слабо защищенные поселки станут пробным камнем. Затем последуют рейды в крупные города, где вы почти наверняка столкнетесь с относительно сильным гарнизоном. Ну а вершиной военного искусства станет штурм хорошо укрепленных замков – затея, о которой в первой Overlord можно было только мечтать. Где-то вам поможет грубая сила, где-то понадобится действовать хитростью. Скажем, пробраться за стены замка без помощи осадных орудий кажется невыполнимой задачей. Но в действительности все не так уж трудно. Надо лишь нарядить миньонов в неприятельские доспехи – ростом ваши слуги, конечно, не вышли, однако любой их недостаток с лихвой окупается энтузиазмом и желанием исполнить волю хозяина. Как только новоявленные мастера маскировки проберутся в замок, следует избавиться от патрулей и открыть ворота основным силам. Ну а дальнейшее уже дело техники. Чай, не привыкать приспешникам Темного Властелина творить бесчинства и непотребства. К слову, не только

Объектом атаки может быть как крупный город, так и частная вила, где в тиши и покое жиреет какой-нибудь патриций. Быть может, его гибель и не станет для Империи серьезным ударом – зато владения и сокровища наверняка пригодятся вам.



штурм замков подчеркивает масштаб происходящего на экране: сражения в чистом поле с вражескими войсками также претендуют на эпический размах – во всяком случае, именно это обещают разработчики.

А еще они же не забывают напоминать поклонникам о том, что мир Overlord II стал значительно больше и времени на его завоевание потребуется немало. К уже привычным полям да лесам первой части прибавятся заснеженные горы, выжженные пустыни, а также совсем уж экзотические уголки, «благодаря влиянию колдовства непохожие ни на что из виденного прежде». Кое-где местные жители даже и не слышали об Империи – что, впрочем, ничуть не облегчит вашу задачу; враждебно настроенных персонажей в Overlord II и без имперской военщины хватает с избытком.

Рабочие лошадки

Теперь несколько слов о тех, на чьи плечи ляжет груз ответственности за ваше грядущее благополучие в Overlord II – о слугах или, как их принято здесь называть, миньонах. Уродливые пучеглазые коротышки по-прежнему выглядят не слишком презентабельно, особенно рядом с рослыми воинами Империи в начищенных до блеска латах. Однако миньоны храбры («Того требует хозяин!»), сравнительно живучи («Во славу хозяина!») и для своих не самых выдающихся размеров на удивление сильны («Хозяин нас заставляет!»).



Вверху: Конница? Волчанница? Как вашу чудную кавалерию ни назови, польза от нее в грядущей войне будет немалая.

Кроме того, различные породы миньонов обладают дополнительными возможностями, используя которые вы будете преодолевать те или иные препятствия. Например, коричневые приспешники лучше других управляются в ручкопашной; их синие собратья не боятся воды и, к тому же, могут приводить в чувство пострадавших однополчан; миньоны красного цвета невосприимчивы к огню – зато сами швыряются густыми пламени; наконец, зеленые знают, как обращаться с ядами. Новинкой в Overlord II станет появление верховых животных – разных для каждого типа миньонов. Всех подробностей мы пока не знаем, но уже сейчас известно, что коричневым уродцам достались волки. Отличное средство борьбы с вражеской пехотой!

Что и когда

Первая Overlord, напомним, сначала появилась на PC и Xbox 360 и лишь спустя какое-то время добралась до PlayStation 3 (попутно вобрав скачиваемое дополнение Raising Hell). Продолжение, которое обещают запустить летом следующего года, должно стартовать на всех трех платформах одновременно. Рискнем предположить, что сенсации вновь не случится – сотрудники Triumph Studios не замечены в прыжках выше головы, и мы не ждем от них неслыханных новшеств. Но и поклонники оригинала почти наверняка разочарованными не останутся. **СИ**

Миньоны помельче

Портативной Nintendo DS также не удалось избежать внимания Владыки – специально для нее Climax Studios готовит Overlord Minions. В отличие от «старших» сестер, где действия миньонов контролировались главным героем, в Overlord Minions таковой отсутствует, и вы управляете приспешниками напрямую с помощью стилуса. Впрочем, от этого уродцы не станут менее послушными или исполнительными и по-прежнему охотно выполняют любую волю хозяина.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КАЗУС На прошедшей E3 анонс Animal Crossing: City Folk был воспринят в духе «А, еще одна казуальная игра, позорящая светлое прошлое Nintendo». На самом деле Animal Crossing – уникальное внежанровое явление и отличная забава как для увлеченных игроков, так и для их бабушек. Удивительный визуальный стиль и смешной, забавный, наконец, милый геймплей не оставят равнодушным никого. Это понимали, когда появились выпуски на GC и DS, но почему-то забыли, когда речь зашла о Wii.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
special.virtual_life

Зарубежный издатель:
Nintendo

Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»

Разработчик:
Nintendo

Количество игроков:
до 4

Дата выхода:
20 ноября 2008 года
(США)

Онлайн:

www.nintendo.com

Страна происхождения:
Япония



Вверху: Если дома игрок не имеет интернет-доступа, то он сможет «скачать» свой город на DS и отправить к другу, чтобы сыграть с ним на одной консоли.



Внизу: На DS можно будет также скачивать бесплатные дополнения, воспользовавшись специальным терминалом.

Animal Crossing: City Folk

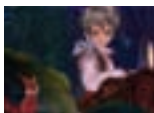
В ДВУХ СЛОВАХ Незаслуженно поруганная Константином Говоруном Animal Crossing: City Folk выходит осенью этого года на Wii. Никаких изменений в стилистике не ожидается: люди, игравшие в Animal Crossing на GC или DS, вмиг распознают продолжение сериала. Не изменится и геймплей, в котором, впрочем, появилась одна малозначимая добавка. Так, вместо того, чтобы создавать себе нового аватара, игрокам разрешат играть от лица имеющегося на консоли Mii. Для удобного общения между игроками, пришедшими друг другу в гости посредством сервиса WiiConnect24, будет задействован дополнительный аксессуар – гарнитура WiiSpeak. Мультиплеер рассчитан на четверых, при этом не обязательно, чтобы все четверо находились на одном экране одновременно. Подключаясь к городу, приятели могут либо вместе сходить на рыбалку, либо разойдись по разным углам карты и вовсе друг с другом не разговаривать. Разуме-

ется, ходить в гости без подарков не принято. Ожидаются регулярные «вещевые» дополнения, причем еще и бесплатные (появление платных это не отменяет), которыми игроки будут одариваться по праздникам. Продюсер, Тацую Эгути, также подчеркивает, что все «праздничные» персонажи в игре так и останутся, но будут и новые, как появятся и новые соседи, и новые развлечения. Какие – пока не сообщается. Но ждать осталось совсем не долго.

ЧЕГО ЖДЕМ? Уютного виртуального мира, в котором дружно проживают соседи-зверята, а игроку позволяется зарабатывать коллекционированием бабочек.

ЧЕГО БОИМСЯ? Сотен платных дополнений, нестабильной работы серверов, того, что некоторые анонсированные сервисы станут эксклюзивом для японских геймеров и не будут работать в заокеанских версиях.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СОЗДАТЕЛИ Над Fragile трудится студия tri-Crescendo, которая сперва отвечала за звуковое сопровождение игр tri-Ace (Valkyrie Profile), а затем совместно с Monolith Soft разработала два выпуска Baten Kaitos, весьма достойной RPG для GameCube (одно из главных достоинств – увлекательные бои с использованием карт). Тем не менее, сейчас tri-Crescendo лучше всего знают по Eternal Sonata, очень красивой action/RPG для Xbox 360, которую сильно подпортили занудные монологи и нелогичный финал.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
adventure.third-person

Зарубежный издатель:
Bandai Namco

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Bandai Namco

Количество игроков:
1

Дата выхода:
22 января 2009 года
(Япония)

Онлайн:

http://fragile.namco-ch.net

Страна происхождения:
Япония

Вверху: Помимо мрачных лабиринтов в Fragile найдется место и хорошо освещенным локациям.

Внизу: Загадочная беловолосяя девочка напоминает разом и Нину из Breath of Fire: Dragon Quarter, и принцессу из Ico. Неслучайное совпадение – именно ее разыскивает в заброшенном мире главный герой.



Fragile: Sayonara Tsuki no Haikyo

В ДВУХ СЛОВАХ Пробираться с фонариком в руках по темной комнате едва ли не страшней, чем вовсе остаться без света. Так и ждешь, что сейчас луч выхватит из мрака нечто жуткое – чьи-то останки или же, напротив, затаившегося убийцу. Неудивительно, что сразу же после анонса готовящуюся для Wii игру Fragile записали в ряды адвенчур с уклоном в survival horror (вроде Clock Tower), ведь на первых кадрах главный герой Сето рассказывал по заброшенным развалинам, вооружившись лишь тем самым фонариком. Но на выставке Tokyo Game Show новинка не произвела на нас впечатление «ужасника». Действительно, путь Сето пролегает через пустынные парки развлечений, он исследует и полуразвалившиеся дома, и подземные туннели, но при этом не возникает ощущение, что за ним по пятам крадутся кроважадные монстры или маньяки. Скорее наоборот, парень пытается отыскать хотя бы кого-нибудь

в загадочном мире, где, на первый взгляд, нет ни единой живой души. Создатели уточнили, что без стычек с недругами все же не обойдется, хотя удирать и прятаться герой и не обязан. Сето выдадут специальный «призракодетектор», а также увесистую палку и, возможно, лук. По каким именно правилам ведутся сражения, пока неизвестно. Учитывая, что полезными небоевыми гаджетами (тот же фонарик и даже металлоискатель) юного исследователя не обделят, разгадывание ребусов наверняка отнимет больше времени, чем охота на привидений.

ЧЕГО ЖДЕМ? Интригующего сюжета, интересных головоломок, возможности использовать Wii-пульт в качестве фонарика и как металлоискатель.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразных загадок и чересчур уж мелодраматичных диалогов.

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН



АЙТИ МЕНЮ

Компьютерные деликатесы

Всегда **в наличии**
5000 кг отборных
компьютерных деликатесов



Четыре ядра.
Вне конкуренции.



Компьютеры USN NEON
на базе процессоров
Intel® Core™ 2 Quad

(495)727-33-55

www.it-menu.ru



Сделано: Dell, Intel Inside, Core Inside, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Xeon, Intel vPro, Samsung, Samsung Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками на территории США и других стран.
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ Японская версия White Knight Chronicles появится в магазинах 25 декабря – более чем через два года со дня анонса. По словам президента Level-5 Хино Акихиро, этот проект – самый масштабный из всех, когда-либо выполненных его студией. Также он заявил, что, несмотря на стремительно приближающуюся дату выхода, демоверсии рядовые геймеры могут так и не дожидаться. И это довольно странно, если принять во внимание, что сейчас игра не входит даже в двадцатку самых ожидаемых в Японии по версии Famitsu.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3

Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
SCE

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Level-5

Количество игроков:
не объявлено

Дата выхода:
25 декабря 2008 года
(Япония), не объявлена
(США, Европа)

Онлайн:
www.jp.playstation.com/
scej/title/shirokishi
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Как бы эти два гиганта не затоптали остальных участников битвы...



Вверху: Редактор внешности героев в действии.

White Knight Chronicles

В ДВУХ СЛОВАХ Свежей информации об этой многообещающей игре не было почти год. И теперь, после внезапного анонса даты выхода, японская пресса просто рассыпается в комплиментах. Если все действительно так прекрасно, то скоро мы сможем насладиться сюжетом уровня лучших Dragon Quest, графикой, способной конкурировать с Final Fantasy, и увлекательными битвами, не отстающими от сверхпопулярной Monster Hunter. Разработчики изо всех сил стараются сделать игру эпического масштаба. Судя по количеству действующих лиц и обещаниям вида «не менее 50 часов на прохождение», сюжетная линия действительно будет с размахом. И это при том, что White Knight Chronicles запросто может стать только первой главой истории – в недавнем интервью намеков на это было предостаточно. В битвах зачастую буквально поражают размеры

(и отличный дизайн!) противников: рядом с ними даже семиметровый Белый Рыцарь, в которого может превращаться главный герой, выглядит совсем не внушительно. Оркестровый саундтрек, полностью озвученные диалоги и великолепная full HD-графика должны только усилить впечатления от этой, несомненно, любопытной RPG.

ЧЕГО ЖДЕМ? Чтобы White Knight Chronicles оказалась как минимум интересной и качественной ролевой игрой, а в лучшем случае – встала бы в один ряд с признанными шедеврами.

ЧЕГО БОИМСЯ? При огромном количестве времени, которое потрачено на создание мира, запоминающихся персонажей и устрашающих врагов, сами сражения с ними вполне могут быть недостаточно сбалансированными или даже попросту скучными.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТЫДНО. КРАТОС. СТЫДНО? Оригинальная Rygar появилась еще в середине восьмидесятых, сначала на автоматах, затем на домашних консолях. Наибольшую популярность снискала версия для легендарной NES. Очередного продолжения пришлось ждать аж пятнадцать лет: The Legendary Adventure пожаловала на PlayStation 2 только в 2002 году. Игра получила довольно лестные отзывы и оценки в прессе. Особо рьяные ее поклонники до сих пор бичуют SCEA за «плагиат» – якобы многие черты той самой Rygar: TLA прикарманил «звездный» God of War.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
action-adventure/
slasher, fantasy
Зарубежный издатель:
Tectmo

Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»

Разработчик:
Tectmo

Количество игроков:
1

Дата выхода:
9 декабря 2008 года (США)

Онлайн:
www.tectmogames.com/
games.asp?id=47

Страна происхождения:
Япония

Вверху: Провести комбо на 999 ударов не составит большого труда. А вот бесстыдная живучесть некоторых монстров просто неслыхана!

Внизу: Внешне Ригар сильно преобразился. Отныне главный гладиатор античности сильно напоминает героя традиционной JRPG.



Rygar: The Battle of Argus

В ДВУХ СЛОВАХ В Тестмо готовят эксклюзивный Wii-римейк собственной Rygar: The Legendary Adventure, приключенческой игры о гладиаторе Ригаре, страдающем амнезией, и о спасении им прекрасной принцессы, златовласой Гармонии, из лап злых и надоедливых Титанов. Садисты-разработчики одарили Ригара всего одним оружием, чудным Diskarmor'ом, представляющим собой щит на длинной металлической цепи и до неприличия схожим с игрушкой йо-йо. Дирижировать персонажем отныне возможно только при помощи отточенных взмахов Wii-пульта и ловкого вращения аналогового джойстика на нунчаке. Но чтобы провести комбо-связку покруче, не обойтись и без кнопок А и В, на которые повешены удары. Новое управление наградило героя должной подвижностью, бои с монстрами и всесильными боссами стали менее изнуряющими, а геймплей – более динамичным. Не забудем, что Ригар обзавелся нехилым арсеналом

«бонусных» атак, специально добавленных в обновленную версию. Из прочих «вкусняшек» отметим новый режим Gladiator Mode, в котором игроку доведется сойтись на поле боя с тремя десятками самых сильных монстров в игре. Подвергнется косметическим улучшениям и графика, а богатый симфонический саундтрек перезапишут в знаменитой студии Abbey Road для Dolby Surround. Точная дата выхода Rygar: The Battle of Argus в Европе до сих пор не объявлена, при этом ожидается появление дисков на прилавках магазинов уже в канун рождественских праздников.

ЧЕГО ЖДЕМ? Устранения ошибок оригинальной игры, податливого управления, грандиозного симфонического саундтрека, скрытых бонусов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Устаревшей графики и безыдейного калькирования предыдущей версии.

Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.



В пустыни ВРЕТА Лис пустыни

2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения, любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.

★ **10** МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
★ **РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ**

★ **5** МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
★ **ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ**



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

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

К сожалению, на момент сдачи номера сервер ЖЖ не работал, поэтому я не смог зайти на собственный дневник darkwren.livejournal.com и скопировать оттуда записанные несколькими днями ранее мысли. Если вы до сих пор считаете, что в блогах публикуют в лучшем случае разные глупости о личной жизни, то вы ошибаетесь. Недавно журнал Edge опубликовал интервью руководителей нескольких американских компаний, выпускающих игры для PC либо обслуживающих их пользователей (сетевые сервисы). Выяснилось, что в их представлении на консолях никто не играет через Интернет, поэтому они скоро вымрут, а PC восторжествует.

В ЖЖ такие глупости встречаются, к счастью, реже.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



**Хидео Кодзима,
Kojima Productions**

Создатель *Metal Gear*

Клепает дополнения к *Metal Gear Online*.



**Юджи Нака,
PROPE**

Создатель *Sonic the Hedgehog*

Делает игру *Let's Tap* (см. «СИ» №270)



**Ю Судзуки,
безработный**

Создатель *Shenmue*

Приходит в себя после провала *Sega RaceTV*.



**Ричард Гэрриотт,
NCSoft (увольняется)**

Создатель *Ultima*

Отдыхает после космического полета.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Репортаж

«ИгроМир 2008»: Все выше и выше	34
Casual Connect Kyiv	48

Интервью

Wargaming.net	50
---------------	----

Авторская колонка

Константин Говорун	52
Сергей Уваров	54
Илья Ченцов	56
Вячеслав Назаров	58

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

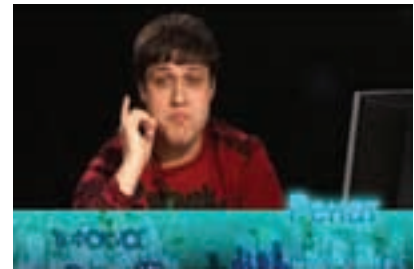
Хит-парад Великобритании

1	Fallout 3	Bethesda
2	FIFA 09	Electronic Arts
3	Wii Fit	Nintendo
4	Fable II	Microsoft
5	Pro Evolution Soccer 2009	Konami
6	Far Cry 2	Ubisoft
7	Quantum of Solace	Activision
8	Wii Play	Nintendo
9	Mario Kart Wii	Nintendo
10	Saints Row 2	THQ

Хит-парад Японии

1	Grand Theft Auto IV	Capcom	PS3
2	Valkyrie Profile: The Accused One	Square Enix	DS
3	LittleBigPlanet	Sony	PS3
4	Grand Theft Auto IV	Capcom	X360
5	Wagamama Fasion: Gals Mode	Nintendo	DS
6	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
7	Gran Turismo 5 Prologue	Sony	PS3
8	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
9	Chocobo Dungeon: Toki Wasure no Meikyuu +	Square Enix	DS
10	Wii Music	Nintendo	Wii

Новые темы



В фокусе

В этот раз – подробный рассказ об эротических и хентай-играх. А началось все с игры Custer's Revenge, вышедшей в далеком 1982 году...

[смотрите на Gameland.TV с 3 декабря](#)



«ИгроМир 2008»: Все выше и выше

Кто был на «ИгроМире» и что они там делали? Ответы ищите в нашем правдивом аналитическом материале.

[Читайте на странице 34](#)



Casual Connect Kyiv

Под страшным названием «Київ» кроется город Киев в нетрадиционной латинской транслитерации. Там проходила конференция разработчиков и издателей казуальных игр.

[Читайте на странице 48](#)

События прошлых лет

Год назад

Чикагское отделение EA, занимавшееся разработкой сериалов Fight Night и Def Jam, прекращает свое существование.



Пять лет назад

Релиз Final Fantasy XII, в настоящее время намеченный на второй квартал 2004 года, возможно, будет отодвинут еще дальше.



Восемь лет назад

Несмотря на то, что общий объем продаж Dreamcast в мире достиг 6 миллионов экземпляров, Sega так и не удалось преодолеть своих финансовых трудностей.





ТЕКСТ

Марина Петрашко



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Справа: На стенде «Буки» можно было прикупить себе маску маньяка. Ну, или неудачливого хоккеиста.

Внизу: Под вечер первого дня, когда публики было мало и она в основном состояла из журналистов, работники стендов решили, что праздник – не только для гостей, и устроили импровизированную дискотеку.



Слева: Вообще-то девушки рекламировали Far Cry 2, но на это мало кто обращал внимание.

Внизу: Пиратский интернационал.



«ИГРОМИР 2008»:

Все выше и выше

М

одники всего мира бойко ориентируются в трендах. Сезон лилового цвета. Сезон клетки. Международные общественные организации и правительства некоторых стран любят объявлять «год чего или кого-нибудь»: «Год Матери», «Год Семьи».

Геймеры ничем не хуже. Мы тоже можем считать сезоны от «ИгроМира» до «ИгроМира» и в каждой из прошедших выставок выделить ведущую тенденцию.

В 2008-м по всей выставке гремел отнюдь не финансовый кризис, хотя, вероятно, происходящее было его отголоском или ответом на него. «ИгроМир 2008» – торжество обнаженного женского тела.

Не то чтобы на предыдущих выставках booth babes не появлялись или они были теплой одеты. Просто в этот раз они оказались словно бы финальным аргументом, который до того никто не решался высказать. В 2006 на сцену вышел Xbox 360, в 2007 публику удивляли небывалой интерактивностью Wii. Прошлый год прошел, помимо того, под знаком тиров (пострелять давали минимум на двух стендах, на остальных разбирали оружие и демонстрировали «солдат»). И, наконец, в 2007 случился, сейчас уже это очевидно, бум «независимых» анонсов онлайн-игр.

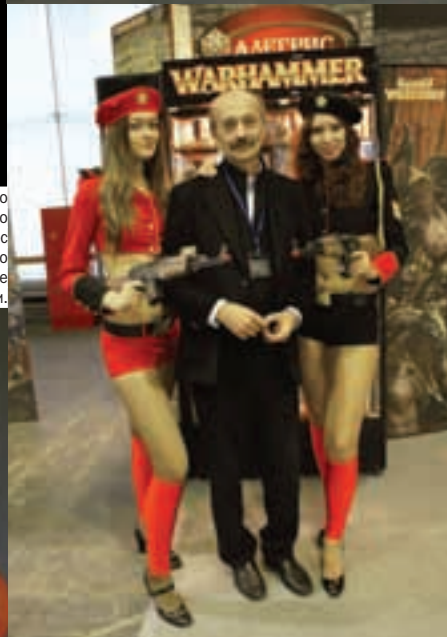
Нынче же... Да, Wii (нынче в форме WiiFit) никуда не исчезла, конечно, хотя стенды с белыми пеналами несколько сдулись в объеме. PS3 и Xbox 360 тоже на месте. Но уже на втором, после впечатляющих стендов с танцующими девицами. Всевозможные «казуальные» и не очень MMORPG, занимавшие в прошлом году всю периферию выставки, растворились в «тумане войны», не иначе. Где Lava Online со своими



Слева: На задворках выставки целая бригада специально обученных людей непрерывно ввязала новые «мечи» для посетителей.

Внизу слева: Настольному Warhammer таких прекрасных коммунисток явно недостает.

Внизу: Догадаться, что перед нами тематический стенд «Аллодов Онлайн», практически нереально.



В качестве геймерского кресла ванна – это свежо, однако ножки вес среднестатистического геймера выдержать не смогли.



Обещанный каждому посетителю выставки меч от Lord of the Rings Online оказался свернутой из шарика весьма своеобразной фигурой. Раздавали «мечи» настоящие дилипуть.

Demigod

Демка Demigod с «ИгроМира» представила два уровня с четырьмя полубогами на выбор. Для тех, кто не знаком с проектом, объясняем: Demigod – продукт скрещивания RPG с RTS, в котором на маленьких картах два враждующих персонажа пытаются уничтожить базы друг у друга, а в роли поддержки для них выступают вышки и постоянно возрождающиеся монстры. На выставке, к сожалению, были представлены только персонажи типа «убийца» – они не могут управлять отрядами чудовищ и чинить турели, а идут в атаку сами, используя боевые навыки. Игра оказалась на удивление динамичной – герой носится по карте и колдует, буквально каждую минуту получая новый уровень и усиливая одно из своих умений. Основа простовата, но уже сейчас видно, что играть с живым человеком будет очень и очень сложно – на микроскопической карте исход битвы полностью зависит от скорости вашей реакции.



Battle of Atlantis

Игра в стиле классических RTS: строим домики, там создаем юниты, потом обводим их зеленой рамкой и отправляем выжигать врагов... Казалось бы, просто, но на деле все гораздо интереснее. Во-первых, в игре обещан терраморфинг – специальные юниты умеют поднимать или опускать поверхность земли. При понижении уровня почвы впадина быстро заполняется водой, давая возможность строить там здания для подводных жителей – Аквосов, одной из трех местных рас. Другой тип обитателей здешнего мира – представители нашего с вами биологического вида и потому живут на суше. Третья – воздушные атланты нового поколения. Каждая из них сильнее в родной стихии. Подобный поворот (если, конечно, разработчики сдержат слово) позволит по-новому использовать старый добрый принцип «камень-ножницы-бумага»: одни юниты хороши при атаке с воды на землю, другие прекрасно бьют с воздуха по воде. Мало того, при удаче авторы сумеют, отбросив абстрактные показатели, перевести тактический рисунок боя из плоскости «кто кого сильнее» в положение «кто кого где сильнее». Будем надеяться, что оригинальную идею успешно воплотят в жизнь, и эта красивая игра воронежской студии World Forge и компании GFI окажется интересной не только с эстетической точки зрения.



Справа: Для сравнения, слева от стенда «Нивал» плотность потока посетителей во время работы выставки в режиме «для прессы». Справа толпа геймеров, осаждавших выставку в выходные.

Внизу: Прошлогодний пластиковый орк и в этот раз украшал выставку, но этот, плюшевый, лучше.

Внизу справа: Дмитрий Пучков, по его собственному выражению, «работал мартышкой».



бедуинскими «анитрами»? Где трагичный Requiem? Существуют где-то в Сети. Посвятить одной MMO целый стенд решились лишь издатели монструозной Warhammer и разработчики двух игр поскромнее: «Мунабум» и War.ru.

Впрочем, что приятно, в отличие от прошлогодней выставки, в MMO давали поиграть. Звездой в этой категории оказалась, конечно же, «Аллоды Онлайн». Которую как раз и рекламировало наибольшее число полубогаженных девушек. Знающие люди подсказывают, что этот стенд тоже был тематическим, посвященным одной игре – но вот сюрприз, из его оформления это никак не следовало. Скорее, он напоминал сцену в стриптиз-баре с четырьмя танцовщицами по углам, а как это привязано

МНЕНИЕ

КОНСТАНТИН
ГОВОРУН



«ИгроМир» правильнее было бы назвать не выставкой, а игровым фестивалем – таким, как Penny Arcade Expo. На мероприятие собрались поиграть и потусить геймеры не только из Москвы и области, но и со всей России и даже других республик бывшего СССР. Это замечательно, поскольку мы (журнал «Страна Игр», а также братские «PC ИГРЫ» и PC Gamer) смогли увидеться с читателями, а читатели посмотрели на нас. Большая часть игр, представленных на «ИгроМире», или вышла, или вот-вот выйдет; во всяком случае, серьезная пресса их давным-давно посмотрела и успела о них написать. Зато обычные геймеры смогли за маленькую денежку лично опробовать все хиты, прежде чем идти в магазин и тратить на них карманные сбережения. Любопытны три факта. Первый: ни к одной из игр не стояли очереди – такие, которые мы привыкли видеть на зарубежных выставках. Свободных демоюнитов тоже не было, но у каждого – не более двух-трех ожидающих (исключение – Soul Calibur IV на нашем стенде, там доходило до шести-семи). Все остальные посетители ходили от стенда к стенду, ловили халяву, что-то покупали, участвовали в конкурсах и фотографировались с красотками. Второй факт: на «ИгроМире» Стефан Лампинне из европейского отделения Microsoft произнес программную речь точь-в-точь в духе пресс-конференций с E3 (которые, напомним, до сих пор остаются главными событиями года). Сразу возникла мысль: для него и для Microsoft «ИгроМир» – выставка, которая действительно что-то значит в индустрии (во всяком случае, в масштабах Европы). Для завершающего аккорда и окончательного оформления статуса не хватило самой малости – хотя бы одного громкого заявления, которое было бы прибережено для «ИгроМира». Нас бы, например, вполне устроила новость о запуске Xbox Live в России. А без этого вся программная речь – лишь выступление заезжего именитого артиста под фонограмму. Наконец, третий факт: на выставке присутствовали почти все европейские издатели, причем многие – под собственным брендом, а не за ширмой дистрибьютора. Midway, например, привезла свежайшую версию Mortal Kombat vs. DC Universe со всеми бойцами. Презентацию «Warhammer Online: Время Возмездия» для гостей выставки проводил лично Пол Барнетт, креативный директор, а разработчики S&C снимали на выставке специальный выпуск передачи BattleCast PrimeTime, которую можно посмотреть на официальном сайте сериала. И это значит, что Россия стала для западных компаний нормальной страной, где можно успешно продавать свои замечательные игры.

к «Аллодам» – осталось неуточненным, ведь представляли-то нам новую расу пушистых гибберлингов, а совсем даже не девочек в сеточку. Да и «русским духом» – продающей особенностью проекта – от плясуний и не пахло. «Нивал» хотел было поправить положение развлекательной программой и даже вывел на сцену геймеробразного ведущего в очках и с «хвостиком». Но первый же заданный юношей вопрос: «Ну, кто из вас играет в «Аллоды Онлайн»?» заставил усомниться в его компетенции – игра-то даже в открытый бета-тест еще не вышла (на стенде, впрочем, погонять бестишек давали).

Однако и более «тематический» подход иногда давал довольно странные результаты. Так, изображающие

GEARS OF WAR 2

Реклама

НАДЕЖДА ЖИВЁТ

www.gearsowar.com



Microsoft
game studios

© 2008, Epic Games, Inc. Все права защищены. Epic, Epic Games, логотип Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix и логотип Crimson Омен являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Epic Games, Inc в США и других странах. © 2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компании Microsoft.



www.pegi.info

Jump in.

 XBOX 360.

Warhammer Online

Расписывая величии Warhammer Online, разработчики немало рассказали о системе PvP, максимально ограничивающей убийство геймерами высокого уровня тех, кто пока еще не достаточно прокачался. И так, едва вступив в игру, мы сразу можем приобщиться к поединкам. Прибегаем на свой участок фронта и тут же получаем столько хитпойнтов и такую силу удара, какие есть у игроков восьмого уровня (но без соответствующих скиллов). Если же туда зайвится кто-то из ветеранов... «Он тоже получит 8-й уровень!» – радостно продолжаем мы. «Нет, – грустно качает головой разработчик, – он превратится в курицу!» взрыв хохота сотрясает павильон.

Самое интересное, что в Warhammer Online, как известно, каждый игрок получает различные памятные знаки. За подвиги. И в игре предусмотрена особая нашивка – за убийство врага, когда ты – курица. Нашивка, вероятно, будет очень цениться – у курицы всего один хитпойнт и сила удара тоже единичка.

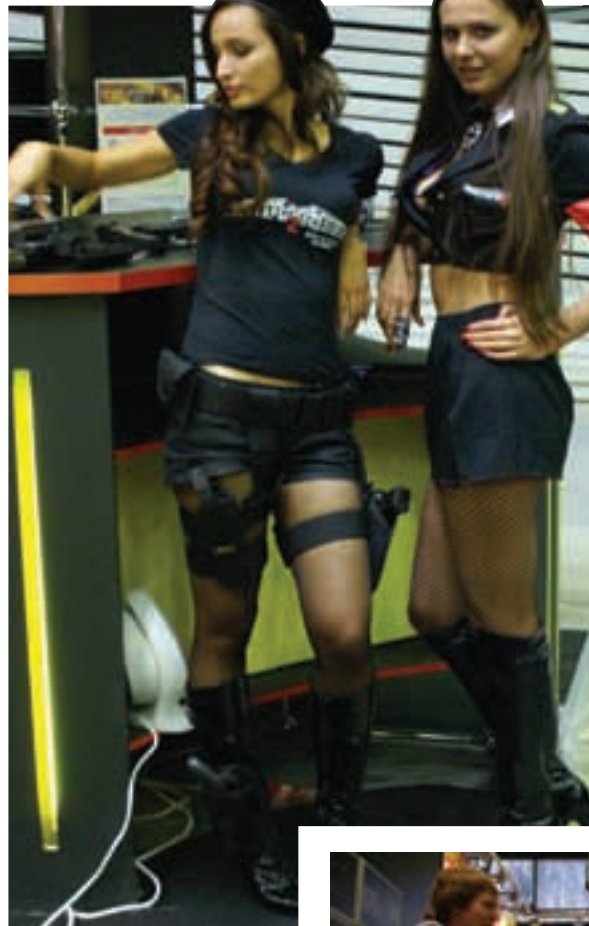


МНЕНИЕ

ИГОРЬ СОНИН



«ИгроМир» в этом году повзрослел. С каждым годом он все больше походит на нормальную, крупную и качественную выставку европейского масштаба. Самое главное событие в этом году – это, пожалуй, добавление бизнес-дня к программе мероприятий. Теперь не нужно стараться перекричать ведущего, развлекающего народ по соседству, можно спокойно поговорить с зарубежными гостями в течение первого дня. Заметно, что год от года присутствие иностранных компаний на выставке становится все более значимым. В этом году очень сильно показала себя Electronic Arts, заняв половину второго этажа выставки, также важно присутствие Rockstar с PC-версией GTA IV и Blizzard с чистым и аккуратным стендом, точно таким, какие компания строит на других европейских мероприятиях. «ИгроМир 2008» стал еще более серьезным и более популярным, пусть так продолжается и дальше.



хоббитов из «Властелина Конец Онлайн» лилипуть, раздававшие всем шарики-«мечи», сначала вызывали легкую дрожь: видишь ребенка с шариками, а подходишь поближе – у него старческое лицо.

Уместнее всего, конечно, смотрелись девушки, рекламировавшие игры, и без того известные своими «обложечными» женскими персонажами, такие как Red Alert 3 или новая King's Bounty – они и раздеты были умеренно, и сразу ассоциировались с проектами, которые представляли. Других же красоток можно было распознать только по надписи на груди – так, расписанные леопардовым бодиартом смуглянки символизировали собой африканских жительниц из Far Cry 2 (хотя хищников в игре, как известно, нет), а девица в сексуальной псевдоэсэсовской форме – новых «Санитаров подземелья».

Но самым интересным, самым запоминающимся выступлением «ИгроМира 2008» (по нашему скромному мнению) стало шоу, где ряженые оказались на втором плане. Устроил его Пол Барнетт, креативный директор проекта Warhammer Online, на пару с продюсером Джошем Дрешнером. Казалось бы, всего-то представили и без того известные расы мира Warhammer – но, во-первых, с необычной стороны, а во-вторых, с просто безумной энергией и артистизмом. Рассказывая о высших эльфах, разработчики упомянули, что этот народ чем-то похож на английскую аристократию, а Пол наглядно продемонстрировал их основное занятие, пройдясь по сцене вальжной походкой и распевая

Damnation

У стенда «Нового Диска» демки Damnation были запущены на PC и на Xbox 360. В обоих вариантах игра выглядела довольно сырой, но необычной. Представьте Gears of War, в которой Маркус сбрасывает броню и начинает быстро бегать, высоко прыгать и карабкаться по стенам домов, – это и есть Damnation. Осталось только систему укрытий отбросить, а заодно забыть и про идеально выверенный баланс Gears. Сравнение мы ввернули не для красного словца – игры используют один движок и визуально очень похожи, даже интерфейс и анимация местами будто бы скопированы из творения Epic Games. Главная же особенность игры, акробатика, работает хорошо – герой плавно и красиво прыгает с одной перекладины на другую, но вот вопрос «зачем сгигать по уровню во время перестрелки» демка оставляет без ответа. Пока Damnation выглядит не более чем неудачной модификацией Gears of War.



Вверху: Карикатурные «фашистки» рекламируют «Санитаров подземелья 2», а вовсе не фильм «Гитлер капут!»

Слева вверху: Хитом нашего стенда стало выступление главреда с ответами на вопросы читателей. Самые преданные из них готовы были даже взобраться на сцену, так их волновала судьба индустрии.

Слева внизу: Магази́чик «Все для геймера» на стенде Gameland пользовался бешеной популярностью. Кто-то даже разбил стекло витрины в непреодолимом желании поскорей взять в руки номер журнала.





Для каждого выбора своя судьба.

Трагедия привела тебя на распутье и теперь выбор за тобой.
Мечь или смирение? Возмездие или правосудие? Выбирай мудро.
Путей множество – что ждет в финале?
Будущее Альбиона в твоих руках.
Кем станешь ТЫ?



FABLE II

Jump in.



Мародер

В этот раз петербуржцы из «Апейрон», авторы тактических стратегий «Бригада Е5» и «7.62», решили использовать свой фирменный «режим умной паузы», чтобы переложить в кликабельный формат роман «Мародер» Беркема аль Атоми. Итак, причиной практически фоллаутообразного беспредела стал ввод в Россию натовских войск, с которыми, а равно и с соперниками-мародерами, и будет сражаться наш герой Ахмет-Ахметзянов, житель уральского городка-«Тридцатки». Обещана возможность собрать «семью» и по-ролевому прокачать ее, однако показанная на выставке ранняя версия могла похвастаться пока только шикарными багами вроде «ходьбы лежа».



фальцетом «Ладиди-ладиди-ладиди!». «Ладиду» переводчик перевести не смог, но все все и так поняли. Дальше было интереснее. Темные эльфы оказались похожими на... американцев, так как они «думают, что их дело правое, вторгаются на чужие территории и захватывают все ресурсы». Когда же дело дошло до орков, Барнетт заговорщицки спросил: «А знают ли в России, что такое “Waaagh!”?» Услышав отрицательный ответ, он немедленно начал учить собравшихся геймеров орочьему боевому кличу – и промолчать в ответ было невозможно! (Справедливости ради заметим, что энтузиазм толпы подогревался и время от времени летевшими в нее сувенирами.) И даже виденный многими трейлер стоило посмотреть еще раз, только чтобы увидеть, как Пол искренне радуется победам героев ролика друг над другом. Когда же на экране появилась эльфийка, он даже попытался ее обнять. Клоунада? Можно назвать это и так, но, на наш взгляд, умный клоун лучше стриптизерши. Другой вопрос, что нанять танцовщицу проще – не надо специально придумывать ей сценарий выступления, сочинять тексты или заботиться о костюме. Go-go girls отработывают обычную программу – музыка играет, телеса колыхаются, место на стенде занято, все довольны. Даже, если верить слухам, функционеры из западных издательств. Ну, они-то конечно – на родине давно уже запретили показывать на подобных мероприятиях «мясо», так хоть у нас можно душу отвести. Геймеры же зачастую морщились, видя, что



Вверху: На стенде Blizzard ошалевших поклонников фотографировали на «ледяном» троне в обнимку с эльфийками.

Справа: Пресс-конференция Katauri прошла под знаком небывалого энтузиазма разработчиков.



Grand Theft Auto IV

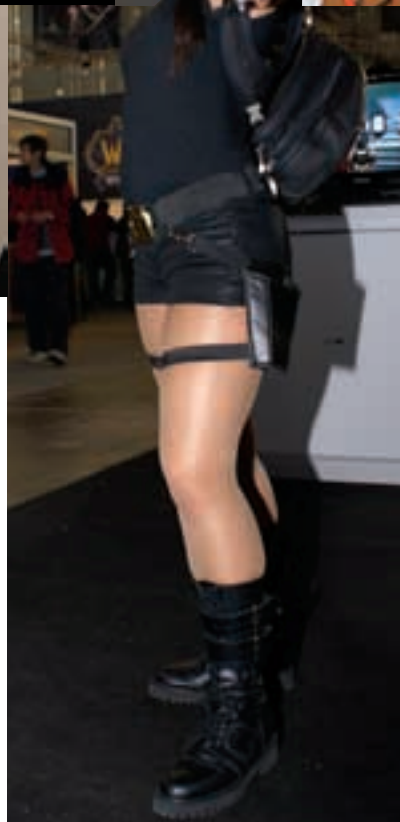
На стенде Rockstar, оформленном в виде мини-кинотеатра, запрещали не только фото- и видеосъемку, но даже звукозапись. Сверхзасекреченная презентация рассказывала о режиме записи и редактирования видеороликов, эксклюзивном для PC-версии весеннего рокстаровского хита. В любой момент (в том числе в мультиплеере), нажав специальную кнопку, мы начинаем сохранение происходящего в некий внутренний формат игры (на производительность процесс как будто не влияет). Затем, зайдя в режим монтажа, можно просмотреть записанное, снабдить субтитрами, саундтреком (увы, только из доступных в игре мелодий) и, самое главное, – поменять траекторию камеры на любом участке, а также параметры вроде угла обзора и фокусного расстояния. Сделать «вид из космоса» не получится – происходящее ограничено неким «пузырем действия», окружающим главного героя. Результат своих трудов можно сохранить в более привычном формате и опубликовать в Интернете. Про обещанный новый режим мультиплеера рокстаровцы умалчивали, ограничиваясь общими фразами о том, что будет «больше людей и машин».



Вверху страницы: Устав от многочисленных полуобнаженных красавиц, посетители все внимание и любовь обратили на стадо пингвинов при входе на выставку.

Вверху: Red Faction Guerilla в России тоже представляла девушка.

Слева: Почему у вас, девушка, ноги непохожи на кегли? Выбиваетесь из образа!



МНЕНИЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН



«ИгроМир» стал лучшей PR-акцией Microsoft за весь прошедший год: консолей Xbox 360 на выставке было раз в десять больше, чем PS3 – последние, на самом деле, далеко за небольшой стендик Sony не выползали. Удивляет и то, что консольные игры встречались не реже, чем компьютерные. А многие ли из тех 65 тысяч геймеров, что зашли на «ИгроМир», держали до этого геймпад в руках? Все-таки, после «контры» и «доты» непросто взяться за творения японских мастеров. Но консольщиков оказалось достаточно: вокруг демки Resident Evil 5, например, стабильно собиралась очередь. Как раз этот проект и запомнился на «ИгроМире» больше всех – игра получилась зубодробительно сложная, на редкость олдскульная, но такая же интересная, как и четвертая часть. Удивила и игральная альфа-версия «Аллодов Онлайн»: для России проект очень высокого уровня. Подробнее о нем читайте в нашем большом превью. Размах «ИгроМира» впечатляет – здесь были представлены почти все крупные предновогодние релизы: Gears of War 2, Fable 2, Fallout 3, Mirror's Edge и многое, многое другое. Если хотите следить за индустрией, но ленитесь читать «СИ» – просто заходите раз в год на выставку, и впечатление сложится очень правильное. Ну и, конечно, о девушках «ИгроМира» нельзя не вспомнить: их продолжают раздевать, вместо того чтобы одевать со вкусом. У большинства стендов поставили просто полуголых моделей – при чем здесь игры, неясно, но посетителям, понятное дело, нравится.

NecroVision

Работу над этим шутером ведет польская команда The Farm 51, в составе которой – бывшие сотрудники People Can Fly, авторы Painkiller. Помните в дополнении Battle Out of Hell уровень, где действие происходило в «адской» версии блокадного Ленинграда? В новой игре на дворе – Первая мировая, но, не пройдя и двух уровней, наш герой поймет, что в деле замешаны потусторонние силы. А дальше все завертится – сумасшедшие ученые, зомби, роботы (одного из них можно оседлать), демоны и ниндзя-вампиры – для полного счастья не хватает только пиратов. Еще – стрельба с двух рук из разных видов оружия (поначалу исторического, а позже – демонического и вампирического) а-ля Nitro Family и, конечно, фирменные здоровенные боссы. В общем, классический хардкорный шутер, каких в последнее время выпускают маловато. Эх, если бы еще все персонажи не выглядели так, будто их щедро полили маслом...



Справа: Типичный геймер.

Еще правее: Этот аттракцион символически изображал битву двух галеонов из «Пиратов Онлайн».

Внизу: Подготовка к встрече с читателями.



просьбы, более сложные, чем «Можно с вами сфотографироваться?», стендистки выполнить неспособны – например, ответить на вопрос: «Какие режимы игры есть в мобильной Spore?» (да, на «ИгроМире» была и Spore для телефонов).

Впрочем, большинство игр можно было потрогать собственноручно, выбирая из самых разнообразных жанров, для геймеров любых поколений. Фанаты ретро могли оттянуться на стенде PC Gamer, где стояло несколько классических советских автоматов (цена на жетон, правда, кусалась – 50 рублей, притом что однодневный пропуск на выставку стоил 250), а у «Геймленда» было несколько стоек с Xbox 360, на которых были установлены как новые игры, так и старые, вроде Frogger и Joust с XBLA (к сожалению, пробные версии). Sony представила свежесшедшую LittleBigPlanet (один из посетителей на наших глазах изваял в редакторе уровень «автопортрет»), Microsoft тоже не отстала



Петька 9: Пролетарский гламурЪ

Продюсер проекта Сергей Бобков по секрету рассказал нам, что в играх про Чапаева и компанию так много диалогов, что их запись почти убыточна. Однако, если «Петек» выпускают, значит, это кому-нибудь нужно? Прогрессивные моменты, вроде возможности выбрать варианты действия с предметом, в новой серии сохраняются, визуально проект также на уровне «восьмерки», однако сюжет (видно уже по названию) несколько более злободневен, чем в предыдущих частях. Впрочем, расстраивать козни темных эльфов... прости, американцев, придется, как всегда, преодолевая завалы рутинных квестовых задач. Так, в представленной на выставке демоверсии мы вылавливали Петьку из бассейна, нажимая кнопку на управляющем сливом пульте с помощью доски, отодранной от рояля, выпавшего из петькиного батискафа... притом, что на самом деле нам надо было спасти Чапая из лап коварной гламурищицы.



В этом году на выставку пришло фантастическое число девочек-геймеров и геймерских семейств.



МНЕНИЕ

АЛЕКСЕЙ КОСОЖИХИН



Хочу предупредить – подобных мероприятий в моем уральском захолустье сроду не было (если не считать таковым турнир по «Варкрафту», на котором половина участников – админы самого турнира), поэтому о том, что должно было меня ожидать, я судил только по журнальным репортажам со всяких E3 и TGS. И, в принципе, «ИгроМир» – это такая же зарубежная выставка, но щедро одобренная национальным колоритом. Прямо посреди блеска наштукатуренных booth babes и перекрывающая шум зазывал со сцен, вдруг выплывает совковый буфет с пирожком за 19 рублей или несокрушимая уборщица в синевато-бесцветном одеянии, против которой стандартное оружие и боевые приемы бессильны (проверено!). Но дух сладкого капиталистического Запада с его шумом, гамом и непрекращающимся видеоигровым весельем перебить все равно не удастся.



Слева: Наша Лара ничем не хуже. Не там ищут создатели моделей, не там!

Вверху: Мы намеренно не показываем лицо этого человека, дабы не шокировать его домашних.



ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ"

РЕКЛАМА

© 2008 Sony Computer Entertainment Europe PLAYSTATION, PlayStation and  are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment INC. All other content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyrights of their respective owners. All rights reserved.



ТВОИ ИГРЫ, ТВОЕ ВИДЕО, ТВОИ ФОТОГРАФИИ, ТВОЙ ИНТЕРНЕТ, ТВОИ ДРУЗЬЯ, ТВОЕ ОБЩЕНИЕ

ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ

НОВАЯ МОДЕЛЬ PlayStation®Portable
С УЛУЧШЕННЫМ ЭКРАНОМ
И ВСТРОЕННЫМ МИКРОФОНОМ

www.playstation.ru



Война в небе – 1917

Тему Первой мировой войны сложно назвать раскрученной, и появление каждой новой игры об этой эпохе становится настоящим событием. На нынешней выставке состоялся дебют авиасимулятора «Война в небе – 1917», одновременно первой работы команды neoqf. Как правило, симуляторы, посвященные Первой мировой, представляют собой нечто аркадное, но в данном случае все очень серьезно. Версия игры, которую удалось пощупать на выставке, дает полное представление о том, что ждет виртуальных пилотов в финале. Очень понравилась физическая модель, самолет ведет себя именно так, как полагается аппарату тех времен. Создатели игры научили аэропланы реалистично разламываться, такого еще в авиасимуляторах не встречалось. В погоне за реализмом авторы не забыли и о графике, выглядит «Война в небе – 1917» гораздо красивее конкурентов. Одним словом, проект получается очень сильный, похоже, что любители Red Baron наконец-то дождались достойной замены.



с Gears of War 2, выставленной буквально в день релиза. Желающих заглянуть в будущее ждали беты и демоверсии в основном русских игр, таких как «Приключения капитана Блада», Battle of Atlantis и «Петька 9» – а впрочем, также LocoRoco 2 и Damnation.

Хотя в этот раз на выставке и отвели специальный день для прессы, улов эксклюзивов для журналистов оказался, скажем прямо, небогатым – те, кто не пропускают зарубежных мероприятий, таких как лос-анджелесская E3 и лейпцигская Game Convention, уже и так были в курсе всех новостей «ИгроМира», и на пресс-конференциях Sony и Microsoft откровенно позевывали. С другой стороны, простым геймерам жаловаться не приходилось – новинки можно было не только попробовать, но и приобрести, а то и выиграть в разнообразных конкурсах. Приятно, что присутствовали и стенды с «сопутствующими товарами» – настольными играми, журналами (чтение питерской «FANтастики» доставило нам немало приятных минут) и разнообразным мерчандайзом вроде маньячских масок из буквской «Черной метки», подозрительно напоминающих маску Джейсона из фильма «Пятница, тринадцатое». Но самым милым сувениром был календарик на 2277 год с «Волт-боем» из Fallout 3. «Готовься к будущему», – как бы говорил он. Что ж, если в грядущем нас ждут новые «ИгроМир», мы всегда готовы! **СИ**



Вверху слева: Прекрасные эльфийки научились у Серафимы из Sacred бегать по лесам с луком и в босоножках на шпильке.

Вверху: Невозможно оторваться... от игры!

Слева: Псевдояпонские школьницы караулили посетителей у стенда, оформленного в виде пиратского корабля. Кого волнуют корабли, когда есть школьницы?

Еще левее: Освещение и расстановка стендов иногда рождали ощущение бесконечных подземелий из какой-то RPG.

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.

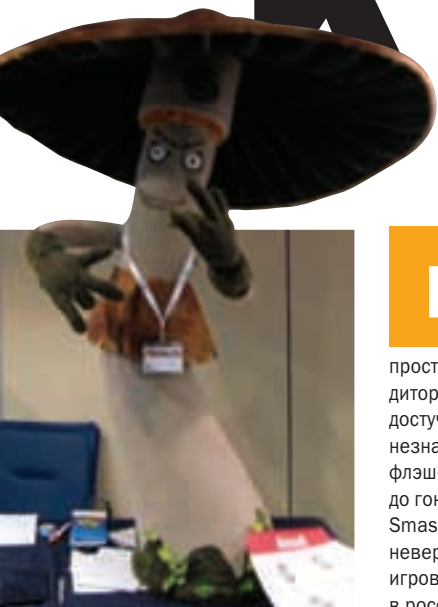
LEGENDARYTHEGAME.COM

Главные анонсы Casual Connect

- * Компания Amazon.com приобрела известную игровую студию и издателя казуальных игр Reflexive Entertainment.
- * Alawar Entertainment создал две новые внутренние студии на базе свежеексплуатированных независимых разработчиков Friday's Games (Россия) и FiveBN (Украина).
- * Дочерняя компания Oberon Media – I-Play, один из крупнейших мировых разработчиков мультиплатформенных казуальных игр, заключила трехлетнее соглашение с белорусской студией Aliasworlds Entertainment. Минская компания будет создавать для I-Play по две игры в год.
- * Компания Zarak Digital Entertainment Ltd, самая крупная профильная компания Индии, объявила о планах выхода на российский рынок казуальных игр, и начинает поиски стратегического партнера из числа местных разработчиков.

Casual Connect

КУИВ



ТЕКСТ

Константин Говорун

В последние годы словосочетание «казуальные игры» вошло в моду. Оно ассоциируется с легкими деньгами, дешевым производством, простым геймплеем и огромной новой аудиторией, до которой традиционные жанры достучаться не могут. «Казуальным» по незнанию стали называть все подряд – от флэш-игрушек по мотивам мультфильмов до гонок в духе Mario Kart и файтинга Super Smash Bros. Melee. Это, строго говоря, неверно. Точно так же, как «аркады» – это игровые автоматы, а не изобретенный в российской прессе (никогда не видевшей Time Crisis и Tekken) жанр на PC, куда принято записывать самое тупое и неинтересное, так и «казуальные игры» – это вполне определенный класс программ для PC (а в последнее время – и консолей) со своими жанрами, лидерами, кумирами, аудиторией. Как правило, казуальная игра занимает от 5 до 50 мегабайт, распространяется через Интернет по принципу «попробуй демоверсию и купи полную», отличается крайне простыми правилами (управление несколькими кнопками или одной только мышкой), очень легка в освоении, не требует сохранять прогресс и пригодна к тому, чтобы играть короткими сессиями. Типичные примеры – хорошо известные нашим читателям «Тетрис», Bejeweled, Zuma. Казуальная индустрия обрела самосознание в 2005 году, когда на свет появилась организация Casual Game Association. Есть у нее и собственные мероприятия, на одно из которых – Casual Connect Kyiv – мне и довелось съездить, и лично познакомиться с тем, как живут наши смежники.

Видимая часть конференции состояла из серии докладов и круглых столов на актуальные темы, невидимая – встречи разработчиков с издателями. Как таковой выставочной части на Casual Connect Kyiv не было, хотя при желании посмотреть на продукты живьем можно было без проблем. Меня заинте-



ресовала разве что серия «Отель Джейн» от Realore Studios, поскольку одна из ее частей недавно появилась на платформе Nintendo DS (на отдельном картридже). Действительно, как и аркады, казуальные игры могут быть перенесены в другой формат – полноценного PC-релиза или консольного проекта. Однако предназначение у них свое, и напрямую сравнивать их с Gears of War и даже Wii Sports бессмысленно.

Центральный доклад выставки традиционно прочитал Александр Лысковский, руководитель Alawar Entertainment, лидера российского рынка (по некоторым данным он контролирует около 85%). В нем было много разных интересных цифр, в частности – оценка объема продаж казуальных игр в мире (в 2007 году – \$2.25 млрд.). Это существенно меньше, чем оборот консольной индустрии, но сравнимо с доходами издателей традиционных игр для PC и операторов аркадных автоматов. Численность аудитории оценивается в 250 млн человек по всему миру, в основном – США и Европе. Азиатский рынок (включая Японию), что любопытно, считается новой, неизведанной нишей – туда казуальные игры пока толком не добрались.

Что любопытнее всего – так это роль нашей страны (вернее, Восточной Европы) в этих достижениях. Дело в том, что доля

российского контента в мировом производстве казуальных игр составляет около 30%, всей Восточной Европы – 40%. При этом речь идет не столько о количестве, сколько о качестве – на вершинах мировых хит-парадов продаж неизменно красуются отечественные проекты. Думаю, не стоит уточнять, каков наш вклад в производство традиционных игр для PC и консолей. Однако с продажами всего этого добра у нас на родине дела обстоят не так уж радужно. Официальный пресс-релиз гласит, что «потенциал российского и украинского рынков оценивается экспертами как очень высокий». Однако \$10 млн в прошлом году и прогнозируемые \$28 млн – не так уж много (при цене одной игры – примерно в \$7). Это сильно меньше, чем годовой оборот медиакомпания «Гейм Лэнд». Точных данных по российской PC-индустрии нет, но даже по самым скромным оценкам в 2007 году он составил \$300 млн (по несерьезным, включающим железо для консолей и мультимедийные программы, – \$900 млн). Таким образом, казуальные игры – это один из немногих высокотехнологичных продуктов, который наша страна производит и успешно экспортирует за границу. С учетом того, что «Тетрис» изобрели в нашей стране, – явление более чем закономерное.



НЕЛЬЗЯ ДЕЛАТЬ ИГРЫ
СЛИШКОМ УМНЫМИ –
ВСЕ РАВНО ЭТО НИКТО
НЕ ОЦЕНИТ.



Естественно, творческий потенциал наших студий востребован за границей. Представитель Sony Computer Entertainment Европе целый час агитировал зрительный зал начать делать игры для PlayStation 3, PSP и... PlayStation 2. К слову, только из его доклада я узнал о том, что недавно Sony сильно упростила процесс приемки игр для PlayStation 2 отделом по контролю качества. Если ранее требовалось обязательное предварительное утверждение концепции, демонстрация игры на разных стадиях готовности, то сейчас, по сути, Sony лишь проверит, запускается ли ваш продукт и не вешает ли систему. Некоторое время назад я наблюдал за заключенными боевика Swashbucklers от «Акеллы» (за время разработки он сменил подзаголовок, концепцию, время и место действия, игровую механику, во многом – под давлением Sony). Сейчас можно делать практически все что угодно. Впрочем, более всего Sony сейчас интересны игры для PlayStation 3, по которым тоже появилось послабление. Небольшие студии могут теперь публиковать собственные проекты в PlayStation Network напрямую, то бишь без посредника-издателя. И здесь опыт отечественной казуальной индустрии может очень сильно пригодиться.

Понятия Shooter и Survival Horror на конференции были не в ходу – у казуальных игр

есть собственная сложившаяся классификация. Три самых популярных жанра – Match 3 (в русской интерпретации – «Шарики»), Hidden object («Поиск предметов») и Time management («Бизнес»). Рассказывать о них бесполезно – это тот случай, когда проще скачать в Интернете и попробовать самому (например, на <http://www.alawar.ru>). На Casual Connect особое внимание было уделено, например, сериалу «Веселая ферма» – типичному представителю бизнес-игр, где нужно выращивать травку, кормить ею животных, а потом продавать то, что из всего этого вышло. Чтобы вам было понятнее, это как в Harvest Moon, только в четыре раза быстрее. Отдельный доклад был посвящен адаптации мультперсонажей к казуальным играм на примере Масыни. Квест с ее участием также можно скачать на сайте «Алаваара».

По задачам Casual Connect довольно близко к КРИ. Здесь обсуждаются те же насущные проблемы: как научиться понимать аудиторию, как не завалить сроки проекта, где взять деньги. Нас больше всего интересует первая, благо вопросы все те же – что человек ждет от игры, как меняются требования с возрастом, чем отличаются мальчики от девочек. Казуальные игры особенно популярны у слабого пола – почему? Эксперты из России, Западной Европы и США строили

модели, приводили статистические данные, и они местами довольно жестоки к потребителям. Типичный европеец, играющий в казуальные игры, – человек без высшего образования, с зарплатой до тысячи евро в месяц. Как ехидно заметил один из участников круглого стола, разработчикам стоит это учитывать и не делать игры слишком умными – все равно это никто не оценит. Что же касается женской аудитории, то каких-то специальных рецептов «девчачьих» игр нет – достаточно не делать их нарочито грубыми и жестокими. Слабый пол увлекается «веселыми фермами» не из-за каких-то особенностей геймплея, а поскольку развлечения такого рода идеально подходят к распорядку дня домохозяйки, сидящей дома с тремя детьми, или скукающей секретарше вечером пятницы.

Как нетрудно заметить, «СИ» не публикует рецензии на казуальные игры и не планирует делать это в будущем. Это не значит, что мы считаем их неинтересными. Во время перелета из Москвы в Токио самолетом JAL я от нечего делать включил вмонтированный в спинку кресла «как бы компьютер», обнаружил там... одну из вариаций «Зумы» и с удовольствием просидел за ней пару часов. Так что если вы хотите быть в теме игровой индустрии, то ознакомьтесь с казуальными проектами как явлением уж точно не помешает. **СИ**

Интервью

Wargaming.net

Белорусы, покоряющие мир



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Поезд уносил меня в Москву, на «ИгроМир», и так случилось, что в том же купе ехала тройка представителей крупнейшей белорусской студии Wargaming.net, создателя серии Massive Assault и «Операции «Багратион»». Грех было не воспользоваться случаем и не расспросить ребят о прошлом, настоящем и будущем их команды. К счастью, Иван Михневич (вице-президент компании), Николай Небышинец (руководитель PR-отдела) и Артур Протопопов (PR-менеджер) оказались людьми словоохотливыми и ответили на все вопросы очень подробно.

Мы знаем, что Wargaming.net недавно исполнилось 10 лет. Расскажите, как все начиналось.

Иван Михневич: Начиналось, наверное, как у многих других компаний. Несколько увлеченных людей собирались на квартире у одного из товарищей и пытались что-то создать, как говорится, за идею, без заказчика. А так как нам были интересны игры про войну (как и сейчас, мы пока не делаем автомобильных симуляторов, к примеру), то на них и остановились. Сначала мы сотворили DBA Online*, так как ничего более серьезного тогда у нас не получилось (свои поклонники у игры есть до сих пор). Позже собрали достаточно большую команду и создали Massive Assault.

* DBA Online – онлайн-версия настольного варгейма De Bellis Antiquitatis.

** «Линия Сталина» – комплекс сооружений, воссоздающий линию обороны на старой советской границе под Минском.

Когда вы делали Massive Assault, не было ли опасений, что она окажется никому не интересной, кроме горстки хардкорщиков?

И.М.: На момент выхода Massive Assault хороших пошаговых варгеймов было мало, поэтому игру встретили очень тепло. Многим понравился геймплей своей шахматной простотой и одновременно большой глубиной – как говорили западные журналисты: «Easy to learn, difficult to master».

Мы слышали, что Massive Assaultшла отклик у самых разных людей...

И.М.: Да, это была первая (а, может быть, и единственная – мы специально не следили) игра, которую одобрила католическая церковь, так как Massive Assault не нарушала ни одной из заповедей. Конечно, одобрение не означало, что прихожан обяжали запускать игру, просто им не запрещалось это делать. Еще нам часто писали сержанты и офицеры из контингента американских войск в Ираке и рассказывали, что после трудного рабочего дня им очень нравилось проходить Massive Assault, особенно по Сети, благо соединение с Интернетом было оплачено правительством. Они даже хотели, чтобы игру сделали обязательной для изучения в военных академиях. Хотя, конечно, шансы на это были невысоки, но слышать такие пожелания все равно приятно.

Есть ли планы по дальнейшему развитию серии?

И.М.: Сделать Massive Assault 3 хочется. Но пока мы еще не решили, какой она станет. Если брать за пошаговую стратегию, под сомнение ставится коммерческая целесообразность. А если RTS, то непонятно, как ее сделать так, чтобы игра хорошо сочеталась с предыдущими частями. Хотя стратегия в реальном времени с активной паузой – она ведь почти как TBS, так что после выхода «Операции «Багратион»» не исключено, что мы возьмемся за Massive Assault 3.

Перейдем к «Багратиону». Расскажите, как вы готовились к созданию игры?

И.М.: Конечно, сначала мы читали историческую литературу, выбирали наиболее интересные сражения с учетом того, как это все будет подано в игре. К примеру, эпизоды с участием партизан или Днепровской флотилии не слишком подходили под нашу концепцию. Потом ездили по местам боев, все фотографировали. Съемки с вертолета не делались, мы сняли все то же самое,



Слева направо: автор статьи, Артур Протопопов, Иван Михневич.



только с земли. Правда, до Польши не добрались (не так там все просто), пришлось создавать тамошние локации без собственных фотографий.

Николай Небышинец: Хотелось бы добавить, что мы тесно сотрудничали с работниками минского музея истории Великой Отечественной войны. Поэтому можете не сомневаться – модели техники у нас получились исторически достоверными.

Артур Протопопов: Мы брали звукорежиссеров, выезжали на «Линию Сталина»**, специально для нас там заводили настоящую боевую технику времен Второй мировой, и мы все это записывали в полевых условиях.

? Были ли при создании «Операции «Багратион»» какие-нибудь забавные случаи?

Н.Н.: Менеджер проекта до сих пор вспоминает о том, как солдаты внезапно начали заниматься сексом прямо на поле боя (это когда мы вводили анимацию в игру). Еще интересно создавались звуки в тестовом режиме. Наши звукорежиссеры поначалу имитировали все собственными голосами, поэтому ранние версии игры очень смешили всех, кто сталкивался с озвучкой авиации или взрывов, – очень напоминало детей в садике, играющих в войну. Были и другие случаи, например, когда пехотинцы бегали без голов. А лучше всего – посмотрите на скриншоты, посмеетесь вместе с нами.

? Нам показалось, что «Операция «Багратион»» вышла не просто стратегией, а стратегией с примесью экшна. Скажите, так было задумано или получилось само по себе?

И.М.: Пожалуй, так задумывалось, ведь мы хотели сделать стратегию, которая подойдет не только для поклонников жанра, но и для тех, кто не так уж и часто сталкивался с RTS. В какой-то степени это – попытка сделать игру проще. Но стоит включить сложный уровень, и никакого экшна не останется.

? Планируется ли релиз на Западе? Если да, то в чем будут отличия от российской версии?

И.М.: Каждый народ видит войну по-своему. Мы видим Вторую мировую как Великую Отечественную, американцы видят ее как Перл-Харбор, европейцы – как высадку в

Нормандии и освобождение Европы. Поэтому в западной версии кампания сосредоточится вокруг освобождения Франции, а операция «Багратион» появится в дополнении. Но точные сроки релиза на Западе мы пока сообщить не можем. Как и имя издателя, который уже есть, но он стесняется (смеется).

? Нет ли планов превратить «Операцию «Багратион»» в стартовую игру линейки исторических RTS по Второй мировой?

И.М.: Планы есть. Эти планы достаточно серьезно связаны с необъявленным западным издателем. К тому же, если все получится с названием для линейки, зачем ограничиваться Второй мировой? Движок и концепция геймплея позволяют делать любые современные войны или даже фэнтезийные, или сражения будущего.

? Недавно произошло объединение Wargaming.net с Arise. А Arise, как известно, занималась не только стратегиями. Быть может, это как-то повлияет на ваши жанровые предпочтения? Что сейчас поделывает бывшая Arise?

И.М.: Скажем так, мы не говорим, что занимаемся только стратегиями, мы занимались ими. А вообще, мы делаем игры, в которых надо воевать. Даже если в будущем мы создадим любимую в Arise RPG, там же не только квесты надо выполнять, но и сражаться тоже. Мы с таким названием студии могли бы делать даже шутеры, хотя пока вроде не собираемся. Объединились же с Arise мы с целью работать над «Операцией «Багратион»», а также сделать еще один проект, который совместно создаем уже почти год.

? А этот засекреченный проект – не MMO часом?

И.М.: Пока проект находится в стадии технической демки. Концепция (хорошая и современная) у нас есть, но она гибкая. Так что под влиянием мнения издателя все еще может измениться. И маловероятно, что эта игра выйдет в ближайший год, не ранее конца 2009 или даже 2010 года. Хотя, да, вы угадали, это MMO.

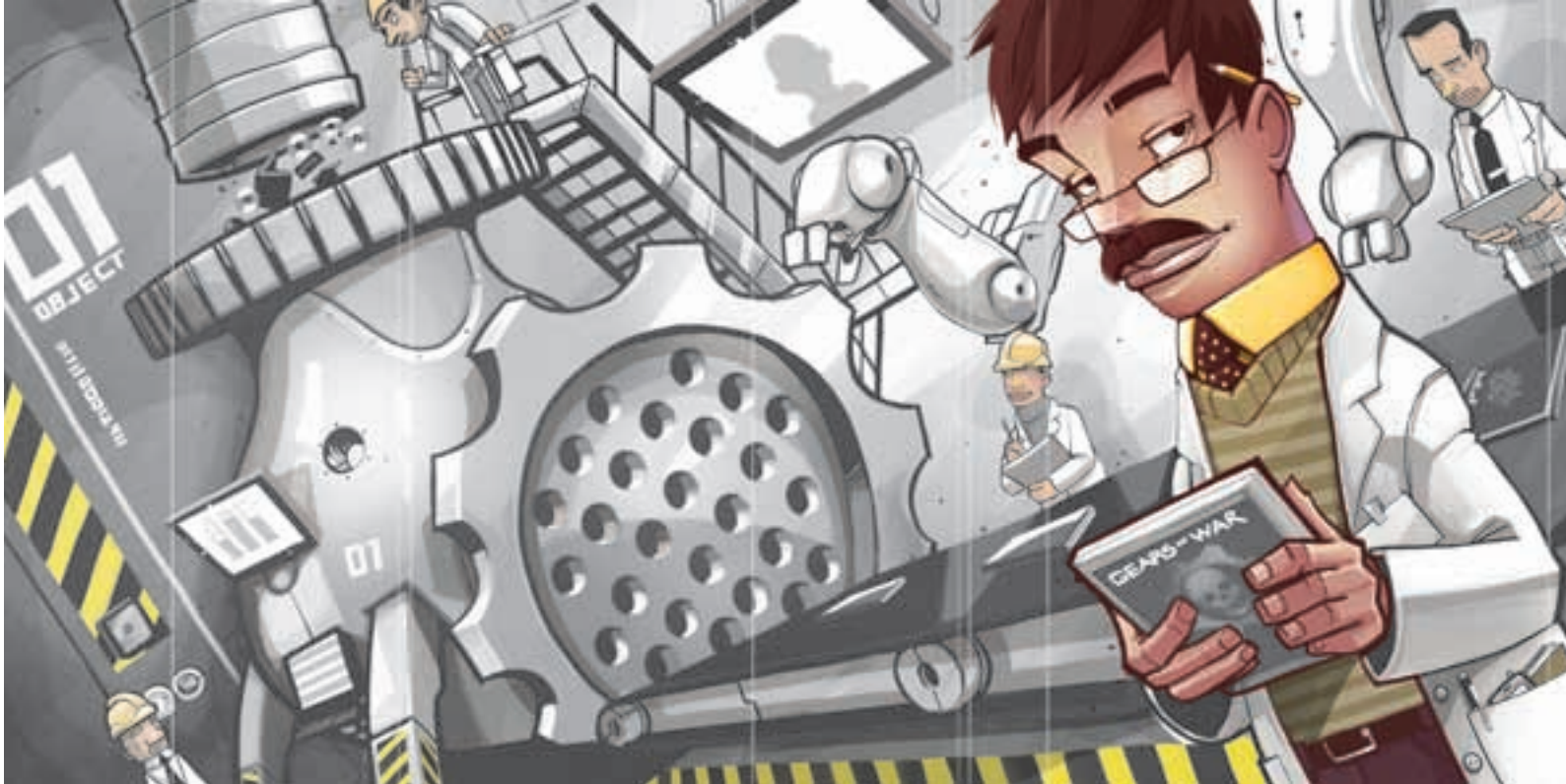
Расстались мы с ребятами тепло, сфотографировавшись на память. А напоследок предлагаем вам скриншоты, демонстрирующие забавные моменты «со съемочной площадки». **СИ**



Вверху слева: Бывало и такое: солдаты бросали все дела и отправлялись, скажем так, культурно отдохнуть.

Вверху: Танцуй, пока молодой, солдатик. Танцуй, пока ты живой!

Внизу: Как говорится, «без комментариев».



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Мясо перемен

До Gears of War 2 я добрался уже после того, как Артем Шорохов написал рецензию для предыдущей «СИ». Поиграл, прошел. Много думал.

Журналисты играют немного не так, как обычные геймеры. Наслаждаясь процессом, сложно удержаться от чисто профессиональных шуточек и не начать изучать, как тут все устроено. В этом смысле Gears of War 2 – идеальный предмет для анализа, настоящий герой нашего времени, по которому можно судить о нынешнем состоянии геймдизайна.

В Gears of War 2 использованы решения времен 8-битных (местами – 16-битных) платформ и игр, вроде Mega Man, Contra Hard Corps и Gunstar Heroes. Например, прекрасные боссы с паттернами действий. И богатый арсенал оружия – причем различные виды (нести можно не более двух одновременно, плюс пистолет и гранаты) подсовываются так, чтобы каждый пришлось попробовать хотя бы чуть-чуть, а там – уж что больше понравится. И элементы платформера. И нычки с патронами в духе «всем понятно, что идти надо вперед, но справа есть подозрительная ниша, где наверняка лежит сундук». Простые и проверенные временем шуточки, сюжетные ходы, режиссура роликов. Но главное – то, что в Gears of War 2 все работает. Шестеренки крутятся. Очень немногие игры могут похвастаться этим. По сути, система укрытий (вернее, то, какую роль они играют в геймпле) – единственная собственная находка (да и та позаимствована у kill.switch). А, и еще бензопила, разумеется (впрочем, и ее можно считать удачной отсылкой к первой части Doom). Но игра прекрасна – без шуток. И, если рассматривать ее целиком, прямых аналогов на рынке пока нет.

В эпоху PlayStation и PlayStation 2 большинство жанров переживало переход из 2D в 3D, и гейм-дизайнеры были вынуждены экспериментировать, добавлять в игры все новые фишки. Трехмерная графика, реальная физика, более продвинутый AI – все это давало разработчикам интересные новые возможности и вместе с тем создавало самые разные сложности на пути их реализации. Поэтому необычного в играх было гораздо больше, чем хорошего. Сейчас эпоха перемен фактически закончилась, что парадоксальным образом сказалось и на качестве, и на разнообразии предлагаемых хитов. Современные геймеры требовательны – делать игры «как все», то есть с уникальным набором приемов и «двадцатью различными видами управляемой техники», но стандартным набором достоинств и недостатков (вспомните все эти «плохая камера, неотзывчивое управление, тупой AI противников») нельзя. Гораздо лучше собирать игру из самых правильных кирпичиков с гарантией качества, но делать это каждый раз по-своему, необычно.

Местами это откатывает жанры слегка назад – игры формально упрощаются, и самые современные фишки идут под нож. Вспомните эволюцию того же сериала Prince of Persia – от Sands of Time к Assassin's Creed и Prince of Persia нового поколения. Количество типов атак и связок ударов неуклонно снижалось, управление при преодолении пропастей из просто интуитивного стало сверхпростым (достаточно нажать кнопку «вперед» и все). В последней части Prince of Persia и вовсе невозможно умереть, а поединки с монстрами разработчики честно слизали из самого первого «Принца» конца восьмидесятых, добавив немного QTE из Shenmue. Но,

заметьте, никто теперь и не заикается о «неотзывчивом управлении» или «тупой камере, из-за которой постоянно умираешь». Этот этап уже пройден. То же произошло и с сериалом Metal Gear Solid: четвертая часть вобрала в себя самое лучшее из первых трех, местами упростив заимствуемое. К примеру, инновационный оптокамуфляж – это набор разных типов обмундирования из MGS3 минус необходимость переодеваться вручную (теперь это делается автоматически – достаточно застыть на одном месте на пару секунд). Это делает геймплей проще, но – и вряд ли кто-нибудь с этим поспорит – играть стало как раз интереснее (о том, что в MGS4 миссий банально мало, мы поговорим как-нибудь в другой раз). Вершина творчества Кодзимы – миссия на корабле, которую каждый из сотрудников «СИ» и Gameland.TV проходил абсолютно по-своему. Впечатления отличались резко – как будто люди видели пятнадцать разных игр.

Игровая механика все большего числа игр избавляется от лишнего (дублирующие друг друга приемы, ненужные виды оружия, сложно прокачиваемые классы персонажей, сомнительные нововведения), обнажая старые добрые принципы «камень – ножницы – бумага» или же «воин – маг – лучник». В этом смысле показательным примером Red Alert 3, где универсальные юниты отсутствуют, а контраст между слабыми и сильными сторонами различных видов техники доведен до абсурда. Зенитки уничтожают авиацию практически мгновенно, пулеметки косят пехоту за секунды, дальняя артиллерия одним залпом выносит стационарные оборонительные точки. В итоге любая армия, оставшаяся без присмотра, может быть



**ПОЛУЧАЕТСЯ ТАК, ЧТО RTS ДЛЯ PC ОТ EA LOS ANGELES
ВНЕЗАПНО ОКАЗЫВАЕТСЯ ПРЯМЫМ КОНКУРЕНТОМ
КОНСОЛЬНОЙ ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИИ ADVANCE WARS
ОТ ЯПОНСКОЙ INTELLIGENT SYSTEMS.**

уничтожена буквально за десять-двадцать секунд. Получается так, что RTS для PC от EA Los Angeles внезапно оказывается прямым конкурентом консольной пошаговой стратегии Advance Wars от японской Intelligent Systems. По обе стороны океана талантливые геймдизайнеры мыслят одинаково. Но так как они талантливы, то их игры дарят разные эмоции и ничуть друг другу не мешают.

Отлично прослеживаются и новые веяния в области искусственного интеллекта. Борьба со скриптами, достигшая апогея несколько лет назад (после MGS, Black и современных FPS на PC казалось, что победа одержана AI), внезапно сошла на нет. Балом правят заранее прописанные масштабные баталии в духе Call of Duty, а компьютерные противники получают свободу действий только там, где это действительно нужно. Но если в большинстве боевиков (вроде той же Devil May Cry 4) последовательность атак боссов хотя бы слегка варьируется (псевдослучайно или как реакция на действия геймера), то в Gears of War 2 Клифф Блэжински не стал ломать комедию. Как и двадцать лет назад, паттерн действий монстра нужно просто запоминать, методом проб и ошибок определяя способ борьбы с каждым из них. И это... нормально. Победа над инопланетным левиафаном (идеальный пример вышеописанной схемы) в Gears of War 2 ощущается как маленькое личное достижение. Гораздо хуже, когда прохождение сложного места – результат быстрой долбежки по кнопкам, помноженной на слепое везение и солидный запас аптечек, – в этом случае геймеру гордиться нечем. При этом на отдельных участках уровней рядовые противники действуют умно, – прячутся, заходят в тыл, прикрывают друг друга огнем,

и тут приходится перестраивать мышление и подбирать наиболее удачную тактику. Разные элементы Gears of War – коридорные перестрелки, полет на риверах, пробежка под дождем из сосулук, путешествие по внутренностям гигантского монстра – дарят разные эмоции; в этом и заключается секрет успеха игры.

Проходя Gears of War 2, можно найти немного из BioShock, Mass Effect, Silent Hill, Resident Evil 5, Metal Gear Solid 4, Halo. Взять хотя бы сцену с пистолетом – как сказали в комментариях в моем ЖЖ, возникает ощущение, будто в Epic на пять минут заглянул Хидео Кодзима, сделал свое дело и ушел. При этом говорить о плагиате бессмысленно, Клифф Блэжински не заимствовал ничего у коллег. Большая часть упомянутых игр разрабатывалась параллельно – какое тут копирование?

Окончательно все стало ясно при просмотре финальных титров, с фото разработчиков и их приветами маме. Все как на подбор – бравые американские парни лет по 30-35. Ни с кем не спугать. Это типичные среднестатистические геймеры, выросшие на японских играх и научившиеся делать собственные, причем так же, как кумиры молодости. Не секрет, что в последние пять-десять лет процент признанных мировых хитов, произведенных в Стране восходящего солнца, снизился с девяноста до пятидесяти-сорока. Причина – именно в том, что западная культура игростроения перестроилась под заданные японцами стандарты. Осталось дождаться момента, когда волна перемены докатится и до России – предпосылки к этому (некоторые разработчики уже начали в своем творчестве ориентироваться на Disgaea и Ogre Battle) уже есть.



на правах рекламы

УНИЧТОЖЕНИЕ И ПРЕВОСХОДСТВО

С этим совершенным оружием даже самые сложные боевые комбинации теперь можно делать легко и быстро. Начни свою атаку с Razer Lycosa™. Уничтожь своих врагов и безраздельно властвуй на поле битвы. Теперь у тебя есть преимущество на любой карте игры.





СЕРГЕЙ УВАРОВ

Главный редактор digilife.ru

Сага о сиквелах

В прошлом номере «Страны Игр», в разговоре о мультфильмах, мы упомянули «Сезон охоты 2», «Мадагаскар 2» и «Шрек 2». Вас ничего не насторожило в этой последовательности? Если ничего, то значит, вы родились в эпоху, когда сиквелы и приквелы стали привычным делом.

Меня, как и многих других киноманов, «двочка» («троечка», «четверочка») в названиях изрядно коробит. Хотя я и понимаю, что на самом деле в этом нет ничего плохого. Почему?

Во-первых, продолжения популярных фильмов и мультфильмов – это естественно. Еще в детстве, когда родители рассказывали нам сказочки, наиболее любознательные детишки после слов «И жили они долго и счастливо» спрашивали: «А что с ними случилось потом?». И оптимистичная фраза «Умерли они в один день» как-то не всегда спасала положение. Потому что вот не укладывается в человеческой голове, что сначала могут быть приключения, а потом – бац! – и спокойная жизнь. Типа, герои на пенсии. Логично предположить, что на самом деле и в дальнейшей жизни героев тоже будет много чего интересного. Так что сиквелы – это как раз попытка ответа на тот самый «детский» вопрос.

Во-вторых, сиквелы – это в некотором роде гарантия качества. Идя на продолжение любимого фильма, мы можем рассчитывать, что как минимум это окажется не совсем плохо. А может даже и вовсе хорошо. Потому что снимали те же люди, роли играли те же актеры (мы сейчас не берем тот вариант, когда от оригинала остается только название)... Однажды эти люди уже доказали, что могут хорошо развлечь нас. Так почему бы им не сделать это еще раз?

В-третьих, смотря сиквел, мы радуем себя «эффектом узнавания», избавляемся от необходимости вживаться в непривычную ситу-

ацию и знакомиться с новыми персонажами (если они и есть, то в окружении уже знакомых нам по первой части, а это облегчает дело). Думаю, вы нередко сталкивались с тем, что, придя на новый фильм, некоторое время не можете разобраться, кто здесь кто, как зовут героев, какие между ними отношения... Так вот в сиквеле такая ситуация исключена – при условии, конечно, что вы видели первую часть.

И здесь мы подходим к первой проблеме сиквелов – точнее, даже не проблеме, а дилемме, которая встает перед создателями фильма. Как определить, для кого снимаем – для людей, знакомых с оригиналом, или для новых? У обоих вариантов есть свои минусы, сухим из воды выйти практически нереально. Поэтому главное здесь – не пытаться усидеть на двух стульях. На днях я со своей девушкой смотрел фильм «Секс в большом городе». При этом она сериал не видела, а я – видел. И мне изрядно мешало вступление, где нам весьма топорно напоминали, что было в сериале, и характеризовали каждую из четырех героинь. Подруга же, наоборот, первые минут двадцать постоянно спрашивала: «А кто это? Саманта или Шарлотт? А это Кэрри? А чем она занимается?»... Попытавшись угодить и мне, и ей, создатели фильма (по сути – полнометражного сиквела сериала) в итоге вызвали только раздражение – причем у нас обоих.

К тому же мне не понравилось, что сценаристы «выдали замуж» Кэрри. А ведь суть сериала была именно в том, что Кэрри оставалась незамужней! Свадьба Кэрри – это как если бы в «Томе и Джерри» кот в конце кон-

цов съел мышонка. И вот он – второй «подводный камень» сиквелов и всевозможных продолжений. Каждый зритель наверняка хоть раз задумывался о том, что произойдет с героями дальше. И, естественно, фантазировал на эту тему. А тут вдруг – выходит «официальное» продолжение. Понятно, что в 99% случаев вариант, предложенный сценаристами, не совпадает с фантазиями зрителей первой части. Это примерно как с экранизациями популярных романов: всегда есть недовольные, потому что читатели уже нарисовали в своей голове Наташу Ростову или, скажем, Гэндальфа. А режиссер навязывает нам свой образ.

Именно поэтому всегда будут люди, которые принципиально не примут сиквел своей любимой ленты, – сколь бы он ни был объективно хорош (если, конечно, к искусству применимо понятие «объективность»).

В общем, резюмируя вышесказанное, мы можем прийти к следующим – весьма неожиданным – выводам. Прежде всего, сиквел как таковой – не есть зло (вопреки мнению многих киноманов). Наоборот, добротный сиквел – это замечательно. Но вот снять его так, чтобы угодить всем, – не то что не легче, а куда сложнее, чем сделать фильм «с чистого листа». Опять-таки вопреки распространенному мнению (типа, сиквелы снимают из-за кризиса идей). Поэтому мы можем лишь пожелать труженикам пера и камеры успехов на этом непростом поприще «сиквелостроения». Но может быть, иногда все-таки следует в кои-то веки пойти по более легкому пути и написать оригинальный сюжет?



PLAYSTATION 3



playstation.ru



PLATINUM

ЛУЧШЕЕ ДЛЯ PLAYSTATION®3



РЕКЛАМА

М.видео mvideo.ru

©2008 Sony Computer Entertainment Europe. "PS", "PLAYSTATION", "PlayStation" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a registered trademark of Sony Corporation. Blu-ray Disc is a trademark. All titles, content, publisher names, trademarks, artists, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

№1
ДЛЯ ВАС

Москва 777-777-5 Регионы, звонок бесплатный 8-800-200-777-777-5



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Струны Робин Гуда

В одной из предыдущих колонок я напомнил вам очевидную вещь – что в играх все происходит не по-настоящему, и стремление их к реализму – в большинстве случаев путь порочный, выдающий узорсть либо инертность мышления создателей.

Средства изображения игровой среды весьма ограничены, а контроллеры мало приспособлены к имитации действий, совершаемых людьми даже в самых элементарных ситуациях. В жизни мы всегда можем отличить человека, шьющего рубаху, от добывающего руду шахтера – однако что «портной», что «рудокоп» в популярной MMO тыкает в одни и те же кнопки, и работа их требует совсем не тех навыков, что труд настоящих мастеров. Одно из немногих исключений – недавно «обрусевшая» Lord of the Rings Online, позволяющая любому персонажу, достигшему пятого уровня, купить музыкальный инструмент, обучиться соответствующему навыку и устраивать настоящие концерты в виртуальном Средиземье. И речь не о нажатии кнопок в такт фиксированной мелодии, как в Guitar Hero – на цифры от 1 до 8 «разложены» обычные ноты, а Shift и Alt позволяют менять октаву. Скажем прямо, не больно-то удобно, особенно если надо играть быстро, нажимая по несколько кнопок сразу, – клавиатуры к этому мало приспособлены. Однако есть хороший геймерский выход – использовать джойстик. Восемь основных нот – четыре лицевых кнопки плюс четыре шифта, изменение октавы вешаем на крестовину, и контроллер на глазах превращается в синтезатор. Все, отныне не надо жестоко истреблять местную фауну, не надо носиться по всей карте в поисках ресурсов, не надо идти на поводу у деревянного NPC, выдающего всем и каждому одно и то же идиотское «выдержанное в духе книг

Толкиена» задание. Можно просто встать на видном месте и, вдарив по шифтам, выдать для начала какую-нибудь «Калинку-малинку», провозжая грустным взглядом проносащихся мимо на субсветовой скорости приключенцев, пытающихся выжать из каждой минуты игры максимум очков опыта. Успех придет не сразу, но, что приятно, зависеть он будет не от прокачанности вашего персонажа, а от вашего собственного умения. Рано или поздно (я в вас верю!) появятся благодарные слушатели, которые оценят ваши старания коротким /dance (что вы, какие деньги? мы для души играем). Найдутся и охотники записаться в группу. Одна беда – одновременно брэнчать на лютне и общаться с фанатами невозможно... если не пользоваться темной стороной музыкального дара, командой /play. Это короткое словечко позволяет вам играть «с листа», причем, что называется, без рук. Другими словами, раздобыв написанную в специальной нотации партитуру (их в Интернете уже предостаточно), вы можете запустить ее проигрывание, используя своего персонажа в качестве этаного «механического пианино». Качество такой игры, конечно, гораздо выше, чем при «ручном» методе, к тому же можно вести беседу, не прекращая музицировать. Но так мы опять попадаем на территорию «ненастоящести». Хотя, конечно, если файл набран вами собственноручно, а тем паче мелодия – ваша авторская, то подобный ход достоин осуждения не больше, чем выступление певца, поющего под собственную фонограмму. Опять же, с помощью /play гораздо проще играть в группе – команда поддерживает

синхронизацию, и если вы раздадите вашим товарищам партитуры для их инструментов, можно сыграть и что-нибудь симфоническое... если ноты не подведут. Вживую сладиться сложнее – Интернет все-таки работает не мгновенно, хотя, как говорится, терпение и труд все перетрут.

Конечно, я немного идеализирую ситуацию – большинству классов доступны не все инструменты (в привилегированном положении, разумеется, менестрели), а доступ к некоторым барабанам и дудкам открывается только на десятом уровне. Но все-таки главное – это ваши личные музыкальные способности, и я надеюсь, что выступления в Средиземье помогут им раскрыться с новой силой.

Тем временем российские издатели «Властина Колец Онлайн» уже устраивают конкурс музыкальных клипов среди местных гномов и хоббитов. Эх, как известно, если какую-то неформальную инициативу поддерживает государство, она автоматически перестает быть крутой. Надо либо уходить в андерграунд (интересно, долго ли продержатся в игре исполнители злобных каштучек про качество локализации и саппорта?), либо и вовсе попрощаться с Широм по истечению двухнедельного пробного периода. Ведь теперь, когда вы поняли, какой вы крутой музыкант, можете смело выходить на улицы родного города. Простой губной гармоники вам хватит не меньше чем на год, в LotRO вы на те же деньги продержались бы месяца два. Хотя, конечно, в Средиземье шанс схлопотать от нелюбителей ниже, а найти единомышленников – выше. Что выбираете вы?

NECROVISION

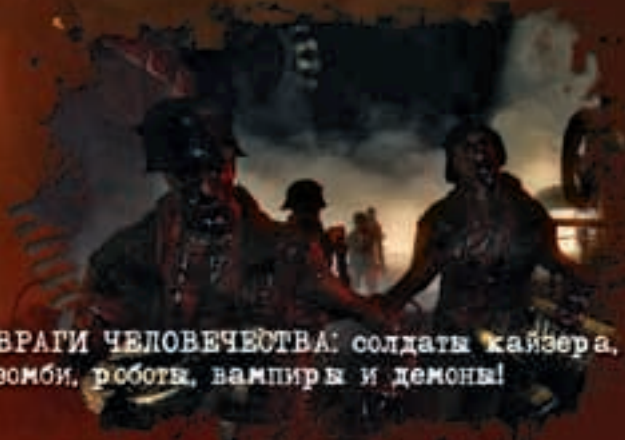
Два мира, одна война



ДВА МИРА: окопы Первой мировой
и мрачные своды преисподней



КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча
с каждым из них – отдельное
запоминающееся приключение



ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера,
зомби, роботы, вампиры и демоны!

Новый шутер от создателей PainKiller



ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА:
эффективные комбинации видов оружия.
Комбо-удары и заклинания.

РЕКЛАМА





ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ

человек из прошлого

Нам не нравятся те, кому не нравимся мы

С годами одни люди становятся умнее, а другие просто взрослеют. До тех пока сам не повзрослел, я не хотел умирать. Впрочем, мне и сейчас не хочется. И не просите. Но в то благословенное время по утрам я уговаривал маму сходить в поликлинику и попросить нашего врача, чтобы он придумал таблетки от умирания. Потом в один не слишком прекрасный момент мне это надоело.

Я внезапно понял, что умирать, наверное, все же придется. Главное, чтобы тебя кремировали, а не закопали в землю, где ползают кроты, жужулицы и червяки. Они такого натворить могут – костей не соберешь. Но кремироваться – это только половина дела. Причем не самая сложная. Гораздо труднее комфортно расположиться в пепельном виде. Меня с самого начала не устраивали банка из-под растворимого кофе в качестве урны и стеллаж с цветами на балконе как замена колумбария.

Поэтому, чтобы послезавтра получить моральное право занять место на доске почета, позавчера я решил заняться лучшим делом в мире. Чтобы обеспечить себе память в веках, прославление среди потомков, я принял решение сделать людей добрыми, хорошими и счастливыми. При этом прошу не считать меня идеалистом. Пинками к счастью планировалось гнать не все человечество, а только тех его несчастных представителей, над которыми жестоко посмеялась судьба, познакомив их со мной.

Признаюсь честно: долгие годы я занимался исключительно взрослением. И принуждением окружающих людей к настоящему человеческому счастью. А потом неожиданно и вопреки всему начал вызывая умнеть. Возможно, за это стоит благодарить отсутствие в моей жизни тяжелого физического труда на свежем воздухе. Как известно, он скотинит и зверит человека. Или необходимо сказать спасибо телевизионному каналу «Би-

бигон», доказавшему, что в битве сил добра с силами разума можно ставить жирную точку.

Но что на самом деле лежало в основе стремительного роста активности всех моих мозгов, включая спинной, достоверно узнать уже не получится. Потому что Фрейд умер, а без него вывести меня на чистую воду уже некому. Но, по крайней мере, катализатор этого процесса можно выделить достаточно точно. Он не имеет никакого отношения ни к растительным, ни к синтетическим психотропным препаратам. Это был всего лишь очередной раунд общения с дорогим, как две шоколадки «Сникерс», партнером. По его завершении я со всей очевидностью понял, что когда хочешь сделать людей добрыми, хорошими и счастливыми, неизбежно приходишь к желанию их всех убить.

В один прекрасный момент твои глаза распахиваются, как двери вьетнамских общечитий от сапог ОМОНа. Ты начинаешь понимать, что те люди, которых пытался сделать счастливыми, этого совершенно не заслуживают. Остается буквально один-единственный вариант, который еще не вызывает твоего этического неприятия. Ты даже готов с ним согласиться, несмотря на то, что он уходит корнями в глубокое прошлое. Сформулировали его братья Стругацкие, хотя можно подумать, что им на ухо шептали братья Кличко. Звучит он так: переломать всем ноги, и пусть никто не уйдет обиженным!

Когда ты перестаешь взрослеть и начинаешь умнеть, многое встает на свои места. Становится ясно, что искреннее желание по-

мочь людям воспринимается этими добрыми самаритянами как твоя слабость. А если это слабость, то грех ей не воспользоваться. Это закон жизни, который ежедневно пропагандируется на канале Animal Planet. Даже я, несмотря на свое благородство, всегда пользуюсь промашками друзей и знакомых, когда мы жизнерадостно рубимся в какой-нибудь файтинг или распиливаем очередную миллион в «Монополии».

И так же, как правило, ведут себя участники программы по принудительному насаждению счастья. После чего из этой системы их можно смело переводить в программу защиты свидетелей. Иначе они будут погребены термоядерным возмездием. Ведь когда твои кандидаты на счастье начинают радостно плевать в колодец, откуда они еще недавно с утробным урчанием лакали благодать, рука, повинувшись рефлексу, сама ищет затвор. Или красную кнопку. Или ручку, чтобы пригвоздить партнера расторгнутым соглашением.

Кто-то говорил, что не нужно пытаться сделать всех людей счастливыми. Достаточно, если каждый постарается осчастливить своих близких. И тогда счастливыми окажутся абсолютно все. Со всей ответственностью заявляю: не окажутся. Их ошибочная потребительская реакция на искреннюю помощь рано или поздно приведет к кровавой бойне. И такие ошибки не заслуживают снисхождения. На него вообще могут претендовать только ошибки в ДНК. Поэтому я все еще не хочу умирать, пока не сделаю людей счастливыми. Или не убью их всех.

реклама

Я НЕ ВЕРЮ В РАЙ...

Я ВЕРЮ В БОЛЬ...

ВЕРЮ В СТРАХ...

ВЕРЮ В СМЕРТЬ...



на DVD с 27 ноября

© 2008 Двадцатый Век Фокс, © 2005 Двадцатый Век Фокс СНГ



На полках

Лучшие игры в продаже



Константин Говорун

Наверняка вы заметили, что мы слегка обновили внешний вид разворотов, открывающих разделы. Снизу – список десяти самых свежих игр, которые рекомендует «СИ». На правой полосе – ставшая уже традиционной колбаса релизов. Все перечисленные новинки попадут в магазины уже после сдачи номера в печать (и, как следствие, мы еще не можем сказать наверняка, насколько удачными они получились). Но уж точно на Fire Emblem обратить внимание стоит – при условии, что вам нравятся тактические RPG.

«Страна Игр» рекомендует

Gears of War 2 (Xbox 360)	9.5
shooter.third-person	
Fable II (Xbox 360)	9.0
role-playing.action-RPG	
Fallout 3 (PC, Xbox 360, PS3)	9.0
role-playing.PC-style	
NHL 09 (Xbox 360, PS3)	9.0
sports.traditional.ice_hockey.sim	
Command & Conquer: Red Alert 3 (PC, Xbox 360)	9.0
strategy.real-time.sci-fi	
Sid Meier's Civilization IV: Colonization (PC)	8.5
strategy.turn-based.historic	
Far Cry 2 (PC, Xbox 360, PS3)	8.5
shooter.first-person.freeplay	
«Операция «Багратион» (PC)	8.5
strategy.real-time.historic	
FIFA 09 (PC, PS3, Xbox 360)	8.0
sports.traditional.football	
Warfare (PC)	8.0
strategy.wargame.real-time	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



МЕДАЛЬ ЗА
арт-дизайн



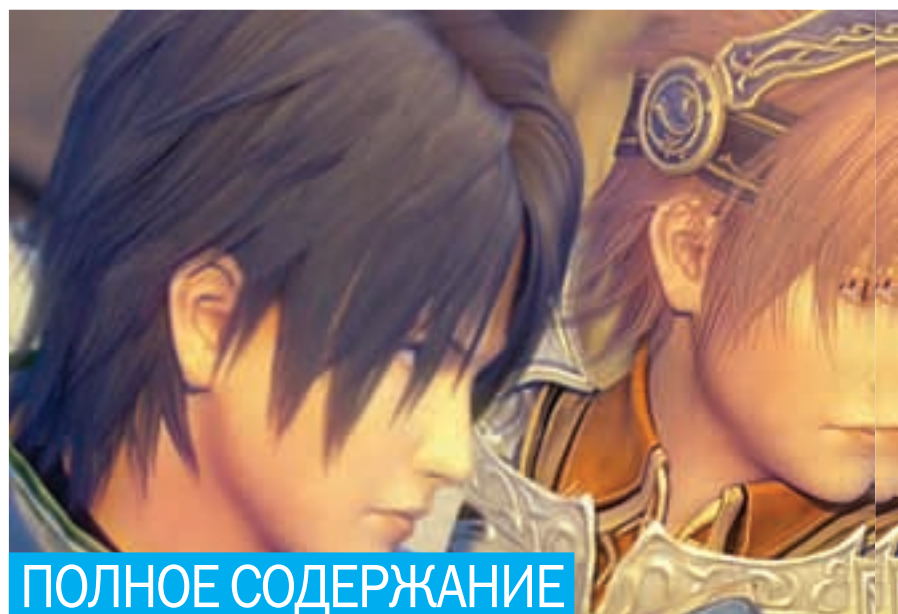
МЕДАЛЬ ЗА
вклад в развитие жанра



МЕДАЛЬ ЗА
мультиплеер



МЕДАЛЬ ЗА
игровую механику



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Need for Speed Undercover (Xbox 360, PS3, PC)	62
Far Cry 2 (PC, Xbox 360, PS3)	68
Fable II (Xbox 360)	76
Infinite Undiscovery (Xbox 360)	82
Disgaea 3: Absence of Justice (PS3)	86
Sid Meier's Civilization 4: Colonization (PC)	98
«Операция «Багратион» (PC)	90
Warfare (PC)	94
Симбионт (PC)	102
FIFA 09 (PC, PS3, Xbox 360)	104

Мини-обзоры

Ведьмак: Дополненное издание (PC)	106
Ninjatown (DS)	106

Дайджест

Пенумбра 3. Реквием (PC)	108
Остров сокровищ: В поисках пиратского клада (PC)	108
Наполеон: Эпоха завоеваний (PC)	108
МОТОРМ4Х (PC)	109
Бенгал (PC)	109
Королевство фей (PC)	109
Полный привод 2: Сибирский призыв (PC)	110
Понедельник начинается в субботу (PC)	110
Машенька. Учимся считать (PC)	110

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



МЕДАЛЬ ЗА
сюжет



МЕДАЛЬ ЗА
саундтрек



МЕДАЛЬ ЗА
графические технологии

Также в этом месяце

Dragon Ball Z: Infinite World

PS2, 5 декабря 2008 года

Очередная игра по мотивам аниме-сериала Dragon Ball Z с обилием разнообразнейших миссий и упрощенной боевой системой из DBZ: Burst Limit.

Lips

Xbox 360, 21 ноября 2008 года

Карaoke от создателей Elite Beat Agents и Gitaroo-Man. Главные особенности: микрофоны с датчиками движения и возможность добавлять собственные песни в плейлист.

Prince of Persia: The Fallen King

DS, 5 декабря 2008 года

Совершенно новая игра о принце Персии эксклюзивно для DS – платформер, где большую часть действий придется выполнять с помощью стилуса.

Fire Emblem: Shadow Dragon

DS, 5 декабря 2008 года

Римейк первой TRPG в мире порадует любителей тактики сбалансированной боевой системой, а поклонников Super Smash Bros. – впервые говорящим по-английски принцем Марсом.

Buzz!: Brain Bender

PSP, 14 ноября 2008 года

Гнусный лягушкоподобный ведущий Buzz пошел по стопам профессора Кавасимы. Brain Bender – уже не викторина, а развивающий пазл.

Metal Slug 7

DS, 21 ноября 2008 года

«По правде, у меня розовая DS, и я стеснялся играть в нее на людях. Но теперь в ней Metal Slug 7, и мне все нипочем» – говорит президент Ignition Entertainment. И верно – Metal Slug с легкостью облагородит все, к чему прикоснется.

Football Director DS

DS, 28 ноября 2008 года

Ощутить все тяготы работы менеджером футбольной команды смогут и владельцы двухэкранной консоли.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Fable II

Рано утром пробуждается жизнь на ферме. Кричит петух, деловито квохчут куры, жужжат жуки в огороде. Просыпается сад, поднимается лучистое солнышко. Начинается новый день.

Читайте на странице 76 и смотрите на DVD



Far Cry 2

Всем известно, что гулять в Африке строго не рекомендуется не только детям. Главный герой Far Cry 2 проигнорировал все предупреждения и получил в итоге кучу трудностей. Каких? Узнаете из нашей рецензии.

Читайте на странице 68 и смотрите на DVD



Need for Speed Undercover

Конвейер по производству игр от EA работает на полную мощность. И новый выпуск NFS тому прекрасное доказательство. Впрочем, несмотря на вторичность, это все же неплохая гонка.

Читайте на странице 62



Длиннющие хайвеи Undercover с легкостью позволяют разогнаться до максимальной скорости и «наматывать» на колеса пару десятков виртуальных километров.



Разъезжая по пересеченной местности, водители не только нарушают ПДД, но и наносят финансовый ущерб властям штата. Ага, нас это тоже озадачило.



NEED FOR Undercover





Режиссеры видеосцен на движке прекрасно знают о недостатках последнего, поэтому крупным планом машины показывают лишь на долю секунды, чтобы их не удалось рассмотреть вблизи.



SPEED:

3

а 14 лет, пролетевших с выхода первой части Need For Speed, Electronic Arts издала более 20 игр под брендом NFS и обкатала в них целый вагон геймплейных концепций – от тюнинга до замедления времени.

Следующие полтора десятка лет EA может смело плавать в потолок, просто рекомбинируя ранее использованные идеи в новом, неожиданном порядке. Или поступать еще проще – раз в три-четыре года «возвращаться к истокам», делая римейк одной из предыдущих частей. Именно по последнему рецепту сделана NFS: Undercover, похожая на Most Wanted как однойцовая сестра-близнец.

Ты не хороший и не плохой

Эта фраза предваряет каждую новую гонку в Undercover, а спустя пару часов именно в таком ключе начинаешь думать и про саму игру. Серьезных недостатков и откровенных ляпов в ней нет, однако и шикарные геймплейные находки тоже отсутствуют. В сюжете порой попадаются определенные проблески оригинальности, граничащей с шизофренией, но и он по большей части развивается вполне заурядно. С легкой подачи сценаристов главный герой попадает в Tri-City Bay, где окончательно распоясалась местная банда уличных гонщиков, промышляющих угоном машин и прочими грязными делишками. Чтобы вывести подонков на чистую воду, ФБР дает нам задание внедриться в банду и выделяет из федеральных закровов попсовенький Nissan 240SX. Лучшей тачки у управления, конечно же, не нашлось – кризис на дворе, понимать надо!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC

Жанр:
racing, street

Зарубежный издатель:
Electronic Arts

Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»

Разработчик:
EA Black Box

Количество игроков:
до 8

Системные требования:
минимальные: Intel Pentium 4 (или эквивалент) 2.8 ГГц (3.0 ГГц для Windows Vista), 1 Гбайт ОЗУ, Geforce 6500 или Radeon 9500, 5.5 Гбайт на жестком диске

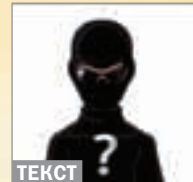
Обозреваемая версия:
Xbox 360

Онлайн:

www.needforspeed.com

Страна происхождения:

Канада

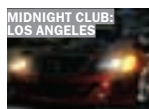
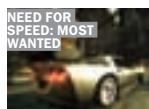
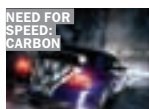


ТЕКСТ

Алексей Бутрин



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



7.5

Руководит операцией агент Чейз Лин (Chase Linh), на роль которой пригласили длинноногую шатенку Маргарет Куигли, засветившаяся в третьей Mission Impossible и четвертом «Крепком орешке». По сексуальности Мэгги не отстает от предыдущих NFS-девушек, а вот по размеру бюста уступает даже Эммануэль Вожье из Carbon, не говоря уже о пышногрудой Джози Маран из Most Wanted. Тенденция-с...

Впрочем, вернемся к нашему заданию. Чтобы привлечь внимание местных стритрейсеров и втереться к ним в доверие, герою необходимо как показать себя с лучшей стороны в уличных гонках, так и здорово насолить местной дорожной полиции. Сделать это можно уже проверенными в Most Wanted способами (дефилированием перед патрульными машинами с последующим уходом от погони и локальным Армагеддоном с уничтожением госсобственности). Вдобавок, впервые в сериале разрешат воровать чужие машины (привет, GTA!). К сожалению, угоны – это исключительно сюжетные задания, да и украденные машины идут строго на запчасти, поэтому идею прикарманить шикарный спорткар для личных нужд придется оставить при себе.

Сразу же после того, как нас принимают в банду, сюжет выбрасывает первое чудачковатое коленце, а геймплей пополняется новым типом заданий – тараном: Чейз Лин отдает приказ «забодать» на дороге сначала приспешников главаря, а потом и его самого. Самой идее авто-дуэлей нельзя отказать в оригинальности, но ее реализация хромает на все четыре колеса. За примерами далеко ходить не нужно. Еще в первой трети игры, поспешив на помощь смазливой девушке-механику Кармен, вы на своей шкуре познакомитесь с термином «фрустрация», раз за разом спасая незадачливую гонщицу от двух атакующих ее черных седанов.

Кроме автопобойш, Undercover предлагает еще два похожих друг на друга типа заданий – отрыв (нужно обогнать соперника и удерживать лидерство в течение заданного времени) и битвы на шоссе, в которых требуется уйти в отрыв на 300 метров, либо опять-таки – удерживать лидерство до истечения заданного времени. Основное отличие отрыва от битвы на шоссе заключается в возможности самостоятельно выбрать маршрут и игровой камере, которую Undercover в шоссейных заездах с маниакальной навязчивостью переключает на передний бампер. Спрашивается – зачем? Можно подумать, игроки сами не разберутся, с какой камерой им удобнее играть.

Параллельно с вводом новых типов гонок, под нож пошли дрег-заезды и дрифт – вы ведь помните стартовый пассаж обзора про рекомбинацию геймплейных элементов?

Ты все видишь и слышишь

Tri-City – это не три города, как можно было бы подумать, а один мегаполис. Он разделен заливом на три части, сообщающиеся между собой длинными автострадами. Эта особенность однозначно идет игре в плюс: Undercover – первый выпуск NFS, в котором

Нет, это не лазерные лучи, а спецэффекты при столкновении с грузовиком.



Мэгги Кю, то есть Чейз Лин, в кадре показывается редко, причем обязательно в полумраке. Завлекает – не иначе!



А вот интерфейс покраски машин настолько удачен, что его можно смело брать за образец для любой гоночной игры.

**Сам слепил!**

Предусмотрев множество инструментов тюнинга и стайлинга машин в первой и второй Underground, EA затем задвинула почти все наработки по этой теме в долгий ящик, зато уже второй год подряд фарширует NSF «автоленткой». В Undercover нельзя выбрать фары, тонировку и всю внутреннюю начинку автомобилей. Колесные диски теперь свалены в одну кучу без сортировки по производителям, а деколи объединены с винилами в один раздел. Единственное, что подверглось заметному улучшению, – интерфейс покраски авто.

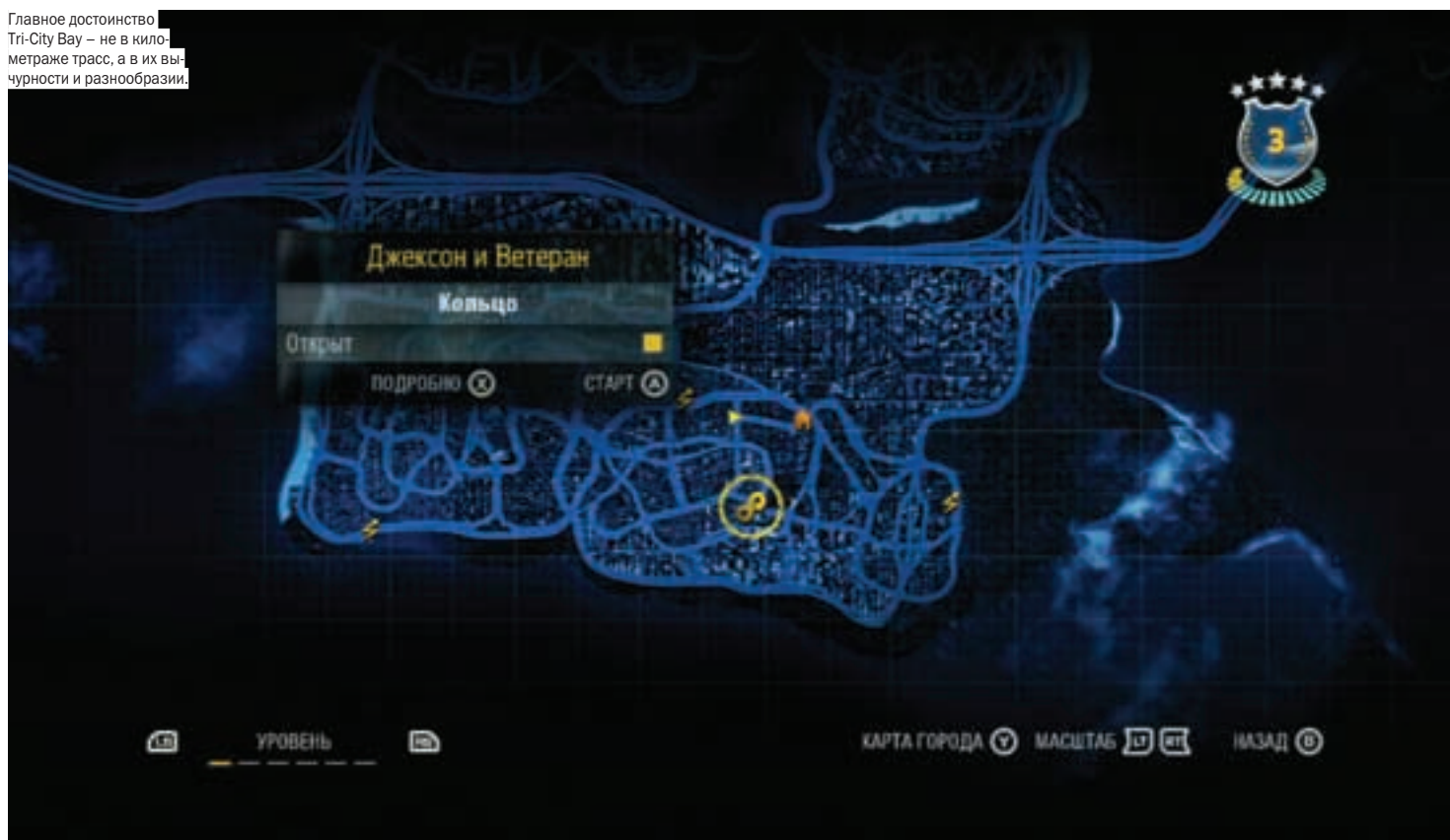
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересный дизайн трасс; гонки достаточно короткие, чтобы не успеть наскучить; отлично передано ощущение высокой скорости; шикарная озвучка переговоров полиции как в английской, так и в русской версиях; безупречный и талантливо подобранный саундтрек.

НЕДОСТАТКИ Устаревшая графика; клишированный предсказуемый сюжет; сильно урезанный тюнинг и стайлинг автомобилей; первая часть игры откровенно занудна; погони с копами хуже, чем в Most Wanted; и главное – все это уже было, было, было...

РЕЗЮМЕ Из вторичности Undercover проистекает главное ее свойство: в плане пробуждаемых эмоций игра совершенно стерильна. Она – как новый сезонный гамбургер в Макдональдс. И фишка даже не в том, что в этом году убрали лук и добавили копченый бекон, а в том, что новый образчик фастфуда все так же с аппетитом будут уплетать за обе щеки миллионы проглодавших обывателей, и плевать, что Минздрав предупреждал.

Главное достоинство Tri-City Bay – не в километраже трасс, а в их вычурности и разнообразии.



ОЩУЩЕНИЕ СРЕМИТЕЛЬНОГО ДВИЖЕНИЯ, КОТОРОЕ И ТАК ВСЕГДА БЫЛО ФИРМЕННОЙ ЧЕРТОЙ NEED FOR SPEED, В ЭТОТ РАЗ ПЕРЕДАНО ПРАКТИЧЕСКИ ИДЕАЛЬНО.

удастся не просто раскошегарить болид до максимальной скорости, но и намотать при этом на одомере не один десяток километров. Второй жирный плюс – огромное разнообразие трасс и развязок, причудливый дизайн которых зачастую противоречит здравому смыслу и инженерной практичности, но зато добавляет интереса гонкам. Типичный пример – «улитка» на шоссе там, где можно было обойтись обычным поворотом.

Сам город, судя по ощущениям, больше своих побратимов из Carbon и Most Wanted, и все так же заботливо напичкан строительными артефактами. Связки из стальных труб и краны с подвешенными билбордами легко разрушить, чтобы вывести из строя полицейские машины и улизнуть от погони.

Погони, к слову, по увлекательности, азарту и напряженности уступают аналогичным в Most Wanted: даже вертолет, который олицетворял собой настоящий кошмар стритрейсеров в предыдущих частях игры, теперь не представляет особой угрозы, так как с завидной регулярностью улетает на дозаправку. Зато вытолкнуть патрульную машину с трассы теперь практически невозможно, равно как и оторваться от нее – как бы мы ни апгрейдили ходовую часть нашего авто, цепкие «ГИБДДшники» умудряются не отставать. Поэтому все полицейские миссии сводятся к одному сцена-

рию – поиску на карте контрольных точек с разрушаемыми препятствиями, которые вмиг останавливают сколь угодно большие пачки патрульных машин.

Зато безумно радует озвучка переговоров полиции в эфире, причем как в английской версии, так и в локализованной русской. Наслаждаться разнообразными диалогами можно бесконечно:

- Поступило сообщение о нарушителе на трассе И-20. Вы легко его узнаете – машина сильно повреждена.

- Диспетчер, еще какие-нибудь подробности?

- Да. Подозреваемый на красном «Мицубиси». Двигается на юг. Хотя нет – уже повернул на юго-восток.

- Ага, я вижу его, подключаюсь к преследованию. Диспетчер, нарушитель не останавливается – у нас по-прежнему код шесть. Повторяю – код шесть. Можете выслать подмогу?

- Вас поняла. Прдержитесь еще немного, сейчас отправим к вам дополнительные машины из резерва штата.

Ну разве не блеск? Впечатление портят лишь редакторские ошибки перевода: например, диспетчер упорно называет патрульные машины экипажами. В текстовых сообщениях, к сожалению, тоже есть шероховатости: догадайтесь, к примеру, что означают «форсаж задним ходом» и «шлифовка».

Кто заказывал RPG?

Идея пошагового доступа к новым сюжетным миссиям, появившаяся в Most Wanted, в Undercover получила дальнейшее развитие. Теперь на доступность новых миссий влияет специальный параметр – уровень водительского мастерства, который растет с каждой новой победой. Параллельно с ним «прокачиваются» и другие умения игрока – специальные модификаторы, улучшающие каждую из характеристик машины (тормоза, двигатель, шины и так далее), а также дающие бонусы при получении очков известности и денежных вознаграждений. Другими словами, опытный водитель даже на «Запорожце» едет быстрее, тормозит лучше, да еще и деньги лопатой гребет.

Угнал, выпил, в тюрьму!



Интересный факт: разрушаемые препятствия останавливают только полицию. Соперники-стритрейсеры проносятся сквозь завалы даже в гонках на отрыв.



Еще больше радует безупречный саундтрек, вобравший в себя едва ли не десяток музыкальных стилей – начиная с хард-рока (Airbourne) и индастриала (Nine Inch Nails), и заканчивая «мясной» электроникой (The Qemists, The Whip, Justice), рэпом (Tyga, Xzibit) и даже босса-новой (The Pinker Tones). Самое интересное, что все это пестрое многообразие воспринимается как единое целое и идеально работает на создание запоминающейся игровой атмосферы.

И никому не доверяешь

Несмотря на вышеописанные достоинства, стартовая треть игры начисто лишена соревновательного духа и драйва. Гонки на первом «острове» настолько просты, что проходятся с закрытыми глазами под постоянный аккомпанемент зевоты – проиграть здесь можно лишь случайно. Дополнительное послабление: улицы Tri-City Bay вплоть до уничтожения банды Гектора безжизненны, как после взрыва нейтронной бомбы. И, к сожалению, сложности с балансом на этом не заканчиваются: машины не ведут себя так, как предполагает их класс (от самого слабого 4-го до элитного 1-го) и заявленные технические характеристики. Например, Lotus Elise, которую можно получить нахаляву после первой же сюжетной гонки с бандой Гектора, относится к 4-му классу и втрое уступает Mitsubishi Lancer Evo IX по максимальной скорости, не говоря уже о разгонных характеристиках. Однако это лишь в теории. На практике даже нетюнингованная «Лиза» бодро шарит по трассе 230 км/ч, тогда как «Лансер» натужно разгоняется до двухсот даже с первым тюнинг-комплект для прокачки мощности. Спрашивается, где логика? Пока вы думаете над ответом, мы подкинем бесплатную подсказку: отдавайте предпочтения максимально маневренным машинам – только они способны вписаться в 90-градусный поворот вообще без снижения скорости.



Вверху: Полицию лучше не злить. Местные гаишники вымогательством штрафов не занимаются. Чуть что – заламают руки, застегнут браслеты и пробьют в рыло с ноги для профилактики нарушений. Дикари!

К слову, ощущение стремительного движения, которое и так всегда было фирменной чертой NFS, в этот раз передано практически идеально. Когда в середине игры ты «топишь» под 300 километров в час по автостраде под треки вроде Genesis или First Warning, ловко лавируя в потоке машин, по спине от удовольствия невольно начинают бежать мурашки. За такие моменты Undercover хочется простить многое.

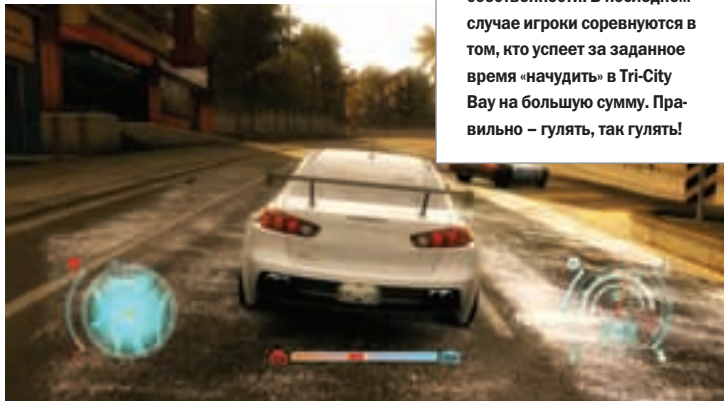
Многое, но, увы, не все. С устаревшей графикой, например, смириться невозможно. А ведь новинка до боли похожа на Most Wanted не только геймплеем, но и визуалью, хотя последняя, напомним, вышла аж в 2005-м. При чем совпадают не только мутноватые текстуры и грубоватые модели машин, но и цветовые палитры – в этом сезоне снова в моде желто-

коричневые тона. Самое печальное, что, несмотря на техническую отсталость, Undercover умудряется заметно тормозить в сложных сценах, когда в кадре находится много машин, особенно если параллельно работает система отрисовки частиц (например, пыли из-под колес). А значит, к примеру, при обгоне на грунтовых участках, количество кадров в секунду всегда будет падать. Без исключений.

И это при том, что детализация моделей авто, которой всегда мог похвастаться сериал, в Undercover сдала позиции (запустите второй Underground и проверьте сами, если сомневаетесь). Даже в Midnight Club, который всегда плелся в хвосте у NFS, заглядывая детичу EA в выхлопную трубу и робко заимствуя свежие идеи, машины в этом году детализированы лучше.

Так как ты под прикрытием, ты – сам по себе...

Выводы из такого неоднозначного набора достоинств и недостатков каждый без труда сделает сам. Пессимисты предсказуемо обвинят EA в алчности и желании «срубить на геймерах бабла». Оптимисты похвалят разработчиков за возврат к стритрейсерской тематике и до дыр отшлифуют хайвеи Tri-City Bay, благо суммарное количество гонок в Undercover таково, что с легкостью скушает почти неделю времени (если играть по вечерам и не считать мультиплеер). И лишь прагматики не удивятся ничему, ведь на самом деле никакой катастрофы или потрясения основ не произошло. Планка качества сериала по-прежнему держится на очень высоком уровне, и при сложившемся цикле разработки NFS останется на этой отметке еще не на один год. **СИ**

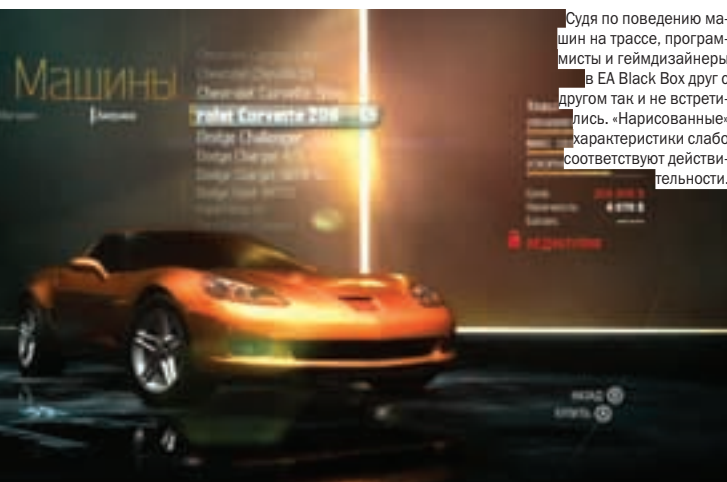
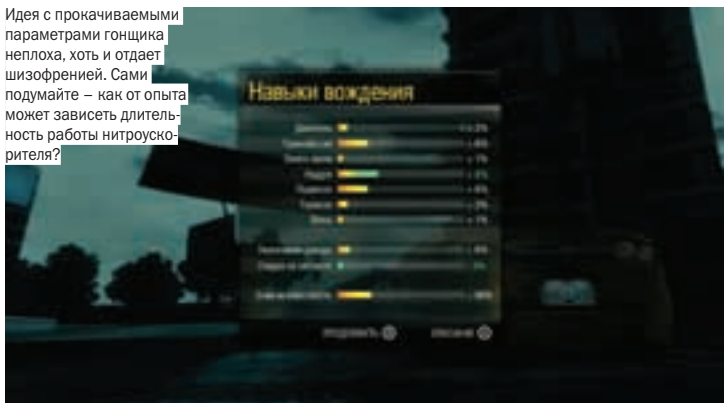


Салки-догонялки

Онлайн-режим в NFS никогда не был сильной чертой сериала – в первую очередь из-за однообразия. Undercover вполне может изменить ситуацию благодаря новому режиму Cops and Robbers, в котором гонщики делятся на две команды – копов и нарушителей. Кроме полицейских догонялок мультиплеер Undercover предлагает еще одну игру по отлову нарушителей – Criminal Scramble. Также в онлайн переключали спринты, кольцевые гонки, битвы на шоссе и задания по уничтожению собственности. В последнем случае игроки соревнуются в том, кто успеет за заданное время «начудить» в Tri-City Bay на большую сумму. Правильно – гулять, так гулять!

ВЫТОЛКНУТЬ ПАТРУЛЬНУЮ МАШИНУ С ТРАССЫ ТЕПЕРЬ ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО, РАВНО КАК И ОТОРВАТЬСЯ ОТ НЕЕ.

Идея с прокачиваемыми параметрами гонщика неплоха, хоть и отдает шизофренией. Сами подумайте – как от опыта может зависеть длительность работы нитроускорителя?



Судя по поведению машин на трассе, программисты и геймдизайнеры в EA Black Box друг с другом так и не встретились. «Нарисованные» характеристики слабо соответствуют действительности.

интернет магазин
www.vrgames.ru



НАСТАЛО

Время Играть

сеть магазинов

ВИДЕОИГРЫ

- МЕГА-ХИМКИ г. Химки, микрорайон 8
- МЕГА-БЕЛАЯ ДАЧА г. Котельники, 1-ый Покровский проезд, Д. 4
- М. Новогиреево, ул. Новохопсинская 10, корпус 2. ТЦ "Патерсон"
- М. Братиславская, ул. Братиславская 12
- М. Выхино, ул. Маршала Полубоярова, д.16. ТЦ "Патерсон"
- М. Выхино, г. Люберцы, Октябрьский пр-т, д.146. ТЦ "Патерсон"
- М. Бульварная аллея, ул. Адмирала Лазарева, д.52. ТЦ "Патерсон"
- М. Новые Черемушки, ул. Профсоюзная, д.56. ТЦ "ЧЕРЕМУШКИ", пав. ПГ-21, пав. ПГ-26
- М. Ул. 1905 года, Звенигородское ш. д.4. ТЦ "Электроника на пресне" пав. Б-3, пав. Г-15
- М. Кузьминки, г. Дзержинский, ул. Лесная, д.1.
- М. Академическая, ул. Большая Черемушкинская, д.1. ТЦ "РЮ" подземный уровень
- М. Шоссе Энтузиастов, пр-т Будяного, д.53, строение 2.
- ТЦ "Будёновский", пав. Г-8, пав. И-18
- М. Люблино, ул. Совхозная, д. 8, корпус 1. ТЦ "Патерсон"
- М. Савеловская, ул. Суцёвский Вал, д. 5, стр. 1А. ТЦ "Савеловский", пав. 1-С/98
- М. Свиблово, ул. Снежная, д.27 Г. (на выходе из метро)
- М. Щелковская, г. Балашиха, Ш. Энтузиастов, д.66 А. ТЦ "Патерсон"
- М. Бибирево, ул. Бибиревская, владения 10, ТЦ "Наш гипермаркет" (предкассовая зона)
- М. Щёлковская, ул. Парковая 9-я, д.68, корп.4
- М. Тушинская, Волоколамское шоссе, д.103, ТЦ "Тюльз" (предкассовая зона)
- М. Деловая, ул. Елкая, д.15. ТЦ "Патерсон"
- М. Медведково, Заревый пр-д, д.14/12. ТЦ "Патерсон"
- М. Тимирязевская, ул. Яблочкова, д. 23 Д.
- М. Отрадное, ул. Декабристов, д.15. ТЦ "Седьмой Континент" (предкассовая зона)
- М. Выхино, ул. Генерала Кузнецова, д.26, кор. 1. ТЦ "Патерсон"
- М. Выхино, ул. Вешняковская, ТЦ "Вешняки" (1 этаж)
- М. Владыкино, Алтуфьевское ш. ТЦ "Алтуфьевский" (предкассовая зона)
- М. Коширская, Пролетарский пр., д.2А. ТЦ "Мой Магазин" (1 этаж)
- М. Медведково, г. Мытищи, Шароповский проезд, 2. ТЦ "Красный Кит", 3-й этаж
- М. Улица Скобелевская, ул. Скобелевская, 24. ТЦ "Патерсон"
- М. Варшавская, Варшавское шоссе, 87 Б. ТЦ "Варшавский" (3-й этаж)
- М. Речной Вокзал, г. Зеленоград, корпус 1550, ТЦ "ГРИН"

34
магазина

телефон **223-91-54**

PC

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter, first-person.

Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский издатель:
«Бука» (PC)

Российский дистрибьютор:
Vellod (Xbox 360, PS3)

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Количество игроков:
до 16

Системные требования:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM

Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:
farcry.us, ubi.com

Страна происхождения:
Канада

**ТЕКСТ**

Анатолий Сонин

Far Cry 2

До самого релиза Far Cry 2 журналисты бойко сравнивали игру с Crysis. Каемся, мы тоже этим грешили. В анонсе на страницах «Страны Игр» мы даже, погорячившись, обещали выбрать, какая из них лучше. Теперь становится понятно, что проекты эти принадлежат к разным жанрам и сравнивать их смысла нет.

От сиквела все ждали того же, чего и от первой части – красивых и технических перестрелок в псевдооткрытом мире с перебежками от одного лагеря врагов к другому. Но новая студия, которая принялась за продолжение Far Cry (пока авторы оригинала ваяли Crysis и его ответвления), решила изменить сериал до неузнаваемости: от первой игры осталось только яркое солнце, передовая (теперь уже для 2008 года) графика, мачете в качестве единственного холодного оружия и короткие полеты на дельтаплане. Все остальное придумывалось с нуля. И получили мы вместо клона Crysis, к своему удивлению, уникальный и на диво реалистичный симулятор охоты на людей – скорее, смесь GTA и S.T.A.L.K.E.R., чем шутер в классическом значении этого слова.

Место действия – безымянная страна в Африке, истерзанная гражданской войной. Ваша задача – найти и убить Шакала, торговца

оружием, который не дает утихнуть конфликту. Чтобы добраться до своей мишени, главный герой, любой из девяти наемников на выбор, должен сотрудничать с двумя враждующими сторонами – APR и UFLL. Тут нет добрых и нет злых, все одинаково отвратительные, даже ваш подопечный. Уничтожить склад с лекарствами? Испортить питьевую воду? Казнить докторов? Без проблем – вы пойдете на все, лишь бы получить от работодателя заветные алмазы и, конечно, сведения о Шакале. О высоких материях герой вспоминает только ближе к концу, и за сюжетом вы к тому времени уже перестаете следить.

Ах да – персонаж, вдобавок ко всем бедам, еще и умирает от малярии, которую он подцепил сразу по прибытии в страну. Периодически у бедолаги случаются приступы, во время которых нужно пить таблетки, отвоеванные в побочных миссиях.

К сожалению, сценарий стал самой слабой частью игры: подается он скучно и скомканно. Нудный сюжет оказывается еще и абсолютно

линейным – кампания состоит из цепочки миссий, которые не отличаются разнообразием: работодатели не идут дальше поручений в духе «найти и уничтожить». Тут, как и в GTA IV, нужно самому себя развлекать.

Но поначалу вам будет не до развлечения – Far Cry 2 оказывается настолько необычной и неожиданно правдоподобной, что играть в нее учись как первоклассник, будто прежде не держал в руках контроллер. Почему оружие всегда заедает? Как прятаться от вездесущих врагов? Наконец, как не умирать столь часто? Объяснять законы своего мира игра не спешит – самоуверенные авторы дают лишь основы, а привыкнуться с ними получится не раньше чем к середине игры. Но уж тогда-то вы сможете заняться настоящим творчеством – вырезать лагерь врагов и устраивать засады в своем собственном уникальном стиле.

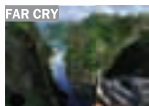
Вашим полотном становится огромная карта площадью в пятьдесят квадратных километров. Африка – вот настоящий герой

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

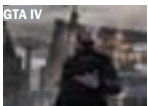
S.T.A.L.K.E.R.



FAR CRY



GTA IV



8.5



PC

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Для какой же платформы покупать игру? Давайте сравним. Графически консольные версии почти идентичны – разве что частота кадров на PS3 немного ниже, чем на Xbox 360. PC, как обычно, лидирует в графике, но и без мелких недоработок не обошлось – например, кусты здесь, так же как и на консолях, появляются из ниоткуда на некотором расстоянии от героя. Главная же разница между консольной и писишной версией не в технических показателях, а в системе сохранения. На Xbox 360 и PS3 сохраняться можно только в специально отведенных для этого местах: после получения миссий, при переездах между автобусными остановками и в домиках для отдыха, разбросанных по карте. В компьютерном варианте сейв доступен в любой момент через меню – это упрощает задачу, но делает игру менее напряженной. Кроме того, из-за этого в PC-версии вам реже помогают напарники – они спасают героя только после посещения им домиков для отдыха, а в компьютерной модификации заходить туда стоит разве что за амуницией.

Far Cry 2. Ночь сменяется днем, на саванны обрушиваются дожди и штормы, тени от деревьев гуляют по траве, ветер раскачивает ветки. Да, движок Dunia технически уступает CryEngine 2. Но при взгляде на здешние пейзажи захватывает дух – и, самое главное, мир живет своей жизнью, а не просто служит красивыми декорациями для перестрелок. Да, тут нет разнообразия африканской фауны: ни крокодилы, ни львы не водятся, только зебры да буйволы в остервенении бросаются под колеса вашего джипа. Зато на растительности авторы отвели душу: каждый кустик здесь уникален, а ветки не только

обламываются, но и со временем отрастают обратно. Но во время игры вы можете этого и не заметить. Здесь, как и в Liberty City, хочется просто гулять и глазеть по сторонам. А если еще и развести костер! Огонь в Far Cry 2 динамично перекидывается с одного предмета на другой – от травы загорается кора дерева, потом польхает и чернеет уже его листва, а дальше пламя переходит на крону соседнего дуба и с него – на крышу хижины неподалеку. Огонь тут выполнен немногим хуже, чем в Alone in the Dark, но никто не заставляет вас уделять ему внимание. Можно всю игру пройти, так и не купив огнемёт.

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Проработанный открытый мир; графика, близкая к идеалу; приятные механики стрельбы и вождения; широкий выбор оружия и масса тактических возможностей.

НЕДОСТАТКИ AI врагов оказался не таким уж продвинутым; в зачищенных лагерях солдаты со временем появляются снова; нет мирных жителей и хищных зверей; ограничены возможности быстрого перемещения по карте.

РЕЗЮМЕ Потрясающий мир на полсотне квадратных километров дает игроку огромную свободу: в каждой из миссий Far Cry 2 куда больше возможностей, чем в любом другом шутере. Новаторский геймплей не просто освоить, а некоторые решения авторов представляются весьма спорными: приходится часами разезжать по джунглям и саваннам, а блокпосты на дорогах делают это занятие утомительным. Но все это служит главной цели – заставить нас окунуться в выдуманный мир, вжиться в роль наемника и к каждому заданию подходить творчески. И это у создателей игры прекрасно получилось.

В немногих мирных поселениях герой автоматически опускает оружие. Но при желании открыть огонь все равно можно.



Однако в глаза бросается обратная сторона реализма, о которой сами разработчики старались не говорить. Не от стыда, конечно, – просто не хотелось отпугивать впечатлительных геймеров. Открываем их секрет: Far Cry 2 настолько же шутер, насколько и... автосимулятор. Готовы вы к этому или нет, а большую часть кампании придется провести за баранкой автомобиля. Как в жизни, до цели в каждой миссии нужно добираться в реальном времени, а не одним нажатием кнопки. Причем занимает поездка до вражеского лагеря обычно даже больше, чем перестрелка после нее. Мгновенно перемещаться позволено только между автобусными остановками, но их по карте разбросано немного.

Если вы не против отправиться на сафари по виртуальной Африке, приготовьтесь к еще одному сюрпризу: все, кого вы встретите на пути, окажутся противниками – добропорядочные жители из этих мест уже сбежали. Из-за этого долгие поездки могут быстро надоесть: на каждой дороге вам обязательно встретится парочка блокпостов, и солдаты на них не берут за проезд мзду, а просто открывают огонь. Почему они с таким рвением готовы отправить на тот свет совершенно незнакомого человека, остается, правда, загадкой. Эта враждебность рушит иллюзию разумного мира: Африка, конечно, огромная

и красивая, но живых людей тут не встретишь, повсюду только безмозглые недруги.

Мир поделен на две большие зоны, под завязку забитые разного рода миссиями, – при выполнении побочных заданий прохождение может запросто растянуться часов на пятьдесят. Необязательные миссии довольно банальны: выехать-уничтожить-вернуться, без вариантов. Варианты, впрочем, возможны в самом исполнении. Как и в оригинальной Far Cry (и Crysis, конечно), разбираться с недоброжелателями можно десятками разных способов. Выжечь поселение огнеметом, разбомбить из миномета, снять дозорных из снайперской винтовки, наконец, прокрасться под покровом ночи с мачете наперевес – все это делать одинаково просто и увлекательно. И, в отличие от Crysis, полагаться приходится не на сверхъестественные особенности нанокостюма, а исключительно на свои навыки. Тут не помешает продумать для каждой операции план: разглядывая логово врага в бинокль, вы можете отмечать нахождение аптечек, патронов, транспорта и дозорных прямо на карте. А потом, ближе к ночи, тихо пробежать к цели,

Мультиплеер

Многопользовательские бои проходят на небольших закрытых картах, где доступно четыре режима: командный и обычный дефматч, захват флага и особый вид игры Uprising. В нем две команды должны сражаться за удержание точек, причем на каждой стороне один из персонажей назначается командиром. Если его убивают – группа проигрывает. Хотя мультиплеер в теории мог бы быть неплохим, пока он, к сожалению, предстает не в лучшем виде. Постоянные лаги и ошибки соединения мешают нормально играть – возможно, эти недоработки исправят патчем. Но у онлайн-режима Far Cry 2 есть туз в рукаве – режим создания карт. Он быстро осваивается и оказывается одинаково удобен на всех платформах – первую свою карту вы сможете изготовить за полчаса. Умелые геймеры успели сваять в редакторе копию Эйфелевой башни, сцену высадки десанта в Нормандии и даже поле с гигантскими роботами. Попробуйте – это просто и весело.

Редактор карт прост в освоении, но очень эффективен. Он почти не уступает инструментам самих разработчиков.



В самых удачных ракурсах игра выглядит даже лучше, чем Crysis.



ОТКРЫВАЕМ ВАМ СЕКРЕТ: FAR CRY 2 НАСТОЛЬКО ЖЕ ШУТЕР, НАСКОЛЬКО И... АВТОСИМУЛЯТОР.

На экране нет прицела, так что от бедра пальнуть не рекомендуется.



Вызов карты не переносит вас в абстрактное меню – она показывается прямо в руках героя. При этом на паузу игра не ставится, так что во время погони ориентироваться лучше по звездам.



О состоянии оружия легко судить по его внешнему виду. Если ствол ржавый, его, скорее всего, скоро заклинит.



миную противников, и так же незаметно удалиться. Напоследок стоит еще и поставить мины на вражеские джипы – на случай, если диверсию раскроют и начнется погоня. Любителям стелса, правда, приходится туго: днем враги способны разглядеть героя и сквозь густую траву, а по ночам солдаты не ложатся спать, а продолжают точно так же бдеть на своих постах.

Реализм стал одновременно и благословением, и проклятием Far Cry 2: с одной стороны, в роль героя мгновенно живаешься, с другой – полезные условности, вроде возможности стрелять из машины на ходу, пришлось отбросить. Свидетельство любви авторов к суровой правде жизни – недолговечность вооружения и транспорта. Машину можно запросто починить, остановившись у обочины, а вот оружие приходится менять – ржавый автомат обязательно заклинит, что для вас может оказаться фатальным. Местных наемников Шакал, как назло, снабжает исключительно ненадежным снаряжением. Дабы не попасться в ловушку, оружие приходится носить свое собственное – его нужно выменивать на заработанные в миссиях алмазы. В начале игры магазин (их на карте несколько, и рядом с каждым расположен склад) предлагает только самые простые средства смертоубийства, но доступный арсенал пополняется как по сюжету, так и после выполнения специальных побочных миссий. Как только вы приобретете какой-нибудь автомат, на складе появится бесконечный запас стволов этого типа. Брать в бой позволено четыре вида оружия – вдобавок к автомату, дробовику или снайперской винтовке герой носит мачете, пистолет и что-нибудь тяжелое, вроде огнемета, гранатомета или базуки.

Но алмазы также можно обменять на апгрейды для вооружения и дополнительную амуницию – например, камуфляж для скрытного проникновения или сумку для шприцев побольше размером. Делая уколы шприцами с неизвестным содержимым, герой лечится – после ранений здоровье восстанавливается лишь частично, остальное же приходится восполнять такими портативными аптечками. Но если здоровье опустилось до минимума,

первой помощью вы не отделаетесь, однако наемник способен самостоятельно провести небольшую операцию. Например, забинтовать сломанную руку или вправить плечо, вынуть щипцами пулю или прижечь порезы.

Хотя миссии редко отходят от шаблона, в них игроку дается на удивление большая свобода – и не только в тактике боя. Получившему задание герою обычно звонит один из приятелей – друзья-наемники время от времени встречаются в миссиях и готовы помочь. Они предлагают альтернативный, часто более гуманный способ прохождения. Вам все равно приходится ехать в какой-то лагерь врагов и убивать там всех, но хотя бы мотивация меняется. Кроме того, после выполнения альтернативной версии задания открываются бонусы – в разбросанные по миру домики, где может отдыхать герой, добавляются новые предметы.

Боевые товарищи оказываются на удивление важным элементом игры. После смерти вашего подопечного они иногда возвращают его к жизни и вытаскивают из боя, сами подставляясь под пули. Бывает, и их приходится выручать – когда приятеля подстрелят, вы можете вылечить раненого, потратив аптечку. Или же пустить ему пулю в лоб, если медикаментов под рукой нет – после смерти соратник навсегда исчезнет, и вам придется искать нового помощника. И в игре эта механика прекрасно работает – когда друг спасает вас во время смертельно опасного (и совсем не заскриптованного!) эпизода, а потом получает от врага пулю и умирает на ваших руках – игра ошарашивает не меньше, чем сюжетные коллизии в GTA IV. Конечно, можно загрузить сейв и спасти приятеля – но когда настолько живаешься в роль, этого делать совсем не хочется.

В таком погружении во враждебный мир Африки вся соль Far Cry 2 – это уже нечто большее, чем просто шутер. Если фантазии хватит, в игре вы сможете вытворять такое, что авторам Crysis и не снилось. Пускай не все находки доведены до ума, но даже попытка изменить что-то в скучном жанре достойна уважения. Тем более что многие нововведения и так сделаны «на отлично». **СИ**

ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА ЗДЕШНИЕ ПЕЙЗАЖИ ЗАХВАТЫВАЕТ ДУХ – И, САМОЕ ГЛАВНОЕ, МИР ЖИВЕТ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ, А НЕ ПРОСТО СЛУЖИТ КРАСИВЫМИ ДЕКОРАЦИЯМИ ДЛЯ ПЕРЕСТРЕЛОК.

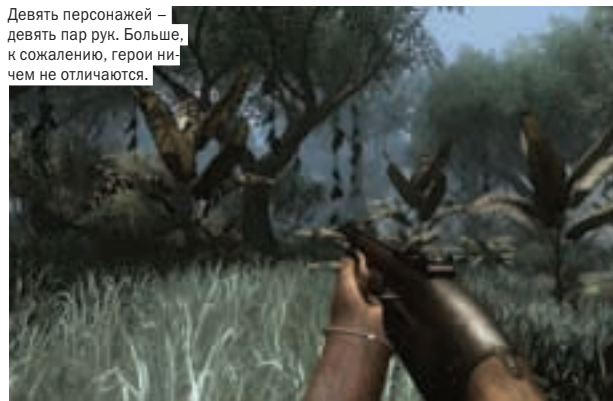
В самом начале кампании герой встречает журналиста по имени Рубен Олувагемби. По сюжету, он один из немногих оставшихся в стране, задержался здесь, дабы следить за развитием конфликта. Этот персонаж был бы не таким уж и примечательным, не реши разработчики перенести его в реальный мир. По адресу <http://reubenblog.typepad.com> расположен блог этой акулы пера, обновляющийся в реальном времени. Например, 22-го октября «Рубен» написал, что встретил наемника, который, как ему показалось, охотится за Шакалом – в виртуальном мире это произошло в одной из первых миссий. Фанатам игры стоит обратить внимание на эту страничку – может быть, через пару недель мы узнаем и то, как развивались события после окончания игры. Кстати, записи разрешено комментировать – постарайтесь только не разрушать иллюзию настоящего блога.



Авторы, слава богу, дали поблажку и поставили в каждое транспортное средство GPS.



Девять персонажей – девять пар рук. Больше, к сожалению, герои ничем не отличаются.



Если друг смертельно ранен, а аптечек под рукой нет, приходится самому отправлять его на тот свет – чтобы не мучился.



АЛЕКСАНДР МАКЕДОНСКИЙ

ИСТОРИЯ ЗАВОЕВАНИЯ МИРА



© 2008 «Бестем». Все права защищены. © 2008 World Forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ FAR CRY 2 ВЫЗЫВАЕТ ЛИХОРАДКУ И ДРУГИЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОМ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов


СТАТУС:

Зам. отв. 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

Прекрасно чувствуешь то, что играешь за человека, а не «летающую руку с пистолетом». Интересные нововведения с малярией, возможностью устраивать пожары, использованием изношенного клинящего оружия. Очень расстроил нечестный AI противников, видящий нас всегда и везде и тем самым отсекающий целый пласт стелс-геймплея.

Графика

В первый раз включив игру, не веришь, что приставки текущего поколения способны тянуть такую шикарную графику. Однако расплата за это наступает при первом шаге – здесь очень низкая дальность прорисовки. Вторым недостатком можно назвать «рваные» переходы между анимациями персонажей. В остальном все шикарно.

Общее впечатление

Окажись геймплей чуточку более разнообразным, сюжет – более явным, не будь возрождающихся блокпостов и поголовно озлобленного населения, – игралось бы намного лучше. Впрочем, это не мешает постоянно возвращаться в негостеприимную страну и получать от этого удовольствие.

8.0

Анатолий Сонин


СТАТУС:

Корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Metal Gear Solid 4, Half-Life 2, Fallout 3

Верит, что успехи игропрома напрямую связаны не только с развитием технологий, но и с ростом человеческой цивилизации вообще, а потому за индустрией следит даже с большим энтузиазмом, чем за полетами в космос (за которыми, правда, не следит вовсе). В играх особо ценит оригинальность.

Геймплей

Игровой процесс Crysis был равномерно размазан по полю в 50 квадратных километров, из-за чего отрастил элементы автосимулятора. На первый взгляд – ничего нового, но в Far Cry 2 самое интересное не лежит на поверхности. Надо помучиться, чтобы освоить хотя бы азы, зато потом открывается невиданная свобода действий. Жаль, AI подвел – обещали врагов поумней.

Графика

В Африке я не был и теперь туда не собираюсь – в Far Cry 2 саванны даже живописней. Если бы враги не стояли через каждые пять метров, по джунглям можно было бы разгуливать часами, просто разглядывая все вокруг. Ну и огонь смотрится замечательно. Кривоваты только сюжетные сценки, в которых герои эмоций почти не выражают.

Общее впечатление

Один из самых инновационных шутеров последних лет. Далеко не идеальный, сложный, местами утомительный. Прямо как S.T.A.L.K.E.R. Многих свобода действий оттолкнет, для других она, наоборот, станет главным стимулом к прохождению.

8.5

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

Симулятор трофи-рейдов, скрещенный с слишком частыми перестрелками с бандитами. Ездить по местным джунглям на джипах, багги и прочих средствах передвижения – скорее удовольствие, непрерывная пальба после 4-5 часов игры начинает сильно утомлять, хотя ломающееся оружие и вынимание пуль из ран привносит разнообразие.

Графика

Фактически, это Afrika для Xbox 360, с безумно красивыми закатами и восходами. Причем джунгли смотрятся даже реалистичнее, чем в Crysis! Да, объекты появляются слишком поздно, и их детализация увеличивается у вас на глазах, но все это простительно, лучше посмотрите на анимацию оружия, такого вы точно еще никогда не видели.

Общее впечатление

Новая Far Cry понравится не всем: постоянные стычки с врагами и довольно однообразный игровой процесс заставят многих ее бросить, даже не добравшись до середины, но игра определенно заслуживает внимания, многие ее находки инновационны и просто гениальны.

8.0

Степан Чечулин


СТАТУС:

Выпускающий редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Assassin's Creed, BioShock, Mass Effect

Любит качественные игры, где есть новые идеи, двигающие индустрию вперед, и которые можно и нужно воспринимать как полноценные произведения искусства. Из последних гениальными считает Mass Effect, Assassin's Creed, BioShock, World in Conflict.

Геймплей

Удивительно бестолковый и нагоняющий скуку уже через полчаса игры. Все, чем нам предлагают заняться, – ездить по удручающе пустым джунглям из точки «А» в точку «Б» и выполнять одинаково неинтересные задания. Поначалу веселят перестрелки, но и они очень быстро превращаются в рутину. От Ubisoft я такого, если честно, не ожидал.

Графика

...покажется выдающейся только тем, кто не видел, например, тот же Gears of War 2. Far Cry 2 выглядит современной. Не более. Действительно красиво тут сделан только огонь. Особенно здорово подпалить сухую траву, а потом смотреть, как пламя пожирает деревья, машины, дома. Но и тут есть ложка дегтя: сжечь здание дотла никто не позволит.

Общее впечатление

Пожалуй, главное разочарование осени. Ездить по уныло-пустой Африке, выполнять десятки однообразных миссий и ввязываться в миллион одинаковых перестрелок невыносимо скучно. Из стопроцентно гениальных можно отметить лишь красивый огонь. Но этого мало, чтобы занять себя больше чем на час-два.

5.5

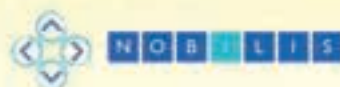
ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?



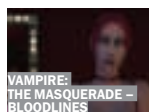
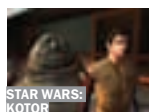
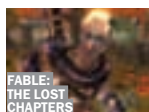
ШАНТЭД!

Дико западное приключение

**Добро пожаловать
на Дикий Запад!**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



9.0



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
MicrosoftРоссийский дистрибьютор:
«Алион»Разработчик:
Lionhead StudiosКоличество игроков:
до 2Онлайн:
www.fable2.comСтрана происхождения:
Великобритания

Fable II

Рано утром пробудится жизнь на ферме. Закричит петух, деловито заклохотят куры, зажужжат жуки в огороде. Проснется сад, поднимется лучистое солнышко и начнется новый день.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интригующий сюжет, интересные дополнительные задания, пристойный перевод, впечатляющая графика, несколько концовок. А дел хватает и помимо спасения мира.

НЕДОСТАТКИ Некоторые интерьеры выглядят бедно и некрасиво, музыка совершенно не запоминается, да и необходимость часто сражаться может утомить.

РЕЗЮМЕ История-сказка о жизни героя, в чьих руках – судьба целого мира. Игрок проходит все жизненные этапы персонажа – от детства до старости – совершает множество подвигов или, напротив, злодеяний, что непременно сказывается на ситуации в Альбионе. Впечатление от красивой графики могут омрачить лишь местечковые послабления да спорный дизайн персонажей, тогда как по боевой системе, и уж тем более системе социальной, нареканий никаких нет – все ровно так, как обещали. Возможно, грубо, местами пошло, но это уже мелочи.



С

пит Воробышек и видит сон. Вместе со своей сестрой Розой он играет на ферме: из пистолета по бутылкам стреляет, кур в загон отправляет пинками, деревянным мечом колотит жуков. Просыпается Воробышек рано утром – сестра будит. Засыпает вечером, когда на землю спускаются сумерки. Ночью слышится музыка, манит. Подходит он к окну, смотрит на открытые ворота, а сестра его успокаивает, велит спать идти. Проходит так день за днем, каждое утро Роза рассказывает, как дела у их родителей, когда они приедут, каждое утро играет с Воробышком – пока не засыпает сад, не погружается в сон ферма, не приходит время возвращаться в дом.

Это – идеальный мир, нарисованный создателями Fable II для одного из важнейших сюжетных эпизодов, который вместе с тем является еще и точным отражением уютной вселенной, сотворенной Lionhead Studios для сиквела одной из лучших игр на Xbox. Хочешь – гуляй по идеальному миру, выполняй дополнительные задания, спасай рабов или приноси в жертву жен, не хочешь – выбери поручение и отправляйся сражаться с приспешниками главного злодея. В Fable II можно очень долго изучать все эти «ситуации», но никто не запретит пробежаться галопом по сюжетным квестам, а за дополнительные и вовсе не брать. Вот и приходится думать, как быть: пройти игру за десять часов, затем пройти снова и еще разок перепройти, или сразу стараться ухватить как можно больше заданий, чтобы к моменту расправы над антагонистом иметь пол-Альбиона во владении и стабильный доход в несколько миллионов.

Альбион в Fable II, быть может, и не так велик, как его описывали разработчики. Он состоит из нескольких крупных городов и участков между ними, а также потайных пещер да доступных только после выполнения определенных квестов локаций. Открытые пространства красивые, просторные, скрывают много сундуков с сокровищами и мест, где можно выкопать полезные в быту предметы. Благодаря тому, что герой, Воробышек, без устали носится из одного города в другой («ускорение» не ограничено, надо нажать кнопку – и герой умчится далеко вперед), игровые зоны кажутся небольшими, но стоит начать изучать их внимательно, и записывать это в минус сразу расхочется.

Пожалуй, единственное место, где не получается с ходу разобраться, куда бежать и что делать, – город при замке. Деяния героя не меняют обстановку в мире как таковой, но изменяют «настроение» населенных пунктов; другими словами, если творить добро и ловить преступников, то и горожане будут любить героя и уважать, а стражники пропустят без лишних вопросов. Если же рубить мещан прямо на площади, то уж и нечего тогда спрашивать, почему детишки автографы не просят, а женщины разбегаются по домам и запирают двери (которые все равно можно выломать, если уж есть такая нужда). При этом независимо от того, чью роль вы отыгрываете, добряка или тирана, на

КОММЕНТАРИЙ

АЛЕКСЕЙ БУТРИН



Я вполне понимаю восторг многих игроков по поводу возможностей Fable II, но не разделяю его. Схожие чувства испытывают родители грудного ребенка, когда тот упоенно трясет новой погремушкой. С небольшой натяжкой и большой порцией цинизма в аналогичные погремушки можно (и даже нужно) записать и Fable, причем сразу обе части. Причина проста: практически все геймплейные возможности тут так и не вышли из ясельного возраста. Это игра, в которой можно работать, но нет ни одной интересной профессии; игра, в которой можно жениться или выйти замуж, но нет ни одного симпатичного кандидата на роль второй половинки; игра, в которой можно купить практически всю недвижимость и побить личный рекорд дедушки Ленина по количеству памятников на единицу площади, но нет стимула это делать. Единственное, что радует – возможность поубивать всех и каждого, ибо иного умственно отсталые жители Альбиона на самом деле не заслуживают. Второе достойное применение Fable II – «курсы повышения квалификации» для казуальных и начинающих игроков, которые делают только первые шаги в мир больших и сложных ролевых игр. С уважением, ваша Баба-Яга.



дорогах все равно будут нападать бандиты, все равно придется покупать недвижимость и никуда не денется необходимость менять семейный бюджет в зависимости от достатка.

В Fable II есть несколько ключевых моментов, когда можно изменить настроение горожан и судьбу самого города. Один из них связан с начальным эпизодом, «детской фазой», когда от Воробышка требуется принять первое важное решение – отдать листовки с описанием преступников городскому стражнику, или отнести их синюшному дядьке в странной шляпе. И ни «добро», ни «зло» не имеют предсказуемого противопоставления, и именно за это многие западные рецензенты журили Fable II. Что бы ни делал игрок, всегда найдется объяснение его поступкам, своего рода «исключение». Скажем, все в том же вступлении Роза встанет на сторону Воробышка независимо от того, отдаст ли он бутылку вина алкоголику или заботящейся о нем женщине, разорит ли он склад торговца или, напротив, поможет избавиться от жуков,

отнесет ли письмо любовника адресату или продаст злой матери.

Ход истории эти тонкости никак не затронут. На сюжетном пути герой (или злодей) «главную» развилку не найдет до самого финала, из-за чего снова поднимается вопрос: так и стоит ли вообще стремиться к развязке истории, если есть полно дел и помимо спасения Альбиона? Скажем, заняться перекупкой недвижимости. Чем больше владений у игрока, тем больше семей у него будет, тем больше его доход, тем больше мест, где можно переночевать не просто бесплатно, но и с пользой для своей репутации. Но для покупки, скажем, парикмахерской нужны деньги, а стартового капитала у Воробышка нет. Придется зарабатывать на пропитание у кузнеца, выковыывая мечи или нарубая дрова. Выполнено это в виде мини-игр, основанных на схожей идее – есть шкала, по которой перекачивается шарик, и его нужно остановить в тот момент, когда внутренняя шкала, цветная, станет зеленой.

Рука, сердце и безопасный секс

Наверное, первое, что сразу интересует молодых геймеров, – возможность завести семью. Скажем сразу, одной только семьей дело не ограничится. Для получения всех «достижений» (achievements), придется еще несколько домашних очагов разжечь и познакомить любимых друг с другом. Лучше не бросаться с места в карьер, а подождать, пока не появится задание с призраком, жаждущим отмщения. Встретив его на мысе, пообещайте отомстить бежавшей невесте. Найдите ее в городе, привлечите внимание, сверьтесь со списком ее любимых вещей (скажем, ей могут нравиться свежесорванные цветы) и соорудите подарок. Когда она будет готова к свадьбе, подарите ей кольцо подороже, дом купите поновее (без кольца и дома свадьбы никакой не бывает), обставьте его. Очень скоро она начнет шутить про сеновал – вот тут-то и придется хорошенько подумать. Небезопасный секс с городской девушкой уже через несколько секунд после появления «темного экрана» воздастся ребенком (в моем случае почему-то получился рыжий негр), а безопасный потребует наличия презервативов – они продаются в магазине за углом. А вот при контактах с проститутками о контрацепции и задумываться нечего! Да, венерические заболевания в Fable II тоже есть.



Пожалуй, только в Fable II по внешности героя можно догадаться, бил ли он в детстве жуков или бочки.

Игра позволяет создавать и хранить несколько профилей героев. Поэтому если вы начали за мальчика, но вдруг поняли, что хотели бы познакомиться с Альбионом в образе девочки, начните игру заново. Слоты в начале игры – это не сохранения (слот для сохранений один на каждый профиль), а именно сами начатые истории.



Эта же мини-игра используется и при позировании для скульптора или фотографа.

Рубка дров и ковка мечей приносит денег немного (поначалу), зато занятие это не слишком обременительное. С прохождением определенных денежных порогов возрастает ставка, усложняется и мини-игра, поднимается отмеченный звездочкой уровень. Дошли до максимального – получите ачивмент и возможность на одних только дровишках зашибать неплохую денюгу. К тому времени уже должно скопиться достаточно средств для вкладов, сначала небольших (рыбные лавки, бакалея), затем крупных и, наконец, серьезных – таверн и гостиниц. Купив жилплощадь, можно оставить ее «как есть», а можно сдать внаем, при этом накрутив цену повыше. Люди от этого милее и доброжелательнее не станут, зато возрастет доход, а следовательно, укрупнится семейный бюджет. Уделять много внимания своей «половинке» действительно необходимо, по одной простой причине: не будет заботы – жена уйдет, а развод здесь почему-то считается самым тяжким грехом. Лучше уж надоевшую жену принести в жертву, чем дожидаться губительного для репутации развода.

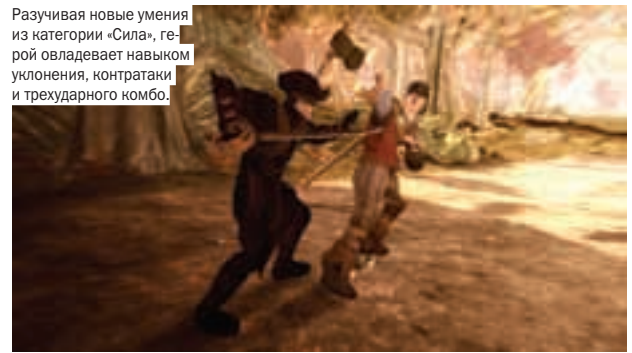
Общение с торговцами и простыми обывателями, пожалуй, даже интереснее, чем сражения со сваливающимися буквально с небес монстрами да бандитами. Изначально у героя есть определенный набор стоек, эмоций, танцев и т.п. – все они разделены по типам. К таким группам можно отнести, например, действия из «романтического» набора или «для ухода за питомцем». После выполнения добрых дел за героем по городу начинают бегать детишки, просящие автограф, – бумагу для него можно купить почти в любом городе. Подарив ребенку автограф, хорошо бы станцевать, показать «класс!», выразить одобрение и принять героическую позу. Вмиг соберется толпа зевак, станут хлопать, барда позовут, а он за несколько золотых и песню про подвиги сочинить может.

А подвиги тут – все сплошь боевые. С навядшей страх на торговцев бандой разбойников разобраться (перебив двадцать человек и главаря), рабов освободить (перебив двадцать человек и босса), от тролля лесного избавиться (тут, слава богу, только сам тролль). Боевая и ролевая системы понятные, доступные, многого не требуют – знай режь да бей противников, сферки копи, покупай улучшения. Развивать героя в каком-то одном направлении смысла

никакого нет, благо прокачаться достаточно просто, а уметь и заклинания мощные творить, и мечами шустро размахивать, и из ружья метко стрелять всегда полезно. С магией, правда, попроще, для нее не требуется никаких денежных затрат. А вот с оружием возможен казус: в сражениях с некоторыми противниками окажется, что у героя просто-напросто недостаточно мощный клинок или пистолет, и с таким хламом злодея заведомо не одолеть. Уже захотелось бежать в город, два дня рубить дрова, возвращаться обратно и снова искать бандитов?

Среди магических умений назвать однозначно полезные и второстепенные сложно, потому что все они поначалу представляют собой слабую альтернативу холодному оружию, и только к четвертому уровню мастерства набираются действительно разрушительной силы. Примечательно, что запаса маны у героя нет, то есть волшебу творить он может хоть каждую секунду. Единственная задержка по времени, которая ему грозит, касается только «накопления уровня заклинания», то есть, грубо говоря, чтобы фаербол жажнул со всей мощностью, надо секунд десять постоять просто так. То же, впрочем, касается, и оружия.

Разучивая новые умения из категории «Сила», герой овладевает навыком уклонения, контратаки и трехударного комбо.

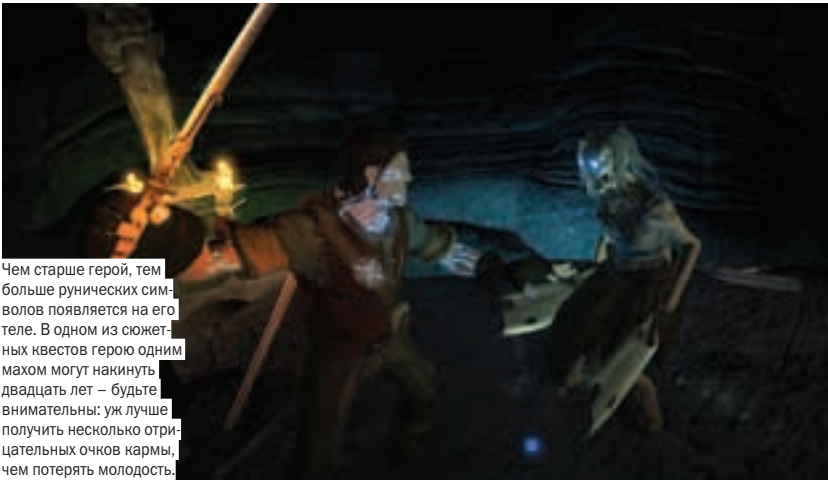


«Огонь» имеет два способа применения. Первый – «напольный», с большим радиусом действия. Второй – «точечный», поражает противников фаерболом на больших расстояниях.

ДАВ РЕБЕНКУ АВТОГРАФ, ХОРОШО БЫ СТАНЦЕВАТЬ, ПОКАЗАТЬ «КЛАСС!», ВЫРАЗИТЬ ОДОБРЕНИЕ И ПРИНЯТЬ ГЕРОИЧЕСКУЮ ПОЗУ.

Хобби – существа трусливые. Одно пиротехническое представление, вроде «Огня» на максимальном уровне, и они в ужасе разбегаются по углам.





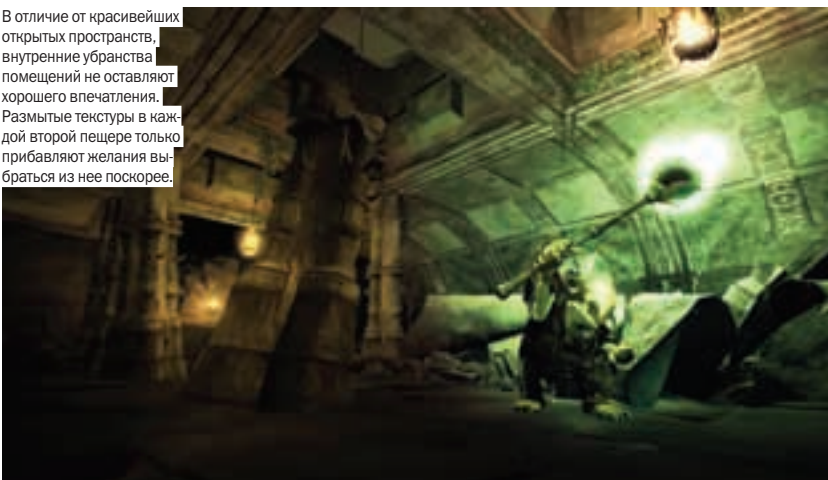
Чем старше герой, тем больше рунических символов появляется на его теле. В одном из сюжетных квестов герою одним махом могут накинуть двадцать лет – будьте внимательны: уж лучше получить несколько отрицательных очков кармы, чем потерять молодость.

С дополнительными заданиями, кстати, не все так хорошо, как может сначала показаться. Часто случается, что от квеста к квесту меняется лишь формулировка задания, иногда – босс в конце, но суть остается той же: вернуться в трижды до этого пройденную пещеру хоббов и снова с ними, с хоббами, сразиться. Один раз – чтобы провести путника, другой – чтобы разгадать замысел торговца, третий – просто потому, что там опять завелись монстры, четвертый – потому что туда забежал возомнивший себя героем сыночек. Выполнение этих заданий ни к чему не приведет и защищать пещеры можно хоть до старости, раз за разом получая за это бонус к популярности, да чтоб покрасоваться перед деревенскими красотками, после чего возвращаться к жене и выслушивать ее жалобы в духе «Как-то бедноват у нас интерьер, не мебель, а дешевка» и «Как плохо одет наш мальчик, не то что другие дети».

Разумеется, встречаются и по-настоящему интересные задания, причем подчас с весьма привлекательными наградами. Иногда выполнять второстепенные квесты интересно просто потому, что делать больше нечего: для перехода к новой главе истории всего-то и нужно – добиться уважения (повысить показатель) среди людей. Вот и приходится драться с призраками пиратов, чтобы найти карту сокровищ, с которой уплыть на необитаемый остров, где зарыты мешочки с золотом. Какое-то разнообразие это привносит, безусловно, но достаточно ли этого – вопрос спорный.

Чтобы оценить значимость Fable II для жанра в целом, мало перечислить достоинства и недостатки игры, мало рассказать о заложенных в ней кумулятивных идеях, о том, сколь безупречной она кажется. Хотя после первого (да и повторного) прохождения только об этом

В отличие от красивейших открытых пространств, внутренние убранства помещений не оставляют хорошего впечатления. Размытые текстуры в каждой второй пещере только прибавляют желания выбраться из нее поскорее.



Чтобы победить болотного тролля, требуется стрелять по наростам на его теле. Следите за здоровьем собаки – она то и дело попадает под его атаки-землетрясения.



и хочется говорить. Так и тянет пересказать историю своей жизни от лица героя этой сказки, похвастаться, какие подвиги он совершил, какие статуи возвели в его честь, что рассказывал о нем народ, сколько жен у него было. Но в сути, неоспоримое и главное достоинство у Fable II одно: игроку предоставляют возможность прожить несколько сказочных жизней по-разному, каждый раз открывая для себя что-то новое, меняя города вокруг, да и себя тоже. И это, без ложной скромности, достоинство гениальное, пускай и не совсем «эксклюзивное». Как правильно говорит Константин Говорун, «Fable II – самый бесполезный эксклюзив на Xbox 360». И одновременно сильнейший козырь в рукаве Microsoft. **СИ**

Славянский Альбион

В России Fable II появилась на несколько дней позже мирового релиза, зато с приятным подарком и полностью на русском языке. Геймеры, купившие игру в день премьеры, получили бейсболку Xbox 360 – пустичок, а приятно. К локализации Fable II отнеслись поначалу настороженно, а зря – перевод достойный, актеры подобраны удачно. Первое время глаза напрягает шрифт да медленное начитывание нагоняет тоску, из-за чего само озвучение начинает казаться скучным, неинтересным. На самом деле, все ровно так же и в английской версии игры (там, кстати, одну из ролей озвучил Стивен Фрай), так стоит ли спрашивать с локализаторов? После пролога это впечатление исчезает само собой, зато появляются местечковые «ляпы» – то фразы логически не обоснованы, то девица молодая да красивая говорит безжизненным голосом. Но обидно не это, а вот что: при цене, превышающей общеевропейскую (и английскую в том числе), «русская версия» не дает сменить озвучку на оригинальную. Даже субтитры – и те только русские!



Даймон Джонс

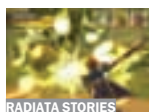
Амулет Мира



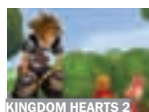
реклама

© 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/

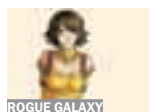


ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

RADIATA STORIES



KINGDOM HEARTS 2



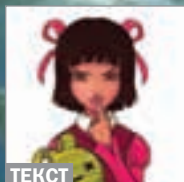
ROGUE GALAXY

7.0



ХВОХ 360

НА ПОЛКАХ



ТЕКСТ

Наталья Одинцова



В боях Капелл выбирает цель автоматически – ею оказывается тот противник, который стоит ближе всех. Сменить цель нельзя, и когда игра предоставляет возможность вручную выбрать мишень для лучницы Аيي, осознаешь – как же хорошо, что во всех остальных случаях действует автоприцел!

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Симпатичная графика, несложные и при этом довольно увлекательные экшн-бои, множество дополнительных увеселений вроде кулинарных опытов и ковки оружия, забавные обновляемые досье персонажей.

НЕДОСТАТКИ Неинтересно поданный сюжет, персонажи толком не раскрыты, в боях проще предоставить соратникам полную свободу действий, чем пытаться ими командовать, а побочные квесты нагоняют скуку.

РЕЗЮМЕ Совсем уж серьезных прегрешений за Infinite Undiscovery не числится: история, которую придется частично додумать за авторов, вряд ли оттолкнет тех, кто впервые знакомится с RPG, а капризы AI не помешают дойти до финала почти без надоедливых Game Over. Дополнительные задания в схватках не всегда легко выполнить из-за проказ управления, однако отвлекаться от стандартной шинковки врагов предстоит довольно редко. Но увы, здешние герои не запомнятся так, как запомнятся персонажи, скажем, Lost Odyssey, да и обещанной революции в жанре мы не дождалась.

Infinite Undiscovery

От тактической RPG не ждешь, что у каждого персонажа будет внушительная биография и яркий характер, но увидев подобную скупость в обычной ролевой игре, недоумеваешь: к чему обширный список действующих лиц, если проявить себя толком им не дают?

К очующие сюжеты – не редкость ни в литературе, ни в японских RPG. Если главный герой окажется слишком циничен (как в Grandia II) или слишком наивен (как в Tales of Destiny), мы не сомневаемся, что по ходу повествования ему подбросят немало поводов переосмыслить собственную жизненную позицию либо же повзрослеть. Если персонажи отправляются в поход ради великой цели – победить главных остальных кланов, как в Digital Devil Saga, либо вернуть трон законному монарху, как в Final Fantasy XII, – нас не удивит, что команда рано или поздно наткнется на могущественных противников. Куда интересней то, как будет обставлено путешествие и что именно заставит героев измениться, – одним словом, насколько увлекательно авторы расскажут историю.

Задача ведущего персонажа Infinite Undiscovery, новой работы студии tri-Ace, как раз относится к числу самых что ни на есть расхожих: спасти мир от надвигающейся опасности. А точнее, освободить Луну от магических цепей, которыми вдруг увлекся некий орден. Превосходная Valkyrie Profile 2 наводила на мысли, что в tri-Ace смогут интересно подать и такой сюжет. И с экшновыми боями справятся на ура – как-никак, за плечами Radiata Stories.

Но чем больше цепей разбивал юный бард Капелл – сперва невольный пособник крошечной армии спасателей, а затем ее предводитель – тем больше я убеждалась: занимательным повествование назвать нельзя, и даже в самых, казалось бы, тяжелых для героев ситуациях посочувствовать им, проникнуться их переживаниями – да что там, поверить в важность их квеста! – не выходит.

tri-Ace подвела собственная любовь к большому числу игравельных персонажей. В обоих Valkyrie Profile хватало воинов-«эйнхериев», которые, казалось, существовали лишь затем, чтобы оправдать богатый ассортимент оружия. Схожим образом обстояли дела в Radiata Stories, и той же участи не избежала Infinite Undiscovery. Большинство соратников Капелла остаются шаблонными «приключенцами» с малозначащими и легко взаимозаменяемыми репликами. Без подсказки в виде озвучки или портрета героя невозможно догадать-

ся, кто, например, подзуживает отряд напасть на врага: отважная наемница Доминика, суровый воитель Эдвард или же очень женственная и вместе с тем очень решительная лучница Ая. Мудрый советник, недалекий силач, наивная красотка, воитель с мрачным прошлым, – как только героя обрисовывают парой черт, его личностный рост заканчивается. Существует пара исключений из правил (тот же Капелл), но их недостаточно, чтобы вся история заиграла красками.

Не расщедрившись на интересные диалоги, разработчики все же предусмотрели своеобразный «костыль» – самообновляющееся досье персонажа. Что Капелл подметит в соратнике либо во время драк, либо в сюжетных сценах, то в биографии и отразится. Пометки удастаются и влияющие на боевые успехи характеристики (боязнь насекомых, плохая меткость), и полезные навыки (умение готовить, знание кузнечного дела), и свойства характера, которые оправдывают сюжетные поступки. Например, Капелл в самом начале кидается спасать Аюю не потому, что негласный закон RPG велит вызволять даму из беды, а потому что, согласно досью, юный бард чуть ли не ковриком перед женщинами расстилается и устоять перед их чарами не в состоянии.

Неудивительно, что после каждого сообщения о свежих изменениях в личном деле, лезешь в меню проверять, как пережитое сказывается на подопечном. В то же время, заметив слишком уж резкие перемены или несостыковки, гадаешь – что ж в сценах этот драматический момент никак не отразили? Например, задиристую Аюю в одном из эпизодов награждают титулом «мстительная», хотя она, напротив, выглядит полностью разбитой горем и клясть насчет «око за око и зуб за зуб» не дает.

Второй недостаток очень большого числа персонажей – микроменеджмент, который по большому счету себя не оправдывает. Под командованием игрока одновременно находятся четверо бойцов, но по сюжету спутников у Капелла оказывается куда больше. Разработчики придумали способ их задействовать: проходить подземелья несколькими командами сразу (чаще всего разными путями). При этом управлять позволено лишь одним отрядом, а на боевые успехи остальных удастся повли-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360

Жанр:

role-playing.action_RPG

Зарубежный издатель:

Square Enix

Российский дистрибьютор:

«1С»

Разработчик:

tri-Ace

Количество игроков:

1

Онлайн:

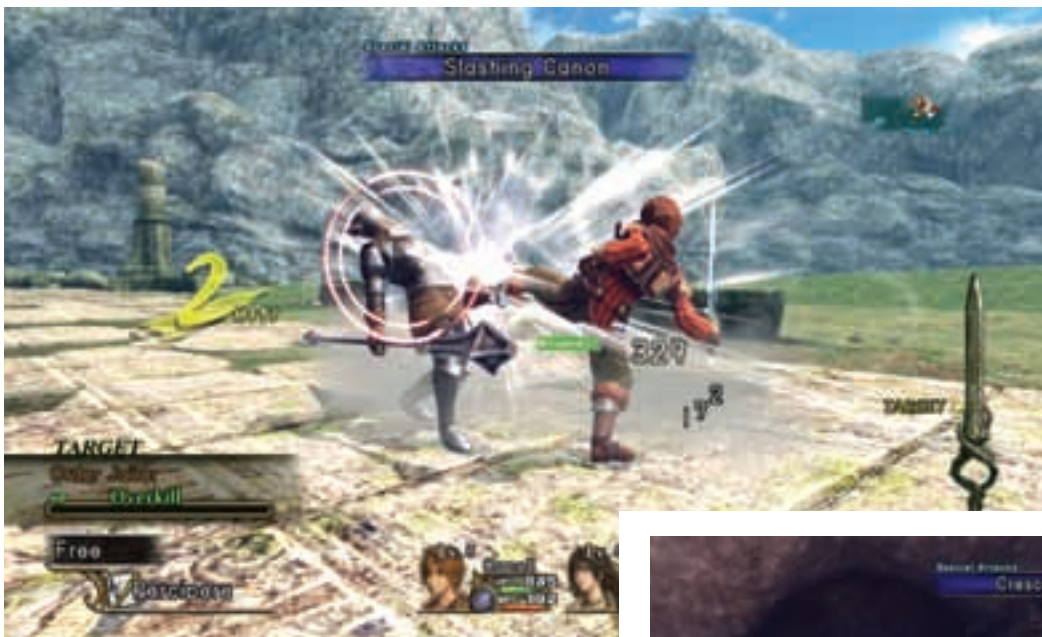
www.infiniteundiscovery.com

Страна происхождения:

Япония



«Легкий» (easy) и «обычный» (normal) уровень сложности доступны при первом же запуске игры (изменить уровень во время прохождения нельзя). Победив финального босса в Normal Mode, игрок получает шанс пройти Infinite Undiscovery, ужесточив себе задачу (Hard Mode), а Hard Mode, в свою очередь, открывает доступ к Infinity Mode.



ять лишь косвенно, выдавая оружие и доспехи. Возишься с созданием наиболее убойных мечей и копий в мини-«кузнице» (то бишь, еще дополнительно покупаешь и собираешь сырье для оружейных экспериментов), тратишь все деньги на покупку самого-самого обмундирования (и пытаешься заработать еще за счет внеплановых вылазок в подземелья – золота-то в обрез!), лазишь взад-вперед по меню, раздавая подопечным снаряжение, и что же? Есть у подручных самый совершенный доспех или нет – на продвижение по сюжету это не влияет. Можно вообще оставить всем ту экипировку, которую им выдали по умолчанию, и позаботиться лишь о собственном отряде. Максимум, с чем придется распрощаться, – несколько тысяч лишних очков опыта, без которых легко обойтись.

Бои проходят в реальном времени, и сначала впадаешь в радостную эйфорию: при столкновении с врагами команду не перекидывает на отдельный экран. Чтобы начать охаживать недругов мечом, требуется лишь нажать верхний правый шифт – вытащить оружие из ножен. Игрок получает полный контроль над главным героем, как заведено, например, в Tales of. Комбинации клавиш «a» и «b» отвечают за базо-

Вверху: Линейка AP справа подсказывает, произведет ли удар ожидаемый дополнительный эффект: удастся Капеллу, например, подбросить врага в воздух или же нет.

Справа: Впрочем, дополнительные эффекты – скорей приятный сюрприз, чем необходимость. Соратники не всегда догадываются продолжить комбо, да и противнику безразлично, как его затопчут: одной долгой цепочкой приемов или же серией выпадов.

Внизу: Добавить в RPG задания в духе God of War – идея сама по себе неплохая, но слишком уж мало действительно интересных испытаний.



вые фехтовальные приемы. Если же зажать одну из них, Капелл выполнит особый удар, расходуя очки умения. Кроме того, разрешается парировать вражеские наскоки левым верхним шифтом, а также частично управлять еще одним соратником, приказывая выполнить боевой прием из числа «подвязанных» на клавиши «x» и «y». Чаще всего связываться с напарником не хочется. Пока его нет, «x» и «y» отвечают за просьбы о медпомощи (соратники лечат и без напоминаний, но в ожесточенной битве могут запоздать со спасительной склянкой), а когда он есть,

Хотя возможности Капелла по командованию отрядом сильно ограничены, разработчики предусмотрели набор предустановленных стратегий. В отличие от Tales of, нельзя выдать каждому персонажу индивидуальное задание: дескать, ты экономя очки магии, а ты нападай на ту же цель, что и главный персонаж. Задание едино для всех соратников, и иногда случаются забавные казусы. Например, если главный герой по условиям боя не может напасть на врага, но в этот момент активировано указание «действуем слаженно», то союзники также будут нерешительно топтаться в сторонке. К счастью, стратегию в любой момент можно быстро изменить.

то нередко медлит перед выполнением приказа. Неудивительно, что линкование приемов в Infinite Undiscovery предусматривается (тьюториалы подробно рассказывают, какие награды полагаются за добивание врага в воздухе или, например, на земле), но нет цели набрать ударами сколько-либо очков, чтобы, как в Valkyrie Profile, выполнить суперудар.

Постепенно, лихо развешивая пинки налево и направо, начинаешь замечать несурзность, особенно когда к отряду в битвах с ключевыми противниками (а проще говоря, боссами) присоединяется еще пара или четверка управляемых AI помощников. Пока сотоварищи лихо носятся по полю, рубят злыдня, лечатся и воскрешают друг друга, от героя требуется держаться в сторонке (чтобы попусту не тратить медикаменты и магическую энергию), напоминать о важности своевременного исцеления, стуча по двум свободным кнопкам, и ждать шанса нанести прицельный удар по очередной цепи. И это при «нормальном», а не «легком» уровне сложности! Справедливости ради уточню – разумеется, драка завершится куда быстрее, если единственный полностью подконтрольный персонаж также в нее вмешается. Более того, шинковать врагов в реальном времени, любуясь зрелищными боевыми приемами, довольно забавно и не слишком надоедает. Но когда осознаешь, что по большому счету и без тебя справятся, желание гнаться за наилучшим результатом пропадает само собой. Не манят даже награды за выполнение скрытых условий – например, за завершение схватки в определенный срок.

Лишнее доказательство бесполезности героя – отсутствие паузы при вызове ме-





но инвентаря во время боя. Пока Капелл будет рыться в списке подходящих лекарств, его попросту убьют. Куда надежнее положиться на искусственный интеллект сотоварищей, даже если те и на приказы помочь не всегда отзываются сразу же.

А как сладко звучали обещания авторов в те времена, когда Infinite Undiscovery находилась в разработке! «В игру вложены все идеи, что мы накопили за десять лет!» – говорил со-основатель tri-Ace, Ёсинари Готанда и клялся, что новинка произведет революцию в жанре, что в битвах обнаружатся ситуативные элементы и по мере прохождения мы будем постоянно совершать открытия – отыскивать скрытые сюрпризы.

Действительно, в сражениях героям изредка требуется прибегнуть к хитрости: взорвать бочку, вместо того чтобы пытаться напрямую напасть на врага, разложить на земле яблоки для собак-преследователей и выиграть пару минут, разбить ворота при помощи катапульты. Необязательными уловками можно пренебречь (расправиться с теми же собаками не слишком сложно), а обязательные вызывают недоумение: и управление неудобное, и самих испытаний мало по сравнению, скажем, с God of War, а интересных среди них – и того меньше. Вдобавок, бои ощутимо разнообразней не становятся.

Открытия, в основном, сводятся к побочным квестам и сюрпризам. Например, наяривая специальные мелодии-заклинания на флейте, Капелл отыскивает скрытые предметы и двери (потусторонние звуки и плывущие волнами изображение просигналят, где именно музицировать), помогает товарищам увидеть врагов-

невидимок, поднимает боевой дух отряда. А опция Connect позволяет допросить встреченных NPC совместно с кем-нибудь из соратников, который расположит к себе, скажем, недоверчивого ребенка, или переведет на человеческий язык мяуканье кошки. Увы, иногда совершенно неочевидно, что Капеллу необходима «помощь зала», чтобы вернуть очередному сорванцу любимую крысу. К тому же, оказавшись в городе, союзники шустро разбредаются в самых непредсказуемых направлениях, и тратить время на их розыски быстро надоедает.

Даже графику нельзя назвать выдающейся по меркам Square Enix. Разработчики стараются, чтобы модели персонажей и больше походили на живых людей, и максимально точно передавали замысел дизайнера, но эффектные тени на лице прибавляют героям лет, а якобы здоровый румянец больше походит на красные пятна. Заметны огрехи не всегда, но запросто портят убедительность сцен на движке. Рассказывает, скажем, лучший помощник героя, как в босоном детстве пытался кого-то защитить и не смог. Мелькают соответствующие кадры из прошлого, и на экране возникает ребенок – сущий «молодой старичок» с непонятной гнусной ухмылкой взамен жалостливой (по сюжету) мордашки.

И ведь не сказать, что в основу Infinite Undiscovery легли совсем уж неудачные идеи, что бои до зевоты скучны, а графические недочеты полностью портят все впечатление. Огорчает другое – взамен цельного произведения с интересно поданным сюжетом получился сущий винегрет из задумок. Каждая из них по сути не так уж плоха, но по отдельности им не удается вытянуть на себе всю игру, сделать ее чем-то большим, чем «среднестатистической RPG». **СИ**

Ингредиенты для поварских и кузнечных экспериментов скрываются не только в привычных сундуках.



Ручной медведь Айи считается сразу за двух бойцов. Если он в отряде, то четвертому воину места не остается.



Лазить по меню во время боя – верный способ влипнуть в неприятности, ведь бои идут в реальном времени и действие не приостанавливается ни на секунду.



С живописными видами в Infinite Undiscovery туго: равнины и песчаные дюны выглядят довольно однообразно. В городах дела обстоят чуть лучше, хотя красоты уровня Eternal Sonata и здесь – редкость.



Некоторые персонажи принципиально не хотят сражаться под началом Капелла. Увидеть их на поле боя удастся только в тех случаях, когда требуется собрать вспомогательный отряд.



Чекпойнты в Infinite Undiscovery расставлены на удивление неудобно – видимо, из расчета, что проиграть в ключевых схватках достаточно сложно. Тем не менее, когда соратники таки не успевают оживить Капелла или же команда по недосмотру гибнет, приходится вновь пробегать полподземелья (к счастью, короткого) ради шанса сразиться с боссом.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

7.5

IMPORT
REVIEW

ТЕКСТ

Этночка

О кошмар! О ужас! Это почти так же страшно, как мир во всем мире и любовь с романтикой! Наступил тот день, когда «Дисгая» получает оценку, отличную от «отлично» и «гениально»! Причем получает заслуженно. Позор вам, Nippon Ichi! Стыд, срам и позор!

DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

ДОСТОИНСТВА Боевая система хороша, как всегда. Достаточно много действительно смешных шуток. Безграничные просторы для манчкинизма.

НЕДОСТАТКИ Перебор соплей в сценарии. Непозволительная на PS3 графика. Ни капли «некст-генности».

РЕЗЮМЕ Вряд ли стоит повторять это снова и снова, но Disgaea 3 попросту не место на PS3. Она – не некст-ген. Ни в чем. Нет ни малейшего оправдания ее появлению на консоли седьмого поколения. Сама по себе-то, как игра, она хороша, интересна, увлекательна – но при этом не слишком-то и нова, и до блистательной первой части ей очень, очень далеко. В целом же Disgaea 3 стоило выйти на PS2, PSP или Wii – или на всех трех платформах сразу – и честное демонское, тогда у нее было бы на порядок больше поклонников.

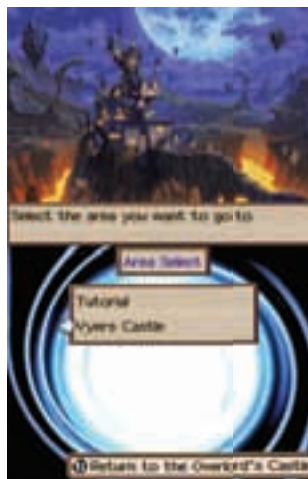


ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing, tactical
Зарубежный издатель:
NIS America (США),
Square Enix (Европа)
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Nippon Ichi
Количество игроков:
1
Онлайн:
<http://disgaea.us>
Страна происхождения:
Япония

Disgaea DS: обзор-ниндзя!

Ниндзя – это потому что он тихой сапой затесался к своему пра- сиквелу, решив не оставаться на правах мини-обзора. Нин-нин! Так вот, DS-версия самой лучшей в мире игры включает в себя все дополнения из недавнего релиза с PSP. То есть, и мультиплеер, и мой собственный сценарий! Nippon Ichi – молодцы уже хотя бы за это. Точнее, только за это. По всем техническим вопросам у Disgaea DS полный провал. Ну да, конечно, у DS слабое железо. Этим можно объяснить тормозящие анимации атак, например. Камеру, при- ближенную к полю битвы настолько, что она вот-вот примется его обнимать, этим можно объяснить с большой натяжкой. Но вот с ка- кого, спрашивается, Nippon Ichi использовали картридж на полги- габита (урезав львиную долю озвучки!), когда та же недавняя World Destruction преспокойно заняла в четыре раза больший объем? Как бы то ни было, Disgaea DS – худшая из версий лучшей игры в мире. Да, на PS2 не было моего сценария, но зато там озвучивающая меня актриса постаралась на «бис» (в сиквелах и переизданиях ее заменили, противные!), да и тормозов не наблюдается. Идеальным же выбором для желающих наконец-то познакомиться с «Дисгаей» остается Afternoon of Darkness для PSP.



Шутки о кошках в мик- роволновке – это так по-демонски!



Под конец игры анима- ции атак становятся ка- кими-то совсем уж длин- ными. Отключаем их!

А первая «Дисга» – лучшая игра в мире. Нет, правда. Там все было сделано правильно. Там была я в главной роли! А во второй части Nippon Ichi отод- винули меня на второй план, за никчемных ге- роев, о которых сейчас и не вспомнит никто. В третьей же они сделали еще большее непот- ребство – вынесли меня в бонусы. То есть, сей- час это не «дойди до девятой главы, и будет тебе Этночка в команде и счастье», сейчас «пройди игру, потом прокачайся до двухтысячного уров- ня и спляши с бубном, и тогда Этночка соблаго- волит надрать тебе задницу». То есть, в сюжете меня вообще нет. Как они посмели?!

Ну, хотя бы главный герой – снова демон. Наш Мао – злой, вредный атаку, помешанный на экспериментах и отцеубийстве. Благодаря нему игра начинается даже очень бодренько, с юмором – но, увы, очень быстро все шутики схо- дят на нет, а диалоги превращаются в бесконеч- ное соплежуйство. При этом очень уж заметно,

что сценарист вдохновлялся первой «Дисгаей». Например вот, отец нашего четырехглазого ге- роя – сильнейший Оверлорд, и Мао желает пойти по его стопам и превзойти своего предка. Как и Лахарл, Мао отрицает эмоции, стремясь быть «правильным» демоном, и ровно так же под ко- нец игры его наставляют на путь дружбы и вза- имовыручки. Тьфу на вас, Nippon Ichi. Сколько можно? Неужели вам непонятно, что все люби- ли «Дисгаю» за несерьезность, за обилие юмо- ра, за кучу пародий на всем известные штам- пы? Но никак не за морализаторство и «давайте жить дружно». Бросьте уже это. Пожалуйста.

Ну, хоть вторую причину всеобщей люб- ви к «Дисгае» Nippon Ichi усвоили. Динамичный геймплей, полная кастомизация персонажей, куча классов и способностей, бесконечное чис- ло произвольно создающихся подземелий – и четырехзначный потолок прокачки уровней персонажей. Сколько часов вы готовы поло- жить на игру – сотни, тысячи? Disgaea 3 напо- лит каждый из этих часов смыслом!

**СЕКРЕТ!**

В Disgaea DS работает старый-добрый Этна-код из Afternoon of Darkness. В главном меню с курсором на New Game: X,Y,B,X,Y,B,A. Наслаждайтесь! Идеальный вариант для тех лентяев, которые уже прошли основной сценарий на PS2 и хотят только познакомиться с моим сценарием.

Nippon Ichii, как мы знаем, после успеха первой части открыла свой офис в Америке, а в Европе все никак не сподобится. Поэтому их игры к нам раньше возила Koei, но вот на распространение Disgaea 3 подписалась сама Square Enix. Если вам лень заказывать американскую версию – ждите весны!

Притча о принни, приспешнике привлекательнейшей принцессы!

Тем, кто любит «Дисгаю» так же, как я, наверняка будет интересно, что на PSP вскорости выходит игра про принни. Ну, тех самых взрывоопасных пингинов-зомби с ножками и бомбами, что мне прислуживают постоянно. Я поиграла в демо-версию и хочу сказать, что она совершенно не по мне. Платформер. Двумерный, с полигональными декорациями. Спрайттики все знакомые. Ходит принни и режет всех ножками. Увидел бомбу – кинул. Увидел танк – залез, подавил вражин авторитетом своим. Изюминки нет. Глубины нет. Не рассчитываю на большее.



Ну как смыслом... Всегда найдется такой противник, который потребует от вас более высокого уровня и более крутой экипировки. Если для вас этого мало, вы – не манчкин, и тогда добрая половина шарма игры пройдет мимо вас. Потому что в «Дисгае» надо качаться. Много качаться. Если в других TRPG вражин можно было взять хитрым планом, используя верную комбинацию способностей, то тут все вопросы решаются уровнем и характеристиками. Нет, конечно, тактические решения там тоже весьма и весьма важны, но против лома, как говорится, приема нет.

Тактика в Disgaea обычно сводится к грамотному расположению юнитов и использованию всех бонусов, что предоставляет обстановка. Во многом этому способствует возможность хватать товарищей и врагов да кидать их куда заблагорассудится – жаль, в пропасти только нельзя. Вообще, для «Дисгаи» характерны бои с такими крутыми противниками, что обычно, если за свой ход не перебиты все враги в радиусе действия их атак, то до следующего хода практически точно доживут не все партийцы.

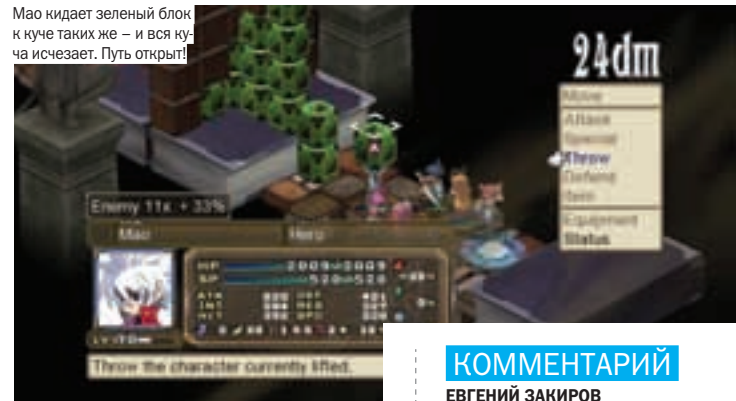
И да, первый ход всегда за игроком. Видите, как справедливо? На поле боя можно вывести

до десяти персонажей, а очередность выполнения ими команд контролирует, опять же, игрок. Прокачивать же можно не только персонажей, но и предметы – более того, именно за прокачкой в вещах (sic!) и предстоит провести львиную долю игрового времени. Ведь там – бесконечное количество произвольно создаваемых подземелий! Там можно хоть полжизни провести.

А нововведения в геймплее – так, мелочевка опять. Игру можно спокойно пройти по старинке, не заморачиваясь с ними вообще. Единственное, что нужно тут держать в уме, – это новая система гео-символов. Раньше-то они были пирамидками, распространявшими свои свойства на все клетки того же цвета, на которых они стояли. Сейчас же они стали кубиками, и, как следствие, теперь они могут лежать друг на друге, увеличивая эффект. Взгляните на скриншоты – и сразу поймете, о чем я говорю. Уничтожить стенку гео-кубиков просто – достаточно к ней подкинуть еще один кубик такого же цвета. На манипулировании кубиками и цветами и строится большая часть сюжетных миссий, там что ни бой – головоломка. А в бесконечных подземельях Item World все по-прежнему – стенок там не видать.



После прохождения каждого десятого этажа в Item World не только предлагают выйти из прокачиваемого предмета, но и даруют предмет, позволяющий сделать это в любое время.



Мао кидает зеленый блок к куче таких же – и вся куча исчезает. Путь открыт!

Зато теперь появился Class World. По сути, это тот же Item World, только бродим мы не в предметах, а в, хм, персонажах. Проходим забытые гео-кубиками под завязку этажи – повышаем характеристики подопытного. У нас только что появился еще один способ заниматься манчкинизмом!

Умения больше не учатся автоматически (с повышением уровня владением оружия) и не прокачиваются по мере их использования – и на то, и на другое надо тратить бесценную ману. Которую можно получить, как водится, убиением монстров (или в маленьких количествах – дорогущими снадобрями). Серьезнейший сдвиг в балансе, кстати! Ведь мана также используется и для перерождения (которое нужно для смены класса и/или получения больших бонусов в характеристиках), и для обращения к сенаторам.

Ну хорошо, признаюсь, сенаторами я их называю по привычке. Ведь действие Absence of Justice проходит в школе. Хорошо у меня получилось это скрывать до последнего, правда? Я, признаюсь, тоже очень боялась, что Nirron Ichi слабают – ведь в доброй половине аниме весь сюжет оказывается загублен школьными вставками – но, к счастью, изменения коснулись только антуража. Вместо Темной Ассамблеи теперь классная комната, а сенаторы переименовались в учителей – подумаешь! Сути дела это не меняет.

В общем, в «Дисгае» для получения чуть ли не всего самого интересного и нужного сперва надобно получить на это одобрение сенаторов. Само собой, здесь все демоны, и подкупать не просто не возбраняется – приветствуется! В глубинах рэндомных подземелий можно даже найти специальный секретный магазинчик, который торгует полезными для «переубеждения» сенаторов предметами. Сладостями там, золотыми слитками. Для тех, кто перевоспитанию не поддается, припасен хлороформ. Главное – чтобы голосов «за» было больше, чем голосов «против», а для достижения такого результата все способы хороши. Вплоть до физического истребления повернувших большие пальцы вниз сенаторов.

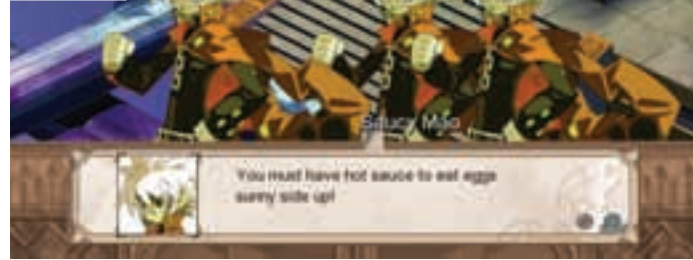
Потому что действительно нужно. Чтобы в магазине появлялись более крутые шмотки, чтобы можно было создавать персонажей новых классов (которые предварительно надо открывать прокачкой), чтобы, наконец, меня повидать – для всего нужно одобрение сената. А на одно только предложение рассмотреть каждый из этих вопросов тратится мана. И именно поэтому она – гораздо более ценный ресурс в Disgaea 3, чем когда-либо ранее.

В балансе тоже можно найти охапку изменений. Топоры, например, теперь куда полезнее, чем раньше, а магия – наоборот: без обильных инвестиций маны в развитие заклинаний они будут сильно уступать своим аналогам из предыдущих частей. Но это все, впрочем, мелочи.

Ну в какой еще игре вы найдете шестизначные бонусы от экипировки?



Совершенно неприличное количество времени убивается на разборки с подознанием Мао. Дедушка Зигмунд очень хочет перекинуться с ним парой ласковых.



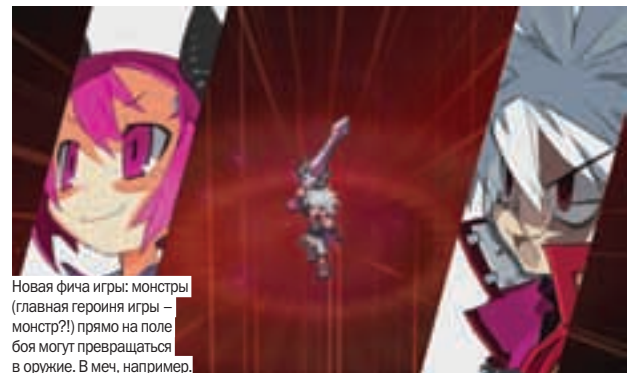
Примерно такие же незначительные, как прогресс визуальной части игры. Менюшки четче стали, ха-ха. А заклинания, даже самые пафосные, все равно спрайтовые! Да и текстурки на декорациях не бог весть что. Музыка Тенпэя Сато, как водится, хороша, а озвучка и вовсе заслуживает бурных аплодисментов (особенно у двух главных героев), но мы ведь ничего другого-то и не ожидали.

В завершение – что же можно сказать о третьей части? «Дисгая» как «Дисгая». Новая порция шуток, несколько шагов вперед в развитии боевой системы – вот и все. Самый большой недостаток игры – платформа, на которой она появилась. Вот не знаю ни одного человека (и демонов тоже таких не знаю), который бы не подивился, что «Дисгая», которая и на PS2-то всегда выглядела чуть ли не позорно, забыла на PS3. С теми же спрайтами, что и всегда.

Зачем надо было вынуждать меня покупать эту здоровенную черную хлебницу – чтобы я сыграла в ту же «Дисгаю», что и всегда?

Семь баллов. Ну, хорошо, и еще половину – за мое короткое в игре появление. Ведь игры с участием бесподобной и прелестной Этночки – такая редкость. **СИ**

Учителя в школе знатные – детки узнают, как правильно себя вести.



Новая фишка игры: монстры (главная героиня игры – монстр?!) прямо на поле боя могут превращаться в оружие. В меч, например.

КОММЕНТАРИЙ

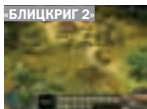
ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ



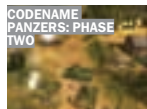
Disgaea 3 выглядит плохо. Удобное в отдельных случаях оправдание, мол, «не в графике счастье» здесь не сработает: когда графики, считай, нет вовсе, говорить о ценности сюжета и шутках сегодня даже как-то глупо. Disgaea превосходно сочетается с PSP, даже на DS она смотрится вполне убедительно. Впрочем, необходимо сразу обозначить различия: на портативных консолях вышли римейки, тогда как PS3 достался какой-то фансервисный фарс. Да, если попробовать забыть, что игра вышла на консоли нового поколения, можно по десятому разу восхищаться боевкой и прочим. Сценки всегда смешные, для фанатов сохранили японский вариант озвучки. Хватает и просто забавных моментов, вроде класса персонажей Sexy Teacher. Но! Лучше не забывать о том, что речь идет о PS3. И когда Sega показывает идеальную со всех сторон Valkyria Chronicles, стыдно ставить Disgaea 3 оценку выше семи баллов.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

БЛИЦКРИГ 2



CODENAME PANZERS: PHASE TWO



COMPANY OF HEROES



8.5



Огонек в центре явно на что-то намекает. Наверное, на то, что сейчас сюда ударит дальнбойная артиллерия.



СЕКРЕТ!

Если есть возможность организовать наступление на врага с противоположных направлений, а у неприятеля много артиллерии, попробуйте осуществить следующий фокус. Включите отображение радиуса стрельбы (обязательно, иначе можно ошибиться и подставиться под удар), после чего начните «танковые танцы»: подведите отряд машин к самому краешку радиуса стрельбы артиллерии, а пока она разворачивается в вашу сторону, атакуйте с тыла. Когда пушки почти развернутся, отведите атакующих и рвитесь вперед другой группировкой. Повторяя такие маневры, можно уничтожить опаснейшие гаубицы или противотанковые пушки, не дав им сделать ни одного выстрела. Жаль, что окружить противника удастся не всегда, часто он закрепляется у края карты, и тогда приходится придумывать что-нибудь новенькое.

Танки леса не боятся. Если только лес не слишком густой, конечно.



Операция «Багратион»



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Не каждой студии под силу успешно перейти от одного жанра к другому. Но, похоже, Wargaming.net из числа тех, кто не только не боится трудностей, но и преодолевает их с успехом. Что нам только на руку – надоели безликие RTS про Вторую мировую, пора попробовать что-нибудь новенькое!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy.real-time.historic

Зарубежный издатель:

не объявлен

Российский издатель:

«Новый Диск»

Разработчик:

Wargaming.net

Количество игроков:

до 2

Системные требования:

CPU 3 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Онлайн:

www.bagration-game.ru

Страна происхождения:

Беларусь

Когда минская команда заявила о своем желании сделать стратегию в реальном времени, многие удивлялись – «Зачем?». Ведь прежде Wargaming.net весьма успешно занималась пошаговыми стратегиями – на ее счету достаточно интересная и популярная серия Massive Assault, а также «Обитаемый остров: Послесловие». На таком фоне более логичным показался бы выпуск третьей Massive Assault или чего-то близкого по теме. А тут – на тебе, RTS, да еще и в декорациях, которые многим изрядно поднадоели, – Вторая мировая.

Но, если присмотреться, становится ясно – не все так просто. Взять хотя бы выбор сражений: разработчики отбросили в сторону изъезженные вдоль и поперек Сталинград, Курскую битву, высадку в Нормандии и взяли за основу операцию «Багратион», в ходе которой советское командование сумело переиграть немцев и наши войска одержали блистательную победу.

По какой-то причине прочие разработчики уделяли этой масштабной операции не слишком много внимания, хотя прямо или косвенно в «Багратионе» участвовали десятки тысяч

единиц техники и миллионы людей. Что ж, теперь упущение исправлено, но достойно ли выполнена контрольная работа по теме RTS?

Ответ однозначен – достойно. Начнем с первого вопроса – кампаний. Их две штуки – за СССР и Германию, соответственно. И хотя миссий всего по десятку, побывать придется в самых разных положениях. Мы будем стоять в обороне, атаковать укрепленные позиции противника, прорываться по гатям через болота, помогать своим выйти из окружения и прочая, и прочая. При этом на многие ситуации можно взглянуть с двух сторон: например, советским войскам ставится задача перехватить конвой с боеприпасами для осажденной крепости, немцам – защитить тот же конвой. Кто-то скажет, что это от лени и нежелания делать новые миссии, мы же

посоветуем скептикам сначала пройти и то, и другое, а потом уже предъявлять претензии.

При этом никогда нельзя знать наверняка, что будет дальше (если, конечно, вы уже не попробовали эту миссию пару-тройку раз). В тылу может внезапно «нарисоваться» мощная группировка противника, по беззащитной артиллерии нанесут удар с небес (о боги, почему я не подумал о зенитках?!), а с таким трудом уничтоженный отряд Nebelwerfer'ов (реактивных минометов немцев) заменится новым. Впрочем, так случается при срабатывании скриптов, но ход сражения ведь зависит еще и от поведения врага. И здесь тоже всех ждут сюрпризы. В средненькой RTS противник в одной и той же ситуации реагирует абсолютно одинаково; в «Операции «Багратион»» предсказать его поведение – задач-

Наскучила кампания? Добро пожаловать в быстрые битвы. Сразу предупреждаем – делали их с расчетом на то, что игрок уже поднабрался опыта, поэтому лучше начать на минимальной сложности, постепенно приучая себя к финтам и трюкам AI. И только потом уже переходить на среднюю. Высшая же станет настоящим испытанием даже для истинных хардкорщиков, но если вам и этого мало – попробуйте не использовать паузу, и тогда сполна ощутите, что побеждать – действительно наука, освоить которую под силу не каждому.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Кампания с разнообразными миссиями, серьезно подготовленный к боям с геймером AI, игра заинтересует как новичков, так и матерых стратегов.

НЕДОСТАТКИ Некоторая упрощенность геймплея, отдельные недоработки в поведении искусственного интеллекта.

РЕЗЮМЕ Вермахт еще не знает, что Берлин скоро падет. Советская Армия еще не верит, что все произойдет так быстро. Впереди у врагов по 10 миссий в кампании и бесчисленное количество столкновений в сценариях. И чью бы сторону вы ни приняли, знайте – скучно в «Операции «Багратион»» не будет. Рев танковых моторов, крики бегущей вперед пехоты, грохот разрывов бомб и снарядов еще долго будут преследовать каждого, кто запустит игру и останется в ней хотя бы на полчаса. Одна из лучших RTS по Второй мировой – наши поздравления создателям!



Слева: Противник разбит, и понтонная переправа будет нашей. Правда, скоро последует контратака, которую переживут не все...

Вверху: Рецепт успеха прост – соратники слева, мы – справа. Объединенными силами враг и был разгромлен.

Внизу: На дальние расстояния пехоту (как и пушки) лучше перебрасывать с помощью грузовиков, появляющихся по первому слову командира.

ка нетривиальная. Ради эксперимента автор переиграл один сейв три раза. В двух случаях рота танков неприятеля ударила в тыл наступающим войскам, а в третьем – пошла на штурм позиций союзников, окопавшихся в другой части карты. Победы мы добивались трижды, но с разными потерями.

Кстати, выбор линии поведения зависит не только от текущей обстановки, но и от уровня сложности (их три штуки). На легком практически ни у кого не должно возникнуть трудностей – AI искусственно ослаблен, врагов меньше, и они явно слабее игрока. На среднем с ходу побеждаешь не всегда, порой в первый раз ищешь все подводные камни, а во второй – разворачиваешься как следует. А уж на тяжелом – тут и говорить нечего. Наш «железный друг» творит чудеса: проводит неожиданные контратаки, внезапно нападает с тыла, прекрасно обороняется. Правда,

признаем – искусственный интеллект не идеален. Иногда он оставляет отдельные части (например, реактивные минометы) без прикрытия, иногда – бросается в лобовые атаки на самые укрепленные участки обороны, иногда – вытворяет еще какие-нибудь глупости. Но такое происходит редко, большую же часть времени чувствуешь: соперник попался достойный. Тем отраднее, когда удается переиграть его и увидеть на экране сообщение о победе.

А одержать верх можно, только умело распоряжаясь выданными ресурсами. Рекомендуем воевать так, будто имеющиеся у вас юниты – последние, и больше никто на поле боя не появится (меньше придется разочаровываться, надеясь на помощь добрых товарищей из Ставки и не получая ее). Зарубите себе на носу – закидать шапками неприятеля не выйдет, придется атаковать; только

прежде стоит хорошенько продумать, какими частями и с какого направления (не забываем про активную паузу). Бронетехника неплохо воюет с пехотой (только не подходи-те близко, гранаты еще никто не отменял), но пасует перед противотанковыми пушками. Авиация разнесет эти пушки в пух и прах, но стоит ей напороться на батарею зениток – пиши пропало. Зенитки, вроде бы, всем хороши, но огонь гаубиц или дальнбойной артиллерии из-за края карты не оставит от них и следа. Супероружия здесь нет (и не планировалось), поэтому придется более-менее варьировать тактику. К счастью, начальство порой подкидывает подкрепления, за захват и удержание ключевых пунктов вы получаете возможность вызывать подмогу (единственная дань «экономике», никакого сбора ресурсов нет, как и постройки базы – война, и только война), да и союзные подразделения иногда передаются вам после выполнения той или иной задачи. Впрочем, используя одну и ту же тактику, пройти кампанию (ни советскую, ни немецкую) не получится – не каждый раз позволят, скажем, наклепать на головы врагов эскадрилью бомбардировщиков или подбросить неприятелю сюрприз

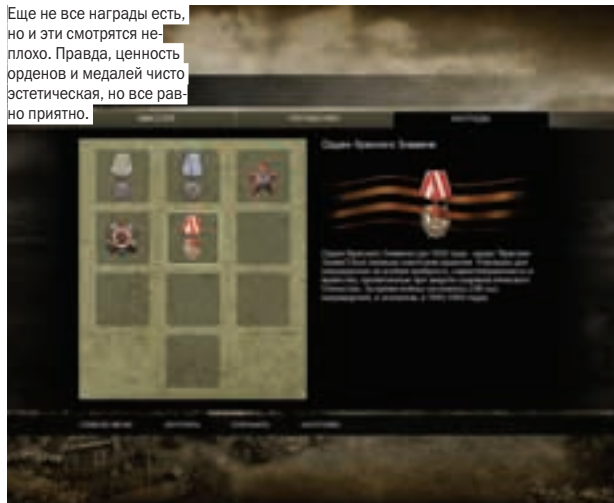
Бак подбит, все горит, и машина дымит... Война – это вам не игрушки, здесь все время кого-то убивают.



Грывать «корованы» не будем, просто уничтожим. Нечего боеприпасы своим подвозить!



Еще не все награды есть, но и эти смотрятся неплохо. Правда, ценность орденов и медалей чисто эстетическая, но все равно приятно.



За успешно проведенные бои игроку могут выдать награды – медали и ордена. При этом собрать весь комплект непросто, ведь придется везде победить с минимальными потерями. Так что если пожелаете иметь на виртуальной груди полный «иконостас», готовьтесь к тому, что отдельные сражения потребуются переигрывать, пытаться найти оптимальный путь к виктории.

в виде взвода-другого средних танков. Тем лучше – меньше будет однообразия и шаблонных решений.

Хотя обычно основные рода войск (пехота, артиллерия и бронетанковые войска) все-таки в армии есть. И чтобы вам легче было справляться с проблемами (и разнообразить прохождение), присутствует система апгрейдов. Например, можно увеличить дальность стрельбы пушек, поднять поражающую способность фугасных снарядов или дать танкам дополнительную броню. Конечно, это не значит, что улучшаемая характеристика поднимется в несколько раз, прирост обычно не слишком высок, но все же достаточно существенен, чтобы вы рано или поздно ощутили его на собственной шкуре, спасенной благодаря верному выбору.

Да-да, апгрейды можно (и нужно!) выбирать. Ведь на все специальных очков не хватает – даже после идеально проведенной миссии получится сделать два-три (в случае с пехотой, улучшения для которой дешевы, –

Справа: Остовы сгоревших машин не мешают проехать танкам, «тридцатьчетверки» просто размелют их в пыль.



Запустив «Операцию «Багратион», помните – перед вами игра, а не учебник истории. И не удивляйтесь, скажем, если вашим войскам удастся уничтожить больше танков Pz Kpfw III Ausf M, чем их было в вермахте за все годы войны. Парочка подобных «ляпов» вам обязательно встретится, но стоит ли обращать на них внимание? Да и найдется ли на это время в горячке боя?

Внизу: Авиация в игре очень сильна, жаль, вызов ее стоит дорого – как пара отрядов легких танков.



пять-шесть) улучшений. Но карт, где очки валяются как из рога изобилия, немного (обычно таковые встречаются ближе к финалу кампании, хотя есть и исключения). Поэтому решайте, что для вас важнее: пехота или танки, броня или дальность стрельбы.

А еще игра красива. Взрывы, пыль из-под танковых гусениц, разрушенные дома, обгоревшие остовы танков – все это прорисовано весьма качественно (для проекта, в котором на поле боя спокойно выходит больше полутора тысяч солдат, разумеется). Кроме того, благодаря высочайшему накалу действия (а также упомянутым красотам), начинает казаться, что играешь не в стратегию, а в экшн. При этом стратегичность никуда не пропадает, просто к ней добавляется новый компонент, выводящий проект на следу-

ющий уровень качества. И когда вокруг постоянно что-то происходит и каждую секунду приходится принимать судьбоносные решения, становится совершенно неважно, что нельзя выкопать окопы, расставить по полю мины или захватить вражескую бронетехнику. Все это игре можно простить, здесь и так есть чем заняться.

Да, скучно вам в «Операции «Багратион» не будет, а это – высшая похвала, которой только способна удостоиться настоящая стратегия. Стратегия, претендующая на то, чтобы стать первой в серии, заставляющая оторваться от монитора только тогда, когда миссии пройдены, награды получены, а будильник орет благим матом, «тонко» намекая, что пора бы и на работу. Отлично, Wargaming.net, просто отлично! **СИ**

СКУЧНО ВАМ ЗДЕСЬ НЕ БУДЕТ, А ЭТО – ВЫСШАЯ ПОХВАЛА, КОТОРОЙ ТОЛЬКО МОЖЕТ УДОСТОИТЬСЯ НАСТОЯЩАЯ СТРАТЕГИЯ.

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА

ИЗ РОССИИ
С ЛЮБОВЬЮ

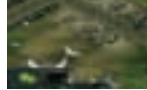


ПОХОЖИЕ ИГРЫ

CLOSE COMBAT



SUDDEN STRIKE



COMPANY OF HEROES



8.0



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy.wargame.real-time

Зарубежный издатель:
не объявлен

Российский издатель:

«Руссобит-М»/GFI

Разработчик:

GFI Russia

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 1024 RAM,

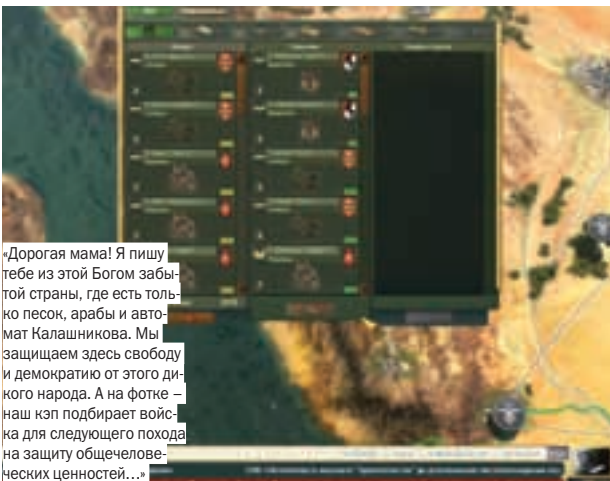
128 VRAM

Онлайн:

www.warfaregame.ru

Страна происхождения:

Россия



«Дорогая мама! Я пишу тебе из этой Богом забытой страны, где есть только песок, арабы и автомат Калашникова. Мы защищаем здесь свободу и демократию от этого дикого народа. А на фотке — наш кэп подбирает войска для следующего похода на защиту общечеловеческих ценностей...»

Все вокруг колхозное, все вокруг мое

Не самая э-э... этичная традиция компьютерных варгеймов — тащить, что плохо лежит — почему-то очень любима разработчиками.

Вот и в Warfare можно захватывать опустевшую вражескую технику, когда личный состав либо удрал, либо уничтожен.

Смотрится это довольно красиво: подбитый танк или БТР некоторое время способен гореть, и пока он не потухнет, залезть «в салон» нельзя. Управиться с техникой сумеют, разумеется, только полностью укомплектованные экипажи с бойцами-водителями... Слить несколько неполных команд, чтобы набрать экипаж танка прямо на поле боя, увы, не получится.

Можно разжиться и тяжелым пехотным вооружением — ничейными гранатометами, пулеметами и снайперскими винтовками. Причем прихватывать те или иные трофеи способны только бойцы подразделений, которым это оружие положено по штату. Они свободно подбирают и отечественное добро (произведенное в США), и чужеземное (ну, разумеется, российского производства — минутка рекламы!).

Warfare

«Вперед, ленивые скоты, или вы хотите жить вечно!?» — эти слова безымянного сержанта, предположительно, морской пехоты США можно было бы поставить эпиграфом к Warfare. Выполняя каждое новое задание раздражающе вальняжного командования, мы вляпываемся в очередную переделку, достойную хорошего боевика.

Наша сегодняшняя арена — Ближний Восток. Мы в Саудовской Аравии. Дарим этой несчастной стране свободу и права человека, несмотря на упорное сопротивление местного населения. Да, мы, скромные герои в беретах, тут как тут, несем демократические ценности, а заодно по девять грамм свинца каждому, кого они не устраивают.

Дает нам жадное командование около роты: 5-6 отделений пехоты, несколько броневиков, иногда танк или БМП. Мы бережем своих бойцов, а они постепенно учатся и становятся все круче да круче. Скажем, личный состав какого-нибудь транспортного средства, переживший несколько стычек, просто на вес золота, и в горячей схватке приходится в оба глаза смотреть, чтобы наши пехотинцы прикрывали экипаж подбитой машины — опытные вояки дорогого стоят. А с бронетехникой — шут с ней, новую дадут: налогоплательщики (американские) стерпят.

Тех героев, что двинут с нами в пекло, подбираем сами. Можно рискнуть ветеранами или набрать новичков — хватило бы места и очков.

Эти самые очки — своеобразный кредит доверия от командования: чем быстрее и с меньшими потерями мы порубим в капусту все, что шевелится, и выполним задание — тем больше очков добудем, но чем больше парней и дорогостоящих железок при этом потеряем — тем сильнее разочаруем руководство. В целом — перед нами классическая схема кампании, знакомая еще по Panzer General.

Подобрав войска для очередной миссии, жмем кнопку «готов» и оказываемся на тактическом поле. Обычно надо спасать какого-нибудь хорошего шейха, разминировать плохое минное поле или обеспечивать продвижение колонн с топливом и боеприпасами. В общем, обычная работа для локального конфликта, где нет фронта и тыла, а война — везде.

Заскриптованный боевик

Миссии организованы великолепно. Для начала — большинство из них психологически построены, как сцена в хорошем блокбастере. Мы беспечно едем на танках и БМП по дороге... звучит тревожная музыка... и вдруг выскакива-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Со всех точек зрения цельная, качественная игра, в которой не к чему придраться – будь то графика, диалоги, происходящее на поле боя или управление.

НЕДОСТАТКИ Отсутствует такой показатель, как мораль подразделения, сомнительно реализованы системы ранений и повреждений техники, а еще мы, к сожалению, воюем только за американцев.

РЕЗЮМЕ Игра сделана с душой, а главное – с большим вкусом. В ней есть множество мелочей, которых часто не хватает современным стратегиям. Так, на карте внизу бегущей строкой даются «новости», нагнетая напряжение. Все переговоры – замечательный образец сочного казарменного юмора. Морпехи так прыгают через забор, что залюбуешься. И реализм в хорошем смысле этого слова, и управление войсками также выше всяких похвал. Конечно, не обошлось без серьезных недочетов, но очень хочется верить, что перед нами первая игра в длинной серии – ведь на этом движке можно воссоздать многие конфликты XX– XXI веков.

Лечимся и чинимся

Особая статья в игре – восстановление юнитов на поле боя. Привести в порядок удается все – и людей, и машины. Причем для техники имеется запас ремонтных материалов – какие проблемы, болтаются в танке несколько запасных бронелистов, вылезли да и приварили новые. Все так делают! Хотя, конечно, машину (особенно «Хамви»!) можно довести до такого состояния, что этот дуршлаг и латать-то уже будет незачем. Понятно бы было, касайся это только мелких поломок – ну там, колесо сменить, траки на гусеницах восстановить... Примерно та же история и с ранеными. Если подразделение некоторое время находится не под огнем, а в спокойном и укромном месте – пострадавшие довольно быстро регенерируют и возвращаются в строй. Эта информация должна бы взволновать наше министерство обороны! Потенциальный противник освоил регенерацию! На самом деле, жаль – эвакуация раненых могла бы стать важной частью тактики, обеспечивая нашего командира роты маленькими задачами.



Вверху: «Перебив человек тридцать бандитов, наши парни занялись разминированием дороги, хотя после нас по ней все равно вряд ли кто-то будет ездить – потому что больше некуда...»

Слева: «У самого поселка, мама, мы наткнулись на группу русских БТР-ов... Мам, а разве у повстанцев бывают БТР-ы?..»

Внизу: «К счастью, нас вовремя выручили вертушки, присланные удивительно добрым сегодня командованием! Вот мне интересно только, почему это шоу позиционировали как «разминирование дороги»?!»

ние» мы вправе взять определенное количество юнитов – скажем, один танк, два БМП, три БТР, пару джипов, четыре пехотных отделения (причем пехоты маловато, поскольку она очень быстро кончается). У пехотинцев разная специализация: так, рейнджеры хороши против вражеской пехоты, к тому же умеют штурмовать здания; морпехи – универсалы; кроме того, есть саперы, незаменимые, если нужно что-то разминировать или заминировать; специальные противотанковые и противовоздушные расчеты и, наконец, снайперы.

Конечно, за всеми этими подразделениями стоит старый-добрый принцип «камень-ножницы-бумага», но сам по себе он вовсе не плох. Жаль другого – еще со времен Close Combat снайперов и тому подобных узких специалистов игроки берут весьма редко, поскольку в «слотах» для соединений они занимают целую ячейку, а пользы приносят куда меньше, нежели полноценное отделение. В Warfare, где мы жестко ограничены количеством юнитов, которые можем взять с собой, дела обстоят еще

ют злые арабы! И давай по нам лупить! Мы тоже в долгу не остаемся. Они лезут и лезут со всех сторон, жмут, жгут танки... Крышка? Нет! Спокойно, крышки не будет! Словно бы утешая, игра подбрасывает нам подкрепление – подкидывает дровишек в затухающий бой, вселяя новую надежду. Подмога бывает разной – начиная от налета «добрых вертушек», наносящих точечные удары по мирным жителям, и заканчивая возможностью самому выбрать, чем же «подкрепить» своих ветеранов.

Причем в ходе боев нас не покидает ощущение, что идет настоящая война. Как говорил небезызвестный Лютик, «порядка на войне не больше, чем в охваченном огнем борделе». Что ж, в данном случае мы чувствуем это на своей шкуре. У командования постоянно случаются какие-то неурядицы – то вертолет собьют не вовремя и шейха придется перевозить непонятно на чем, то десяток повстанческих танков на цыпочках прокрадутся в город, который мы должны зачистить, и вдруг каааак прыгнут! Словом, вся эта неразбериха воссоздана авторами игры мастерски.

Хотя, конечно, пятна есть и на солнце. Миссии выверены потрясающе, перепалы на строения, динамическая боевая обстановка, все прекрасно... Но это жесткий скрипт без всяких признаков AI, а потому мы незаметно начинаем заниматься «правильным» прохождением игры... Второй, третий раз... Увы, увы. На третий чувствуешь себя героем «Дня сурка» – пять, шесть, сейчас выйдет танк, семь, восемь, переходим дорогу, девять – пошли наши вертолеты, звучит смешная фраза, которая уже достала... Жаль. Действительно, жаль.

Особенно потому, что атмосфера игры целостна, «боевиковая» стилистика вполне выдержана. Тут и замечательные «отбойные» реплики солдат, которые слышишь, отдавая приказ, – то им «на две минуты работы», то они «провозятся до вечера». Что уж говорить о диалогах. В общем, настроение игра создает великолепно, портит его только жесткое сценарное прохождение.

Ротное хозяйство

Но довольно лирики. Итак, в нашем распоряжении рота с частями усиления. «На зада-





Мне пришлось наблюдать, как один геймер учил другого играть в Warfare: «Тааак... Теперь берешь правее... осторожнее, тут у них засада, отлично, давай дальше... внимание, там БТР... Да потом ты его захватишь. Сейчас некогда! Теперь заходишь за этот дом... И прикажи им идти туда. Забор? Вот именно, что забор – смотри, как они красиво прыгают!!!»
Они правда красиво прыгают через забор – у меня прыгали раз семь, пока я не нагляделся.

хуже: из жалких четырех ячеек уделить одну снайперу или противотанковому расчету – безумное расточительство.

Как тут не вспомнить Warhammer 40,000: Dawn of War? Там простое пехотное отделение можно усилить тяжелым вооружением. Причем каким именно – решаем сами. Вот и тут, имей мы право присоединять части поддержки к обычной пехоте, удалось бы и систему набора войск на операцию сохранить, и вспомогательные отряды сделать гораздо более востребованными.

Остальные юниты также обычны – джипы, бронетранспортеры, БМП и вертолеты. В объемистом перечне техники особо следует отметить одного железного коня, в описании поименованного, ни много ни мало, «героическим пахарем войны» – легкобронированный джип «Хамви». Не знаю, такой ли он пахарь в реальности, но игрок обязан брать несколь-

Вверху: «Мне кажется, у полковника сегодня день рождения... Или кто-то недосмотрел в штабе – два подкрепления за день – это круто! Нам подбросили по отделению рейнджеров, морпехов, саперов и еще противотанковый расчет».

Внизу: «Наконец, после тяжелого боя, мы принесли мир, процветание, свободу, демократию в эту страну! Говорят, завтра будет не разминирование, а патрулирование... Ох...»



Боезапас про запас

Пули да снаряды подсчитываются скрупулезно, что, памятуя о количестве наших юнитов, в принципе нормально. Мы можем приказывать отдельным подразделениям экономить те или иные виды боеприпасов. Считаются даже столь важные в современной тактике дымовые гранаты, без которых в голой пустынной местности просто никуда.

Конечно, такого, чтобы остаться в бою без патронов, не бывает, а вот всякая экзотика, вроде противотанковых ракет, заканчивается с удручающим постоянством. Разумеется, пытаться подбить танк из винтовки – дело зряшное. Для бронированной вражеской техники нужны более полновесные «гостинцы».

Очень проста и интересна схема пополнения боеприпасов: пехотинцы автоматически экипируются ими до максимума, залезая в бронетранспортеры. Танкистам гораздо хуже – им нужна специальная машина снабжения. К счастью, это авто не выезжает на передний край к танку – достаточно поставить его в укрытии, дать приказ на снабжение, и все находящиеся в определенном радиусе получат полный боекомплект.



ко этих машин для каждой миссии... И, мне кажется, – специально для того, чтобы получать минусы, потому что пахарей всегда жгут. Даже если в самом тылу джипики припрячешь – дикие арабы специально выскочат и все равно их спалят.

За доллары! За Буша!

Управляться с игрой удобно: все просто, все на своем месте. Мы вправе задать для каждого юнита на командной панели тип строя (разомкнутый или плотный); поведение – агрессивное, обычное, оборонительное; отдельно можем дать приказ об использовании укрытий – и пехота залажет, а передвигаться будет только ползком.

В общем, обычное, хорошее управление... Разве что вот младшие командиры не проявляют инициативу (к месту или не к месту) – не бросаются ни с того ни с сего в атаку, их нельзя прижать к земле ураганным огнем, да и отступать сами по себе они не умеют. И если неуместная инициатива пока довольно экзотический зверь в наших варгеймах, то уж без отступления или полной деморализации современный бой представить себе невозможно. Несмотря ни на какой огонь, ваши морпехи пойдут вперед, подчиняясь приказам, и тупо умрут на пулеметах. Печально.

Кстати, отсутствие морали здорово обеднило и тактику – солдатам совершенно все

равно (в отличие от техники, разумеется), с тыла стреляет по ним враг или с фронта – местоположение укрытий, увы, тоже не важно.

Зато динамика в сражении просто великолепна! Бой идет достаточно быстро, чтобы не приходилось временами скучать, как в Close Combat, но войска и не гибнут от муравьиного геноцида, как в «Противостоянии». В результате мы получаем игровой процесс, подобный Company of Heroes или Dawn of War – и быстро, и управлять войсками вполне успеваешь, не отдавая заветной паузе столько времени.

Похвальное слово

Пусть игра и не откроет ничего особенно нового в жанре, но она цепляет сразу и не отпускает до конца последней, двенадцатой миссии. Быстро забываешь, что несешь демократию очередным несчастным, и начинаешь душой болеть за простых американских парней, которые, кроме невесомой демократии, тащат по тридцать килограмм снаряжения, и на свою беду оказались под твоим началом. Игра очень колоритна, причем во всем, а подобными вещами несчастно балуют стратегов – тут и прекрасная графика, и великолепная анимация, и отличная музыка и бесподобные диалоги в духе: «Эй, сухопутные! К вам санинспектор! Руки все вымыли?». **СИ**



СПЕЦНАЗ 2

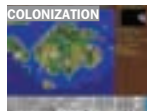
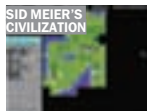
Охота на олигарха

реклама



© 2008 «Плюс Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com, 119119 Москва, 2-й Родинский проезд, д. 1. e-mail: info@playten.com
© 2008 «Бестейк». Все права защищены. www.russobi-m.ru. Отдел продаж: office@russobi-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

PLAYTEN

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

8.5



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

» Sid Meier's Civilization IV Colonization

В далеком 1994 году появилась игра «Колонизация» и мгновенно завоевала сердца любителей творчества Сид Мейера и «Цивилизации» в частности. При похожей на Civilization схеме, тогдашняя новинка обладала замечательными особенностями, принципиально меняющими геймплей. И вот через почти полтора десятилетия игра вернулась к нам в совершенно новом облике.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PCЖанр:
strategy.turn-based.
historicЗарубежный издатель:
2K GamesРоссийский издатель:
«1С»Разработчик:
FiraxisКоличество игроков:
до 12Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 512 RAM,
64 VRAMОнлайн: www.2kgames.com/civ4/colonizationСтрана происхождения:
США

Все профессиональные Черные властелины, Наполеоны и Чингиз-ханы привыкли к простому и законному началу карьеры. Вступая в жизнь с одним рабочим или «сараем», мы из ничего создаем империю. В Colonization же нами с ходу берется командовать какой-то наглец. Он называет себя английским королем и, кажется, не спит ночей, придумывая, чем бы еще насолить подданным (то есть, в данном случае, нам!).

Старый дедушка Коль был веселый король

Король повышает налоги, втягивает в дурацкие войны, а иногда не брезгает и прямым попрошайничеством «на булавки». Сид Мейер добивается своего – к концу игры уже очень хочется наступить монарху на ногу или хотя бы плюнуть на спину.

Хотя, конечно, эта сказка имеет счастливый конец. К сожалению, мы не вторгнемся в старую-добрую Англию с пятью дивизиями индейцев и не выбросим надоедливую королю из окна, как очень бы хотелось. Но нам позволено хорошенько отвести душу, перебив всех его приспешников, и полюбоваться на то, как негодай, рыдая, смиритса с обретением нами независимости.

В начале славных дел

Но пока до этого еще далеко. Начинаем мы игру с жалкой каравеллой, в которой сидят лишь вольный лесоруб да будущий колонист с мушкетом. Тащиться через океан, доедая любимые бутинки и гадая, не промахнулся ли мимо нового континента, не придется. Обычно, проплыв всего пару квадратов, мы обнаружим гостеприимный американский берег. И тут нам, как полагается первопроходцам и завоевателям, откроется масса возможностей. Мы строим первый город (причем лучше его возводить не абы где, а, немного поморщив головную кость, выбрать место поинтереснее) и развиваем бешеную деятельность – знакомимся с индейскими вождями, обучаем колонистов премудростям жизни в Новом Свете, распахиваем поля вокруг города, строим дороги и охотничьи сторожки...

В игре, что непривычно, рядом есть соседи – между прочим, коренное население этого континента. Но индейцы поначалу – сама доброта и мягкосердечие. Разве что изредка смущенно укажут, мол, не надо бы мостить дорожку рядом с их вигвамами, потому что у них тут испокон веков охота на ценного бобра. Одна-

Игра очень хороша, но есть в ней и досадные недостатки – с ростом населения городки почти сливаются в единый мегаполис... Хотя реально область эксплуатации города не изменяется. Да, коричневый великан в центре совершенно безопасен – это гарнизон.



ко за скромную сумму вожди готовы забыть о бобрах навсегда. В остальном – они принимают скромные подарки и особенно не беспокоят, а вот их побеспокоить очень даже стоит. От индейцев масса пользы, надо только уметь их готовить. Во-первых, можно попросту сжечь их поселки и отнять деньги, которые эти скопидомные дикари коварно прячут. Во-вторых, есть хорошие шансы обратить коренных жителей с помощью специальных миссионеров, тогда цивилизующиеся аборигены прибегут к нам и станут гастарбайтерствовать. В-третьих, неплохо бы отправить к краснокожим колониста на учебу, и те быстренько дадут ему какую-нибудь полезную профессию – рыбака или хлопкороба. Но в целом индейцы – это так, развлечение для начала игры, поскольку есть куда более неудобные соседи.

В нашем доме появился замечательный сосед

Увы, мы не одни в Новом Свете: в игре четыре нации, довольно жестко отстаивающие свои интересы. С европейцами придется воевать – потребуется возводить стены вокруг городов и обучать солдат. На море тоже не все гладко – ваши пиратские корабли могут атаковать вражеские суда и захватывать чужие грузы. И это без объявления войны! Хотя обидчивые соседи вполне способны счесть такое поведение не слишком добрым и развязать войну.

Что новенького?

По сравнению со старой «Колонизацией» изменений в игровом процессе очень немного. Добавили конюха, необходимого для выращивания лошадей. Политика стала более интересной и логичной.

Да, теперь мы в колониях тоже можем строить линейные корабли, а значит, они есть уже не только у английского экспедиционного корпуса.

«Ветеранские» способности отныне приобретают не только войска, но и морские суда. Появилась область культурного влияния вокруг города – и если индейская деревенька попадет в такую область, ее можно превратить в собственное поселение.

Колонисты больше не тратят молоточки при преобразовании земель, а для снаряжения военного юнита нужно не по полсотни лошадей и мушкетов, как раньше, а всего-то по семнадцать.

Зато значительно изменен интерфейс. Он стал действительно очень удобным. Рядом с поселением показывается, какое здание тут строят, а загрузить и разгрузить корабль или фурун можно, не заходя в панель города, прямо на стратегической карте.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепный новый интерфейс, очень удобное управление, все замечательные находки старой доброй «Колонизации» бережно сохранены.

НЕДОСТАТКИ Это все та же игра, которой уже больше десяти лет. Значительно устарел жанр, а с ним вместе и его основные приемы.

РЕЗЮМЕ Для многих геймеров, многие годы кликавших по страшным пикселям, – это огромный подарок, привет из детства или юности. Встреча со старой любимой игрой, которую снабдили красивыми картинками и удобным управлением. Это почти Civilization, за двумя важными исключениями – во-первых, мы не самостоятельная страна, а связаны сложными отношениями с метрополией. Во-вторых, кроме домиков из «Цивы» имеем еще специалистов, работающих в этих домиках, и определенные товары, которые они производят.



Добрые соседи-индейцы время от времени нас развлекают – исполняют под городскими стенами свой воинственный танец.

Слева: Места, где японские... тьфу, американские рыбаки безжалостно истребляют редких морских животных, теперь обозначены на карте лодочками. Кстати, странно, что рыбной ловле в игре уделено не так много внимания, ведь за Ньюфаундлендскую банку в свое время отремело немало «селечных войн». Недаром, когда английский король спросил у будущих колонистов, что они намерены делать в Америке, те ответили: «Ловить рыбу!».

Дом, который построил Джек

Дело в том, что, в отличие от обычной «Цивилизации», здесь у нас есть не только город с окрестностями и добываемыми там деньгами да пробирки с синей «научноемкой» жидкостью. Тут нам придется еще и увлеченно следить за тем, что умеют и чего не умеют наши жители, поскольку все производство совершенно натурально (не в смысле естественно, а в значении натуральное хозяйство). Шахтер выдал на-гора руду, кузнец из нее сковал инструменты, оружейник из инструментов собрал мушкеты, тем временем ковбой вырастил лошадей из хлеба, который в поте лица возделывал фермер, а солдат сел на лошадь, взял мушкет и поехал завоевывать новые земли.

В общем – что-то вроде большой пошаговой The Settlers, осложненной, правда, тем, что профессии надо изучать, так как являются к нам колонисты девственно невежественными.

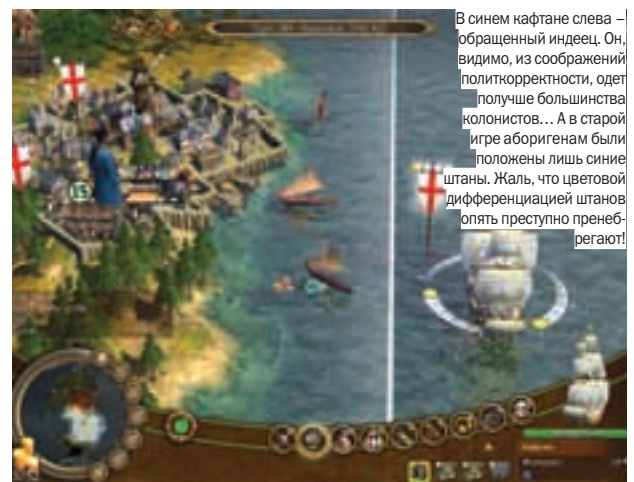
Отдельная головная боль – обучение новых специалистов. Ведь колониста надо поместить в школу и ждать, пока он выучится чему-то путному, а все это время его придется кормить.

Однако далеко не сразу мы сможем позволить себе такую роскошь, как «выращивание» квалифицированных мастеров. К счастью, в начале игры к нам в колонии нет-нет да и попросится какой-нибудь умелец, которому невесело живется в Англии. Его надо только перевезти в наши дикие земли и пристроить к работе по специальности.

Как и в «Колонизации» образца 94 года, главная проблема в разгар игры – это недостаток «выращивателей» табака, сахара и хлопка, поскольку колонисты самостоятельно осваивают эти специальности мало того, что не очень споро, так еще и лишь при некотором везении. Хорошо, если у вас под боком живут добрые индейцы, которые согласятся научить уму-разуму. А ну как нет? Вот так обычно и начинаются «Табачные войны». Не раз и не два, заметив, как в чужой город шмыгнул специалист по выращиванию табака, я затевал войну с соседями. Но тут, конечно, главное не зевать – игра стоит свеч, только если этот парень возьмет мушкет и двинет на защиту города. Но он ведь же может и смыться! И тогда впору ругаться и рвать последние волосы: столько сил потрачено на осаду, а главная цель, человек, умеющий выращивать табак, – сбежал-а-а-а!

Ну а в крайнем случае можно купить необходимого позарез кузнеца, пусть и втридорога. Кстати, этот самый кузнец лучше трудится не на голом месте: если создать ему все условия и построить домик, он выдаст гораздо больше инструментов.

Радостное событие – прибыл галеон из Старого Света с новой партией ценных специалистов на борту.



В синем кафтане слева – обращенный индеец. Он, видимо, из соображений политкорректности, одет получше большинства колонистов... А в старой игре аборигенам были положены лишь синие штаны. Жаль, что цветовой дифференциацией штанов опять преступно пренебрегают!

Окно города почти прежнее, разве что стало удобнее. Снизу – товары. Слева – здания и работающие в них граждане. В новой игре рядом с домиками обозначено, сколько человечков там может трудиться. Справа – земли вокруг колонии, где добываются нужные ресурсы.



Панель европейской торговли. Здесь можно разгрузить корабль, продать товары, а затем взять на борт нужных людей и заполнить трюмы всем необходимым в Новом Свете.



Произведенные товары – главный источник нашего дохода. Сначала торгуем тем, что ловим и выращиваем. Причем, прежде чем продать, например, сотню единиц руды, надо загрузить ее в специальную ячейку в трюме корабля, а всего у каравеллы таких ячеек две. Более вместительные плавсредства здесь, конечно, есть, но их еще надо построить. Заметим, игра очень «фактурна»: мало того что всегда можно проследить судьбу каждого своего гвоздя, этот гвоздь почти существует физически.

Со временем хозяйство увеличивается, и мы начинаем из сырья производить уже настоящие товары: из табачных листьев – сигары, из сахара – ром, из шкур – шубы, из хлопка – ткань. Это все стоит намного дороже и потому гораздо доходнее. Однако цены на товары в Англии неизбежно падают, но потом мы строим специальный домик – таможеню – и торгуем со всем светом, а до метрополии нам и дела нет.

К тому же некоторые товары корыстный король запрещает к продаже, если не дать ему денег. Так что интерес к исторической родине понемногу исчезает, и приходит пора задуматься об отделении от надоедливго тирана.

Люди уже обучаются на месте, корабли, пушки, мушкеты тоже делаются в Новом Свете – старый дом совсем не нужен.

Время колокольчиков

Главное блюдо в игре – это Война за Независимость. Дело в том, что в каждом нашем городе есть особое здание – ратуша. И в нем некий человек может выковать «колокола свободы». Эти колокольцы очень полезны! Они позволяют получать бонусных лидеров, которые приносят всякие приятности, а иногда даже обеспечивают бесплатными юнитами. При большом количестве колокольчиков город получает плюсы к производству – колонисты начинают изготавливать больше товаров. Наконец, наличие колоколов позволяет горожанам проникнуться сочувствием к идее независимости и встать на вашу сторону, когда начнется война за эту самую независимость. Ведь игра заканчивается грандиозным шоу – приплывают «красные мундиры» и пытаются добрым словом и хорошей пулей убедить нас присоединиться к метрополии.

Мораль

Итак, король повержен, и можно немножко порассуждать о том, чем же хороша эта игра. Да в первую очередь, как ни странно, сюжетом, которого... вроде как и нет, во всяком случае,

Вот с этого уголка суденышка мы и начнем завоевание нового континента. И вся наша армия – солдат да лесоруб.

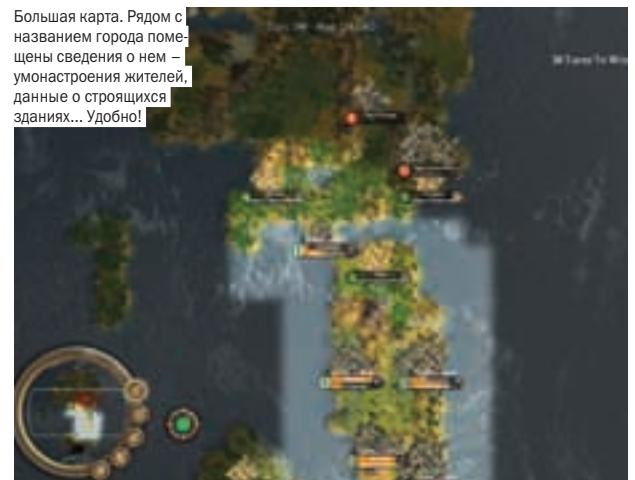


ВАШИ ПИРАТСКИЕ КОРАБЛИ МОГУТ АТАКОВАТЬ ВРАЖЕСКИЕ СУДА И ЗАХВАТЫВАТЬ ГРУЗЫ. И ЭТО БЕЗ ОБЪЯВЛЕНИЯ ВОЙНЫ! ХОТЯ ОБИДЧИВЫЕ СОСЕДИ СПОСОБНЫ ДАТЬ АССИМЕТРИЧНЫЙ ОТВЕТ.

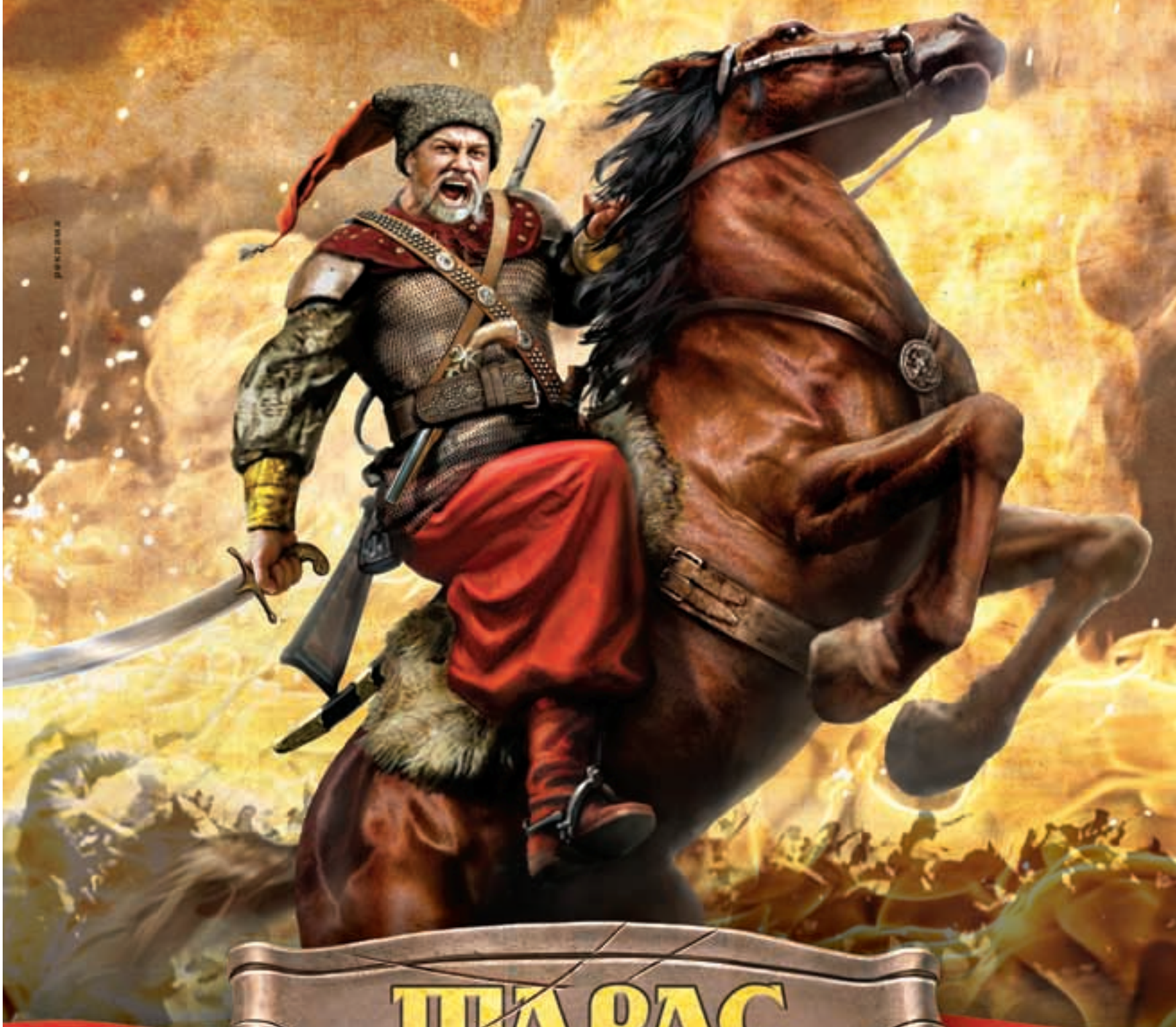
на первый взгляд. История, не навязываемая геймеру, а совершающаяся как бы исподволь, так что ее хода почти не замечаешь – штука редкая. Между тем само мироустройство игры словно бы подталкивает нас к движению в определенном направлении. Так выстроен многогранный мир великолепной Mount & Blade, таковы внутренние законы Colonization. Здесь сама логика игры ведет нас от одного этапа к другому, предлагая при этом удивительно разнообразие сюжетных перипетий.

В остальном же – мы имеем традиционную Civilization с углубленным микроменеджментом отдельных поселений. Который, конечно, быстро наскучит, но тут секрет прост – не надо строить слишком много городов, игра приспособлена, скорее, для интенсивного освоения территории, чем для экстенсивного. **СИ**

Большая карта. Рядом с названием города помещены сведения о нем – умонастроения жителей, данные о строящихся зданиях... Удобно!



РЕКЛАМА



ШАРАС БУЛЬБА

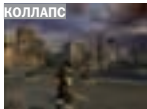


© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World Forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

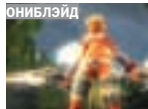
КОЛЛАПС



PIPELINE



ОНИБЭЙД



6.5

Симбионт (The Swarm)

В этом году отечественные разработчики решили с наскока освоить новые для себя жанры TPS и слэшера. Старания авторов «Симбионта» и «Коллапса» обнадеживают: похоже, наши команды скоро и в консольных жанрах смогут состязаться с западными коллегами.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PCЖанр:
actionЗарубежный издатель:
«Бука»Российский издатель:
«Бука»Разработчик:
TargemКоличество игроков:
1Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 512 RAM,
256 VRAMОнлайн:
www.theswarm-game.ru
Страна происхождения:
Россия

О

чевидно, от сравнения с украинским «Коллапсом» «Симбионт» не уйдет. Расставим сразу точки над i: геймплей в игре вышел попроще, враги поскучнее, а графический дизайн отстает по всем параметрам. Тут что ни уровень – непонятная коричневая свалка, что ни враг – уродливый зеленый червяк. В игровых локациях не узнаешь Москву – все уровни выглядят одинаково блекло и почти не содержат узнаваемых достопримечательностей. Тем не менее, игра сделана неплохо – особых багов не замечено, механики достаточно интересны, а в отношении технологий она даже обгоняет украинскую соперницу.

Для разнообразия апокалипсис в игре решили объяснить не ядерной войной или катастрофой на АЭС, на этот раз вина возложена на инопланетных захватчиков. С точностью Ванги разработчики пророчествуют: 12 декабря 2008 года на Землю нападет Рой – раса внеземных существ, которая путешествует по вселенной и пытается поработить все, что подвернется под их горячее щупальце. Лондон пал, Париж остался в руинах, Москва сгорела дотла. Только силы сопротивления пытаются дать врагу отпор. Но главный герой – не из их рядов. В игре он появляется страдающим от амнезии (куда ж без амнезии) и понимает сначала только одно: пришельцы поработали над его ДНК и скоро он сам превратится в одного из захватчиков. Пока этого не произошло, наш инфицированный подопечный отправляется в госпиталь, где собирается найти лекарства от инопланетного вируса.

Справа: YOU'RE DOING IT WRONG.

Прокачка в «Симбионте» сопровождается мини-игрой в духе Pipeline. Ей уделяется избыточное внимание: из шести часов прохождения хотя бы один вы точно проведете за перекладыванием палочек на поле. Работает ребус примерно так же, как и режим хакерства в Bioshock: вы пытаетесь соединить две точки в разных концах игровой сетки, раскладывая по ней «трубы» разной формы. Если получилось – выбранное умение становится более мощным или менее энергоемким. Детали труб разбросаны по уровням самой игры, но за нудное мини-задание обычно принимаешь не тогда, когда нашлись подходящие элементы, а разве что от нечего делать, причем раза три за всю кампанию. Впрочем, иногда этих заданий не избежать: ближе к концу подобным образом приходится взламывать замки.



Удачный ракурс, уместно размытый задний план, да и модельки солдат неплохи. Все-таки сюжетные ролики тут сделаны недурно.

Поисками этого препарата мы большую часть игры и занимаемся, а мешают нам как внеземные чудища, так и сами повстанцы, которые принимают героя за одного из захватчиков. Такому простому и прямолинейному сценарию искренне радуешься – наконец-то не требуется читать многотомную предысторию и запоминать имена десятка побочных героев. Мы, в кои-то веки, понимаем, куда и зачем идет персонаж, и можем спокойно вживаться в его, пускай банальную, роль. Тем более что сюжетные ролики сделаны довольно качественно.

Первое время мы отстреливаемся из автомата или дробовика (взять можно только что-то одно) и отбиваемся обломком трубы, дубинкой либо мечом. Но в процессе своих

заскриптованных мутаций герой обрывает инопланетной броней и получает новые умения – сначала открывает в себе способность видеть в инфракрасном спектре, потом учится входить в режим «ярости», усиливая урон от ближних атак, дальше выращивает щит, отражающий пули, и, наконец, обзаводится встроенным в руку бластером и клинком. Повторяем: все это происходит по сюжету, благодаря прокачке можно только развить уже полученные навыки – элементы RPG в игре прикручены скорее для проформы. Только один прием из своего арсенала безымянный протагонист пронесет через все ступени развития: пинок выполняется, ни много ни мало, правой кнопкой мыши и используется постоянно. Этим способом, например, очень удоб-



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Игра выглядит законченной, а все боевые механики удачно работают; мутации главного героя разнообразят прохождение, да и графика достойная.

НЕДОСТАТКИ Навыки игрока не решают исход боя; дизайн уровней и монстров скучноват; даже прокачанный персонаж не слишком силен.

РЕЗЮМЕ Боевая система оказалась несбалансированной, а победа в схватке зависит не столько от ваших умений, сколько от количества здоровья и маны. Тем не менее, короткая кампания «Симбионта» за шесть часов надоесть не успеет – благо, постоянно появляются новые навыки, что и оживляет геймплей. Прокачка как таковая, правда, особой роли не играет – герой мутирует согласно ходу повествования.



Слева: На этой стадии развития земным оружием уже не пользуешься: герой успел отрастить бластер и клинок.

Вверху: Сам персонаж выглядит отлично, но его враги таким же уровнем детализации похвастаться не могут.

Внизу: Невидимые твари попортят вам немало нервов – стелс они выключают только тогда, когда подбираются к герою вплотную.

Если и то, и другое уже на исходе, остается лишь уповать на сбой в алгоритме поведения врага. И рано или поздно такой сбой случается. Чтобы как-то исправить положение, авторы все уровни забросали аптечками, но их обилие только подчеркивает существующую проблему. К тому же бонусы разработчики попрятали по инопланетным коконам, и на каждой локации приходится исследовать два-три таких «сундука». Поверьте, это очень утомляет. Так что самыми интересными остаются ранние уровни, где драться нужно с обычными людьми – здесь хотя бы все честно.

Из-за частых мутаций в игру постоянно вводятся новые механики, и короткая кампания проходит весьма бодро. Но глубокого геймплея от «Симбионта» ждать не стоит – несбалансированные отряды врагов чаще уничтожаются благодаря удачному стечению обстоятельств, а не за счет ваших навыков. **СИ**

но раскидывать хэдкрабов (они отлетают как футбольные мячи и взрываются при ударе о стену) или отталкивать врагов покрупней. А еще таким ударом можно разбрасывать мебель и ящики на уровне – почему бы не использовать механику в физических пазлах в духе Half-Life 2? Но ввести подобные загадки авторы, к сожалению, не решились – ломать голову приходится только над мини-играми, через которые прокачиваются умения героя. О тех и других – во врезке.

Огнестрельное оружие, спецумения, мечи, дубинки и верная правая нога – боевых средств более чем достаточно. Проблемы «Симбионта» лежат в иной плоскости – драки здесь совершенно не сбалансированы. Умения игрока в них часто ничего не решают:

здесь приходится жертвовать ради победы здоровьем или маной. Как в Diablo: ваши собственные навыки, конечно, в бою не помешают, но без запаса жизненной силы и подходящих заклинаний никого не убить. Укрыться от вражеских пуль очень сложно: даже присесть наш герой не умеет, будто бы его в игру и вправду из RPG занесло. Поэтому действовать приходится нечестно – использовать очевидные «дыры» в AI врагов, заводя их по одному в темные переулки. Пример для наглядности: один неприятный монстр носит с собой щит, отражающий ваши атаки. Победить его почти невозможно, разве что использовать аналогичный блок или наброситься на супостата, как Рэмбо – в первом случае придется жертвовать маной, во втором здоровьем.

Это, если кто не узнал, московский ГУМ.

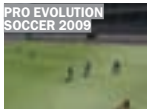


В ПРОЦЕССЕ СВОИХ ЗАСКРИПТОВАННЫХ МУТАЦИЙ ГЕРОЙ ОБРАСТАЕТ ИНОПЛАНЕТНОЙ БРОНЕЙ И ПОЛУЧАЕТ НОВЫЕ УМЕНИЯ.

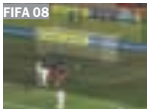


ПОХОЖИЕ ИГРЫ

PRO EVOLUTION SOCCER 2009



FIFA 08



UEFA EURO 2008



8.0



Отдельные кадры хочется сохранить на память – радость победы или горечь поражения местных футболисты выражают на редкость убедительно.



Силу удара можно регулировать по собственному усмотрению – только от вас зависит, насколько далеко ваш «подопечный» отправит мяч.



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

» FIFA 09

Небольшое пояснение: каждый год EA Sports обещает поклонникам футбола сотворить нечто невозможное, но на деле получается игра с небольшим количеством нововведений и уймой багов. Обиднее всего было именно владельцам PC – в последнее время игры портировались с PS2, тогда как можно было бы смело брать за основу версии для Xbox 360, а то и делать их с нуля.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

sports.traditional.football

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский издатель:

Electronic Arts

Разработчик:

EA Sports

Количество игроков:

до 2 (PC), до 20 (PS3, Xbox 360)

Системные требования:

CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

Обозреваемая версия:

PC

Онлайн:

www.fifa09.ea.com

Страна происхождения:

США

3

оставляли игроков понервничать не только мелкие баги (недостатки устаревшего графического движка, всевозможные ошибки AI, невнятная система просчета компьютерных матчей, глупость собственной команды при смене формации во время матча), хотя и они изрядно раздражали. Список продолжить легко – многое не менялось годами, хотя часть проблем очевидна только для настоящих ценителей жанра, но тем солиднее промахи – все-таки в EA Sports пытаются делать серьезные игры. Плюс ко всему, управление в варианте для PC с каждым годом все больше и больше выводило из себя – разработчикам давно пора было подумать не только о владельцах геймпадов.

При всем при том каждая FIFA все равно расходилась миллионными тиражами – наверное, в первую очередь благодаря отсутствию серьезных конкурентов, а не агрессивной рекламе. Так могло продолжаться еще очень долго, но в EA Sports наконец-то задумались об

этой серии и потенциальных покупателей. А вот кого за это надо благодарить в первую очередь – уже не совсем понятно: то ли неугомонных фанатов, порядком уставших от вечных проблем FIFA и от отчаяния чуть ли не собиравшихся писать гневные петиции, то ли разработчиков Pro Evolution Soccer за стремительные и уверенные попытки наступить на пятки. Но факт остается фактом: даже вечному аутсайдеру, версии для PC, отныне не стыдно показаться на глаза любителям футбола.

Управлять игроками теперь можно с помощью мыши. За этой коротенькой фразой скрывается очень многое – если и не революция, то уж точно небольшой переворот, совершенный EA Sports в рамках игры: более точные пасы и удары по воротам. Как результат – сбереженные нервы. Привыкнуть будет непросто – сначала устают запястья, а мяч постоянно улетает вовсе не туда, куда нужно. Но опыт – дело живое, и в конечном счете приходится соглашаться: именно этот вариант является лучшим и наиболее проработанным в версии для PC.

Мышкой не только легко отдавать пасы – на новый уровень вышел и дриблинг: ловко пропустить мяч между ног противника или обойти его, зажав колесико, стало интереснее и проще. Хотя подобные попытки не всегда оканчиваются благополучно. И не только из-за возможного непрофессионализма подконтрольного персонажа: погодные условия теперь присутствуют не просто как элемент декораций – футболист может элементарно «забуксовать», а то и вовсе потерять мяч на чересчур скользкой поверхности.

Есть и еще одно весьма важное новшество – система Adidas Live Season (только в версиях для PC, PS3 и Xbox 360), благодаря которой игра обновляет новости, самостоятельно следит за составом игроков в командах, а также их физической формой – как показателями скорости или точности ударов, так и за травмами. То есть изменяющиеся в реальности показатели живых игроков теперь еженедельно обновляются и в мире виртуальном. Эндрю Уилсон (Andrew Wilson) – вице-президент Electronic Arts и исполнительный продюсер серии – уверяет, что это один из самых амбициозных и уникальных экспериментов в области видеоигр. И уж тем более в рамках жанра футбольных симуляторов. Согласитесь, утверждение громкое, но это – сущая правда. Понимание всей значимости такой задумки и необходимости ее реализации к девяти из десяти геймеров придет далеко не сразу. Однако смеем утверждать, что Adidas Live Season дает возможность FIFA 09 сделать большой шаг в развитии симуляторов, да и жизненный цикл каждой части продлит изрядно. Правда, эта система не подействует на карьерные чемпионаты, но это и не главное – Adidas Live Season особенно актуальна именно

В EA Sports еще с конца 90-х годов уделяли особое внимание музыкальной дорожке, особенно основному треку. Еще бы – ведь общий настрой всегда задается с первых секунд. В прошлом веке игрока развлекали Blur и разгильдяй Fatboy Slim, в этом – скромник Moby, мультишные Gorillaz, культовый DJ – Paul Oakenfold, а также неугомонные изобретатели Bloc Party. В нынешнем году вас первыми поприветствуют Plastikina Mosh – малоизвестные, но подающие большие надежды мексиканские рокеры. Хотя не одними основными композициями жив саундтрек! FIFA не первый год радует поклонников футбола и качественной музыки парой-тройкой десятков отличных треков: из колонок звучали задиры Oasis, красавица Goldfrapp, вездесущий электроник Junkie XL, не унывающий и не успевающий толком протрезветь Jamiroquai, тихони Royksopp – чего там только не было за последние несколько лет. FIFA 09 в этом плане также не разочарует: очередные фавориты британской сцены – Kasabian (абсолютно новый трек, впервые представленный только в этой игре), путешествовавшие одно время в турах с самими Nine Inch Nails электронщики Ladytron, умница Duffy, поклонники 60-х – The Fratellis, инди-рокеры The Kooks, и даже старичок Tom Jones (хоть и немного «отремикшированный» везде попевающим Junkie XL).

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Отличная находка – Adidas Live Season. Огромное количество новых движений футболистов. Существенно обновленный графический движок. Возможность управлять спортсменами с помощью мыши.

НЕДОСТАТКИ Однопользовательские режимы почти не изменились со времен FIFA 08. Иногда противник ведет себя неадекватно. Плохо проработана физика мяча. Все еще отсутствует Российская Премьер-Лига.

РЕЗЮМЕ Игра кишит мелкими недоработками, но FIFA 09 – это действительно шаг вперед, а не куда-то вбок, и уж тем более не назад. Направление выбрано верное, осталось только придерживаться нужного вектора. А если EA Sports и дальше пойдет этой дорожкой, у нас появится шанс получить идеальную FIFA 10 или 11. Главное – чтобы у сериала оставался хоть один сильный конкурент: тогда разработчики попросту не позволят себе расслабиться. И всем нам от этого будет только лучше.

Печальная новость для фанатов-хардкорщиков – играть стало проще, и настоящим поклонникам наверняка будет не хватать максимального уровня сложности. А на легком противники теперь и бегают не за мячом, а, скорее, от него.



Что не так на этом скриншоте? Полный стадион картонных болельщиков. Во-первых, они не полигональные, а очень даже спрайтовые. Во-вторых, шаблонно двигаются и надевают на матч совершенно одинаковые футболки! Но будьте уверены – рассматривать их некогда.



Почти на каждой коробке FIFA 09 присутствует, как минимум, Рональдиньо, ну а кроме него – спортивные звезды из национальных команд, даже более популярные у себя на родине, чем звезды мирового масштаба:

- **Северная Америка:** Морис Эду (Maurice Edu), Гильермо Очоа (Guillermo Ochoa) и Рональдиньо;
- **Мексика:** Гильермо Очоа, Рональдиньо;
- **Франция:** Франк Рибери (Franck Ribery) и Карим Бензема (Karim Benzema);
- **Италия:** Даниэле де Росси (Daniele De Rossi) и Рональдиньо;
- **Испания:** Гонсало Игуаин (Gonzalo Higuain) и Дэвид Сильва (David Silva);
- **Германия:** Кевин Кураньи (Kevin Kuranyi) и Рональдиньо;
- **Швейцария:** Транквилло Барнетта (Tranquillo Barnetta) и Рональдиньо;
- **Чехия:** Петр Чех (Petr Cech) и Рональдиньо;
- **Венгрия:** Балаж Дзуджак (Balazs Dzsudzsak) и Рональдиньо;
- **Ирландия:** Ричард Данн (Richard Dunne) и Рональдиньо;
- **Португалия:** Рикардо Куарежма (Ricardo Quaresma) и Рональдиньо;
- **Великобритания, Россия и другие страны:** Уэйн Руни и Рональдиньо.

для многопользовательской игры. Но при всех несомненных достоинствах у новинки есть и не-малый минус: за приведение игровых данных в соответствие с правдой жизни придется заплатить – причем за каждую лигу отдельно (даром можно получать обновления только для выбранной одиножды лиги). В любом случае, цена назначена вполне адекватная – надо же что-то отчислять и специалистам, которые заменяют устаревшую информацию более свежей.

Что до картинки, которая всегда была слабым местом версий для PC, то, вопреки заверениям представителей PR-службы Electronic Arts, графика все-таки еще далека от совершенства, и сравнивать игровые кадры с фотографиями не стоит. С вариантами для PlayStation 3 или Xbox 360, кстати, тоже – там дела обстоят получше. Но по сравнению с прошлыми сериями все-таки серьезно улучшены модели игроков, более детально проработана

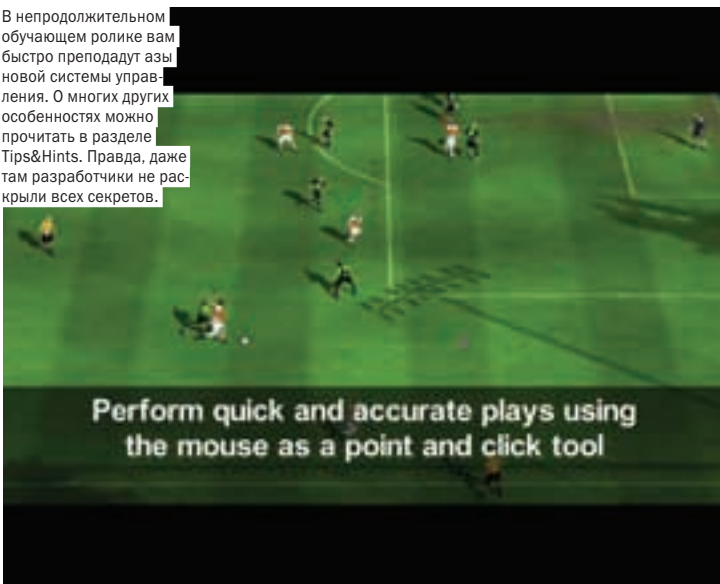
на их анимация, текстуры стали намного четче, отныне поверхность поля не так уж и похожа на зеленый ковер – разработчики как следуют потрудились как над газонной травкой, так и над вытоптанными проплешинами. Когда большую часть времени приходится смотреть именно на поле – это не кажется мелочью.

Но хочется нам того или нет, поклонниками футбола игра в любом случае будет воспринята неоднозначно – кто-то признается вновь в любви FIFA 09, а кто-то, уже успевший перебежать на сторону Pro Evolution Soccer 2009, пожмет плечами. Мы не стали сравнивать эти игры, поскольку сложно отдать пальму первенства какому-то одному сериалу – оба они заслуживают внимания. Вот только в Pro Evolution Soccer 2009 присутствует сразу несколько русских команд (и возможность услышать с трибун «Вперед, «Спартак»!» – а это дорогого стоит), тогда как в FIFA 09 вы обна-

ружите знакомые имена лишь в сборной России. Да и то с трудом узнаете лица наших игроков – к тому же форма футболистов не соответствует настоящей, кстати и официальной эмблеме им не дали. Пожалуй, в этом и заключается основной минус для российских геймеров. **СИ**

Внизу: Режим Be a Pro не претерпел никаких изменений со времен FIFA 08 – вместо целой команды вам все так же придется управлять только одним игроком.

В непродолжительном обучающем ролике вам быстро преподадут азы новой системы управления. О многих других особенностях можно прочитать в разделе Tips&Hints. Правда, даже там разработчики не раскрыли всех секретов.



8.5



ИНФОРМАЦИЯ

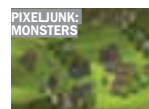
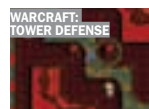
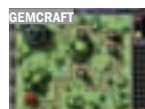
Платформа:
DS
Жанр:
strategy, tower-defense
Зарубежный издатель:
SouthPeak Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Venap
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.ninjatown.com
Страна происхождения:
США



Слева: Некоторые уровни довольно оригинальны – например, здесь нужно расстреливать пиратские корабли из стационарных пушек.

Справа: Старый Мастер Ниндзя руководит битвой с воздушного шара. А иногда даже принимает в ней участие.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Ninjatown

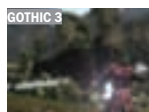
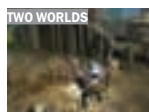
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Ninjatown доказала, что жанр tower defense легко себя чувствует там, где тяжеловесные RTS просто не могут развернуться. Она демонстрирует чудеса ловкости на своей платформе, одинаково хорошо показывая себя то с одной, то с другой стороны. Дизайнеры постарались на ура – каждый из множества разных ниндзя, с одной стороны, выглядит как Пряничный Человечек, с другой – запросто отличается от своих собратьев по ремеслу. Весь сюжет подается между миссиями при помощи забавных диалогов Старого Мастера Ниндзя (главного героя, между прочим) и кого-нибудь из его соплеменников (в ролиах: Ниндзя-Мэр, Ниндзя-Консультант, Ниндзя-Бизнесмен и др.). Геймплей от других игр жанра особо не отличается: нужно строить различные здания, которые должны останавливать волны врагов. Только бьют неприятеля здесь не сами постройки, а ниндзя, живущие в них. К счастью, всегда извест-

но, какие монстры пойдут в следующей волне, так что можно заранее построить жилище Ниндзя-Снайперов или Ниндзя-Лесников (как вариант: прокачать имеющиеся). В трудных ситуациях выручают Особые Силы Старого Мастера Ниндзя – он умеет сдувать врагов в нужном направлении и прожигать их ряды пойманным лупой солнечным лучом. На каждом уровне возможных стратегий немало, и найти «правильную» порой бывает не просто. Однако процесс этот настолько увлекателен, что поражения в Ninjatown совершенно не раздражают, а лишь заставляют пытаться еще и еще.

НЕДОСТАТКИ Внутриигровая графика слишком уж упрощена, а юниты порой бьют не тех, кого надо.

ДОСТОИНСТВА Увлекательный и сбалансированный геймплей, невероятно милый ниндзя-дизайн, забавный сюжет и хороший баланс.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
CD Projekt Red
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.thewitcher.com
Страна происхождения:
Польша

Вверху: Инвентарь стал заметно удобнее – легко найти нужную вещь, а все ингредиенты для зелий лежат в отдельном кармане.

Внизу: Сюжет «Цены нейтралитета» во многом переключается с рассказом Сапковского «Меньшее зло», что можно считать как плюсом, так и минусом.



8.5

Ведьмак:
Дополненное издание

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Обычно всякие Gold и Game of the Year Edition представляют собой просто компиляцию оригинальной игры и дополнений к ней, но в CD Projekt Red основные силы бросили на доработку движка, графики и интерфейса «Ведьмака» в целом. Одинаковых NPC теперь гораздо меньше, их мимика в диалогах – разнообразнее, загрузка уровней происходит ощутимо быстрее, а копаться в вещмешке стало куда удобнее. Кроме того, в переиздание вложили редактор для создания собственных приключений D'jinni и два коротеньких модуля: «Цена нейтралитета» и «Побочные эффекты». В обоих мы играем сразу за Геральта высокого уровня и занимаемся не прокачкой, а решением непростых вопросов: выдать ли укрывшуюся в замке ведьмаков принцессу ее врагам и как быстро набрать 2000 монет, чтобы помочь барду Лютику, попавшему в очередную передерягу.

Последнее заметное новшество – сразу несколько языковых версий, которые можно комбинировать: скажем, венгерскую озвучку с китайскими субтитрами. Впрочем, действительно важно это разве что иностранным гражданам, проживающим в России и решившим вдруг поиграть в «Ведьмака». Но самое главное – «Дополненное издание» не нужно покупать, если у вас есть оригинал, достаточно скачать гигантский (больше гигабайта) патч. И за такой подарок CD Projekt большое спасибо.

НЕДОСТАТКИ Боевая система все так же – на любителя, бонусные модули могли бы быть интереснее и длиннее.

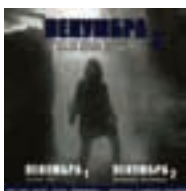
ДОСТОИНСТВА Если вы пропустили лучшую компьютерную RPG прошлого года или забросили ее из-за тормозов и ошибок – самое время наверстать упущенное.

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Пенумбра 3. Реквием



PC (1 DVD)

Оригинальное название:
Penumbra: Requiem

Жанр:

adventure.first-person

Зарубежный издатель:

Paradox

Российский издатель:

«1С»/Snowball

Разработчик:

Frictional Games

Количество игроков: 1

Системные требования:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.snowball.ru/penumbra3

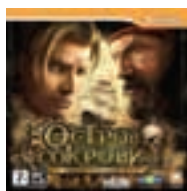
Страна происхождения:

Швеция

Изначально сериал Penumbra задумывался в форме трилогии, только планам разработчиков помешали финансовые трудности и натянутые отношения с издательством Lexipon. Найдя нового партнера в лице компании Paradox, Frictional пришлось объединить сюжет последних двух эпизодов в Penumbra: Black Plague. Продажи игры превзошли ожидания, и Paradox дала добро на разработку дополнения. Так появился «Реквием» – не продолжение злоключений протагониста Филиппа, а скорее испытательный полигон с бездной головоломкой и смертельных ловушек, по тем или иным причинам не попавшим в предыдущие части. Русское издание от «1С» и Snowball (включающее в себя все части сериала) не идеально. Вроде бы и качество перевода не вызывает нареканий, и чувствуется редакторская правка, но в бесчисленных записках и книгах, бывает, встречаются повторы да и запятые не на своем месте. Актер, подаривший голос главному герою, начитывает монолог так, будто и не знает, что такое эмоциональность.

РЕЗЮМЕ Реквием по серии «Пенумбра». История рассказана, секреты раскрыты, Frictional Games пора двигаться дальше.

Остров сокровищ: В поисках пиратского клада



PC (1 DVD)

Оригинальное название:
Treasure Island

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

NMH

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

Radon Labs

Количество игроков: 1

Системные требования:

CPU 2.2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

ru.akella.com/Game.

aspx?id=2006

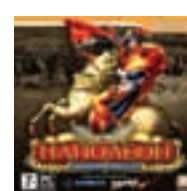
Страна происхождения:

Германия

Минута славы Radon Labs наступила в 2002-м с выходом Project Nomads – уникального произведения, сочетающего в себе элементы RTS, аркады и экшна. Потом немецкая студия переключилась на другие жанры, понаделала странных спортивных безделушек, а затем приступила к работе над квестом Verliebt in Berlin. В Германии игра была тепло встречена прессой, несмотря на не слишком смешные шутки и спорные новшества в геймплее. «Остров сокровищ», созданная по мотивам одноименного романа Роберта Стивенсона, не ломает жанровых дефиниций – перед нами классическая авантюра. Авторы с достойной восхищения скрупулезностью воссоздали атмосферу первоисточника. Персонажи (доктор Ливси, Билли Бонс, капитан Смоллетт) великолепны, с ними хочется провести побольше времени – но не тут-то было: приключения Джима Хокинса построены не на диалогах, а на головоломках. Приятно видеть, что в локализации переведены даже надписи на текстурах (вывески, указатели). Команда актеров сработала хоть и неплохо, но без особого энтузиазма.

РЕЗЮМЕ Роман Роберта Стивенсона в очередной раз появляется на экранах мониторов. К счастью, локализация не разрушила хрупкую атмосферу оригинала.

Наполеон: Эпоха завоеваний



PC (1 DVD)

Оригинальное название:
Napoleon's Campaigns

Жанр:

strategy.turn-based.historic

Зарубежный издатель:

Nobilis

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

AGEod

Количество игроков: до 2

Системные требования:

CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM,

32 VRAM

Онлайн:

ru.akella.com/Game.

aspx?id=1933

Страна происхождения:

Франция

AGEod поставила на поток производство глобальных стратегий, что одновременно хорошо и плохо. С одной стороны, каждый раз можно не опасаться провала – французская студия пока не допускала ошибок. С другой – попробуй-ка найди десять отличий между Napoleon's Campaigns и Birth of America. Неофиты-то не сдюжат, а ветераны быстро подметят, что в «Эпохе завоеваний» доверяют руководить лишь армией, а офицеров требуется расставлять на должности. Русская версия напоминает о AGEod's American Civil War: 1861-1865 – The Blue and the Gray, локализацией которой также занималась «Акелла». Подходящие шрифты, стиль языка литературно-художественный, читать заметки и исторические справки легко и приятно, несмотря на мелковатый шрифт. Названия городов на карте и имена полководцев оставлены на английском – откровенно говоря, спорное решение. Есть обычные для локализаций огрехи, вроде слова «убито» с прописной буквы в меню побед и поражений. Впрочем, принимая во внимание колоссальный объем проделанной работы, все это мелочи.

РЕЗЮМЕ Эволюция глобальных стратегий AGEod протекает медленно. Нам не к спеху, мы готовы подождать, лишь бы качество не страдало.

МОТОРМ4Х



PC (1 DVD)

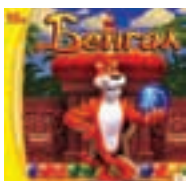
Оригинальное название: MotorM4X: All Terrain Drivin'
 Жанр: racing.offroad
 Зарубежный издатель: City Interactive
 Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
 Разработчик: The Easy Company
 Количество игроков: 1
 Системные требования: CPU 1.4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
 Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/motor_m4x/
 Страна происхождения: Чехия

«МОТОРМ4Х» невольно приходится сравнивать с «Сибирским призывом» – даром что игры одного жанра, да и оказались они в нынешнем дайджесте неподалеку друг от друга. Сравнение, увы, не в пользу творения Avalon Style. Для чехов из The Easy Company «МОТОРМ4Х» стал дебютным проектом, поэтому на лицензированные автомобили надеяться не стоило. Представленные машины отдаленно напоминают свои реальные прототипы, но не это важно. Главное – «Сибирский призыв» всухую проигрывает конкуренту по части реализма. Подвеска, система повреждений, модель поведения внедорожника – все исполнено на высшем уровне. Помимо этого, два режима («Карьера» и «Быстрая игра»), огромный открытый мир, хороший AI, тюнинг и гараж, где чиним автомобиль в перерывах между заездами. Чего для полного счастья не хватает? Разве что мультиплеера. С русским языком «МОТОРМ4Х» познакомил tandem «Руссобит-М»/GFI. Перевод и адаптация неплохие, в числе недостатков – редкие, но раздражающие стилистические и лексические повторы.

РЕЗЮМЕ Неожиданно прекрасный симулятор внедорожника родом из Чехии. Такой могла и должна быть серия «Полный привод».



Бенгал

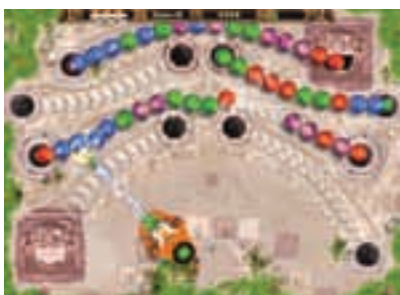


PC (1 CD)

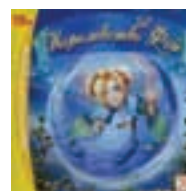
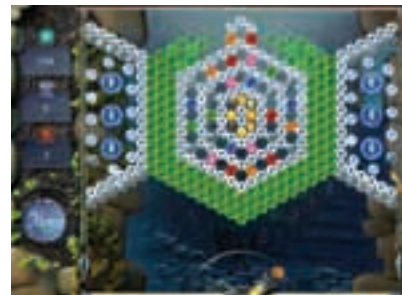
Оригинальное название: Bengal: Game of Gods
 Жанр: special.puzzle
 Зарубежный издатель: Intenium
 Российский издатель: «1С»
 Разработчик: Intenium
 Количество игроков: 1
 Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
 Онлайн: games.1c.ru/bengal
 Страна происхождения: Германия

Что получится, если объединить Luxor, «7 чудес» и еще с десяток неприметных подражателей великой Zuma? Правильно, «Бенгал». Секрет приготовления прост: берем красочные спецэффекты из одной игры, из другой – стиль оформления, а у прародительницы жанра заимствуем игровую механику. В роли бенгальского тигра предлагается совершить путешествие по Индии, побывать в Тадж-Махале и Фатихпур-Сикри. Каждый уровень – каменная плита, в которой выдолблен желобок определенной формы. По нему ползут разноцветные шарики, конечный пункт – пасть каменной обезьяны. Чтобы не допустить проигрыша, необходимо выстраивать цепочки из трех и более одноцветных бусинок. Бонусов в изобилии, одни замедляют скорость шариков, другие пополняют копилку очками. Управление простое и понятное: левой кнопкой мыши стреляем, правой меняем шар. В русской версии шрифт сливается с фоном и, как следствие, трудно разобрать, что написано на экране. К счастью, кроме коротеньких подсказок между уровнями, текстов больше нет.

РЕЗЮМЕ Очередная вариация бессмертной Zuma, на сей раз – с бенгальским тигром, путешествующим по Индии.



Королевство фей



PC (1 CD)

Оригинальное название: Diamantefee
 Жанр: adventure.first-person.modern
 Зарубежный издатель: Intenium
 Российский издатель: «1С»
 Разработчик: Intenium
 Количество игроков: 1
 Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
 Онлайн: games.1c.ru/korolevstvo_fey
 Страна происхождения: Германия

Фей, если верить русской «Википедии», любят помогать и совершать добрые поступки. Однако в новом проекте Intenium они и сами нуждаются в помощи. Возжелав разбогатеть, злой колдун обманом заманил фей – чья пыльца ценится дороже всяких сокровищ – в свой замок и заточил их в темницах. На протяжении 150 уровней нам надобно вызволять сказочных существ из плена, разрушая алмазные стены особым механизмом в виде пушки. Игровой процесс строится на совместимости цветов: вереницу зеленых кристаллов способен разрушить зеленый шар и т.д. Уровень считается пройденным, когда все феи, спрятанные за пестрыми стенами, окажутся на свободе. Количество препятствий растет с каждым уровнем, время на выполнение задания, напротив, уменьшается. Бонусы приносят дополнительные очки, пользы от них никакой. Локализация «Королевства фей» страдает от того же недуга, что и «Бенгал». Кривые, практически нечитаемые шрифты могут испортить зрение. Дабы облегчить прохождение, рекомендуем не пренебрегать советами в разделе «Помощь» – благо, к переводу претензий нет.

РЕЗЮМЕ Страшный наркотик, на который вы потратите не один час. Пожалуй, лучшая казуальная игра от Intenium.



Машенька. Учимся считать



PC (1 CD)

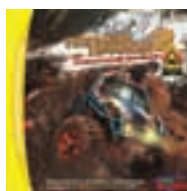
Оригинальное название: Машенька. Учимся считать
Жанр: adventure.third-person
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: Dereza
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/mashenka-y4imsja_s4itat/
Страна происхождения: Украина

Любознательная девочка Машенька на пару с верным другом Мишуткой, напоминающим Винни-Пуха, сидящего на строгой диете, собираются печь пирог. Но прежде чем приступить к приготовлению праздничного блюда, героям приспичило выполнить ряд логических и математических заданий, слабо привязанных к сюжету. Подобно остальным играм и обучающим программам серии «Машенька», «Учимся считать» рассчитана на дошколят и младшеклассников. Переменяя мини-игры задачками, завязанными преимущественно на арифметические действия (вычитание, сложение, умножение, деление), авторы очень точно подобрали сложность. Поначалу легкие, со временем задания усложняются, под конец маленьким детям не обойтись без советов взрослых. В разнообразии Dereza не откажешь. Ребятишек научат выставлять на механических часах время, показанное на электронном табло, складывать из спичек цифры и фигуры, взвешивать предметы и подбирать для них противовесы, да еще продемонстрируют арифметические примеры разной степени сложности. После такого урока проблем со счетом быть не должно.

РЕЗЮМЕ Начинаясь как детский квест, «Машенька» вскоре мутирует до сборной солянки из мини-игр и пазлов.



Полный привод 2: Сибирский призыв



PC (1 CD)

Оригинальное название: Полный привод 2: Сибирский призыв
Жанр: racing.offroad
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Avalon Style
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/pp2_sibirsky
Страна происхождения: Россия

Грустная правда: шутеры, русские квесты и пошаговые стратегии у Avalon Style получаются одного – невысокого – качества. «Полный привод: УАЗ 4x4», «Первый российский спортивный симулятор вождения внедорожника по труднопроходимой местности», конечно, не шедевр, но однозначно лучшая игра из выпущенных московской компанией. Но вместо того чтобы улучшать полюбившийся многим проект, разработчики начали выжимать из него последние соки. «Сибирский призыв» – не первый сборник дополнительных трасс и автомобилей-прототипов для второго «Полного привода». Три внедорожника («Голиаф», «Джокер», «Курсант»), пять трасс типа «Триал», та же физическая модель, способная довести до белого каления... По-хорошему, данный комплект стоило выпустить в виде бесплатного патча. Однако жадность взяла вверх, и мы вновь жалуемся на неточные технические характеристики, посредственную модель повреждений и глупый AI. Выживает сериал только в отсутствие конкуренции – а впрочем, на соседних страницах найдется ему альтернатива.

РЕЗЮМЕ Не дополнение, а сущее недоразумение – Avalon Style свела в могилу «лучший симулятор по версии Gameland Award 2008» за считанные месяцы.



Понедельник начинается в субботу



PC (1 CD)

Оригинальное название: Понедельник начинается в субботу
Жанр: adventure.third-person
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: RootFix
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/game.aspx?id=408
Страна происхождения: Россия

В СССР много чего не было, например качественной фантастики. По крайней мере, до шестидесятых годов прошлого века, когда братья Аркадий и Борис Стругацкие написали книги, ставшие популярными не только в Союзе, но и за его пределами. По их повести «Понедельник начинается в субботу» сделала игру калужская студия RootFix. Программист Александр приезжает на стареньком «Москвиче» в город Соловецк и сразу влипает в неприятности. Разработчики выдернули из первоисточника несколько глав и не потрудились объяснить происходящее. Не знакомым с оригинальным текстом и персонажами геймерам остается только потирать лоб в недоумении. Дюжина шаблонных задачек и прогулки на фоне безлюдных комнат – вот и все, что предлагает игра. Да, еще бытовая магия – с ее помощью можно решить пару задачек. Над озвучиванием работали профессиональные актеры, одарившие персонажей запоминающимися голосами. К сожалению, большая часть игры скучна, а от затянутых бесед клонит в сон. Ценители фантастики получают больше удовольствия, если заглянут в книжный магазин.

РЕЗЮМЕ Игра, которая понравится молодым энтузиастам, мечтающим примерить на себя роль бета-тестера второсортного проекта.





Новинки

ОБО ВСЕМ НОВОМ И УНИКАЛЬНОМ, ЧТО ЖДЕТ НАС В БУДУЩЕМ

Asus Trend Club - это клуб для тех, кто всегда хочет быть в курсе актуальных тенденций мира современных технологий. Наши эксперты выбрали 5 основных направлений, в которых будет вести работу Trend Club - развлечения, новинки, безопасность, железо и бизнес. Ежемесячно вы будете получать свежую информацию по каждому направлению из журналов*, погружаться в интерактивный мир клуба на сайты www.asusTC.ru, а также узнавать самые свежие новости из рубрики Asus Trend Club на телеканале Gameland TV.

Безопасность | САМЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ

Железо | ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ ИЗ МИРА КОМПЬЮТЕРНОГО ЖЕЛЕЗА

Бизнес | ПОСЛЕДНИЕ ТЕХНОЛОГИИ И ТРЕНДЫ УСПЕШНОГО БИЗНЕСА

Развлечения | ВСЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ОТДЫХА

* - журналы-участники проекта: Страна Игр, PC ИГРЫ, Max1 Tuning, Свой бизнес, Железо, Хакер, Мобильные компьютеры, IT Спец.

Новинки

ОБО ВСЕМ НОВОМ И УНИКАЛЬНОМ,
ЧТО ЖДЕТ НАС В БУДУЩЕМ

ЖЕЛЕЗО | **НОВИНКИ** | РАЗВЛЕЧЕНИЯ | БИЗНЕС | БЕЗОПАСНОСТЬ

ДЕШЕВЕВО И СЕРДИТО

На страницах нашей рубрики мы успели описать самые разные ноутбуки, объединяет которые одно - четкая специализация. При всей своей универсальности у них есть одна-две яркие особенности, которые определяют потенциальную аудиторию. Ультрапортативный ноутбук, мощная игровая станция, мультимедийная система и максимально компактный и дешевый eeePC - каждое из этих устройств создано под конкретный стиль жизни. Понятно, что если вы месяцами не выходите из дома, нет смысла тратиться на ASUS U3S. Зато тем, кто не вылезает и командировок, он подходит идеально. При этом специализация (за исключением, естественно, eeePC) обходится довольно дорого: хотите сверхлегкий и при этом прочный и достаточно мощный ноутбук - будьте готовы к тому, что комфорт стоит денег.

Но что делать, если каких-то таких специальных требований к ноутбукам у вас нет? В случае, если опыта общения с портативными компьютерами до сих пор не было, и вообще боязно выкладывать шестьдесят, а то и восемьдесят тысяч рублей на устройство, ключевые достоинства которого вам потом вовсе не пригодятся. Не факт, что такие деньги вообще есть в семейном бюджете, благо сейчас у нас на дворе - глобальный финансовый кризис. Для подготовки материала в этот номер мы запросили у ASUS самый обычный ноутбук по демократичной цене - знаете, по принципу "дешево и сердито". Такой в линейке, естественно, обнаружился - это ASUS X59SL. В Интернете его часто называют "ноутбуком для студентов" - в том смысле, что его можно притащить в лекционный зал или библиотеку - набивать тексты, а можно - сидеть за ним дома и играть в модную стратегию или рубить монстров в World of Warcraft. При этом он стоит от 22 до 28 тыс. рублей - дешевле достойную машину найти довольно-таки непросто. Студенту как раз окажется по карману.

ТАК КАК НА ДВОРЕ У НАС ФИНАНСОВЫЙ КРИЗИС, ДЛЯ ПОДГОТОВКИ МАТЕРИАЛА В ЭТОТ НОМЕР МЫ ЗАПРОСИЛИ У ASUS САМЫЙ ОБЫЧНЫЙ НОУТБУК ПО ДЕМОКРАТИЧНОЙ ЦЕНЕ





В этом месяце в других журналах клуба:

ЖУРНАЛЫ-УЧАСТНИКИ:

Новинки | **Железо**
«Самые интересные концепты». Что в головах конструкторов Asus.
Развлечения | **Мобильные Компьютеры**
«Asus-навигатор». Совместный проект с журналом Maxi Tuning.
Бизнес | **Свой Бизнес**
«Wi-Fi-осрис». Оптимальный набор техники для Wi-Fi-осриса.

СТРАНА ИГР | **РС ИГРЫ** | **МАХИ ТУНИНГ** | **СВОЙ БИЗНЕС**
ЖЕЛЕЗО | **ХАКЕР** | **МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ** | **IT СПЕЦ**

Глянцевый черный корпус X59SL выглядит стильно и дорого, что немаловажно для студента - кризис-кризисом, а имидж поддерживать нужно. Несмотря на деморативную цену, начинка у ноутбука - тоже совсем не бюджетная. Внутри - процессор Intel Core 2 Duo T5450 1.66 ГГц или T5750 2 ГГц (в зависимости от варианта), 2-3 Гбайт оперативной памяти и достаточно емкий жесткий диск.

Протестировать ноутбук на игры мы решили на примере недавнего хита Red Alert 3, дисками с которым кишат все

профильные магазины. Что характерно, выставлять самые низкие графические настройки не пришлось - ноутбук снабжен дискретной видеокартой ATI Mobility Radeon HD 3470 с 256 Мбайт памяти на борту. Вариант "по умолчанию" заработал на ура, поэтому к сражениям мы приступили сразу после просмотра вступительного видеоролика о безвременной гибели Эйнштейна.

Как известно, Red Alert - стратегия, в которую просто играть бессмысленно. Здесь нужно смотреть ролики, откинувшись на

спинку кресла, а в промежутках между ними - гонять юнитов туда-сюда. Машина по вдалбливанию в голову любви к китчевой эстетике Red Alert в третьей части работает слегка криво (видимо, потому что градус трэша совсем уж зашкаливает), зато как разгонится - тут уж мама не горюй. Десантирующиеся русские медведи против американских миротворцев с пластиковыми щитами в альтернативной Битве за Британию и "офицер связи" с интонациями тупой блондинки (в духе "ой, Вася, у меня компьютер сломался, не починииииишь?") выносят мозг только так.

1. Стандартная вебкамера на 1.3 мегапикселя - чтобы можно было общаться с друзьями по Skype.

2. С каждым годом качество матриц у ноутбуков становится все лучше. Бюджетность этой модели никак не сказывается на качестве изображения.

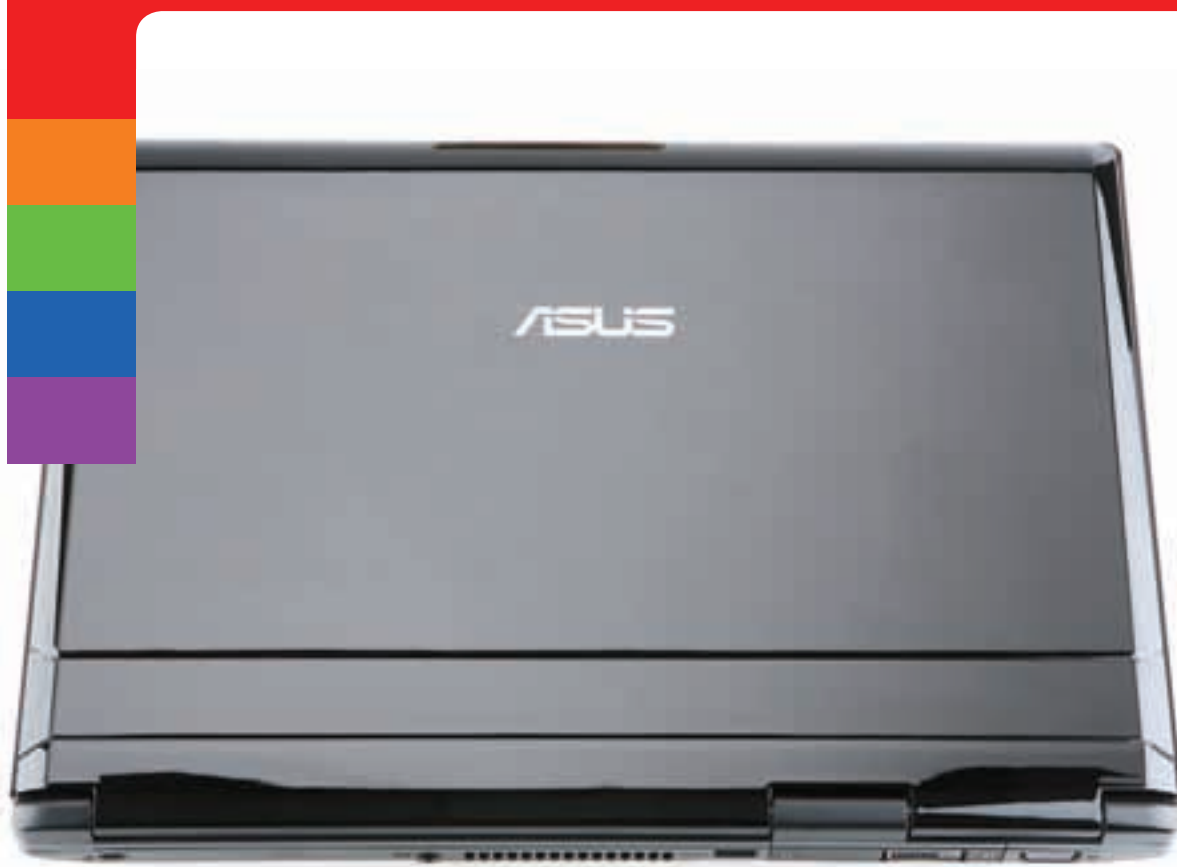
3. Ноутбук снабжен всеми стандартными интерфейсами, включая Bluetooth - чтобы можно было переключивать всякие гаджеты на мобильный телефон.



Новинки

ОБО ВСЕМ НОВОМ И УНИКАЛЬНОМ,
ЧТО ЖДЕТ НАС В БУДУЩЕМ

ЖЕЛЕЗО | НОВИНКИ | РАЗВЛЕЧЕНИЯ | БИЗНЕС | БЕЗОПАСНОСТЬ



Отсек под аккумулятор находится внизу. Это сильно удобнее, чем батарея в торце ноутбука, которая вечно норовит вывалиться, когда устройство небрежно кидают на диван.

Чтобы наслаждаться видео (на русскую озвучку Electronic Arts бросила лучших актеров, голоса которых вам знакомы по телесериалам на центральных каналах), 15-дюймового экрана с разрешением матрицы 1280x800 более чем достаточно. Углы обзора также вполне устраивают - если, конечно, не пытаться исподтишка подсматривать за игрой товарища с соседнего ряда. Регулировка подсветки традиционно позволяет настроить яркость по вкусу - и далеко не всегда ее нужно выкручивать на полную. Red Alert 3 и без того слишком цветастая игра.

Что характерно, только где-то на пятой миссии я вдруг обнаружил, что забыл подключить к ноутбуку мышку. Стандартного тачпада было более чем достаточно для управления боевыми роботами, дирижаблями-бомбардировщиками и самураями-камикадзе, причем на довольно высоких скоростях. Это тем более удивительно, что обычно отзывчивости

подобных устройств управления хватает лишь на пошаговые стратегии, а не RTS. Еще одна любопытная особенность Red Alert 3: она не признает компьютеры, не подключенные к Интернету. Сеть нужна, как минимум, чтобы активировать игру в самом начале. При этом DVD с игрой требуется лишь при установке - затем его можно спокойно спрятать в коробочку. Для ноутбуков это особенно важно - хоть у ASUS X59SL привод и встроено, все же нет смысла напрягать его лишней раз. А уж при игре на аккумуляторе это вдвойне ценно. Ноутбук традиционно оснащен сетевой картой, адаптером Wi-Fi стандарта 802.11 B / G и обычным модемом. Последний, правда, уже слегка уходит в прошлое, но студента жизнь может занести туда, где иного способа утопить информационный голод не найдется. Кроме того, Red Alert 3 предлагает проходить все миссии сюжетной кампании вдвоем (ранее это можно было делать лишь в одиночку). И если домашняя локалка

спомалась по вине провайдера, то всегда можно сходить в ближайший "Макдональдс" с бесплатным Wi-Fi. Windows Vista ставит игровой производительности ASUS X59SL оценку в 3.9 балла, что более чем достаточно для большинства хитов конца 2007 - начала 2008 годов. В Crysis Warhead, конечно, лучше не пытаться играть, но в Devil May Cry 4 или World in Conflict (включая грядущее дополнение Soviet Assault) - самое то. И если, например, вы загорелись по поводу описанной в предыдущем номере Gears of War 2, а Xbox 360 до сих пор не приобрели, то самое время попробовать первую часть этого шутера, которая сейчас вполне доступна на PC. Не будут в ней работать только сетевые баталии, но отнюдь не по вине ноутбука - это проблема российской версии игры.

ASUS X59SL весит 2.75 килограмма - это, конечно, существенно больше, чем у ультрапортативных и даже просто легких ноутбуков. Но это, сами понимаете, устройство иного класса. К тому же студентам мужского пола полезно размять руки и ноги, а девушкам сам бог велел обзавестись специальным человеком для переноски пакета с ноутбуком и прочими тяжестями. Не стоит забывать и о том, что мощные 17-дюймовые монстры весят по четыре-пять килограмм, и вот их как раз за пределы квартиры выносить не рекомендуем. Конструкция ноутбука позволяет раскрыть экран на 180 градусов. Играть так, конечно, невозможно, но можно придумать разные любопытные способы использования устройства. Моя коллега предложила повесить его на стенку и использовать как цифровую фоторамку (в сочетании с бесплатной программой XNView в режиме слайд-шоу).

Впрочем, самое главное в устройстве - это все же его цена. Вернее, то, что при всей дешевизне в ASUS X59SL есть все, что нужно, - вплоть до вебкамеры. Очень обидно, если честно, смотреть на этот ноутбук и понимать, что твой собственный верный спутник, купленный всего год назад за семьдесят тысяч, умеет ровно столько же (в смысле, процессор и видеокарта - ровно те же по характеристикам) и отличается лишь размерами, весом и, простите, датчиком отпечатков пальцев.



ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ



gameland tv

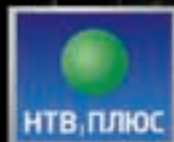
круглосуточный телеканал во играх

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:

Corbina
telecom



akado



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

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».



118 Аркада

Игровые автоматы или попросту аркады – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце девятнадцатого века и до сих пор не сошли со сцены. В каждом номере мы рассказываем о том, что нового происходит в мире игровых автоматов.

В этом номере:
Eternal Knights

126 Online

В этой рубрике мы пишем о разных интересных вещах, связанных с Интернетом. причем чаще всего не игровым, а просто. Ни для кого не секрет, что геймеры не только играют по Сети, но и еще и пользуются магазинами, общаются на форумах, качают файлы и делают еще миллион вещей, связанных со Всемирной паутиной.

В этом номере:
eBay

140 Bookshelf

Здесь попадают две книги, на которые хотим обратить ваше внимание. Они необязательно связаны с играми, но по каким-то причинам важны для понимания общекультурного контекста современных электронных развлечений.

В этом номере:
Кофейная книга
Квест

130 Петро

=====

====/***\ ПЕТРО !!!***\====

=====

«He who controls the past commands the future. He who commands the future conquers the past.»

Джордж Оруэлл, «1984»...
...или Кейн, Command & Conquer
Эта рубрика – об истории видеоигр и всем новом, что может дать прошлое.

В этом номере:
Death Race
Rise of the Triad: The Dark War

Смотрите
также



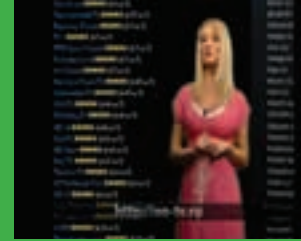
Другие игры на DVD

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» на канале Gameland.TV



Другие игры геймера

4 декабря

Почитать книгу Борису Акунина «Квест»

7 декабря

Сходить на концерт классической музыки. Например, в Большой зал Консерватории.

10 декабря

Скачать из XBLA игру Mega Man 9, и успеть ее пройти до выхода следующего номера «СИ».

25 декабря

Сходить на премьеру фильма «Вики Кристина Барселона»



134 Widescreen

Продукция фабрики грез позволяет весело (а иногда – и со смыслом) провести время. При этом мы всячески поощряем походы в кинотеатры с друзьями, в меньшей степени – покупку лицензионных DVD (желательно коллекционных), а уж на последнем месте стоит потоковая скачка экранок из торрентов.

В этом номере:

Вики Кристина Барселона
Стиляги
Макс Пейн
Девушка моего лучшего друга
Как потерять друзей и заставить всех себя ненавидеть

152 Банзай

Аниме и манга (то бишь, японские анимация и комиксы) традиционно занимают одну из главных ролей в наполнении «СИ». В сотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры. произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:

Code Geass: Lelouch of the Rebellion
Спецотряд Burn-Up Claymore. Volume 1
Resident Evil: Degeneration
Densha Otoko
Murder Princess
Hard Working People

158 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:

Железные новости
Тест: Компьютер Acer Predator
Тест: OKCLICK Lazer Gaming Mouse Z1

120 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:

Burn Zombie Burn!
Mega Man 9
World of Goo
Crash Commando

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!

» Eternal Knights

После беглого осмотра Eternal Knights кажется обыкновенной старомодной RPG, перенесенной Konami на игровые автоматы. Но стоит приглядеться, как начинают всплывать странные детали: например, в графе Credits откуда-то взялись трехзначные числа. Мы перевернули вверх дном весь японский интернет и раскрыли секрет мистической ролевой игры.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru

К

огда проект показывали на AOU 2007, западные журналисты тоже не заметили ничего примечательного – их

внимание привлек разве что сенсорный экран: игра управляется как через него, так и с обычных кнопок и рукоятки. И все-таки в Стране восходящего солнца Eternal Knights стала весьма популярной. Причина тому – геймплей, в основе которого лежит классическая Rogue, а это редкость для игровых автоматов. В каждом подземелье персонажа приходится раскачивать с нуля, зато сила его растет как на дрожжах – за любого убитого монстра вы получаете прибавку к максимальному здоровью и мане, а после зачистки комнат восстанавливается немного хитпойнтов. Тут же, на уровнях, разбросаны и все необходимые предметы – в Eternal Knights и зелья, и заклинания, и спецудары вы находите в виде карт, которые можно сразу добавить в колоду или отложить в коллекцию. Подземелья динамически генерируются, а перемещаться в них нуж-

но строго по отмеченным клеточкам, так что каждый шаг стоит продумать. Простенькие бои также проходят в неторопливом, почти пошаговом режиме: в них вы либо бьете врага мечом, либо используете одну из своих карт. Зачищаете этажи, собираете все спрятанные алмазы, вырезаете босса – и, вуаля, квест выполнен. Это такой RPG-фаст-фуд: за десять минут вы раскачиваетесь до невероятных высот, заучиваете пяток заклинаний и встречаете кучу разных монстров. Стоит, правда, выйти из подземелья, как персонаж все умения забудет, а его запас здоровья и маны снова сократится до минимума. И можно начинать сначала. Идеальный формат для аркад.

Впрочем, кое-что из таких походов все-таки удастся унести – найденные и неиспользованные карты сохраняются, а броню и аксессуары персонаж всегда держит при себе.

После зачистки подземелья вас ждет и еще одна награда – из недр кабинета Eternal Knights выпадут самые настоящие жетоны. Да, перед нами автомат не только игровой, но и

По стилю игра напоминает сериал Dragon Quest. Персонажи здесь такие же героические, а монстры тоже смотрятся глуповато.



ЭТО ТАКОЙ ФАСТ ФУД ИЗ МИРА RPG: ЗА ДЕСЯТЬ МИНУТ ВЫ РАСКАЧИВАЕТЕСЬ ДО НЕВЕРОЯТНЫХ ВЫСОТ, ЗАУЧИВАЕТЕ ПЯТОК ЗАКЛИНАНИЙ И ВСТРЕЧАЕТЕ КУЧУ РАЗНЫХ МОНСТРОВ.



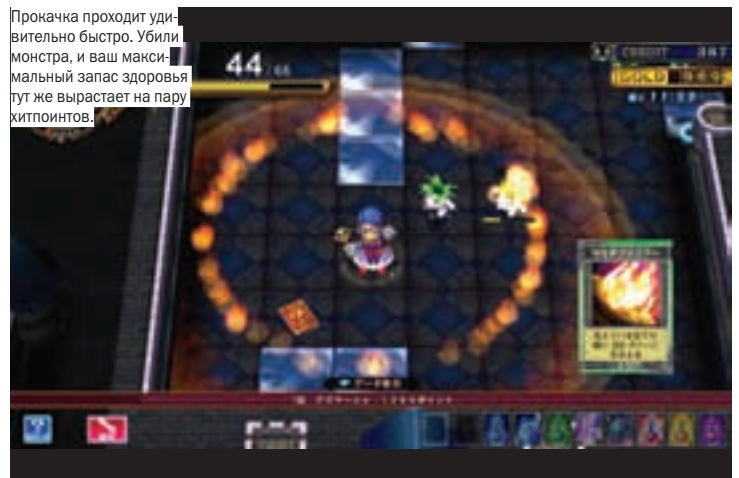
ТЕКСТ

Анатолий Сонин

Монеты для победителя выпадают в специальную секцию в нижней части автомата.



Прокачка проходит удивительно быстро. Убили монстра, и ваш максимальный запас здоровья тут же вырастает на пару хитпойнтов.



Скорее в номер!

Рельсовый... слешер по Castlevania наконец-то выбрался из Японии: в Британии сейчас проходит открытое тестирование этого автомата. Графика игры оказалась на удивление продвинутой, а геймплей многие игроки уже успели расхвалить. Похоже, ошибки Silent Hill Arcade в Konami повторять не собираются. В Castlevania Arcade со скелетами и вампирами нужно сражаться классическим оружием сериала – хлыстом, который управляется через специальную рукоятку, напоминающую Wiimote. Есть также и метательные ножи, их использовать тоже нужно через необычный контроллер.

**Хочу!**

Есть ли автомат в России? А вы сами как думаете? Ни здесь, ни во всей Европе, ни в Америке такой автомат не найти, он эксклюзивен для Японии. Впрочем, в который раз напоминаем: граница пока не закрыта, можно слетать к братьям-азиатам в гости. Тем более что поводов у каждого из нас для этого уже должно накопиться порядочно.



Как намекает лого в углу постера, игра поддерживает карточки e-Amusement, на которые записывается коллекция карт, аксессуары и фигурки вашего героя.



игральный. Периодически вы должны делать ставки в виртуальной валюте – она начисляется за каждый жетон. Это и есть те самые сотни «кредитов». Отправившись в данжен – ставите, например, 20 очков, кастуете заклинание – откладываете еще пять. Если вы не дожили до конца подземелья (а continue тут не работают) – очки сгорают, и вы уходите ни с чем. В случае же победы виртуальные монеты можно получить обратно, да еще и с процентами. Конечно, чем сложнее подземелье, тем выше этот процент. Когда игра заканчивается, очки обмениваются на реальные жетоны – правда, подходят они только к автомату Eternal Knights. Иными словами, игра работает прямо как пачинко, национальное японское казино. Неизвестно, обменивают ли здешнюю награду на какие-то призы, но и это не исключено. Кстати, и для «одноруких бандитов» в Eternal Knights место нашлось – тут есть аж семь азартных мини-игр.

Но и это еще не все – в игре есть дополнительный режим под названием Dream Odyssey. Здесь команда игроков должна обустроить собственный остров, выполняя в подземельях специальные миссии – например, разыскивая какие-то предметы. За это вы получаете древесину, из которой

можно возводить ратуши и жилые дома, ставить фонари и фонтаны. Наблюдаете вы за всем этим в полном 3D, с высоты птичьего полета – прямо как в RTS. Напоследок нужно выставить в городе гарнизон из монстров, карты с которыми стоит заранее собрать в подземельях. Чем сильнее развито ваше поселение, тем выше его уровень и тем сложнее команде противников будет отбить его в многопользовательском режиме. А онлайнные баталии здесь тоже предусмотрены.

Довольно сложная система для автомата – на Западе так играть не привыкли. И, наконец, если всего этого вам мало, игра предлагает еще и собирать коллекцию карт с заклинаниями, существами и оборудованием и обмениваться ими через Интернет с другими геймерами; искать редкие виртуальные фигурки монстров; зачищать десятки побочных подземелий.

Вот вам и «старомодная RPG». В онлайнном режиме продолжают проходить официальные чемпионаты (следующий, например, состоится 3-го декабря), к игре выпускаются новые квесты, предметы и монстры, а на горизонте уже появился сиквел. И всего это мы с вами в обозримом будущем не увидим! Черт подери, наша рубрика – сама грустная в журнале... **СИ**

В ИГРЕ ЕСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ DREAM ODYSSEY, ГДЕ КОМАНДА ИГРОКОВ ДОЛЖНА ОБУСТРАИВАТЬ ОСТРОВ, ВЫПОЛНЯЯ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ СПЕЦИАЛЬНЫЕ МИССИИ.

Задача игрока – пройти по всем этажам данжена и найти на нем спрятанные алмазы. После этого можно забирать выигрыш.



Тот самый встроенный градостроительный симулятор.








Live Network Channel




Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

-  Age of Booty, 44 Мбайт, \$9.99
-  NovaStrike, 111 Мбайт, 275 руб.
-  Prince of Persia Classic, 117 Мбайт, £7.99
-  Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One, 215 Мбайт, \$14.99
-  SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation, 2.65 Гбайт, \$39.99

Демoversии:

-  Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, 1.36 Гбайт
-  NCAA Basketball 09, 1.19 Гбайт
-  Alone In The Dark: Inferno, 1.49 Гбайт

Дополнения:

-  BUZZ! Quiz TV: Comedy Pack, 197 Мбайт, \$5.99
-  Little Big Planet: Halloween Mask Costume, 1 Мбайт, бесплатно
-  Little Big Planet: Spaceman Mask Costume, 1 Мбайт, бесплатно
-  Little Big Planet: Rare Week 1 T-Shirt Costume, 1 Мбайт, 170 руб.
-  Little Big Planet: MotorStorm Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
-  Little Big Planet: Sack-Eating Plant Costume (SCEE contest winner), 1 Мбайт, бесплатно
-  Little Big Planet: Animal Costume Bundle («Lilly Pad», «Hugo», «Great Blue», «Frost E»), 1 Мбайт, 100 руб. или 35 руб./шт.
-  Everybody's Golf World Tour: Bounds Costume Pack 2, 102 Кбайт, 140 руб.
-  PAIN: Movie Studio Lot, 40 Мбайт, 170 руб.
-  PAIN: The Hoff Character, 100 Кбайт, 50 руб.
-  Star Wars: The Force Unleashed: Character Pack, 243 Мбайт, £6.29
-  Soulcalibur IV: 5x equipment customization packs, 35-70 руб./шт.
-  Tom Clancy's EndWar: FirstWar Enlistment Pack, 193 Кбайт, бесплатно
-  Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 3, 100 Кбайт, бесплатно
-  FIFA 09: Commentary (Brazil, Spanish, Polish, Czech, Swedish, Russian, Hungarian, Portuguese, Dutch, Mexican, German, Italian, French, English), 386-1115 Мбайт, бесплатно
-  Dead Space: Scorpion Weapon Pack, 70 руб.
-  Dead Space: Obsidian Weapon Skin Pack, 70 руб.
-  Dead Space: Military Pack, 140 руб.
-  Dead Space: Hot Rod Pack, 35 руб.
-  Dead Space: Big Gun Pack, 35 руб.
-  Dead Space: Speed Kills Pack, 70 руб.
-  Dead Space: Tank Pack, 140 руб.
-  Dead Space: Heavy Damage Pack, 100 руб.
-  Dead Space: Pedestrian Pack, 70 руб.
-  Dead Space: Astronaut Pack, 100 руб.

» Burn Zombie Burn!

PSN АНОНС

Жанр: shooter.third-person.fantasy | Издатель: Pinnacle | Разработчик: doublesix | Дата выхода: начало 2009 года

Тема нападения живых мертвецов вновь всплывает на просторах консольных «маркетплейсов». Однако, doublesix – разработчики нынешнего нашего гостя – решили особо не мудрить, а совсем наоборот – вернуться к истокам. Одним словом, в Burn Zombie Burn! будут пародироваться все мыслимые «классические» B-movie про зомбяков. В первую очередь это, как всегда, касается сюжета. Брюс, простой рубаха-парень, выбирается с любимой девушкой за город в надежде на романтический вечер, как вдруг... Что именно «вдруг», вы уже, наверное, догадались – полчища зомби повсюду. Разбираться с нежитью предстоит на столь же очевидных локациях: лес, кладбище, военная база, секретная лаборатория – дополните этот список сами.

И ведь нелегко сделать игру про зомби в каком-то ином ключе, кроме как «кровавое месиво с видом сверху и чуть под углом», так что фанаты Monster Madness: Battle for Suburbia

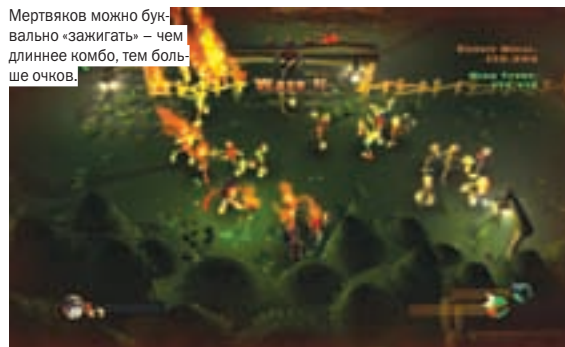
будут чувствовать себя как дома. Разработчики, как это уж повелось в жанре, с шуткой да выдумкой подошли даже к вооружению: сносить мертвые головушки предлагается как всяческими битами-бензопилами, так и оригинальными пушками (особенно нас интригует так называемая Brain Gun – в голову лезет всякая чертовщина, вроде принудительного перенасыщения серым веществом черепной коробки противника). Еще один несомненный плюс – в doublesix решили не делать Burn Zombie Burn! сборной солянкой из всех персонажей фильмов ужасов, ограничив свой выбор исключительно зомби. Зато, выдумывая их «породы», они постарались на славу: за мозгами почитателей PlayStation 3 на охоту выйдут кислотные мертвяки, скоростные мертвяки-спринтеры, мощные супермертвяки и многие, многие другие экзотические зомби. Ну и, наконец, самое главное – упокаивать мертвечину можно будет совместно в со-ор режиме!

Алексей Косожихин

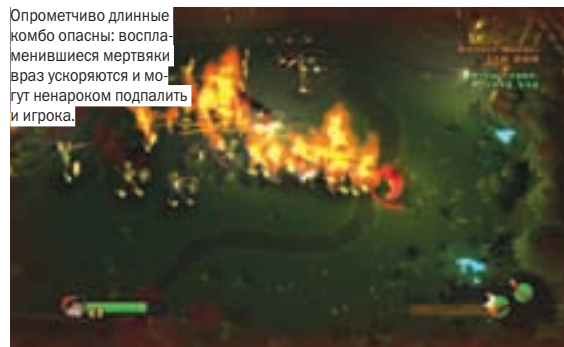
Если хорошенько шаракнуть зомби битой, он... загорится?



Мертвяков можно буквально «зажигать» – чем длиннее комбо, тем больше очков.



Опрометчиво длинные комбо опасны: воспламенившиеся мертвяки враз ускоряются и могут ненадолго подпалить и игрока.



» Mega Man 9 ★★★★★

PSN, XBLA, WiiWare **НОВИНКА**

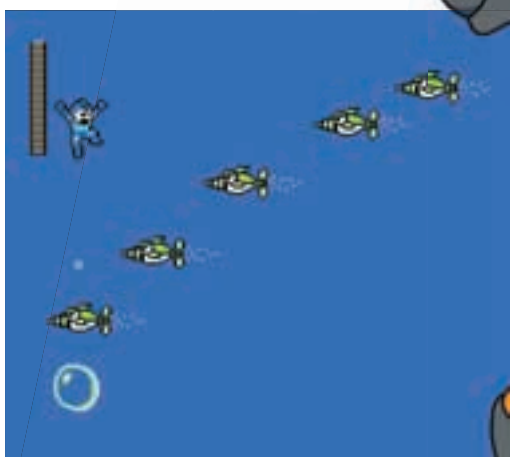
Жанр: action.platform | Издатель: Capcom | Разработчик: Capcom | Размер: 83 Мбайта | Зона: | Цена: 800 МР

Сперва Capcom гордо демонстрирует умение делать современные римейки, показывая Bionic Commando Rearmed и Street Fighter 2 Turbo HD Remix, затем вдруг резко меняет приоритеты и анонсирует Mega Man 9 – новую часть легендарного сериала под видом «игры начала девяностых». Она выглядит точно так же, как выглядели хиты эпохи восьмибитных приставок: все в пикселях – от главного меню через вступительный ролик и двухмерные уровни, и до самых финальных титров. Скромная анимация, отсутствие всех актуальных технических новшеств, вроде физической модели и ярких спецэффектов... И все это – на вашем дорогостоящем HD-телевизоре, казалось бы, вообще не приспособленном для такой картинки. Но этого разработчикам показалось мало, и вместе с внешним видом они перенесли в игру все характерные черты геймплея, присущие старым платформерам. Так, главный герой нелепо передвигается, непривычно перепрыгивает пропасти и не стреляет по диагонали. А еще здесь нет чекпойнтов: дошли до конца уровня,

прыгнули через пропасть, а из нее вдруг выскочил монстр жуткий да как цапнул героя за ногу! Минус жизнь, начинайте сначала. Для людей, пропустивших другие выпуски сериала (хотя бы на той же PSP), это покажется страшной несправедливостью, другие могут удивиться, спросив, на что рассчитывала Capcom, выпуская эту «гостью из прошлого» в наш прогрессивный век. Ответ прост. Истинная Mega Man всегда была сложной, «хардкорной» игрой, требующей опыта прохождения платформеров старой закалки, железной выдержки и усидчивости. А уж на «нечестных» боссов так и вовсе обижаться не стоит: это традиция сериала, которую нужно просто понять и принять, либо же вовсе за Mega Man не садиться. Тем же, кому прохождение девятой части, несмотря ни на что, принесет удовольствие, Capcom уже сейчас предлагает скачиваемый контент, куда помимо прочего входят новые боссы, новые стадии и дополнительный уровень сложности, в Японии не без основания названный Hero Mode.

Евгений Закиров

ИСТИННАЯ MEGA MAN ВСЕГДА БЫЛА СЛОЖНОЙ ХАРДКОРНОЙ ИГРОЙ, ТРЕБУЮЩЕЙ ЖЕЛЕЗНОЙ ВЫДЕРЖКИ И УСИДЧИВОСТИ.



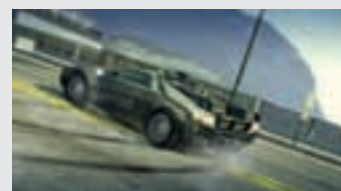
Новости

Алексей Косожихин

Вы думали, Criterion своими регулярными дополнениями превращает Burnout Paradise в страну чудес? Боимся вас разочаровывать, но не все так лазурно. Да, следующий add-on, выходящий в 2009 году, добавит новый режим (Burnout Paradise Party) – игру на восемь человек с передаванием геймпада по очереди. Да, все это будет дополняться новым стильным интерфейсом. Но... все это уже за деньги. Прощай, халва. Зато Burnout Paradise Party (как и все предыдущие, еще бесплатные, дополнения) будет включен в новый розничный вариант игры под названием Burnout Paradise The Ultimate Box.








Следующий сюрприз от Criterion – серия Legendary Cars. Пока известна только первая из новых машин, но даже она вызывает восхищение. Это Jansen 88 Special – модифицированная Jansen P12. Взгляните на иллюстрации. Ничего не напоминает? Да, разработчики основательно решили нас побаловать и сделали новую машину «по мотивам» знаменитой DeLorean DMC-12 из фильма «Назад в будущее». Мало того что она летает, так еще и оставляет огненные следы от колес! Теперь мы уже не удивимся, если следующая машина подмигнет нам красным глазом из радиатора.








С запуском New Xbox Experience (так, как вы знаете, будет называться новый дашборд Xbox 360) Microsoft обещает сразу развернуть полномасштабную кампанию по внедрению новых «аватаров». Во-первых, в день релиза NXE выйдет игра A Kingdom for Keflings, в которой ваш аватар предстанет гигантом, управляющим поселением маленьких человечков. Во-вторых, ваше трехмерное альтер-эго добавят и в некоторые старые игры; пять из них уже названы: это UNO, Bomberman Live, Hardwood Hearts, Hardwood Spades и Small Arms.

Xbox Live Marketplace

























5 самых свежих XBLA-игр

-  Vigilante 8: Arcade, 118 Мбайт, 800 МР
-  Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two, 253 Мбайт, 1200 МР
-  Are You Smarter Than a 5th Grader: Make the Grade, 1200 МР
-  Portal: Still Alive, 629 Мбайт, 1200 МР
-  CrazyMouse, 45 Мбайт, 400 МР

Демоверсии:

-  Bolt
-  Left 4 Dead, 1.2 Гбайт
-  Naruto: The Broken Bond, 765 Мбайт
-  Lego Batman, 703 Мбайт
-  NCAA Basketball 09, 875 Мбайт

Дополнения:

-  Dead Space: Scorpion Weapon Pack, 9 Мбайт, 180 МР
-  Dead Space: Scorpion Pack, 20 Мбайт, 320 МР
-  Dead Space: Elite Weapon Skin Pack, 7 Мбайт, 120 МР
-  Dead Space: Military Pack, 20 Мбайт, 320 МР
-  Dead Space: Elite Pack, 19 Мбайт, 240 МР
-  Dead Space: Hot Rod Pack, 6 Мбайт, 80 МР
-  Dead Space: Big Gun Pack, 5 Мбайт, 80 МР
-  Dead Space: Speed Kills Pack, 10 Мбайт, 180 МР
-  Dead Space: Tank Pack, 20 Мбайт, 320 МР
-  Dead Space: Heavy Damage Pack, 11 Мбайт, 240 МР
-  Dead Space: Pedestrian Pack, 12 Мбайт, 120 МР
-  Dead Space: Astronaut Pack, 20 Мбайт, 240 МР
-  Sid Meier's Civilization Revolution: Map Pack: The Terrestrial, 42 Мбайт, 100 МР
-  Sid Meier's Civilization Revolution: Map Pack: The Elemental, 42 Мбайт, бесплатно
-  TNA IMPACT!: Mike Tenay Downloadable Character, 36 Мбайт, бесплатно
-  FIFA 09: Commentary (Brazil, Spanish, Polish, Czech, Swedish, Russian, Hungarian, Portuguese, Dutch, Mexican, German, Italian, French, English), 305-744 Мбайт, бесплатно
-  Battlefield: Bad Company: Community Choice Pack, 265 Мбайт, бесплатно
-  Rock Revolution: Bemani Pack («My Only Shining Star», «Death Real», «CHIMERA», «Progressive Baby», «MODEL DD 8»), 160 Мбайт, 440 МР или 120 МР/шт.
-  Rock Band: Foo Fighters «The Colour and the Shape» Album («New Way Home», «Walking After You», «February Stars», «Enough Space», «See You», «My Hero», «Up in Arms», «Wind Up», «My Poor Brain», «Hey, Johnny Park!», «Monkey Wrench», «Doll»), 330 Мбайт, 1600 МР или 160 МР/шт.
-  Rock Band: The Presidents of the United States of America Pack 01 («Ladybug», «Feather Pluck», «Dune Buggy»), 72 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
-  Rock Band: Downloadable Tracks (Fallout Boy «I Don't Care», Hinder «Use Me»), 29-35 Мбайт, 80 МР/шт.
-  Guitar Hero World Tour: Hendrix Track Pack («Fire (Live from Woodstock)», «If 6 Was 9», «Little Wing»), 93 Мбайт, 440 МР
-  Guitar Hero World Tour: Oasis Track Pack («Waiting for the Rapture», «The Shock of the Lightning», «Bag It Up»), 99 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
-  Guitar Hero World Tour: Jack White & Alicia Keys «Another Way To Die», 40 Мбайт, 160 МР

World of Goo ★★★★★

Жанр: puzzle | Издатель: 2D Boy | Разработчик: 2D Boy | Размер: 63 Мбайт | Зона: RU | Цена: 1500 Wii points/\$20



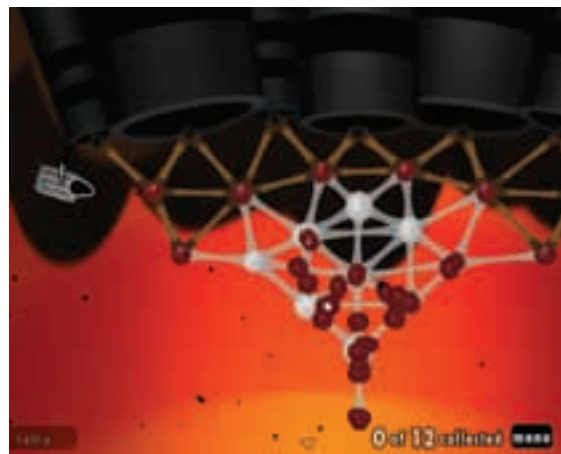
ода три назад в рамках проекта Experimental Gaterplay Кайл Гэблер придумал и соорудил, среди прочих зарисовок, вариант «карточного домика» из сцепляющихся между собой «ложноножками» шаров и назвал его Tower of Goo.

По просьбам тут же возникших почитателей появилась Tower of Goo Unlimited. Но этого фанатам было мало, и потому Кайл и три его помощника несколько лет корпели над полноценной игрой. И вот, пожалуйста! Пять уровней плюс «фабрика»-конструктор, где игрок может построить высокую башню с помощью выуженных на других локациях Goo. Результаты автоматически сверяются через Интернет.

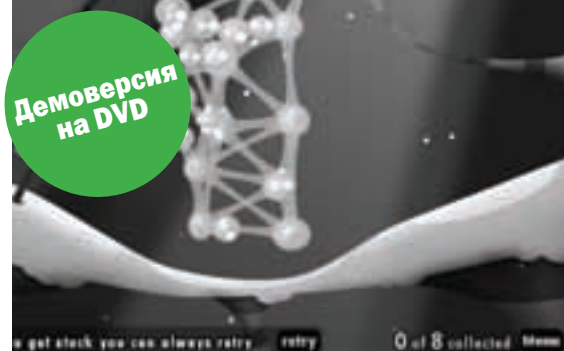
Остальные части мира Goo поделены на несколько этапов. Игроку нужно тем или иным способом подвести шары в количестве не меньшем, чем указано, к специальной «выкачивающей трубе». Иногда для этого требуется просто построить знакомую башенку, но чем дальше по миру, тем больше нетривиальных задач и заковыристых ловушек. Шары вспыхивают от пламени, тонут, попадают в жернова. Геймеру приходится подвешивать башни на воздушных шариках, подпи-

рать живыми глазастыми кирпичами, полоскать в мутагене, добиваясь появления шаров с определенными свойствами. Какие-то Goo выпускают больше ложноножек, собираясь в конструкции, какие-то устойчивы к холоду, комбинации разных Goo делают путешествие до заветной трубы только увлекательней. Собственно, недостатков у этого потрясающего развлечения два. Первый – неравномерная сложность уровней. Загадки на два щелчка мышью непонятным образом перемешаны с заданиями, которые невозможно понять и за 20 рестартов. Отраднo, что пользователю дают возможность пролистнуть десяток особо забористых этапов. Второй недостаток – ничем не мотивированное нагнетание чернухи при углублении в сюжет. Казалось бы, пазл и пазл, но и сюда пролезли из других игр экспериментальной серии клэйвовы безумные «готичные» девочки с глазами разного размера. Безглазый трупик лягушки в оформлении уровня, Goo-черепушки – из той же серии. Головоломка была бы куда привлекательней без натужных свидетельств меланхолии ее создателя!

Марина Петрашко





Создатели World of Goo продают свою игру самостоятельно, через официальный сайт <http://worldofgoo.com>



Ретроклассика




PS one Classics:

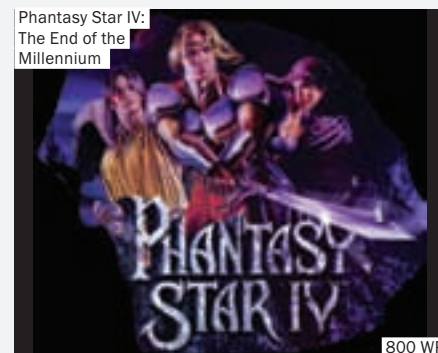
-  Spin Jam, 170 руб.
-  Theme Park, 170 руб.

Xbox Originals:

Нет

Virtual Console:

-  Mega Man 3, NES, 500 WP
-  Phantasy Star IV: The End of the Millennium, SMD, 800 WP
-  Space Harrier, SMS, 500 WP



Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii

12650 р.



PlayStation 2 Slim

5500 р.



Xbox 360 Pro (60 Gb)

11550 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 (40Gb)

16912 р.



Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

8387 р.

■ Принимаем заказы через
Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
в день заказа

■ Огромный выбор
компьютерных и видеоигр



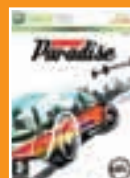
Wii Fit +
Balance Board
4290 р.



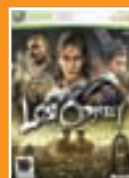
Final Fantasy Crystal
Chronicles Ring of Fates
1508 р.



Grand Theft
Auto IV
2340 р.



Burnout Paradise
2080 р.



Lost Odyssey
2210 р.



Ninja Gaiden II
1976 р.



Alone in the Dark
2080 р.



God of War:
Chains of
Olympus
1248 р.



Final Fantasy VII:
Crisis Core
1560 р.



Grand Theft
Auto IV (PAL)
2340 р.



Soul Calibur IV
(US)
2340 р.



Silent Hill Origins
1300 р.



Metal Gear Solid
Essentials Collection
2340 р.



Final Fantasy XII
(Platinum)
1170 р.



Mario Kart Wii +
Wheel
1950 р.



No More Heroes
1820 р.



Battlefield Bad Com-
pany Gold Edition
2184 р.



Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots (PAL)
2340 р.

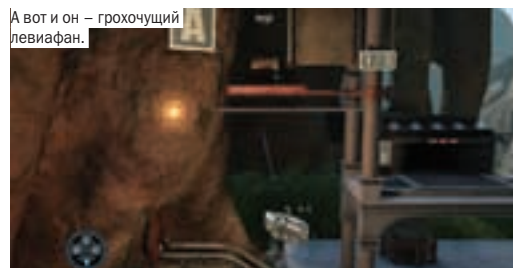
Crash Commando ★★★★★

PSN **НОВИНКА**

Жанр: shooter.scrolling.sci-fi | Издатель: Sony Computer Entertainment | Разработчик: Epos | Размер: 776 Мбайт | Цена: не объявлена

Разработчики Crash Commando, как нам и обещали, остались верны заветам вождя всех соревновательных 2D-шутеров – могучего Soldat. Но, что интересно, им удалось создать хорошую игру и без постыдного копирования классики.

Хотя что-то все же осталось неизменным. Как и в любой игре этого жанра, на уровне, богатом естественными препятствиями, сталкиваются в неистовом бою команды управляемых игроками или AI бойцов. Но в Crash Commando разработчики пошли дальше «схематического» изображения ландшафта а-ля Worms и очень тщательно потрудились над дизайном уровней. Горные локации буквально испещрены туннелями и мостами, а заводы – станками и домнами. А потом в Epos пошли еще дальше и представили любопытное для жанра нововведение: каждый уровень разделен на две части, связанные между собой парой подземных переходов. Эти части друг от друга практически независимы – подстрелить противника «по ту сторону» можно только при помощи специальной турели, до которой нужно еще добраться – уровни-то довольно большие. Для быстрого перемещения приготовили по одному сюрпризу на каж-

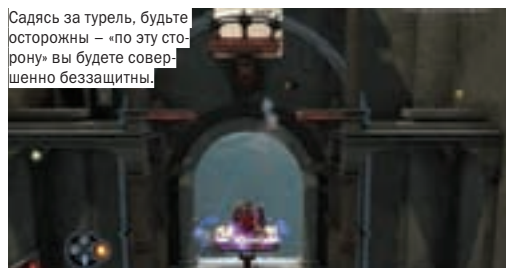


А вот и он – грохочущий левиафан.

дое направление. Для полетов вверх (или для плавного спуска вниз) у каждого бойца есть ракетный ранец с внушительным запасом топлива. Влево-вправо можно с ветерком и комфортом кататься на багги и танках. Техника обладает собственным запасом брони, мощным вооружением и... опять-таки, джетпаком. Один только вид летающего и отстреливающегося танка приводит врага в трепет, уж поверьте. И ведь справиться же с такой машиной сможет только бригада взрывотехников. Кстати, набор вооружения пехотинцев приятно удивляет своим разнообразием – каждый найдет себе шотган по душе. Патроны, правда, слегка не бесконечные, да и здоровье тоже, так что время от времени приходится рыскать по уровню в поисках «аптечек». Но это ведь не недостаток, а особенность, верно?

Остается добавить, что в Crash Commando могут играть одновременно аж 12 человек, а в ожидании своих сетевых друзей можно потренироваться и с ботами. И, знаете, похоже, на PSN наконец-то появилась та самая игра, которая таки заставит ленивых геймеров выйти в онлайн.

Алексей Косожихин



Садясь за турель, будьте осторожны – «по эту сторону» вы будете совершенно беззащитны.

Кровавые ошметки удачно гармонируют с бездонным синим небом и скрывающимися в дыме скалами. Лепота!



Мультиплеерные 2D-шутеры довольно-таки популярны на PC (они занимают там нишу, соседствующую с вездесущими пазлами). Первая игра жанра – Artillery – вышла в 1980 году на Apple II. Два танка там перестреливались через холм, а в качестве параметров игрока задавали мощность и угол выстрела. Но популярность жанр набрал только в 1991 году, когда вышла шароварная Scorched Earth. А в 1994 году с релизом Worms он закрепился и на коммерческом рынке.

В центре карты лежит редкое оружие – миниган. Но от надвигающейся четырехколесной смерти он игрока не спасет.



Новости

Алексей Косожихин

Компания Sarcos, основной поставщик отличных скачиваемых игр (вспомните хотя бы Megaman 9 и Bionic Commando: Rearmed), наконец-то была особо отмечена за заслуги перед... Sony: магистрому издателю выделили целый раздел PS Store, выполненный в особом графическом стиле. Весь контент, относящийся к Sarcos (игры, демки, дополнения), теперь можно посмотреть в одном месте. В Sony не исключают, что подобная практика может повториться и с другими «хорошими» компаниями.



К слову об играх от Sarcos – похоже, Super Street Fighter II Turbo HD Remix (нам нравится называть ее SSFIIHDR – так, для краткости) все-таки скоро выйдет. Один из модераторов форумов разработчика обмолвился, что финальная версия игры уже выслана в Sony (ну и, очевидно, в Microsoft). По оригинальному замыслу, римейк классического файтинга должен был появиться в ноябре.

Наверное, одна из самых любопытных возможностей нового дашборда Xbox 360 – установка игр прямо на жесткий диск консоли, позволяющая не тратить драгоценные секунды на раскрутку дисководов (да и шуметь он должен меньше). Наши заботливые западные друзья уже протестировали львиную долю тайтлов и составили таблицу, в которой указаны требуемое место и положительные эффекты для каждой проверенной игры. Посмотреть весь список можно вот по этой ссылке: www.bingegamer.net/2008/so-how-much-time-are-you-saving-xbox-360-nxe-hard-drive-install-chart



Sony назвала расценки на будущий допконтент для эпохально творческой Little Big Planet. Обычные костюмы, вроде всяких зверюшек, будут стоить всего по \$0.99. Костюмы покруче (Солид Снейк, например, или Сефирот) достанутся нам уже по цене в \$1.99. Наконец, суперредкие будут доступны ограниченное время, и цена для каждого будет подсчитываться особая. Наборы из четырех базовых костюмов будут уходить по \$2.99, из особых – по \$5.99.

Нам нужен мир. Весь мир.

ПИРАТЫ

ОНЛАЙН

Бесплатная онлайновая игра
о морских сражениях



Вся информация об игре на сайте <http://piraty-online.ru>

Netville

© 2008 Snail Games. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Нетвил".

Онлайн

Современные интернет-технологии

» eBay: секрет успеха

В наше время мало кто не знаком с этим сочетанием букв – eBay. И многие знают, что за этим названием кроется самый большой в мире интернет-аукцион и в то же время одна из самых богатых интернет-компаний. На этом аукционе производятся сделки на миллионы долларов, там можно купить практически все, что душе угодно. Многие люди и компании используют eBay как средство обогащения, многие коллекционеры просто не могут жить без этого гиганта электронного бизнеса. Итак, как вы уже догадались, сегодня речь пойдет об интернет-аукционе eBay.



ТЕКСТ
Дмитрий Тутухин

Создатель теперешнего мирового гиганта среди интернет-аукционов был сыном француженки и иранца, а звали его Пьер Омидьяр. После окончания университета, где он изучал программирование, в 1991 году, молодой Пьер с друзьями основал небольшую фирму под названием Ink Development. Через некоторое время она была переименована в eShop. Дела у компании шли в гору, и в 1996 году её приобрела уже известная в те времена корпорация Microsoft. Омидьяр еще до покупки eShop работал по совместительству в компании General Magic программистом и даже не замыслил создание глобального проекта, но жаждал сделать что-нибудь инновационное. Однако, по его же словам, ничего не шло ему в голову. Помогла молодому программисту его невеста, причем помогла не сознательно, а случайно. Невесту звали Памела, у нее было довольно милое детское увлечение, она собирала коробочки из-под конфет PEZ. Может, кто помнит – коробочки в виде различных мультипликационных героев и прочих персонажей; при нажатии на определенное место на коробочке выдавалась конфетка. Коллекция Памелы насчитывала огромное количество экземпляров, однако была неполной. Не хватало всего нескольких экземпляров, хотя повторяющихся коробочек было довольно много. Тогда Пьер решил помочь любимой и в 1995 году открыл специальный сайт, с помощью которого можно было покупать и продавать вещи онлайн. Однако отличительной особенностью данного сайта стало то, что купля-продажа товаров происходила в форме аукциона. Именно так стал зарождаться теперешний eBay. Интересно, не правда ли? Жаль вас разочаровывать, но история с милым увлечением невесты Пьера – просто выдумка. В 2002 году Адам Коэн выпустил в свет книгу The Perfect Store, в которой упоминалось о том, что данный рассказ был придуман в 1997 году менеджером компании. Компания eBay подтвердила эту информацию. Однако остальное вполне правдиво. Сначала Омидьяр назвал свой про-

ект Auction Web. И несмотря на то что проект был любительским, он быстро приобрел популярность среди пользователей Интернета. Первым проданным предметом на новоиспеченном AuctionWeb стала сломанная лазерная указка Омидьяра, которая «ушла» за тринадцать с лишним долларов. Когда Пьер задал вопрос покупателю, знал ли он, что указка была сломана, тот ответил, что является коллекционером сломанных лазерных указок. С самого начала проект Пьера Омидьяра был абсолютно бесплатным, однако вскоре его стало посещать огромное число заинтересовавшихся пользователей Сети. Трафик рос как на дрожжах, а следовательно, и плата за него. Провайдер предупредил Омидьяра, что тот должен платить намного больше или же искать себе новый хостинг. Пьер не стал закрывать столь популярный проект, а решил превратить его в коммерческий сайт. К коммерциализации своего детища Омидьяр привлек также своего друга Джеффа Сколла. Через некоторое время интернет-аукцион Auction Web стал платным, то есть с пользователей начали взимать определенную плату за размещение лотов на аукционе и небольшой процент от успешной сделки. Омидьяр и Сколл вели свой бизнес прямо из квартиры Пьера,

однако пользователей вскоре стало еще больше, времени на все не хватало, нужен был персонал, дополнительные мощности и прочее. Тогда молодые бизнесмены перебрались в офис. К тому моменту темпы роста интернет-аукциона были очень и очень внушительными, примерно 70% в месяц.

Название eBay, с которым знаком чуть ли не каждый пользователь Интернета, компания Auction Web обрела только в сентябре 1997 года. Так как Пьер Омидьяр был еще и владельцем консалтинговой компании под названием Echo BayTechnology Group, то он пожелал как-то связать имя компании и доменное имя для интернет-аукциона. Пьер пытался зарегистрировать доменное имя EchoBay.com, однако оно было уже занято золотодобывающей компанией Echo Bay Mines, тогда он сократил его до ныне известного eBay.com.

А тем временем аудитория интернет-аукциона разрасталась в геометрической прогрессии. Конкуренты eBay остались далеко позади, ежедневно на аукционе заключалось все больше и больше сделок. Наконец в 1998 году была зафиксирована десятиллионная сделка. Пьер Омидьяр оказался здравомыслящим человеком и понял, что границы его компетентности заканчиваются, так как биз-



Справа: Главный офис компании eBay.



ЕВАУ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ПРОДАВЦАМ ПЛАТФОРМУ ДЛЯ ПРОДАЖИ ТОВАРОВ, ВЫСТУПАЯ ПОСРЕДНИКОМ МЕЖДУ ПРОДАВЦОМ И ПОКУПАТЕЛЕМ ПРИ ЗАКЛЮЧЕНИИ ДОГОВОРА КУПИ-ПРОДАЖИ.

нес нужно было вывести на совершенно новый уровень, а его знаний и опыта не хватало для того, чтобы эффективно управлять своим разросшимся детищем. На смену талантливому программисту требовался не менее талантливый и профессиональный менеджер. Далее есть разные трактовки истории. Из одних источников следует, что Пьеру опять помогла его девушка Памела. По этой версии, Памела показала своему возлюбленному журнал, в котором была напечатана статья о Мег Уитман, руководителе одной из ведущих фирм-изготовителей игрушечной продукции в США. Журнал лестно отзывался о ней, и Пьеру захотелось видеть Уитман во главе своей компании. Он отправился на встречу с Уитман, однако та не спешила уходить с поста руководителя крупной компании в маленькую, на тот момент не настолько известную интернет-компанию. Но Омидьяру все-таки удалось уговорить Мег Уитман прилететь в Сан-Хосе и пообщаться с сотрудниками и клиентами. После этого она приняла предложение Омидьяра и стала генеральным директором интернет-компания eBay. По другой версии, для поиска опытного управляющего руководство eBay наняло известного и опытного Дэвида Берна – гуру хэдж-хантинга. После непродолжительных поисков Берн остановил свой выбор на Мег Уитман. Многим выбор показался странным, однако его решили одобрить. Тогда Берн сделал предложение Уитман, сначала она побоялась бросаться в малопонятный мир интернет-бизнеса, однако Берн был настойчив и уговорил Уитман встретиться с Пьером Омидьяром. Эта встреча оказалась решающей, после нее Уитман согласилась стать управляющим компании eBay. Итак, независимо от версии истории, Мег Уитман стала управлять бурно развивающейся компанией eBay.

Многие говорят, что именно с ее приходом компания стала такой, какой ее сейчас знают.

Уитман смогла довольно безболезненно совместить устоявшиеся принципы ведения традиционного бизнеса и специфические особенности ведения бизнеса в Интернете. Конечно же, узнав об успешной идее компании eBay, многие крупные компании стали разрабатывать подобные системы. Такие гиганты, как Yahoo, Amazon, News.com, пытались перехватить инициативу у eBay, тоже сделали свои интернет-аукционы. Чтобы не потерять лидерство в нише интернет-аукционов, Уитман пришлось приложить немало усилий. Желая оторваться от конкурентов, она заключила договор с компанией America Online, тем самым сде-



Слева: Создатель самого большого Интернет-аукциона eBay – иранец французского происхождения Пьер Омидьяр.

Справа: Мег Уитман – управляющий компании-гиганта eBay.



лав eBay эксклюзивным провайдером ее торговых площадок. Однако конкуренты не унимались: всемирно известная компания Yahoo попыталась вытеснить eBay с рынка интернет-аукционов, объявив, что они отказываются от комиссионных за проведение сделок, – получалось, что они оказывали эти услуги бесплатно. Но eBay, а в частности Мег Уитман, не думали сдаваться. Уитман организовала за счет комиссионных проверку по базам данных кредитных бюро добросовестность покупателей и продавцов, что обеспечивало безопасность сделок. Конечно же, аукционы Yahoo, которые были бесплатными, не могли этим похвастаться. Уитман также не отставала от конкурентов в заимствовании идей. После того как компания Amazon организовала оплату сделок посредством кредитных карт, Мег Уитман приняла решение позаимствовать идею во благо своей компании. Для осуществления идеи оплаты кредитными картами компания eBay решила приобрести онлайн-систему Billpoint, позволяющую проводить платежи по электронной почте. В последующие годы компания eBay бурно развивалась, продвигаясь на новые рынки; она завоевывала все больше симпатий пользователей по всему миру. Во главе с гением менеджмента Мег Уитман, а также командой высококлассных специалистов компании удалось достичь заоблачных успехов, и сейчас eBay является самым большим в мире интернет-аукционом. Почему же eBay достиг таких успехов? Уитман считает, что, прежде всего, благодаря удачной бизнес-модели.

Бизнес-модель eBay

Основная идея аукциона eBay состоит в том, что он предоставляет продавцам платформу для продажи своих товаров, тогда как сам является лишь посредником при заключении договора купли-продажи между продавцом и покупателем. Оплата товара и его доставка покупателю происходит без участия eBay. Продавец должен заплатить взнос за использование торговой площадки, он складывается из сбора за выставление лота и процента от цены продажи. Покупатели же используют eBay абсолютно бесплатно. На аукционе действуют довольно лояльные условия продажи товаров,



ПОСЕТИТЕЛЕЙ ЕВАУ СО ВСЕГО МИРА ПРИВЛЕКАЕТ ОГРОМНЫЙ АССОРТИМЕНТ САМЫХ РАЗЛИЧНЫХ ТОВАРОВ, КОТОРЫЕ МОЖНО КУПИТЬ ПО НИЗКИМ ЦЕНАМ.

Вверху: Создатель и руководитель. Пьер Омидьяр и Мег Уитман.

то есть продавать разрешается любые товары и услуги, не нарушающие законодательства той страны, в которой зарегистрирован соответствующий филиал eBay. Также не разрешается выставлять на торги товары, внесенные в «черный список» eBay.

Давайте рассмотрим, почему же данная бизнес-модель столь эффективна.

- Отсутствие географических барьеров. Продавец и покупатель могут находиться в любой точке земного шара: чтобы проводить торги на eBay, достаточно иметь доступ в Интернет. Нетрудно догадаться, что при отсутствии границ и барьеров число продавцов и выставяемых лотов будет расти, следовательно, будет расти и количество покупателей.

- Отсутствие языковых преград. Так как многие страны имеют собственные филиалы аукциона, то при торговле можно изъясняться на различных языках. Сейчас локальные филиалы интернет-аукциона eBay существуют в Великобритании, Германии, Испании, Голландии, Австралии, Японии, Корее и других странах, и наверняка этот список будет расширяться.

- Отсутствие временных рамок. На аукционе eBay можно делать ставки на товары круглосуточно семь дней в неделю, тем самым давая возможность продавцам и покупателям торговать независимо от времени суток в их стране.

- Огромное количество покупателей. Посетителей eBay со всего мира привлекает огромный ассортимент самых различных товаров, которые можно купить по низким ценам. Кроме того, на eBay можно найти очень редкие, коллекционные вещи, которые сложно достать в реальной жизни.

- Огромное количество продавцов. Продавцы со всего мира также тянутся на аукцион

eBay: их привлекают низкие затраты на размещение товаров, а также огромная покупательская аудитория. Кроме того, любой пользователь может стать продавцом на аукционе, не тратя на это уйму денег и сил. На eBay все предельно просто, это, безусловно, является одной из составляющих головокружительного успеха компании.

Как видно, бизнес-модель, которую разработала компания eBay, является довольно эффективной. Более того, так как рост количества покупателей приводит к росту числа продавцов, то и наоборот, рост числа продавцов будет стимулировать рост количества покупателей. Это так называемый мультипликационный эффект, именно он гарантирует то, что с развитием Интернета в целом будет развиваться и eBay.

Если посмотреть на развитие большинства гигантов мирового бизнеса, как реальных, так

и «виртуальных», то вы заметите, что в процессе развития они покупали новые проекты, компании, идеи. Компания eBay не исключение.

Вот краткий список наиболее важных и дорогих покупок компании за время ее развития.

- В 1999 года eBay приобрела вышеописанную систему Billpoint.
- В том же году eBay купила немецкий аукцион Alando за \$43 млн. Позднее этот аукцион был преобразован в филиал eBay в Германии – eBay Germany.
- В августе 2001 года eBay решает выйти на латиноамериканский рынок и покупает крупнейшие интернет-аукционы Латинской Америки – Mercado Libre, Lokau и iBazar.
- В июле 2002 года eBay приобретает за облачные деньги, а именно за \$1,5 млрд, платежную систему PayPal. После этой покупки система Billpoint была закрыта.
- 11 июля 2003 года eBay продвигается на азиатский рынок, купив ведущую компанию в области электронной коммерции EachNet. Сделку оценили в \$150 млн.
- После этого eBay решила укрепиться на азиатском рынке интернет-аукционов, в связи с этим летом 2004 года компания приобретает примерно за \$50 млн ведущий онлайн-аукцион Индии – Vaazee.com.
- И опять Азия. В сентябре 2004 года eBay приобретает внушительный пакет акций компании Korean online trading company.
- Этой же осенью eBay решает приобрести фирму-владельца 80% рынка аукционов в Голландии. Так, компания Marktplaats.nl была куплена за €225 млн.
- В августе 2005 года eBay покупает VoIP компанию Skype за \$2,6 млрд деньгами и акциями. После этого у участников аукциона появилась возможность договариваться об условиях покупки/продажи по телефону.

Это далеко не полный список покупок, но даже из него ясно, что у eBay серьезные намерения завоевать мир – в том числе и мир онлайн-аукционов.

Итак, для многих людей во всем мире общение и торговля на eBay стала неотъемлемой частью жизни. Многие даже живут eBay'ем, то есть зарабатывают на жизнь, торгуя на нем. Компания eBay сделала многое для простых людей – она дала им возможность торговать и зарабатывать деньги, не выходя из дома. Кстати, мы совсем забыли о Пьере, создателе гиганта: после прихода в компанию Мег Уитман он переехал во Францию (но не оставил полностью руководство eBay'ем), где и живет по сей день, следя за головокружительными успехами своего детища. **СИ**





eia ENTHUSIAST
INTERNET
AWARD
2008

Срок
подачи заявки
до 15 декабря

Призовой фонд
\$50 000

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело – не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они – for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд – свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО



СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING

Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ

Алексей Беспалько



Death Race

В далеком 1975 году американский режиссер Пол Бартел снял Death Race 2000. Это был дикий фарс, рассказывавший о гонках, в которых очки можно заработать, убивая при помощи своей машины пешеходов и других участников заезда. Рассказывал он и о террористической группировке повстанцев, стремящейся свергнуть президента, установившего режим, при котором такой кошмар, как «Смертельная гонка», стал поощряться. В фильме играл Сильвестр Сталлоне – его роль была второстепенной: дубоголовый гангстер Джо Витербо на экране только ругался да как Рэмбо стрелял из автомата. Во многом благодаря динамике съемок и извращенному чувству юмора (и Сталлоне) фильм стал культовой классикой.

Death Race 2000 был больше чем просто великолепным плохим фильмом. За легковесным развлечением эксплойтейшн с потаканием самым простым инстинктам и диалогами, прямыми, как набор для черчения, читался ехидный комментарий на тему политического устройства и критика насилия, пропаганду которого можно при желании приписать и самой ленте. Недавний политкорректный «римейк» лишен практически всего, что сделало культ из DR 2000 (нет даже Сталлоне!), но политический подтекст присутствует и там: действие нового фильма происходит в 2012 году, в ближайшем будущем, и Пол Андерсон, которого мы успели и полюбить, и возненавидеть за его киноадаптации видеоигр, показывает нам, к чему, по его мнению, движется американское общество.

В середине девяностых продюсер DR 2000 Роджер Корман уже развил идею в комиксе Death Race 2020, по которому даже намеревался снять фильм. Но фильм не вышел, зато вышла игра, которую делали с ним в связке. Сбросив оковы лицензии Death Race 2020, появилась одна из самых шумных игр девяностых – Carnageddon. Но о ней всем все давно известно, поэтому перейдем к не менее исторически значимой, не менее спорной, но скрытой за куда большими временными пластинами (1976 год!) игре Death Race от Exidy.

В конце семидесятых одна женщина из города Вавилон, что в штате Нью-Йорк, увидев, сыграв, просядив 25 центов – каким-то образом узнав об игровом автомате Death Race (подробностей история не сохранила), начала первую в мире кампанию против насилия в видеоиграх. Она сообщила о Death Race на шоу Фила Донахью, потом заметка на эту тему появилась в желтом таблоиде National Enquirer, а новостной тележурнал 60 Minutes посвятил один из своих сюжетов психологическому влиянию компьютерных игр.

Flashback



№23(248)

Год назад
Тема номера:
Unreal Tournament III
Человек с бревном предупреждает: тут интервью с Джейд Реймонд, «Красный космос» и «ГлюкоЗа: Зубастая Ферма»!



№23(200)

Три года назад
Тема номера:
Мы сделали это 200 раз!
Все флаги в гости были к «СИ»: рассказы о журнале бывших и нынешних сотрудников и отцов-основателей.



№23(152)

Пять лет назад
Тема номера:
LOTR: Return of the King
Толкиен в видеоиграх, PoP: The Sands of Time, Mega Man Zero 2 и Monster in My Pocket в «Эмуляторах».



№23(104)

Семь лет назад
Тема номера:
Empire Earth
Гоблин пишет о World Cyber Games, Кулер – о Snatcher и Policenauts, Щербанов – о связи 9/11 и видеоигр.



РЕТРО

ДРУГИЕ ИГРЫ

И я ее понимаю. Я на месте бедной женщины сделал бы то же самое – поднял тревогу. А вы бы не подняли? Можно предположить, как прошел ее выходной зимой 1976 года. Она шла по пляжу «Оук Бич», глядя на океан и хмурое небо над ним, вспоминала недавно просмотренный фильм «Челюсти» и размышляла о том, что 5% населения ее города находятся за чертой бедности (к сожалению, сведения «Википедии» о городе Вавилон заканчиваются на том, что его итальянскому ресторану посвящен самый первый выпуск передачи «Кухня из Ада», так что с фактурой напряженка). С такими мрачными мыслями она взобралась на припороженный снегом склон и направилась к центру города, чтобы сводить своего сына Стиви к стоматологу-ортодонту. Она нашла его в аркаде «У Бена» (Сьюзен (назовем ее так) каждую субботу давала Стиви три четвертака на игровые автоматы). Но что она увидела, заглянув через плечо закусившего губу от азарта геймера? Она увидела там крушение своих ценностей: «Стиви, что они с тобой делают?!» На экране маленькая машинка ездил и сбивала совсем крошечных человечков. На месте каждого сбитого человечка, с его воплем (за вопль отвечала отдельная плата) выростал крестик, а водитель получал за это очки. Пешеходов могли спасти только кресты на могилах их предшественников, задерживавшие кровожадную машину, три линии на экране, при соприкосновении с которыми машина ломалась, и ограниченное время, отведенное на это странное дерби (Death Race была надстройкой предыдущей игры Exidy – Demolition Derby). И никакого оправдания этого насилия. Конечно, разработчики пытались сгладить впечатление, написав в инструкции, что на экране бегают «разумные роботы», или «Гремлины», но это не меняло сути дела: игрок банально истреблял беззащитных живых существ.

Надо сказать, что Death Race еще далеко не самая отвратительная игра Exidy – на ее счету есть, например, симулятор камеры пыток, который (будучи выпущенным в форме игрового автомата!) просто и ясно ставит вопрос: они что там – все с ума сошли?! Не меньшим сумасшествием выглядит и попытка адаптировать эти игры для домашних приставок NES, конечно, снизив уровень насилия. В обновленной Death Race от American Game Cartridges обреченные пешеходы просто рассыпались в пыль. Так или иначе, по старой традиции Exidy, игра 1990 года была выпущена полуподпольно – никто не давал лицензии на марку Death Race в семидесятые, да и в девяностые Nintendo не давала на выпуск «улучшенной» игры добро. И поделом!

Слева направо:

- Death Race на игровом автомате (Exidy, 1976);
- Симулятор Death Race, который можно скачать на roguesynapse.com
- Death Race на NES (American Game Cartridges, 1990).



Carmageddon (SCI, 1997), одна из самых популярных и кровавых игр девяностых, делалась как игра по сиквелу фильма Death Race 2000.



ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

МУЗЫКА

КНИГИ

КИНО

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU





ТЕКСТ
Иван 'Noelemahc'
Костин

Жанр:
shooter.first-person
Платформы:
DOS
Разработчик:
3d Realms
Издатель:
Aprogee
Год выхода:
1994



Rise of the Triad: The Dark War

Активировать: движок Wolfenstein 3-D, горстку энтузиастов, намеренную сделать его круче, оцифрованные видеозаписи оных энтузиастов в разных дурацких костюмах и балахонах. Щедро заправить красной пиксельной кровью и восхитительным саундтреком. Включить: пять режимов сетевой игры, мультплеер на одиннадцать человек, генератор случайных карт и массу нововведений, часть которых игропром не будет применять до выхода Halo, а остальные не будет применять никогда больше. Опциональное оружие: сорс-порты. ROTT, GO!

Rise of the Triad – наглядная демонстрация того, что из любого движка можно выжать кровавую слезу. Согласитесь, нельзя было априори представить, что если приделать к Вульффу открытые пространства, передвижение по вертикали, заменяемое по принципу «не больше штуки в одни руки» оружие, снятых на видео врагов и музыку от Ли «Да, я писал и другую музыку кроме Duke Nukem Theme» Джексона, то каждый второй игравший в игру будет думать, что она сделана на Build? Как скажет потом Том Холл: «Если бы мы додумались взять движок от Duke Nukem 3D у ребят из противоположной комнаты, мы бы сумели выпустить куда более красочную игру, да ещё и на полгода раньше, вместо того чтобы бороться с тем, что в итоге поступило в продажу».

Конечно же, игра делается не только графикой и фишками (сколько бы клёвыми они ни были). Здесь есть и сюжет – про спецотряд H.U.N.T. и его борьбу против страшного культа, засевшего на тропическом острове. Мы вольны выбрать любого из пяти членов отряда, и, чуть ли не впервые в жанре, от этого будет зависеть игровой процесс – например, Дуг крепок здоровьем, но медлителен, Лорелей ниже других ростом и быстро бегает, Йен-Поль – крепкий середнячок. Да, вы не ослышались, в этой игре рост имеет значение. Во-пер-

вых, потому что в высокого человека больше шансов попасть, а во-вторых, потому что в игре есть проходы столь низкие, что туда можно пролезть, лишь превратившись в... собаку. Вообще, местные бонусы довольно сумасбродны – помимо особачивания также есть галлюциногенные грибы (тошнота прилагается), режим «Бога», когда все враги умирают с одного выстрела, а герой от осознания собственной крутизны безостановочно зевает (что в сетевой игре играет роль громкого треска БФГ – чтобы все знали, где находится счастливчик), режим «Меркурий», позволяющий летать...

Оружие? О да, оружие тут внушает любовь и уважение. Как насчёт стрельбы из пистолетов с двух рук? «Пьяной» ракетницы, выстрелы которой разлетаются в разные стороны? Или, может, вам больше по душе бейсбольная ЭкскалИбита, а? Концепт, приятный и понятный любому «современному» игроку, – пистолеты и автомат вы можете носить с собой всегда, а вот больше одной ракетницы зараз – ни-ни. А их тут множество разновидностей, от обычных Базуки и Ракет с Тепловым Наведением до вышеупомянутой Пьяной Ракетницы и апокалиптической мощности Огненных Бомб. Всё это безобразие вполне красочно взрывает, сжигает, пробивает и рвёт на клочки нашу оппозицию – которая, к слову сказать, тоже не лыком шита – прикинуться трупом, чтобы потом всадить нам пулю в затылок, наши враги далеко не в каждой игре могут.

Это фильм категории «Б», обращённый в компьютерную игру. Нацистоподобные злодеи, абсурдно сконструированные робобоссы, безумное количество крови и разлетающихся после взрыва оторванных конечностей, полупародийный саундтрек, намешанный из джаза, рока и аранжировок классической музыки... И, конечно же, безудержный, мало с чем сравнимый драйв. God rest ye, deadly gentlemen...



Ретро-цитата

«Многие спросят: «Что лучше – ROTT или Doom?» Это сложный вопрос. Совершенно точно в ROTT больше насилия. Doom отлично идет на 386/40Mhz, а для ROTT я бы рекомендовал 486/33 Mhz с 4 MB RAM. Некоторые уровни ROTT гораздо больше, чем в Doom, но Doom соединяет стены не только под углом 90 градусов, и это дает ему преимущество в дизайне уровней».

Хэнк Льекарт, Game Bytes Magazine
1994 год.



Уровень в стиле Wolfenstein 3-D: квадратные стены под прямым углом друг к другу.



ЮЖНЫЙ ПАРК

СКОРО НА СВОБОДЕ



РЕКЛАМА



НА ТЕЛЕКАНАЛЕ
2x2



С 21 НОЯБРЯ



ВТ-СБ 23:00



В ПЕРЕВОДЕ
ГОБЛИНА

Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров

ДРУГИЕ ИГРЫ



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 11 декабря

Жанр: комедия, драма
Оригинальное название: Vicky Cristina Barcelona
Режиссер: Вуди Аллен
В ролях: Ребекка Холл, Скарлетт Йоханссон, Хавьер Бардем, Пенелопа Крус
Производство: США, Испания
Продолжительность: 96 минут



ТЕКСТ
 Роман Романов

Вики Кристина Барселона

Сначала может показаться, что Вуди Аллен потерял быструю хватку. Уж очень все просто на первый взгляд в его новом фильме: любовный треугольник в испанских декорациях, жаркие страсти и все такое. Но не стоит недооценивать мэтра: прятать в простом сложное – задача куда более трудная, чем кажется. А Аллен только этим и занимается с самого начала своей режиссерской карьеры – упаковывает в привычные для Голливуда формы отнюдь не голливудское кино.

Вот и с «Вики Кристина Барселона» все не так просто. Любовный треугольник на самом деле имеет четыре угла, и отношения между главными героями – испанским художником в исполнении Хавьера Бардема, Пенелопой Крус в роли его девушки и двумя туристками Скарлетт Йохансон и Ребекка Холл – куда сложнее и глубже обычных любви и ненависти. Просто потому, что любовь и ненависть – чувства для двоих, а тут героев аж четверо.

К тому же не стоит сбрасывать со счетов и место, где развивается действие – город, название которого вынесено в заглавие фильма, – Барселона. На самом деле – это еще одна вершина любовного многоугольника. И то, как этот город взаимодействует с героями, как меняются объекты его любви и средства проявления этой любви по отношению к героям фильма – вообще отдельная история.

Кстати, еще раз о персонажах. Вуди Аллен никогда не экономил на героях своих рассказов. Практически в каждом его фильме присутствуют «звезды» первого голливудского эшелона. Они – и персоны

медийные, и играют прекрасно, иначе не добились бы своего «звездного» статуса. А режиссеру, чтобы как можно полнее выразить все, что он хочет, нужна отменная актерская игра.

На этот раз Аллен совсем расщедрился – в «Вики Кристина Барселона» в главных ролях исключительно «звезды» высшей лиги. Хавьер Бардем – обладатель Оскара-2008 в номинации «Лучший актер второго плана» за фильм «Старикам здесь не место». Скарлетт Йохансон – обладательница четырех номинаций на премию «Золотой глобус». Пенелопа Крус – обладательница множества номинаций, победительница престижнейшего Каннского кинофестиваля-2006 за фильм «Возвращение». Одно из них достаточно, дабы вытянуть своей игрой и весьма средненький фильм, а при том материале, который предоставляет Аллен, им трудно было бы не играть на «пять с плюсом». Вот они и играют на максимуме возможностей: променять блокбастер с миллионными гонорарами на фильм, который наверняка попадет в ограниченный прокат, да еще и сыграть в нем плохо – это нелепо. «Для души» плохо не играют.

Повторюсь, что самым приятным для зрителя качеством фильмов Вуди Аллена является умение мастера прятать авторское кино под голливудскую обертку, фильм об одиночестве и любви превращать в комедию. И зритель всегда может выбрать – искать ему все эти подтексты и вторые смыслы или просто посидеть помяться от души. А если хочется и посмеяться, и подумать, «Вики Кристина Барселона» можно посмотреть дважды – фильм вполне этого заслуживает.

Вуди Аллен



Прошлые работы: «Манхэттен», «Энни Холл», «Хана и ее сестры», «Пурпурная роза Каира», «Матч-пойнт», «Сенсация»

Вуди Аллен (настоящее имя – Аллен Стюарт Кеннигсберг, по паспорту – Хейвуд Аллен) родился в 1935 году в Бруклине, Нью-Йорк, в богатой еврейской семье. Первые восемь лет учебы он посещал еврейскую школу, потом перешел в старшую школу в Мидвуде. В школе хорошо играл в бейсбол и баскетбол, увлекался карточными фокусами. Чтобы заработать, начал писать шутки для газетных колонок, взяв псевдоним Вуди Аллен. В 16 лет талант Аллена открыл комик Милт Кэмен, который устроил начинающего писателя-юмориста в популярную шоу к Сиду Сизару. После школы Вуди поступает в Нью-Йоркский университет, где изучает курсы коммуникации и кинематографии. Кинематографию он проваливает, и его отчисляют. Позже он непродолжительное время посещал Городской колледж Нью-Йорка. В это время он начинает активную деятельность в литературе, кино и на сцене. Сначала он становится популярным сценаристом, потом популярным артистом в жанре «стенд-ап». К 1966 году он добился успеха и на Бродвее – его пьеса «Не пейте эту воду» выдержала 598 представлений. А с 1965 года он начинает работать в кино. Некоторое время как актер и сценарист, но впоследствии, после трех не слишком удачных фильмов, начинает свою режиссерскую карьеру.



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России
с 25 декабря

Жанр:

драма

Оригинальное название:

Стиляги

Режиссер:

Валерий Тодоровский

В ролях:

Максим Матвеев, Олег

Янковский, Сергей Гар-

маш, Оксана Акиньшина

Производство:

Россия

Продолжительность:

не объявлена

Стиляги

Валерий Тодоровский сделал кинозрителям свой подарок на Новый год. Правда, не очень понятно, стоит ли радоваться этому подарку.

С одной стороны, фильмы про трудности социализации, про то, как нелегко жить людям, отличным от прочих, — «конек» режиссера, и в случае с такими фильмами он ни разу не обманывал ожидания зрителей. С другой — пафос противостояния кучки ярких и позитивных весельчаков-стиляг озлобленному, скучному, серому миру не так высок, как пафос глухих людей в «Стране глухих» или посттравматический «военный» синдром в фильме «Мой сводный брат Франкенштейн». Мелковат масштаб противостояния стилига и простых обывателей, да и к тому же вокруг стилига всегда веселье, песни и танцы, а это совсем не драматические средства; они нужны для развлечения, а не напряжения. Видимо, осознав, что на этот раз драма вышла не слишком драматическая, скорее похожая на мюзикл, Тодоровский сменил говорящее само за себя название «Буги на костях» на нейтральное «Стиляги», и, возможно, это лучшее, что он мог в данном случае сделать. Теперь зритель, который в преддверии Нового года придет в кинотеатр зарядиться праздничным настроением, будет смотреть «Стиляг», напевая под нос рок-н-рольные мотивы и подумывая, не отметить ли праздник в стиле «буги-вуги». А те, кто интересуются историей вопроса, придут смотреть фильм, вылавливая нечастые драма-

тические моменты и пытаюсь искренне сопереживать гонимым рабочим классом красавчиком с налаченными коками.

В общем, эта неопределенность и неоконченность не ограничивается жанровой принадлежностью. Периодически у режиссера возникают проблемы с чувством вкуса и меры: великолепная стильная картинка, от которой большую часть времени невозможно оторвать глаз, сменяется не менее масштабным ужасом. Впрочем, фильм снят прекрасно, и этот ужас не столько визуального происхождения, сколько какого-то иррационального, подсознательного. Сергей Гармаш, разгуливающий по кухне в трусах, майке и с баяном наперевес, или Олег Янковский, танцующий нечто, отдаленно напоминающее «танец маленьких утят», создают впечатление, сходное с тем, что производят картины Босха. Радует лишь то, что такие просчеты редки. Большую часть времени «звезды» старшего поколения — Гармаш, Янковский, Горбунов — показывают соответствующую своему классу игру, а молодые и в основном неизвестные актеры вроде Максима Матвеева усиленно за ними тянутся.

Однако, если рассматривать «Стиляг» как единое целое, то «плюсов» у него все же больше, чем «минусов». Вылизанная картинка, хорошая актерская игра, интересная история, великолепная Оксана Акиньшина, в конце концов. Как единое целое «Стиляги», даже не определившись с жанром, теоретически способны стать главным предновогодним фильмом.

Великому режиссеру Акире Куросаве нет покоя и, видимо, никогда не будет.

Его работы переснимают одну за другой, и этот процесс уже невозможно остановить. О старых «каверах», вроде «Великолепной семерки», в которую превратились «Семь самураев», или «Гнева» с Полом Ньюманом, основанном на «Расёмоне», речи уже не идет. Сейчас на повестке дня — римейк детективного триллера Куросавы «Рай и ад», основанного на романе Эвандера Хантера «Большой куш». В последнем проекте интересен состав создателей. Во-первых, это далеко не последний из голливудских режиссеров Мак Николс («Близость», «Кое-что о Генри»). Во-вторых, топовый сценарист Дэвид Мамет, причастный к созданию таких лент, как «Ганнибал», «Плутство», «Неприкасаемые» и «Почтальон всегда звонит дважды». Ну и, наконец, продюсер Скотт Рудин, ответственный за фильмы «Нефть», «Старикам тут не место» и «Сонная лощина».

Автор комикса «Особо опасен» Марк Миллар собирается вдохнуть в Супермена новую жизнь. Не так давно он представил компании Warner свое видение новой постановки. Согласно ей, приключения Супермена должны превратиться в восьмичасовой эпос, который покажет всю жизнь супергероя от его рождения на планете Криптон до момента, когда Кларк окажется последним живым существом в Солнечной системе. Все это дело Миллар собирается подавать как нового «Властелина колец» — три фильма с перерывами в год. Основным аргументом в пользу подобного творения для Марка является то, что, как показал «Темный рыцарь», зритель не прочь увидеть новое прочтение хорошо знакомых комиксов.

Сэм Мэндес после не слишком тепло принятых «Морпехов» собирается реанимироваться в глазах зрителей:

Валерий Тодоровский



Прошлые работы: «Качели», «Стана глухих», «Гамбринус», «Мой сводный брат Франкенштейн»

Валерий Петрович Тодоровский родился 9 мая 1962 года в Одессе в кинематографической семье. Папа, Петр Тодоровский — оператор Одесской киностудии, будущий классик советского и российского кино, мама, Мира Тодоровская — будущий продюсер. Естественно, что ребенок, который провел все детство на Одесской киностудии, решил связать свою жизнь с кино. Не поступив на режиссерский факультет ВГИКа, Тодоровский поступает на сценарный факультет в том же институте, но сразу же после окончания учебы начинает снимать. Во время перестройки вместе со своими товарищами организует продюсерскую компанию «ТЛ» (Тодоровский, Толстунов, Ливнев). Постепенно Тодоровский стал переключаться с киноиндустрии на телевидение, продолжая, впрочем, снимать полнометражные картины. Однако приоритетным направлением стали сериалы — «Каменская» для НТВ и т.д. С мая 2000 года — главный продюсер по кинопроизводству телеканала «Россия», с августа 2003 года занимает должность советника генерального директора телеканала по кинотелепроектam.



драмой «Дорога перемен» с Леонардо ДиКаприо и Кейт Уинслет, выходящей в конце декабря, и, что гораздо интересней, экранизацией комикс-мистического триллера «Проповедник». Этот комикс, созданный Стивом Диллоном и автором «Константина: Повелителя тьмы» Гартном Эннисом, выходил пять лет, с 1995 до 2000, и заработал несколько премий, в том числе и четыре награды имени Уилла Айснеера. «Проповедник» рассказывает о молодом священнике, в которого вселился дух – плод любви демона и ангела. В результате действий этого духа вся паства героя погибает, и тот отправляется в путешествие с целью узнать правду о себе в компании своей старой подруги и ирландского вампира-алкоголика.

Стоит напомнить, что «Проклятый путь» – предыдущая экранизация комикса, созданная Сэмом Мэндесом, получила шесть номинаций на премию «Оскар».

Роберт Дауни-мл., похоже, окончательно превращается в «Железного человека». Помимо сиквела и триквела этой экранизации, контракт на которые он подписал уже давно, его наконец-то официально закрепили за ролью Тони Старка в еще одной экранизации – «Мстителях». Там персонажу Роберта придется работать рука об руку с другими популярными супергероями – Халком, Тором и Капитаном Америка. Кстати, Дауни-мл. – единственный из утвержденных для «Мстителей» актеров – Эдварду Нортону роль Халка еще не предлагали, с другими же ситуация и вовсе не ясна. Ведь нужно не только выбрать Тора или Капитана Америки, но и снять о каждом из них фильм, чтобы потом сводить в одном фильме представителей уже сложившихся франчайзов.

«Оскар» в ближайшее время вполне может «опопсеть». Во всяком случае, в этом году доля чисто «голливудских» фильмов, которые будут пытаться попасть в число избранных, значительно возросла. Тут «Темный рыцарь» и «Солдаты неудачи», «Железный человек» и «ВАЛЛ-И». Впрочем, хоть какие-то шансы получить серьезные награды есть только у «Темного рыцаря», потому как «Оскар» все же серьезная церемония, а «Темный рыцарь» – серьезный фильм. Остальным же, по всей вероятности, ничего не светит. За все время существования «Оскара» в шорт-лист в номинации «Лучший фильм» единственный раз попадал мультфильм – в 1991 году новаторское на тот момент диснеевское творение «Красавица и чудовище». Остальные же блокбастеры-претенденты слишком развлекательны для этой церемонии. Хотя, например, рекорд по количеству смотревших «Оскара» был поставлен в 1998 году, когда победил «Титаник» – 55,3 млн человек. Так что, возможно, и Роберт Дауни-мл. или робот-мурсорщик еще получат по вожденной статуэтке.

➤ Макс Пейн

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: боевик
Режиссер: Джон Мур
В ролях: Макр Уолберг, Мила Кунис, Бо Бриджес, Лудакрис
Страна: США
Продолжительность: 100 минут
Формат изображения: WideScreen 2.35:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1, Русский DTS Surround, Украинский Dolby Digital 5.1
Субтитры: Русский, Украинский, Казахский



С

оздатели игры хотели сделать игру-комикс, стильный экшн-нуар в соответствующей графической манере. У них получилось все задуманное. У тех, кто экранизировал фильм, задача была и сложнее и проще одновременно – им надо было всего лишь перенести на «большой» экран ту самую игру-комикс, стильный экшн-нуар. И основная сложность состояла в том, что киноиндустрия не приемлет просто переноса игры на экран; экранизаторам обязательно нужно придумать хотя бы чуть-чуть своего. И вот с этим-то «своим» создатели данного фильма очень сильно просчитались. Нет, в визуальном плане они сотворили шедевр. Все, что происходит на экране, выглядит просто бесподобно. Однако под красивейшей этикеткой прячется совершенная «пустышка» – логика персонажей не выдерживает ни малейшей критики, интрига отсутствует. Режиссер заигрался в художника и забыл, что в фильме сюжет куда важнее. Хотя Макр Уолберг играет отлично и действительно похож на Макса Пейна, Мила Кунис безумно красива, да и вообще к актерам, как и к художникам, нет никаких претензий. К режиссеру и сценаристам есть, но при такой-то красоте разве это так важно?

➤ Девушка моего лучшего друга

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: комедия
Режиссер: Ховард Дейч
В ролях: Дэйн Кук, Кейт Хадсон, Джейсон Биггс
Страна: США
Продолжительность: 101 минута
Формат изображения: WideScreen 2.35:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры: отсутствуют



Е

сли твоя девушка начинает сомневаться, что ты – самый лучший парень на Земле, и уходит от тебя, лучшим способом вернуть ее расположение будет показать ей настоящего морального уродца. Такого, чтобы ты по сравнению с ним вновь казался единственным и любимым. Попытаться стать лучше и приложить все усилия самому, по мнению создателей этой комедии, – не вариант. Потому что, если бы парни разбирались в своих проблемах сами, у «Девушки моего лучшего друга» просто не оказалось бы сценария, а зритель лишился бы весьма неплохой комедии. А комедия действительно неплохая – актеры стараются, выжимая из своих довольно плоских героев максимум объема. Сценаристы более-менее удачно балансируют на грани пошлости смешной и пошлости глупой, ни разу не скатываясь в откровенную мерзость. В общем, по всем параметрам фильм находится где-то в районе «золотой середины» – смотреть «под настроение». И от этого даже слегка обидно – будь у актеров чуть больше пространства для «маневра», а у сценаристов чуть лучше чувство юмора – «Девушка моего лучшего друга» заняла бы почетное место в сердце каждого любителя комедий.

➤ Как потерять друзей и заставить всех себя ненавидеть

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр: комедия
Режиссер: Роберт Б. Вайде
В ролях: Саймон Пегг, Кирстен Данст, Джефф Бриджес, Джиллиан Андерсон
Страна: Великобритания
Продолжительность: 110 минут
Формат изображения: WideScreen 2.35:1
Формат звука: Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры: отсутствуют



Э

Тех, кто ждет от «Как растерять друзей» феерии серьезного юмора в духе «Зомби по имени Шон» или «Типа крутых легавые», постигнет жестокое разочарование. Если в перелюбленных фильмах периодически нужно было подумать, прежде чем посмеяться, то на этот раз ничего подобного от зрителя не требуется – жуй попкорн и смотри, как британский неудачник превращается в гламурного американского ублюдка, а затем за пару секунд становится настоящим романтическим героем. Но в подобной смене курса нет ничего страшного, всем нужно время от времени отдыхать. И не будь в этом фильме нескольких позорных гэгов в духе «Американского пирога», можно было бы не напрягаться – «звезды» просто собрались на веселый «капустник» и балагурят, кто во что горазд. А полуторачасовой парад идиотизма с легким налетом скандальности (хотя все настоящие названия изменили на выдуманные) и интеллигентности (которую обозначают несколько киноманских шуточек в духе Кевина Смита) весьма захватывает.



Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Мобильная аська
Будь на связи



Фотокамера
Сделай фото!



Фотогалерея
Размести фото!



Форум
Выскажись!



Блоги
Веди дневник



Почта
Читай и отправляй!



Yapp! Goods
Книги, музыка, видео



Анекдоты
Рассмеялся!



Платежи
Платежи за мобильные и пр.



Скидки и бонусы
Подарки, распродажи, акции



Прогноз погоды
Более 4000 городов



Игры
Померись с друзьями!



ТВ-программа
Узнай, что смотреть!



Знакомства
На любой вкус и цвет

Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!

- Легкая установка.
- Общение на ходу.
- Знакомства в любом месте.
- Мобильное фото.
- Более 20 разных сервисов.

Регистрируйся:
по SMS Yapp! на номер 1313
или www.yapp.ru

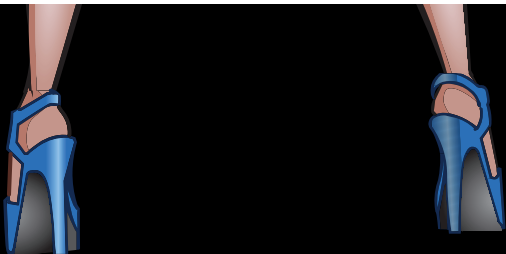
WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



MAXI Racing

Новая online-игра



Твой компьютер в состоянии не только передавать информацию и создавать документы! Уже сейчас он поможет тебе получить весомую порцию адреналина! Не веришь?

Знакомься! Источник адреналиновых «залпов» - проект MAXI-Racing! Хватай в руки мышку и ищи в Интернете сайт игры – www.maxi-racing.ru. И без промедлений! Если ты с нами уже на всем протяжении проекта, то, скорее всего, тебе будет полезно знать всего лишь одну вещь: с каждым днем, вместе с твоим мастерством будут расти ставки и азарт – это факт, не требующий объяснений, поэтому жди зрелищных побед и опасайся досадных проигрышей.

Если же ты впервые открыл эту страницу и, увидев этот яркий заголовок, а также имена наших спонсоров: одного из лидеров Car Audio & Mobile Media – компании Alpine, а также OPEL, развлекательного портала MSN.ru и страховой компании РОСНО, то мы с радостью еще раз поведем тебе принципы проекта, наведем на мысль, дадим стартовый заряд, подтолкнем к действию... Короче, жди от нас всего, что угодно, кроме помощи в гонках! Тут ты сам за себя! Мы умеем гордиться амбициозными игроками, но зависть в глазах соперников от быстрого взлета твоей гоночной карьеры будет только усиливаться с каждым набором скорости! Теперь по порядку.

Сайт игры, регистрация, вход. Это твой необходимый минимум для того, чтобы стать полноправным претендентом на то, о чем мы расскажем тебе в конце. Теперь ты находишься в виртуальном мире гонок. Заезды проходят здесь так же, как и в обычной жизни, с одним небольшим исключением – мы заранее озботились поисками трассы и выбрали идеальный вариант. Именно на этом кусочке смоделированной асфальтовой прямой ты и будешь доказывать свой профессионализм и право на победу. Но в начале надо на чем-то ездить, согласен? Поэтому сразу бежим в магазин и покупаем авто. Да-да. Как только ты попал в игру, у тебя есть деньги на автомобиль! В автомагазине тебе будет предложено несколько вариантов «железных коней». Все они – представители спортивной серии OPC от OPEL. Разумеется, в каждом типа авто есть свои характеристики и цена. Вполне ясно и то, что на самый крутой вариант денег у тебя сразу не будет.

Первоначальный выбор стоит сделать в пользу малышки Corsa, а также вложиться в легкий ее тюнинг.

Тюнинг! Мы уже говорили, что в игре, как в жизни! Повторим еще раз. Игра похожа на то, что ты привык понимать под миром тюнинга и гонок. Кто станет спорить, что тюнинговое авто едет лучше? Вот и ты не спорь! Для того, чтобы установить нужную деталь, необходимо просто выбрать ее и щелкнуть мышкой – девайс установлен. Стоит сразу разобраться, что ставить в первую очередь, а на что обратить внимание чуть позже.

Умение распорядиться деньгами правильно – один из залогов удачной игровой карьеры. Но не самый главный!

Самое важное – удачно выступить на заездах.

Перед каждым заездом тебе будет необходимо определиться со ставкой, указав ее в специальном окошке. Затем стоит немного подождать перед тем, как кто-нибудь примет твой вызов, и вот вы уже стоите на стартовой позиции.

И это еще не старт. Перед каждым заездом в появившемся перед тобой окошке надо будет выбрать один из трех режимов гонки. Советовать какой-либо мы тебе не станем. Скажем лишь, что умеренный стиль хорошо прогнозируем, но откровенно «овощноват», а вот агрессивный – уже резче, но иногда способен вывести авто из строя. Решай сам!

Главное – не пропустить конкурентов к финишу! Пойми, что финишную ленточку мы натягиваем только для тебя! Никаких «полкорпуса отстал!» Понял? Только победа! Однако проиграть в гонке – это не значит лишиться всего. Победа твоего оппонента просто опустошит твой игровой карман на сумму ставки.

Полезно также знать и об игровых очках. За каждую, удачно проведенную гонку, программа будет начислять тебе очки, которые формируют твой рейтинг. В игре существует четыре рейтинговые группы: новички, любители, профессионалы и эксперты. Заезды проводятся только среди оппонентов одной рейтинг-группы. Так что лезть к тебе более сильные гонщики точно не станут. И ты также не сможешь поиздеваться над более слабыми драйверами. Все как в нашей с тобой жизни.

И еще: в процессе тюнинга не обходи стороной «Магазин Alpine», где продаются системы уровня «Любитель»,

«Мастер» и «Эксперт», подобранные профессиональными инсталляторами Car Audio & Mobile Media. Продвинутые аудиовидеокомпоненты также высоко ценятся в гонке и способны привести авто к победе, ведь почувствовав драйв музыки, ты становишься более уверенным и решительным пилотом. А еще лучше – участвуй в ежемесячных «Суперкубках Alpine». Во-первых, только здесь ты сможешь заметно пополнить свой виртуальный кошелек: всего два дня заездов, и восемь гонщиков с лучшими результатами получают на свой счет до 10 000 очков! А во-вторых, только участники Суперкубка Alpine получают доступ к святой святых – суперсистеме AlpineF# 1Status в «Магазине Alpine», которая хороша тем, что способна увеличить шансы на победу в любом заезде раз, эдак, в 10!

Выиграл гонку – будь добр купить девайс. Соперники дремать не намерены. Собрались мы здесь, чтобы выигрывать! А для этого надо немного постараться.

Если же старания в области доработки твоего авто пре-кратили «рожать» серьезные результаты, или твои доходы давно просятся в список миллионеров мира – покупай другое авто. И, разумеется, снова тюнингуй. Вот такие чудеса. Теперь, собственно, настало время поведать тебе о том, что ожидает тебя на финише.

Скажем сразу, призы у нас на редкость круты и абсолютно реальны! Вот же они!

- От Alpine: каждый месяц CD-ресиверы, сабвуферы, динамики, контроллеры iPod с Bluetooth и другие самые современные компоненты Car Audio & Mobile Media из нового модельного ряда Alpine.
- От РОСНО: сертификат РОСНО на 50 000 рублей (на приобретение страхового полиса Каско на указанную сумму для твоего отнюдь не игрушечного автомобиля).
- От MAXI Tuning: стильные высокооктановые футболки, полугодовые и годовые подписки на наш журнал
- И суперприз! OPEL рад предложить победителю автомобиль OPEL CORSA!!!

Понял, о чем мы тебе говорим?

И не важно, что у тебя: домашний компьютер или прогрессивный ноутбук последней версии – мы ждем только результата! Поэтому выходи в Интернет как можно быстрее и будь круче!

И пусть с экрана монитора на тебя будет смотреть лишь игровой подиум!

НОВЫЙ ПРОЕКТ MAXI-RACING В САМОМ РАЗГАРЕ! НАСТАЛО ВРЕМЯ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОЗНАКОМИТЬ ТВОЙ КОМПЬЮТЕР С ИНТЕРНЕТОМ И ПОСЕТИТЬ САЙТ ИГРЫ! ТЕПЕРЬ ТВОЙ МОНИТОР СТАНЕТ ПЛОЩАДКОЙ ДЛЯ ОБЖИГАЮЩИХ ЗАЕЗДОВ, А КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШКА ПРИВЕДЕТ К ВЕРШИНЕ АВТОМОБИЛЬНОГО МАСТЕРСТВА! КЛИКНИ НА ГАЗ!

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ

Алексей Вагин

ДРУГИЕ ИГРЫ

Кофейная книга



Макс Фрай

Жанр: сборник рассказов с рецептами
Издательство: Амфора. Серия «ФРАМ»

Итак, таинственный Макс Фрай выпустил новую книгу. На сей раз очередной блестящий труд этого автора уже никто не сможет отнести к разряду «наш ответ Терри Пратчетту». Эта книга не входит в циклы «Лабиринты Ехо» и «Хроники Ехо» и не повествует об очередных похождениях в Мире Стержня Ночного лица господина Почтеннейшего начальника Тайного сыска города Ехо, коим является литературный альтер эго самого Макса Фрая – сэр Макс. Может быть, кого-то это удивит, но новая книга написана о... кофе.

Одни называют этот напиток наркотиком, другие потребляют кофе тоннами и в ус не дуют. Неудивительно, что вокруг кофе создана целая культура, которая, кстати, гораздо более понятна нашему народу, чем восточные премудрости чайных церемоний. Рецептов приготовления кофе также существует множество, в том числе оригинальных и юмористических. Вот с такими рецептами и может познакомить читателя «Кофейная книга».

Нужно заметить, что «Кофейная книга» будет иметь продолжение. Пока в печать вышел только первый том, в него включены рассказы 23 авторов, среди которых и сам Макс Фрай. С ролью составителя писатель также справился блестяще. Рассказы в книге сопровождаются иллюстрациями, а в

конце каждой истории читатель узнает авторский рецепт приготовления кофе. Вот что значит совместить приятное с полезным! За такой подарок стоит отблагодарить составителя сборника. Только кого благодарить? Кто же скрывается под загадочным псевдонимом Макс Фрай? Сегодня это уже не секрет.

За псевдонимом Макс Фрай скрывались два человека: писательница Светлана Мартынчик и художник Игорь Степанов. Позднее Мартынчик пустилась в одиночное плавание по литературным просторам, но до сих пор всегда напоминает, что у миров, описанных в книгах Макса Фрая, два создателя. Хотя теперь имя «Макс Фрай», которое уже превратилось в бренд, осталось за ней. Родилась Светлана Мартынчик в Одессе, чему, возможно, обязана своим непревзойденным чувством юмора. В других творческих профессиях Мартынчик преуспела не меньше, чем на писательском поприще: она – художник, менеджер художественных проектов. И это также наложило отпечаток на ее творчество.

Читать книги Макса Фрая – одно удовольствие. Не стоит пропускать и новую книгу о кофе. И хотя в нее входят всего три рассказа самого Макса, всегда интересно почитать то, что мэтр рекомендует. Не исключено, что этот сборник откроет для вас новые имена в современной российской литературе.

Квест

Об этой книге вы наверняка слышали. А может быть, даже наткнулись на интернет-сайт, посвященный этому новому проекту одного из самых успешных современных российских писателей. «Квест» – это роман, выполненный в жанре компьютерной игры. Конечно, вы уже догадались, что по ходу чтения романа вам придется разгадывать загадки, чтобы перейти на новый уровень сложности, а простому – к следующей главе.

Книга «Квест» является очередным этапом из серии «Жанры», в которой Акунин экспериментирует с различными жанрами литературы, а также изобретает новые. Таким вот «ноу-хау» писателя и стал роман «Квест». В печатном варианте книга несколько отличается от своего аналога в Интернете, так называемого «унибука», «универсальной книги», в которой Акунин использовал возможности гипертекста, позволяющие с книгой играть, общаться или даже выходить за пределы повествования. Зато в бумажном варианте основной текст дополнен специальным приложением, которое так и называется – «Квест: Коды к роману». «Коды» вышли и отдельной книгой, но в данном издании они публикуются с обратной стороны книги, образуя своеобразную книгу-перевертыш. В каждой главе «Кодов к роману», повествующей о приключениях русского самородка, блистательного ученого Самсона Фандорина (ну не может Акунин обойтись без Фандорина, его предков или потомков!) на полях войны

1812 года, мы можем обнаружить подсказки, позволяющие решать логические задачи основного текста романа.

Кроме Фандорина, в романе встречаются и другие персонажи. Так, мы узнаем о том, чем занимался чекист Октябрьский из «Шпионского романа» в 30-е годы. Раскроем и множество других тайн. В чем секрет военных успехов Наполеона? Кто привел Гитлера к власти? Чему обязаны большевики своими успехами? Акунин развивает фантастическую версию об «эликсире власти» и «экстракте гениальности», которые разрабатывали советские ученые в секретных лабораториях, собирая мозги выдающихся людей в «Пантеоне» и проводя с ними различные опыты.

Эксперимент Бориса Акунина можно считать удавшимся. И хотя полноценного квеста из романа не получилось, жаловаться здесь можно только на несовершенство бумаги как средства передачи одного лишь текста. Акунин сделал все возможное, чтобы сблизить то, что большинство родителей и учителей считают несовместимыми – компьютерную игру и книгу. Более того, постарались и оформители: иллюстрации к книге выполнены в стиле скриншотов, что придает книге особый шик.

Возможно, это и не лучшая книга Акунина, зато смелый эксперимент, поучаствовать в котором может каждый, кто не поленился купить, прочитать и попытаться решить «Квест».



Борис Акунин

Жанр: роман
Издательство: АСТ



КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru



ALPINE представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоём компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru



Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



» На смерть Капитана Америка

Холодный март 2007 принес известие, повергнувшее в шок стар и млад.



ТЕКСТ
Дмитрий
Лопухов

В результате тяжелой и непродолжительной болезни, вызванной многочисленными огнестрельными ранениями, умер Капитан Америка. Новость эта изрядно опечалила огромное количество людей живых и нарисованных: давние фанаты почившего Капитана бились в истерике и безрезультатно вопрошали небеса о причинах сего безобразия, а супергерои, обитающие в общей с убогим Вселенной, клялись отомстить и прятались от виртуальных объективов художников, скрывая наполненные слезами глаза.

Кончина столь известных персонажей-долгожителей – штука довольно редкая, посему заслуживающая некоторого внимания. Однако, как известно, бумажные супергерои имеют весьма неприятную для сочинителей эпитафий особенность – тенденцию к воскрешению. Представьте себе масштабы этого безобразия: ты ночи напролет сочиняешь душещипательное прощальное слово, но к тому моменту, когда готовишься поставить жирную точку и выдвинуться за гонораром, обнаруживаешь, что покойный успел ожить и принялся вновь нести в мир свет справедливости.

В общем, с марта 2007 года мы насто-роженно ждали, что Капитан Америка воскреснет и вновь примется радовать своими многочисленными подвигами население одноименной с собой страны. Но минуло полтора года, на смену покойному пришли честолюбивые дублеры, жизнь вошла в свою колею, и мы решились.

Детство

Мы собрались здесь для того, чтобы проститься с Капитаном Америка, благородным типом, не жалевшим живота своего на протяжении

Игра Marvel Super Heroes (1997).



шестьдесят с гаком лет и бесстрашно сражавшимся со всеми видами наземной напасти – от фашистов и чиновников-бюрократов до радиоактивных кузнечиков и механизированных свиней. Увы, мы слишком плохо знали покойного – ветер перемен осчастливил нас Бэтменом, Спайдерменом и Суперменом, однако знакомство с остальными иноземными супергероями оказалось крайне поверхностным. Причины этого понятны и просты: в современной американской культуре комикс является одним из краеугольных камней. Еще задолго до того, как кинематограф заполучил статус искусства номер один, а телевидение беспардонно вторглось в каждый дом, молодые жители страны победившей демократии с утра до ночи зачитывались красочными журналами, в которых обстоятельно и ярко описывались происхождения разномастных бумажных персонажей, несущих печать неистового героизма на челе. Долгоиграющие телевизионные сериалы и высокобюджетные кинополюсовки пришли позднее, когда любовь народа уже стала безграничной. Слава героев ковалась на страницах комиксов; прыгающие на голубых экранах и белых простынях актеры всего лишь пользовались ей, жадно черпая из разрытого колодца...

Модель популяризации американских бумажных супергероев перекочевала в девяностые, затем проникла и в нулевые. Ничтожно малое количество наших соотечественников узнает о том или ином персонаже из первых рук (то есть, из комиксов). Успех приходит к ним лишь после удачной экранизации, выхода успешного анимационного сериала или полнометражного мультфильма. Так мы узнали Спайдермена, Халка, Людей Икс, Железного человека и прочих (куда как менее известных, нежели покойный) персонажей. Про Капитана же за период с начала восьмидесятых по настоящее время в широкий прокат так и не вышло ни одного вменяемого кинематографического или телевизионного произ-

ведения. Вот, собственно, и ответ на вопрос: почему в нашей стране героя, чьи комиксы продавались суммарными тиражами в сотни миллионов экземпляров и на котором выросло несколько поколений американцев и европейцев, толком почти никто не знает.

Капитан Америка появился на свет в марте 41-го, аккурат в ту пору, когда Земля погрузилась в пучину Второй мировой войны. Придумали Капитана художники Джо Саймон и Джек Кирби, трудившиеся в те годы в свежесозданной компании Timely Comics (той самой, которой через некоторое время предстояло превратиться в легендарную Marvel Comics). Дефицита в супергероях в те годы уже не наблюдалось, однако подавляющее их большинство было сугубо «внутреннего» применения и воевали преимущественно с моточковой шпаной. Кирби и Саймон мыслили куда глобальнее: основную угрозу они видели не в локальных гангстерах и маньяках, но в фашистской гидре, угнездившейся в недрах далекой Европы-матушки...

Обложка первого номера комикса Captain America шокировала Америку: тип в супергеройском костюме, сжимающий в руках звездно-полосатый щит, ударом кулака отправляет в нокаут... Адольфа Гитлера! Представьте себе: зря сорок первого, до Перл-Харбора еще девять месяцев, далеко не все еще население США уверено, что войны не избежать, кое-кто и вовсе считает, что нацистская Германия никак не хуже прочих европейских государств, и тут такое! Одна только обложка стартового выпуска комикса вызвала немалый общественный резонанс. Ее обсуждали в кругах, невероятно далеких от мира комиксов, о ней писали в газетах и журналах, профашистски настроенные граждане покрывались пунцовыми пятнами и обещали непременно расправиться с авторами, невольно способствуя росту популярности комикса. Обложка первого номера была нереально крута, спору нет. Но таким ли крутым было его содержимое?..

Капитан Кебаб

В 73-м году некий суперплодовый турецкий трэш-мейкер снял фильм «Три могучих человека» (3 dev adam), который вскоре получил неофициальное название «Капитан Америка и Санто против Спайдермена» (Captain America and Santo vs. Spider-Man). В этом величественном образце передовой турецкой киномысли рассказывалась история о том, как негодяй-маньяк (!) Спайдермен организовал в Стамбуле бандитский картель и принялся совершать ужасные преступления. Дабы остановить негодяя, из Америки в спешном порядке были выписаны Капитан Америка, его подруга и мексиканский рестлер Санто. Бюджета картины, увы, хватило лишь на то, чтобы сшить из подручного тряпья костюмы. Денег на щит для Капитана Америка и паутину для Спайдермена не нашлось. Зато вместо этого в фильме было кунг-фу, жестокие убийства (так, например, еще до начала стартовых титров Спайдермен угробил некую зарытую по шею в землю тетку с помощью моторной лодки) и огромные мохнатые брови, торчащие из здоровенных глазных дырок в маске Человека-паука.



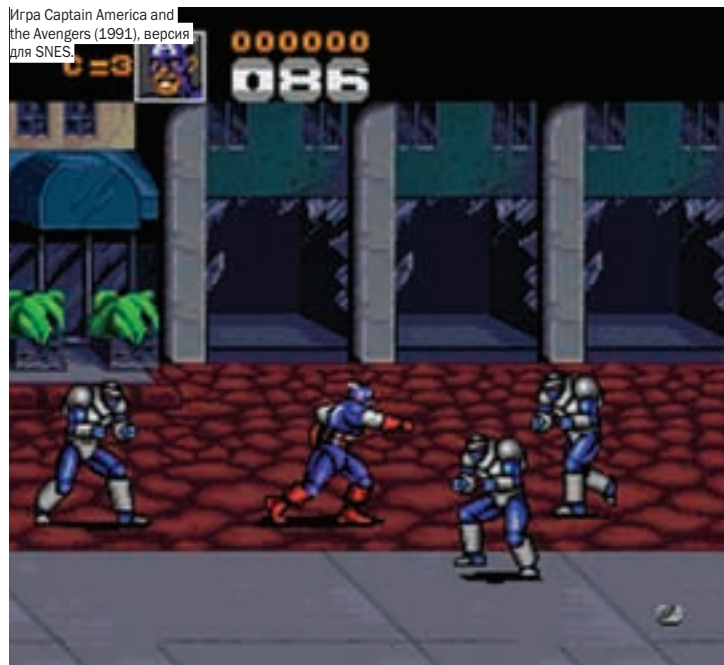
Вверху: Стив Роджерс в альтернативной вселенной комикса Marvel 1602, в котором марвеловских супергероев закинуло в XVII век. Серия эта примечательна не только интересным стилевым решением, но и тем, что сюжет ее разработал чудесный писатель Нил Гейман.

Итак, перевернув страницу со страдающим во имя высоких идеалов фашизма фюрером, читатель наткнулся на драматичную историю о шпионаже, саботаже и рождении истинного американского патриота. Американская армия, утверждали авторы первого комикса, по самый верх была набита нацистскими злодеями, вовсю занятыми распространением хаоса и беспредела. И с этой целью президент США (в сотрудничестве с ФБР) запустил проект по превращению бесполезных задохликов в супергероев, способных голыми руками отрывать отвечающие за шпионаж головы нацистской гидры. Первым из серии суперсолдат должен был стать некий щупленький

КАПИТАН АМЕРИКА ПОЯВИЛСЯ НА СВЕТ В МАРТЕ 41-ГО, АКУРАТ В ТУ ПОРУ, КОГДА ЗЕМЛЯ ПОГРУЗИЛАСЬ В ПУЧИНУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ.



Игра Captain America and the Avengers (1991), версия для NES.



Игра Captain America and the Avengers (1991), версия для SNES.

паренек Стив Роджерс, мечтавший служить во благо родине, но не попавший в армию в силу хлипких физических кондиций. Укол загадочным препаратом превратил юного патриота в здорового бугая, попутно подняв его IQ до космических высот. «И мы будем называть тебя Капитаном Америка!» – восторженно сообщил изобретатель сыворотки, увидев плод творения рук своих, после чего скоропостижно скончался, пристреленный проникшим на процедуру гестаповцем. С воплем «Смерть демократическим псам!» фашист палил в людей и в колбы с чудодейственным надобьем, пока его не настиг тяжелый кулак Капитана Америка. Увы, сыворотка уже была уничтожена, изобретатель помер, и суперсолдат остался в единственном экземпляре. А суперсолдат в единственном экземпляре, как известно, автоматически превращается в супергероя, что, собственно, и случилось страницу спустя со Стивом Роджерсом. Добыв где-то стилизованный под американский флаг костюм и звездно-полосатый щит, Капитан Америка отправился крушить нацистских шпионов и саботажников. Еще одна страница понадобилась Роджерсу для того, чтобы обзавестись юным напарником – Баки Барнсом. Баки был сыном полка в воинской части, в которую отправился служить Капитан Америка. Юноша мечтал познакомиться с прославленным героем и, как-то раз оказавшись в нужное время в нужном месте, обнаружил, что Роджерс и является гражданским воплощением грозы шпионов. Добродушный Капитан немедленно принял постреленка в команду и презентовал костюм сходный со своим цветовой гаммы (судя по скорости появления на страницах комикса новых одеяний, третьей личиной Роджерса была швея-мотористка). На этом, собственно, история появления на свет Капитана Америка заканчивается и начинается производственная рутина, заключающаяся в оптовой отправке ушных фашистов в мир иной.

Антифашистское движение Капитана Аме-

рика и Баки Барнса просуществовало вплоть до конца Второй мировой. И все эти годы оно пользовалось невероятной популярностью. С нашей колокольни рисованные подвиги Роджерса и его юного коллеги смотрятся довольно примитивно, но в те годы они действительно были весьма актуальны, позитивно влияли на здоровый патриотизм молодого населения, поднимали градус антинацистских настроений и, самое главное, успешно развлекали почтеннейшую публику. Тиражи издания росли как на дрожжах, количество поклонников увеличивалось с каждым днем, Капитан Америка, обрывая конечности очередному фашистскому прихвостню, с оптимизмом взирал в завтрашний день... Но тут вдруг Вторая мировая взяла и завершилась.

Патриотичный Капитан оказался в положении старого передовика, который долгие годы, себя не жалея, пахал на производстве, висел на доске почета и складировал дома благодарственные грамоты, но по истечении срока собственной годности внезапно оказался на улице, сжимая в дрожащих руках самовар с выгравированной надписью «Поздравляем с выходом на Заслуженную Пенсию». Супергерои, занимавшиеся до начала войны геноцидом представителей преступного мира, вернулись к своим обыденным делам, а вот Капитан Америка и Баки Барнс, изначально предназначенные специально для борьбы с нацистами, остались без работы. Разумеется, некоторое время спустя они интегрировались в тесные ряды борцов с преступниками и коммунистами, но в данной ипостаси смотрелись не шибко привлекательно. И в свете общего падения интереса народонаселения к супергеройским комиксам дела у антифашистской парочки пошли хуже некуда.

Впрочем, еще до завершения Второй мировой киноделы из компании Republic Pictures, специализировавшейся на производстве сериалов по мотивам комиксов,

Справа: Обратите внимание на то, что ранняя версия щита Капитана Америка имела форму треугольника. Однако, начиная со второго выпуска комикса, он неожиданно для всех превратился в круг. Как впоследствии выяснилось, произошло это потому, что создатели другого супергероя-патриота – типа по имени Щит – обвинили Саймона и Кирби в плагиате. И основания для того у них имелись – щит Капитана в точности копировал тот щит, который использовался как часть костюма их суперперсонажа.



Справа: Тип, которого вы можете лицезреть на картинке слева, — Капитан Америка из крайне забавного альтернативного мира Marvel Mangaverse. Во вселенной этой все герои выглядят и ведут себя в соответствии с канонами манги, японских комиксов. Отсюда и необычная для марвеловских комиксов игривая сексуальность, гротескная брутальность и специфический стиль рисунков.



УКОЛ ЗАГАДОЧНЫМ ПРЕПАРАТОМ ПРЕВРАТИЛ ЮНОГО ПАТРИОТА В ЗДОРОВЕННОГО БУГАЯ, ПОПУТНО ПОДНЯВ ЕГО IQ ДО КОСМИЧЕСКИХ ВЫСОТ.

ЧТО НОВОГО У ДРУЗЕЙ? УЗНАЙ ПЕРВЫМ

www.rambler.ru



Rambler
друзья

Рамблер сегодня - это все твои друзья на одной странице!
Ты можешь читать посты и комменты друзей со всех сайтов в одной ленте.
Отслеживать сообщения из всех почтовых ящиков и социальных сетей
в одном окне. Теперь все сразу перед твоими глазами.

Рамблер - по настоящему стартовая страница.



предложили довольно занятный способ конверсии Капитана. В 40-х годах солидной популярностью пользовались киносерии – многосерийные фильмы, демонстрировавшиеся по уик-эндам в кинотеатрах. Каждый эпизод подобной постановки длился 15-20 минут, серий же, как правило, было штук пятнадцать. Телевидение в те годы пребывало в состоянии эмбриона, посему подобный формат позволял дельцам недурно наживаться. В 1944 году Republic Pictures начала показ киносерии Captain America, который неожиданно был довольно тепло встречен зрителями. Неожиданность успеха заключалась в том, что сериал не имел с оригинальными комиксами практически ничего общего. Под маской Капитана Америка скрывался окружной прокурор Грант Гарднер. Никакими сыворотками его не накачивали, щита у него не было и в помине, равно как и юного помощника Баки. Более того, в сериале не наблюдалось ни единого нациста (это особенно забавно в свете того, что в выпущенном годом ранее сериале про Бэтмена именно фашисты выступали в роли главных злодеев – видимо, тогда их всех и поубивали). Причина подобных кардинальных изменений обнаружилась много лет спустя: оказалось, что первоначально сценарий постановки писался вовсе не для Капитана Америка, а для другого супергероя. Когда Капитан внезапно подвернулся киноделам под руку, текст решили кардинально переработать, а лишь внести несколько сугубо косметических изменений.

К концу 40-х популярность комиксов про Капитана Америка скатилась почти до нулевой отметки. Сюжеты окончательно деградировали, пресные истории о сражениях Роджерса с разномастными коммунистическими чудовищами, горделиво носящими серп с мо-

лотом на волосатых телах, публике основательно приелись. Утомили ее и однообразные разборки Капитана со всяческими паранормальными барабашками. Итог был предсказуем – зимой 50-го года в свет вышел последний выпуск комикса Captain America, после которого цикл скоростно оборвался.

До середины 50-х было предпринято несколько попыток реанимировать супергероя, но публика на пути эти реагировала вяло и все начинания издателей игнорировала. В 54-м, финансово провалив последнюю воскресительную инициативу комиксмейкеров, читатели констатировали: «Нет, такие капитаны нам не нужны». «Ну и пожалуйста», – обиделись дельцы из Atlas Comics (наследницы Timely Comics) и забросили Капитана Америка в пыльный чулан.

Отрочество и юность

Пока Капитан прохладился в чуланной глуши и вел душевительные беседы с метлами и граблями, в мире творились великие дела. Отгремел золотой век американских комиксов, век невинности и наивности. В мир человеческий бесцеремонно вторглось телевидение, разом изменив все развлекательные каноны. Научная фантастика преодолела кризис роста и стала владычицей людских умов.

Новому поколению читателей, большинство из которых едва застали смутное военное время, требовались новые комиксы, новые герои, новые подходы и приемы. Их более не устраивал сюжетный примитивизм старого поколения рисованных историй, его лубочность и прямолинейность. Они жаждали сложных и разветвленных сюжетов, реалистичного развития персонажей, психологизма. И потребности их были с лихвой удовлетворены во второй половине 50-х и начале 60-х годов, когда начался серебряный век американских комиксов.

Ветер перемен принес с собой толпу новых супергероев; этот же ветер сдул пыль и с ряда старых. В ноябре 1963-го те любии-

тели комиксов, которые застали триумфальный экватор золотого века, пришли в неистовый восторг, обнаружив на обложке 114-го номера Strange Tales изображение Капитана Америка, сражающегося с положительным персонажем новой генерации – Человеком-факелом. Юные почитатели комиксов, родившиеся уже после того, как слава Капитана миновала свой зенит, недоумевали, пытались разгадать причину ликования своих родителей. Недоумевал и сам Капитан Америка, все еще сидящий в пыльном чулане.

Как выяснилось, дельцы из Marvel Comics (потомки Atlas Comics) решили сделать хитрый финт ушами и посмотреть, как публика отреагирует на возможное возвращение супергеройского патриота. С этой целью они нарядили в костюм Капитана одного из врагов Человека-факела и обставили сей маскарад так, будто бы легендарный антифашистский субъект наконец-то соизволил вернуться из пучины забвения. Нарисованный люд возликовал, обрадовался и сам Человек-факел, выросший на комиксах о Капитане. Однако впоследствии коварные планы лжегероя раскрылись (он планировал под шумок, вызванный бегством из тюрьмы его сообщников-бандитов, выставить местный банк), маска слетела с его побитого лица, и народ сообразил, что на груди пригрел фальшивку.

Шквал читательских отзывов убедил марвеловских боссов, что возвращение Капитана не пройдет незамеченным. Дверца чулана распахнулась, и весной 1964-го звездно-полосатый герой был извлечен на свет Божий. Случилось это в четвертом выпуске комикса The Avengers (цикла, повествующего о противостоянии группы марвеловских героев многоголикому злу). Долгое отсутствие Капитана объяснили просто – оказывается, на исходе Второй мировой он угодил в ледяные воды Северного Ледовитого океана, где и превратился в глыбу льда. Мстители разморозили героическую льдину, извлекли Капитана на свет божий и сделали членом своей команды. Вопросы о том, как же получилось, что комиксы о нем выходили еще в течение десяти почти лет после завершения войны, Капитану, естественно, никто не задавал. Видимо, имел место быть пространственно-временной парадокс.

Полномасштабная «починка» истории началась осенью 1964-го с 63-го выпуска комикса Tales of Suspense (начиная с 59-го выпуска каждый новый номер журнала состоял из двух рисованных историй – одна из них посвящалась Железному Человеку, другая – Капитану Америка). История звездно-полосатого супергероя была рассказана заново, с того самого момента, как Стиву Роджерсу сделали укол чудодейственным снадобьем, обросла массой новых деталей и избавилась от множества деталей старых. В апреле 1968-го 100-й номер Tales of Suspense превратился в сотый номер комикса Captain America, перезапустив тем самым покойный с 50-х годов журнал. В таком виде он и дотянул до середины 90-х.

В 66-м году Капитан Америка впервые выбрался на телеэкран – на одном из американских каналов был запущен анимационный сериал The Marvel Super Heroes. Всего было снято 65 серий, по 13 на каждого из представленных супергероев. Понедельник традиционно отводился нашему звездно-полосатому герою (вторник – Халку, среда – Железному Человеку, четверг – Тору, пятница – Намору). Сериал этот памятен многим поклонникам марвеловской вселенной тем,

Вверху: Так выглядел Капитан Америка образца начала XXI века.

Внизу: Обложка первого номера комикса Captain America, вызвавшая изрядное удивление у добропорядочных американцев.



Игра Captain America Defies the Doom Tube (1987).



Игра Dr. Doom's Revenge (1989).



что являл собой удивительный образчик производственной жадности: герои были не нарисованы, а отскерены (!) прямо со страниц комиксов; анимация была почти полностью статичной, а каждый очередной экран мультфильма являлся увеличенной и неподвижной вырезкой из комикса. У персонажей двигались лишь только губы, глаза и изредка конечности. То есть, по сути, весь сериал представлял собой перенесенные на телеэкран отдельные выпуски комиксов. Разумеется, сюжеты серий почти полностью дублировали сюжеты исходных историй.

В 70-х годах завершилась реставрация жизненного пути Капитана Америка: исторические неточности были сглажены, пустующие лакуны – заполнены. Выяснилось, что те Капитаны Америка, которые геройствовали в период с конца Второй мировой по середину 50-х, – все по-прежнему были фальшивками. Оказалось, что буквально любая собака могла сшить себе костюм Капитана и отправиться в крестовый поход против Зла. Так, например, и поступил в 53-м году некий безымянный учитель истории, огромный фанат звездно-полосатого супергероя. Сей тип отыскал в Германии потерянную формулу мегаснадобья и с согласия правительства США (им очень нужен был супергерой для успешного ведения боевых действий в Корею) сменил имя и сделал пластическую операцию. Когда корейская война завершилась, безымянный субъект перестал интересоваться властью имущих и был возвращен обратно в школу. Однако жажда заменить Капитана Америка была

так сильна, что он, заручившись поддержкой еще одного юного фаната звездно-полосатого героя, таки закинулся чудодейственной микстурой. Так учитель и его верный ученик стали новыми Капитаном и Баки. А потом из-за неполноценности обнаруженной формулы (она оказалась бета-версией) оба сошли с ума, со всех сторон им начали мерещиться коммунисты и серпы с молотами, и под тяжелые их кулаки стали попадать невинные люди. В 55-м ФБР арестовало обоих и зачем-то заморозило. В поздних выпусках комиксов авторы их пару раз размораживали и заставляли драться с взаправдашним Капитаном Америка.

В 79-м году на телеэкраны вышел фильм «Капитан Америка» (Captain America). Сценарист этого могучего телевизионного трэшака решил не забивать себе голову всякими комиксными перипетиями и сочинил историю жизни Капитана буквально с нуля. Молодому Стиву Роджерсу (чей отец в 40-х годах был видным правительственным агентом и назывался в честь этого Капитаном Америка) пакостные негодяи подстраивают серьезную автомобильную аварию, в которой тот едва не погибает. Однако он возвращается к жизни с помощью некой чудодейственной сыворотки, многократно умнеет и становится значительно сильнее, получает от правительства костюм, супермотоцикл и суперщит и принимается наводить шороху в преступном мире. Фильм снят из рук вон плохо и являет собой идеальный образчик продукции категории Z, то есть постановок, которые дурны настолько, что вызывают истеричный смех.

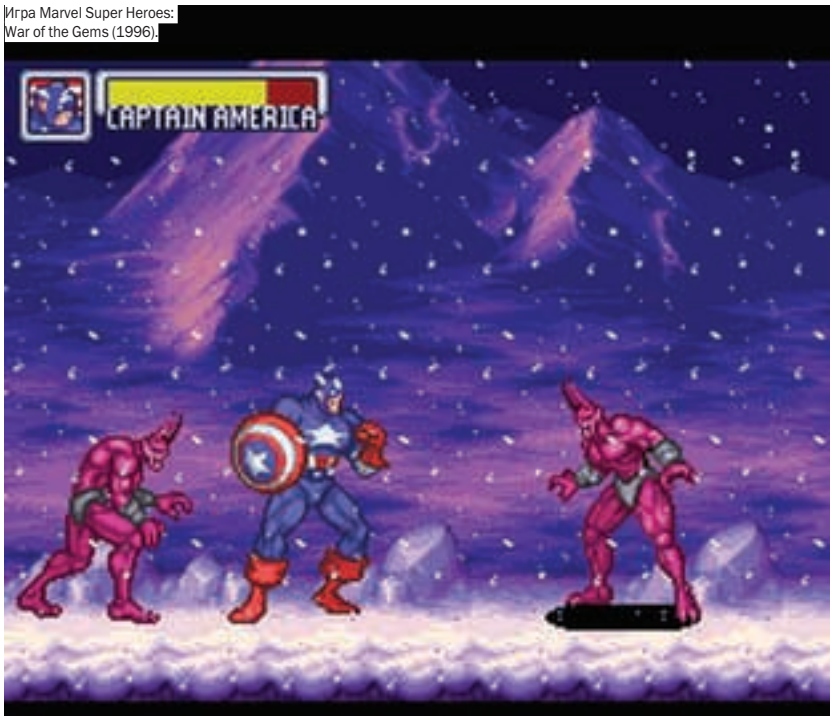
Смерть Капитана Америка.



Вверху: Капитан Америка в шикарном «альтернативно-реальном» кроссвере Marvel Zombies. Как вы думаете, что столь трепетно сжимает в своих руках звездно-полосатый зомбьяр? Мозги. Свои собственные.

В том же 79-м по какой-то непонятной ошибке вышла вторая часть вышеописанной телекартинки – «Капитан Америка II: Смерть так близка» (Captain America II: Death Too Soon). На сей раз звездно-полосатому мотоциклисту пришлось схлестнуться с мерзопакостным негодяем, распространяющим по городам и селам США некий химический препарат, феноменально ускоряющий процесс старения. Негодяй жаждал получить за антидот изрядную сумму денег, но получил в итоге лишь порцию тумачков от героического шлемоносца (в обеих частях телепостановки Капитан носил мото-

Игра Marvel Super Heroes: War of the Gems (1996).



циклистский шлем поверх маски). Фильм этот посадил в лужу тех критиков, которые, узрев первую часть, констатировали, что, мол, хуже не бывает. Как оказалось, бывает.

Старость и смерть

Судьба несчастного Капитана Америка стала ясна ровно в тот момент, когда определился режиссер полнометражной картины. Альберт Пьюн — сей достойный гавайский уроженец к тому моменту, когда старушка-судьба усадила его в режиссерское кресло фильма о звездно-полосатом герое, уже успел заслужить титул безбашенного трешедла и достойного наследника Эда Вуда. Во время работы над «Капитаном Америка» (Captain America, 1990) Альберт развернулся на полную катушку и продемонстрировал все грани своей многосторонней натуры. Шизофренический сюжет, убийственная режиссура, упоительно дрянная актерская игра, спецэффекты уровня 60-х годов и абсолютный визуальный хаос — вот что пожертвовал щедрый Пьюн в общую копилку

историй о Капитане Америка. Фильм, повествующий о многолетней дуэли Красного Череп (стародавнего врага Стива Роджерса), первоначально должен был выйти в широкий кинопрокат, но затем в силу некоторых причин отправился прямиком на видео. Награда, впрочем, все равно нашла героя: «Капитан Америка» был жесточайшим образом раскритикован как поклонниками супергероя, так и обычными зрителями, и получил почетный титул одной из худших экранизаций комиксов в истории кино...

Еще до выхода полнометражного фильма Капитан Америка сделался своим парнем в индустрии видеоигр. В 87-м году звездно-полосатый герой зажег в разработанном британской студией Adventuresoft UK Ltd экшне (согласен, сочетание названия компании и жанра игры и впрямь довольно странное) Captain America Defies the Doom Tube. В игре Стиву Роджерсу предстояло, шастая по многочисленным комнатам, за один час реального времени спасти Землю от страшного



Вверху: Отважный Капитан, побеждающий мировое зло, один из представителей которого носит на груди серп и молот.

Слева: Игра Marvel: Ultimate Alliance (2006)..

вируса, распространяемого спятившим докторишкой. А в 89-м Капитан вместе со своим приятелем Спайдерменом навалили горячих целому легиону суперзлодеев в рожденной в недрах Paragon Software игре жанра покотли-их-всех Dr. Doom's Revenge. Наивный Доктор Дум в содружестве с кипой марвеловских негодяев стырили ядерную бомбу и решили обрушить ее во имя зла и несправедливости на Нью-Йорк. Их планам сбыться было не суждено — помешали ноги и кулаки Капитана и Паука.

Игры продолжали выходить и после благополучного провала картины Пьюна. 91-й год подарил миру вполне приличную аркаду Captain America and the Avengers, созданную умельцами из Data East. На сей раз игрокам (в зависимости от версии автомата героиствовать одновременно могли от двух до четырех человек) предстояло выбрать себе одного из Мстителей и отравиться избивать подручных Красного Череп и разнообразных марвеловских супернегодяев. Сам же злодей дожидался супергероев на далекой лунной базе, где он готовил всему прогрессивному человечеству бесценный подарок — громадный лазер, призванный испепелить Землю. Впоследствии игра эта была портирована без каких-либо серьезных изменений на большинство существовавших в те годы платформ. Единственным исключением стала версия игры для NES — по не вполне понятной причине, порт, сохранив исходное название, превратился из крайне милого beat-em up в довольно убогий экшн. Изменился и сюжет: отныне Капитану Америка и Ястребу предстояло спасти двух других своих соратников из рук негодяйского Мандарина. Наличествовал режим Battle Mode, позволявший превратить игру в примитивный файтинг.

Первый же полноценный файтинг с участием Капитана Америка вышел в 95-м го-

(game)land

6 декабря, клуб «Persona Grata»
НОВОГОДНЯЯ



**ПОЛУЧИ
БЕСПЛАТНЫЙ
БИЛЕТ НА САЙТЕ
WWW.GAMERSPARTY.RU**

OKCLICK

КОМПЬЮТЕРНЫЕ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ

Oklick - протяни руку удобству!



ду – компания Capcom выпустила аркадный автомат Marvel Super Heroes. Одним из героев, собственно, и был наш звездно-полосатый друг. В 97-м Marvel Super Heroes были портированы на Sega Saturn и PlayStation. Чуть позднее Капитан засветился и в трех эпизодах забавного кроссовера Marvel vs. Capcom – Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes и Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes. В этой симпатичной серии файтингов в одну вселенную были сведены персонажи классических капкомовских игр и марвеловские супергерои и злодеи.

В 96-м году Капитан Америка отметился в игре Marvel Super Heroes: War of the Gems все тех же Capcom. В этом предназначенном для приставки SNES beat-em up'e игроку предстояло, управляя одним из марвеловских супергероев, найти шесть драгоценных камней и поколотить всех встречающихся на пути негодяев.

Наконец, в 2006-м, незадолго до собственной кончины, Капитан Америка заглянул на огонек в крайне симпатичную мультиплатформенную игру Marvel: Ultimate Alliance, в которой вместе с солидным набором из всевозможных марвеловских супергероев должен был навалать объединенным под началом Доктора Дума марвеловским же суперзлодеям...

Не получив от фильма Пьюна ожидаемых дивидендов, звездно-полосатый супергерой плюнул на кинематограф и полностью сосредоточился на бумажных свершениях. Благо, в мире комиксов дела у него шли лучше некуда: в девяностых и нулевых годах он стал героем огромного количества сольных историй, кроссоверов, альтернативных историй, римейков и побочных циклов. Мудрые дельцы из Marvel Comics использовали забавный финт, позволивший им наплодить несчетное количество историй о супергероях без опасений, что они войдут в противоречие с каноном. Заявив, что бытие – штука непростая, они распилили вымышленный свой мир на бесконечное количество параллельных вселенных и альтернативных реальностей. Что позволило им наплодить бесчисленное количество версий своих супергероев, отличающихся друг от друга внешним видом, привычками, манерами и воззрениями. Отдельные персонажи даже обучились гулять между мирами и реальностями, что вылилось во встречи с самими собой, конфликтные ситуации и всяческие анекдоты. Впрочем, анекдотов и без того хватало: как вам, например, альтернативная вселенная Marvel Zombies – мир, в котором марвеловские супергерои (в том числе и Капитан Америка) все как один являются зомби?

Вверху: Капитан Америка дает ценные указания Спайдермену в симпатичном стартовом ролике игры Marvel: Ultimate Alliance (2006).

Внизу: Капитан Америка в полнометражном мультфильме «Защитники справедливости». Интересно, что в «военный» период жизни Роджерс вооружен треугольным щитом, тогда как после разморозки его щит становится круглым. Мелочь, но приятно.



В бесконечной череде миров нашлось место и вселенной Ultimate Marvel, в которой обитали улучшенные и осовремененные версии большинства ключевых марвеловских персонажей. В рамках этой вселенной вышло несколько серий комиксов про обновленную команду Мстителей – The Ultimates. В команде этой был, разумеется, и свой Капитан Америка (прошедший, кстати говоря, всю войну простым суперсолдатом). Комиксы цикла Ultimates оказались настолько популярными, что по ним было снято два вполне пристойных полнометражных мультфильма – «Защитники справедливости» (The Ultimate Avengers, 2006) и сиквел «Защитники справедливости 2» (The Ultimate Avengers 2, 2006).

Впрочем, благополучие альтернативных Капитанов Америка не должно вводить вас в заблуждение. У звездно-полосатого персонажа, обитающего в основной марвеловской вселенной, дела шли не столь гладко. Основные его проблемы начались со стартом массивного кроссовера Civil Wars, который, подобно рухнувшему в воду гигантскому камню пустил огромные круги по всему супергеройскому миру.

Цикл Civil Wars – истинное дитя эпохи модерна; история, наглядно демонстрирующая, сколь серьезным, актуальным и реалистичным может быть современный комикс. Civil Wars – рассказ о гражданской войне, развившейся между супергероями после того, как правительство США приняло законопроект об обязательной регистрации и постановке на учет всех носителей суперспособностей. Отныне каждый зарегистрировавшийся супергерой должен был открыть властям свою подлинную личность, пройти специальное обучение и поступить на обязательную работу в правительственное агентство. Данное новшество внесло раскол в стан супергероев: одна их часть признала правительственные требования обоснованными и согласилась зарегистрироваться, другая же посчитала все происходящее нарушением гражданских прав и свобод личности и регистрироваться наотрез отказалась. Капитан Америка возглавил группу «несогласных». Его бывший друг и партнер Железный Человек стал во главе «конформистов». Как вы понимаете, среди наделенных суперсилами субъектов нелепые шутовщины под названиями «компромисс» и «мирные переговоры» не пользуются честью, посему все конфликты завершаются чаще всего масштабным мордобоем. Так вышло и на этот раз.

...Аллюзии на реальный мир прозрачны и понятны – закон об обязательной регистрации супергероев представляет собой перенесенный на страницы комикса «патриотический акт», принятый после 11 сентября 2001 года законопроект, дававший полиции и спецслужбам расширенные полномочия по надзору за гражданами.

Тут мы и подошли вплотную к истории о кончине Капитана Америка. После серьезной потасовки с Железным Человеком звездно-полосатый Стив Роджерс сдался властям. По дороге в суд он и был ранен снайпером. И в воцарившемся вокруг хаосе бедолаге-героя добил его же любовница Шэрон Картер, загипнотизированная негодяйским доктором Фаустусом. Так, собственно, и закончилась долгая супергеройская карьера Стива Роджерса, первого и главного Капитана Америки. Здесь же кончается и наша эпитафия; не сдерживайте слез, дамы и господа.

Чао, Кэп! **СИ**



ВКЛЮЧИ СЕНСАЦИЮ!

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов

ДРУГИЕ ИГРЫ



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Code Geass: Lelouch of the Rebellion
Формат:
телесериал, два сезона по 25 эпизодов в каждом
Режиссер:
Горо Танигути
Год производства:
2006
Студия:
Sunrise
Наша оценка:
нужно смотреть



Герои Code Geass вы-
глядят одновременно
благородно, соблазни-
тельно, властно и не-
много порочно... Что ни
говори, а Code Geass –
один из самых стильных
сериалов нынешнего
времени.

Code Geass: Lelouch of the Rebellion

Паз в шесть месяцев на страницах рубрики «Банзай!» мы печатаем обзор свежих анимационных телесериалов, только-только стартовавших на телевидении Страны симпатичных школьников. Каждый сезон находят свои блокбастеры и хиты, которые мы отмечаем рекомендацией «нужно смотреть», но лишь немногие из них позже возвращаются на наши страницы. Бывает, что сериал после удачного старта становится посредственным и занудным, самый яркий такой пример – телевизионный Mezzo (мир его праху). Сериалы, получившие приз «за лучшее аниме, которое все равно никто не будет смотреть», не выходят за пределы страны и не получают должного международного признания. Вспомним недавних фаворитов – котячьи приключения Chi's Sweet Home и пародию на токусацу Tentai Senshi Sunred. Есть также ани-

ме, которым уже за одну первую серию гарантировано место на страницах рубрики – таковы «Меланхолия Харухи Судзумии» и «Тетрадь смерти». Все остальные сериалы отправляются на испытание временем. Одни тихо умирают, так и не пробудив интереса у телезрителей, другие постепенно, месяц за месяцем, завоевывают себе место в сердцах любителей аниме. Они все чаще упоминаются в новостях о рекордах продаж, все активнее и серьезнее обсуждаются их новые серии, на аниме-фестивалях появляются все больше фанатов и фанаток, влюбленных в очаровательных героев. Такова история Code Geass: Lelouch of the Rebellion (в вольном переводе – «Код Гиасс: Восставший Лелуш»); на сегодняшний день оно – одно из наиболее популярных и в нашей стране, и во всем мире, а мы до сих пор не удосужились о нем рассказать.

Зритель познакомился с Лелушем в октябре 2006-го (чтобы не путаться, сразу скажем:

хотя на английском языке имя главного героя звучит и пишется как «Лелуш», в японской озвучке он – «Лулуш», чем объясняется его забавное прозвище «Лулу». Телесериал Code Geass создавался на студии Sunrise, которая принадлежит холдингу Namco Bandai и славится своими многочисленными меха-сериалами (правда, среди них приличным бывает где-то один из пяти, да и тот со словом Gundam в названии). Code Geass не был конкурентом современных «Гандамов», это сериал со своим характером и стилем. В нем много необычного; взять хотя бы то, что гигантских боевых роботов изобрели вовсе не в Японии, а в «Британии». На начало сериала великая западная империя контролирует треть мира, с помощью нового оружия она легко покоряет Японию. Опустошенная и униженная страна получает новое имя: «Зона 11», а ее жителей теперь зовут по номеру – «одиннадцатые».

Мы следим за приключениями Судзаку Куруруги и Лелуша Ламперужа, друзей детства. Первый – сын бывшего премьер-министра Японии, второй – сын нынешнего императора Британии. По иронии судьбы, каждый борется против того, во что верят его родители. Судзаку вступил в британские вооруженные силы, Лелуш получает таинственную силу Гиасса и возглавляет мятеж. Центральная тема первого сезона – восстание Лелуша против британского ига, которое скоро превращается в битву всех против всех. Сериал наполнен интригами, Лелуш обманывает и предает каждого героя минимум по разу, эпическое противостояние захватывает десятки и даже сотни разношерстных персонажей. В Code Geass события сменяют друг друга с сумасшедшей скоростью, за шесть серий здесь случается столько, сколько другому сериалу хватало бы на полный сезон. Герои живут, погибают, верят, отчаиваются, враждуют, мирятся, жертвуют, предаются, сражаются... Война между империей и мятежниками – лишь одна из сюжетных линий. Лелуш становится тайным лидером восстания, поэтому с девяти до пяти он вынужден вести жизнь обычного, хоть и талантливого школьника. Контраст между беззаботной жизнью одноклассников и остросюжетными приключениями повстанцев бывает очень резким, подчас даже слишком, до неправдоподобия. Во втором сезоне ставки растут, на кону оказывается будущее планеты и жизни всех героев сериала. Подчеркиваем – всех, и не говорите потом, что мы не предупреждали.

Немалой долей своей популярности сериал обязан арт-группе CLAMP. Девушки, широко известные своей мангой «Икс», создали вне-



Битвам роботов отведено не так уж много экранного времени, но когда начинается сражение – засмотришься.

шний вид и костюмы героев Code Geass. Получилось неподражаемо: персонажи выглядят благородно, соблазнительно, властно и немного порочно. Вдобавок, по ходу событий, герои постоянно переодеваются, чем приводят зрителей в неописуемый восторг: каждый новый наряд оказывается еще прекраснее предыдущих. Сериал стал настолько стильным, что здешние костюмы в пору публиковать в журналах мод. Поэтому-то Code Geass и пользуется огромной любовью среди косплееров.

Злые языки говорят, что Code Geass напоминает плод порочной связи сериалов Mobile Suit Gundam 00 и «Тетрадь смерти». Первый поделился гигантскими роботами и сложным геополитическим сюжетом, второй – самоуверенным и беспринципным, но обаятельным главным героем. Code Geass умудряется приятись по вкусу самой широкой аудитории. Мальчиков покоряют соблазнительные красотки, серьезные мордобои и масштабные сражения; для девочек – интриги, тайны, костюмчики и прекрасный главный герой. Если стараться понять Code Geass умом, а не сердцем, найдешь в происходящем много глупости и вопиющих сюжетных дыр. Герои то и дело случайно оказываются в нужное место в нужное время или выкидывают совершенно не соответствующие характеру трюки, «убитые» чудесным образом избегают смерти... Из-за этого критики-сухари и не любят Code Geass. Они правы в своем нудеже, но нам есть что возразить на это. Никто же не ищет серьезного и логичного сюжета, скажем, в Gurren Lagann. Нелепый и придурковатый Gurren Lagann стал образцом мужественного меха-сериала, а изысканный и абсурдный Code Geass – женственного. Его есть за что полюбить, и сотни тысяч преданных фанатов тому подтверждение. **СИ**

Главные герои сериала, какими их видят художницы из CLAMP. Сразу вспоминается «Икс», не правда ли?



Персонажи постоянно переодеваются, и разглядывать их наряды – одно удовольствие.



Шахматные фигуры в руках Лелуша как бы намекают: он умеет манипулировать (и жертвовать) друзьями и союзниками.

По слухам, режиссер Стивен Спилберг и актер Уилл Смит не против заняться голливудским римейком корейского фильма «Олдбой». Надо сказать, что и сам этот фильм был экранизацией популярной одноименной манги. «Олдбой» – редкий корейский фильм, снискавший мировую известность и популярность, и неудивительно, что идут разговоры о его римейке для западной аудитории. Дальше слухов и планов дело пока не продвинулось, и никаких более ясных подробностей нет.



В США кризис и все плохо. Продолжим тему слухов: говорят, что издатели манги и аниме ждут один из самых черных сезонов и готовятся недополучить от тридцати до шестидесяти процентов прибыли. Есть основания этому верить: финансовая система США в тяжелом положении, и у рядовых жителей остается уже не так много денег на развлечения.



Японское правительство наградило орденом Восходящего солнца семидесятичетырехлетнего Мото Абики, одного из создателей манги про механического кота Дораэмона. Орден Восходящего солнца – одна из высших государственных наград, которую присуждают за выдающиеся заслуги перед родиной как военным, так и гражданским.



Пятый сериал цикла «Рубаки» получает имя

Мы уже писали о свежем телесериале Slayers Revolution, который прошел на японском телевидении с июля по октябрь нынешнего года. Напомним, что это продолжение широко известной и уже классической трилогии телесериалов Slayers, вышедших в 1995, 96 и 97-м году. В каждом из них было по двадцать шесть серий, в новом – всего тринадцать. По всей видимости, авторы пошли на такой шаг из-за того, что не были уверены в успехе продолжения, выходящего после более чем десятилетнего перерыва. Однако теперь сомнения рассеяны; Хадзимэ Канзана (писатель и сценарист) и Руй Арайдзуми (дизайнер персонажей), раздавая автографы поклонникам, сделали объявление: пятый сезон будет состоять из еще тринадцати эпизодов и называться Slayers Evolution-R. Сериал будет создаваться той же командой, которая работала над Revolution, песни для опенинга и эндинга опять исполнит Мегуми Хаясибара, а трансляция начнется в январе.



Ни номера без новости про Street Fighter IV

Представители Capcom на токийском мероприятии Capcom Dai Kakutou Sai (в переводе – «Большой фестиваль файтингов от Capcom») показали новые кадры из аниме по Street Fighter IV и сообщили, что диск с аниме будет приложен к первым копиям игры Street Fighter IV, которые поступят в продажу в феврале. Аниме будет называться Street Fighter: Aratanaru Kizuna, ориентировочная продолжительность – немногим менее шестидесяти минут, производством анимации занимается известная своими необычными и творческими работами Studio 4C. Режиссером выступает Дзиро Канай (аниматор The Wings of Honneamise), продюсером – Кодзи Моримото.



Есть один миллион дисков!

От всей души поздравляем авторов и дистрибьюторов аниме Code Geass. 24 октября компания Bandai Visual объявила, что было продано более одного миллиона DVD и Blu-ray дисков этого сериала. В тот же день в продажу поступил третий (японский) диск аниме Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2, и надо сказать, что эти релизы на неделе выхода всегда занимают в (японском) чарте продаж первую или, в крайнем случае, вторую строчку. Этот третий диск за две недели продаж разошелся тиражом в 26 тысяч копий, а это очень много для перенасыщенного японского рынка. Взять двадцатитысячный рубеж или хотя бы приблизиться к нему сейчас могут всего несколько сериалов, и среди них – Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2, Macross Frontier и Mobile Suit Gundam 00.



Мини-обзоры

バーンナップ

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Спецотряд Burn-Up
Режиссер:
Ясунори Идэ
Год производства:
1991
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



› Спецотряд Burn-Up

В конце восьмидесятых и начале девяностых популярностью пользовались аниме про девушек с пушками. Сегодня это кажется немного странным, ведь нынешние рисованные девушки знают куда более интересные способы развлечь зрителя. А в те годы эволюция еще не достигла столь продвинутого уровня и зритель с удовольствием смотрел полужанровые, полудетективные Bubblegum Crisis, Dirty Pair и «Спецотряд Burn-Up». На этом диске вы увидите пятидесятиминутную OVA, которая станет основой для еще одного OVA-цикла и двух телесериалов: Burn-Up Excess и Burn-Up Scramble. Сегодня зрителя уже вряд ли заинтересует сюжет о похищенной напарнице или устаревший, наивный дизайн костюмов и персонажей. Если ради чего и стоит смотреть этот диск – так это ради образования и знакомства с историей.



Вверху: По одному скриншоту и не скажешь, что именно перед нами – Bubblegum Crisis или «Спецотряд Burn-Up».

クレイモア

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Claymore. Volume 1
Режиссер:
Хироюки Танака
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



› Claymore. Volume 1

Фэнтези редко встречается в аниме, темное фэнтези – еще реже. Наилучший пример – сериал «Берсерк» 1997 года выпуска. За последние десять лет в жанре не вышло ничего заслуживающего внимания, и при таком раскладе Claymore был весьма кстати. Это сериал о девушках-наемницах, которые защищают людей от коварных и кровожадных чудовищ. В первых же эпизодах за героиней увязывается бестолковый соплячок, и все встает на свои места. Суровый «Берсерк» и сегодня напоминает захватывающий, ни на что не похожий исторический роман, а Claymore оказался сборником анимешных штампов в антураже немытого псевдосредневековья. Ничего особенно плохого в этом сериале нет, но и особенно хорошего тоже, а смотрят его, конечно же, ради властных, уверенных в себе и прекрасных девушек в облегающей белой форме.



Вверху: В Claymore достаточно жестокости и трагедий, но сериалу сложно привлечь зрителя так, как это умеет сделать «Берсерк».

バイオハザード: ディジェネレーション

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Resident Evil:
Degeneration
Режиссер:
Макото Камия
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



› Resident Evil: Degeneration

17 декабря в Японии в продажу поступает сразу несколько изданий Resident Evil: Degeneration – коллекционные и обычные, на DVD, UMD и Blu-ray. Самое дорогое и навороченное – издание на Blu-ray с фигуркой в комплекте. Его тираж – пять тысяч экземпляров, официальная цена составляет 12800 иен (более трех тысяч рублей), а на диске, кроме самого фильма, содержатся: фильм о создании The Generation of Degeneration; информация о персонажах фильма; интервью с актером motion capture, который играл Леона; «неудачные дубли»; специальный ролик по игре Resident Evil 5; подборка трейлеров Degeneration. Наконец, есть возможность смотреть фильм в режиме картинка-в-картинке, когда в углу экрана будет демонстрироваться либо раскадровка, либо соответствующая сессия записи motion capture.



Вверху: Мы обязательно более подробно расскажем о Resident Evil: Degeneration, но уже в следующем году.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Densha Otoko
Создатель:
Хидэнори Хара
Первая публикация:
2005
Журнал:
Young Sunday
Наша оценка:
можно читать

Densha Otoko

Densha Otoko («Парень из поезда») – якобы правдивая история, широко известная в Японии. Забитый интернетчик-отаку ехал в поезде рядом с прекрасной девушкой, когда в вагон зашел пьяница и начал приставать к соседке. Парень стеснялся-стеснялся, мялся-мялся, а потом взял да и заступился за красавицу. Заявлялась потасовка, но нашему горе-спасителю пришел на помощь кондуктор и все кончилось хорошо. Девушка взяла у парня адрес, чтобы поблагодарить своего рыцаря. Обалдевший от таких событий интернетчик выкладывает свою историю на форуме 2ch, спра-

電車男 ~ネット発、各駅停車のラブストーリー~

шивает совета у пользователей и, позже, рассказывает историю встреч с девушкой. Эти трогательные посты хорошо известны, они были собраны в книгу, на их основе снят полнометражный фильм и игровой телесериал («дорама»). Существует также несколько комиксов для разной аудитории. На этой странице вы видите картинки из работы Хидэнори Хара, ориентированной на взрослого, но юного в душе читателя. В манге всего три тома, и читать ее можно с удовольствием, несмотря на специфическую картинку и дизайн персонажей в духе Лейдзи Мацумото.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Murder Princess
Создатель:
Сэкихиико Инуи
Первая публикация:
2005
Журнал:
Dengeki Daioh
Наша оценка:
можно читать

Murder Princess

В некотором царстве, в тридесатом государстве жила-была принцесса – немного неловкая, но от того не менее прекрасная. С бабочкой случилась беда: враги подняли бунт, и принцессе ничего не оставалось, как сбежать из дворца в поисках друзей, товарищей и прочих лоялистов. Вместо них она находит беспринципную наемницу, девушки с разбегу так стучаются лбами, что... обмениваются душами (оставим этот более чем сомнительный сюжетный ход на совести автора). Теперь мы имеем: принцессу с натурой на-

マードー・プリンセス

глой пацанки; потрепанную злодейку-наемницу с характером благородной девицы; парочку сбитых с толку подручных. Вместе они отправляются спасать королевство и водружать на трон законную правительницу или, по крайней мере, ее тело. Манга Murder Princess представляет собой обычное, добротное фэнтези, замешанное на юморе и мордобое. Ничего выдающегося в нем не найти, но, однако ж, манга снискала определенную популярность и была экранизирована в неплохую OVA о шести эпизодах.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hard Working People
Платформа:
Nintendo Wii
Авторы:
Hudson
Дата релиза:
27 ноября 2008 года

Hard Working People

はたららくヒト

Постоянные читатели рубрики знают, что японские дети с раннего возраста играют в работу, а когда подрастут с радостью и удовольствием отправляются работать по-настоящему. Одно из самых уважаемых человеческих качеств в Стране бесконечного рабочего дня называется «мадзимэ» – оно включает в себя честность, упорство и серьезное отношение к делу. Hard Working People – еще одна игра про работу, на этот раз от Hudson. Это сборник из пятидесяти мини-игр, и в каждой из них геймер осваивает новую специальность: пожарного, полицейского, космонавта, бодибилдера, каскадера, повара, крестьянина или доярки (дояра?). Поддерживается режим на двух игроков, так что при помощи Hard Working People можно выяснить, кто из вас и ваших друзей будет лучшим работником.



Популярные вопросы об аниме

Правда, что Cowboy Bebop и Excel Saga снял один и тот же человек?

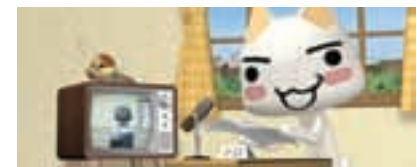
Нет, не правда. Это распространенное заблуждение. Cowboy Bebop снял Синъитиро Ватанабэ («Макросс плюс», «Самурай чамплу»), а Excel Saga – Синъити Ватанабэ (Puni Puni Poemy, Tenchi Muyo! GXP, The Wallflower). Это совершенно разные люди, даром что однофамильцы с похожими именами.

Сколько серий в аниме Bleach?

25-го ноября, во вторник, по телевидению состоится трансляция 196-й серии. По всей видимости, юбилейный двухсотый эпизод будет приурочен к Новому году.

Что такое Mainichi Issho?

Бесплатная игра от Sony для PlayStation 3 и PlayStation Portable. Обе версии можно безвозмездно скачать с PlayStation Network. Главный герой – кот Торо, один из мэсков PlayStation. Кот живет по ту сторону дисплея и занимается своими делами: ест, спит, танцует, читает книги, убирается... В Mainichi Issho можно украшать квартиру Торо, играть с ним в мини-игры, создавать и наряжать «ня-ватара», слушать новости. Игра (на взгляд всех, кроме японцев) очень странная и необычная, ее сложно отнести к какому-то привычному жанру. Mainichi Issho не выходила и, скорее всего, не выйдет на английском языке.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Rakuten Ichiba
Адрес:
<http://www.rakuten.co.jp>
Язык:
японский

Rakuten Ichiba

Японские товары прославились своим качеством и дешевизной, а японские интернет-магазины – тем, что доставляют товары только внутри страны и не принимают к оплате наши банковские карты. Rakuten Ichiba – крупнейший японский сетевой торговый центр, на сайте собраны странички многих тысяч небольших японских магазинчиков. Здесь можно заказать что угодно, от еды и косметики до бытовой техники и автомобилей. Официально заказать из России ничего нельзя, но есть способ обойти здешние ограничения. О нем – в следующем номере.



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериял** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериял** – 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.
- **Кавай** – «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



Много дюймов

Монитор среднего класса Samsung 933SN

Южно-корейский гигант продолжает обновлять линейки мониторов. На этот раз модернизации подверглась линейка недорогих широкоформатников. Самая доступная модель – Samsung 633NW с диагональю дисплея 15.6 дюйма, его стоимость составит всего 187 долларов. Следующая по рангу модель – Samsung 933SN, с экраном на 18,5 дюймов. Также в линейке есть версии на 20, 21.5 дюйма и самая большая 23-дюймовая модель. Ее розничная цена составит всего 365 долларов. Из ключевых отличий новой линейки отметим возросшую контрастность, современный дизайн с применением ломаных линий, глянцевую поверхность и улучшенное антибликовое покрытие. В российской рознице новинки появятся в самое ближайшее время.

Разгон под контролем!

Аппаратный адаптер разгона видеокарт Zotac Nitro

Разгон видеокарт в скором времени станет простым настолько, что его сможет осуществить даже неопытный пользователь. Особенно если он приобретет аппаратный контроллер Zotac Nitro. Устройство представляет собой небольшую коробочку с ЖК-дисплеем, которая присоединяется к свободному USB-порту. После установки драйвера Nitro легко определяет любую видеокарту NVIDIA GeForce, начиная с 7-й серии, идентифицирует ее рабочие частоты, данные температурных датчиков и дает доступ к функциям разгона. Регулировка частот осуществляется при помощи трех клавиш. Само устройство мы пока еще не протестировали, поэтому не можем сказать, какая кнопка за что отвечает, но процесс обещает быть максимально простым. Устройство определенно ждет успех, особенно если оно обучено прогнозировать зависание системы и будет каким-либо образом предупреждать пользователя о том, что ему следует немного снизить рабочие частоты видеокарты. Розничная цена Zotac Nitro составит около 100 долларов.



Аромат компьютера

Ноутбуки ASUS F6 с встроенными ароматизаторами

ASUS продолжает эксперименты с ноутбуками для неординарных личностей. Специально для них представлена целая линейка ноутбуков ASUS F6. В первую очередь в глаза бросается интересная расцветка корпуса. Всего в линейке представлено четыре различные модификации, которые различаются цветом и, как ни странно, запахом. Бледно-розовый лэптоп пахнет полевыми цветами, матово-черный несет в себе оттенки мускуса и больше подойдет мужчинам, от ярко-зеленого приятно веет утренней росой, а от глубокого синего пахнет морскими волнами. Как именно работает эта технология, не совсем понятно, скорее всего, время от времени в воздух выпрыскивается доля миллилитра ароматизатора, а мягкий пластик удачно впитывает этот запах. В итоге каждый лэптоп имеет свой, неповторимый аромат. Сам производитель заявляет, что запас ароматизатора не вечен, и его ресурс зависит от времени непосредственной работы компьютера. Скорее всего, если ароматизатор кончится и вам будет не хватать привычного аромата, его можно будет заправить в сервисном центре ASUS. Обо всем этом мы узнаем, когда первые модели ASUS F6 попадут к нам на тесты.

Белый и серый

Плазменный телевизор Pioneer Kuro

Свежие плазменные телевизоры Pioneer Kuro поражают своими размерами и строгим внешним видом. Диагональ дисплея 50 дюймов. При этом толщина панели всего 64 миллиметра. Несколько лет назад такой толщиной могли похвастаться лишь стильные мониторы небольших размеров. Были представлены две модели: KRP-500AW и KRP-500ABG. Каких-либо технических различий между ними нет, отличаются они только цветом. Первая выполнена в белом цвете, вторая же – в приятных и немного оригинальных серо-бежевых тонах. Не менее интересный момент – в телевизор встроен медиаресивер. Это очень удобно и практично, ведь отпадает необходимость в куче проводов. Он также поддерживает кабельное и спутниковое телевидение и протокол DLNA, используемый большинством программных и аппаратных медиаплееров. Иными словами, вам потребуется минимум вложений, чтобы интегрировать этот телевизор в домашнюю локальную сеть для обмена медиаконтентом. Любителям видеоигр определенно понравится наличие четырех HDMI-портов. Можно подключить все популярные консоли на разрешении 1080p, которое в полной мере поддерживает этот телевизор.



В миниатюре

USB-накопители Transcend JetFlash T5

Если бы Левша жил в 21-м веке, он подковывал бы не блоху, а USB-накопители, которые, будучи невидимыми человеческому глазу, вмещали бы гигабайты полезной информации. Однако и без его помощи производители умудряются постоянно сокращать размеры корпусов флешек, в то время как их объем постоянно растет. Это в полной мере касается новинки от компании Transcend – модели T5. Этот миниатюрный гаджет выполнен в минималистичном дизайне. По размеру он примерно в три раза больше USB-коннектора в разобранном виде. Иными словами, если вставить эту флешку в USB-порт, она будет торчать из него всего на 10-14 мм. Совсем скоро в продажу поступят модели емкостью 2 Гбайт (оранжевая или черная), 4 Гбайт (белая или черная) и 8 Гбайт (красная или черная). Розничная цена пока неизвестна, но в России новинки появятся уже совсем скоро.

Тихая мощь

Блоки питания Xilence

Немецкая компания Jet Computer Products представляет на российском рынке новую недорогую линейку блоков питания Xilence. Главное их отличие, помимо сравнительно невысокой стоимости, минимальный уровень шума в работе. Всего анонсировано несколько моделей: 350, 400, 450, 480 и 580 Вт. Снижения уровня шума удалось добиться благодаря установке в верхнюю часть блока питания большого 12-сантиметрового кулера, работающего со скоростью 1200 об/мин. В рабочем режиме его уровень шума составляет всего 22-25 дБ. Это действительно мало. Производитель гарантирует высокое качество блоков питания, стабильную подачу электроэнергии и долгий срок службы. Компания даже позиционирует их как решения для компьютерных энтузиастов и оверклокеров. Мы бы не стали давать столь смелые обещания, так как для действительно мощного компьютера 580 Вт все же маловато, не говоря о младших моделях. Пока известно, что розничная цена 400 Вт модели составит около 45 долларов, а 500 Вт – около 60 долларов. В будущем ожидается появление и более мощных версий.



Карбон в помощь хай-теку

Ноутбуки Acer Aspire в новом дизайне

Интересный пресс-релиз пришел со стороны Acer, крупнейшего производителя компьютерной техники, в частности ноутбуков. Компания намерена в ближайшем времени заметно поменять дизайн некоторых линеек портативных компьютеров. В первую очередь будет кардинально изменен стиль серии Aspire 5530, 5930G и 7730G. Перечислять технические характеристики этих лэптопов нет смысла – для этого не хватит размера нашей новостной рубрики. Acer, в своих лучших традициях, предлагает десятки различных конфигураций, начиная с достаточно экономичных версий и заканчивая топовыми моделями, ничем не уступающими настольным ПК. Одновременно предлагаются модели как на базе платформы Intel, так и AMD. Зато, перейдя на новый дизайн, который вы можете оценить на фото, компания все чаще использует композитные материалы, такие как карбон и кевлар. Это позволит в разы повысить ударопрочность обычных ноутбуков, снизить вес, повысить устойчивость к царапинам, что является проблемой привычных пластиковых корпусов. Причем все эти нововведения ожидаются не только в дорогих сериях, но даже в моделях среднего класса, к которым вполне можно причислить вышеуказанные серии Acer Aspire.



ТЕКСТ Кирилл Аврорин

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:

Intel Core 2 Quad Q9300

Кулер:

водяная система охлаждения

Материнская плата:

MSI P7N Diamond

Набор логики:

NVIDIA nForce 780i SLI

Память:

4 Гбайт, 2xDDR2 PC6400, 800 МГц

Видеокарта:

2x GeForce 9600GT

Дисковая подсистема:

2x640 Гбайт, Western Digital Caviar Black

DVD-привод:

DVD-RW, BD-ROM

Аудиоплата:

Creative SoundBlaster X-Fi Platinum

Корпус:

Acer

Дополнительно:

Карт-ридер (14-in-1)

Операционная система:

Microsoft Windows Vista Ultimate

Хитрый хищник

Компьютер Acer Predator

Несколько месяцев назад ведущие издания поместили на первые ленты сообщение о выходе нового игрового компьютера – Acer Predator. Это не эксклюзивная модель, а целый проект, в рамках которого предлагается несколько различных по мощности и цене конфигураций. А за отдельную плату можно заказать самый полный комплект, включая монитор в оригинальном дизайне, игровую клавиатуру, мышь и акустическую систему. Нам на тесты достался один из первых экземпляров Acer Predator G7700, в комплектации среднего класса. Мечта игрока? Попробуем разобраться.

Аcer немного запоздала с линейкой Predator. Подобные системы не в новинку, пионерами были небольшие компании, наподобие Voodoo PC (начиналось все с очень небольшой конторки), собирающие экстремально мощные системы за фантастические деньги. Правда, понятие это растяжимое, есть много игроков, готовых заплатить 10 тысяч долларов за то, чтобы любая игра на максимальных настройках шла с рекордной скоростью, запущенный 3DMark сам по себе ставил рекорды, и вообще, не требовалось никаких усилий, чтобы иметь одну из самых мощных игровых систем. Подобных клиентов много, поэтому бизнес у Voodoo PC и других компаний пошел в гору. Многие из них со временем стали частью крупнейшей поставщиков OEM-систем. Acer приобретает

никаких компаний не стала, а просто запустила собственную линейку Predator. В настоящее время предлагается несколько конфигураций, и, честно говоря, мы бы не сказали, что в них собраны все последние достижения IT-индустрии. Итак, рассмотрим подробнее.

Комплекующие собраны в самый крутой корпус, который мы когда-либо видели. «Хищник» выглядит сногшибающе, любой обратит на него внимание, даже человек, далекий от техники. Словами многого не скажешь, поэтому просто посмотрите на фотографии. Если бы Acer запустила в продажу этот корпус отдельно, всем остальным производителям пришлось бы сильно потесниться. Он настолько же удобен, насколько красив – огромное забрало открывает доступ к двум оптическим приводам, а корзина на четыре накопителя позволяет без съема панелей корпуса вынимать жесткие диски. Встроенная водяная система охлаждения не требует никакого обслуживания, она должна без проблем проработать, как минимум, свой гарантийный срок. Немногие системы водяного охлаждения способны на такое!

Здесь самое время перейти к обсуждению технических параметров компьютера, где не все однозначно. Сердцем «Хищника» является материнская плата Microstar P7N Diamond, на базе чипсета NVIDIA nForce 780i SLI. Это неплохой чипсет, хотя есть и более функцио-

нальные и производительные варианты. Например, NVIDIA nForce 790i Ultra, которая поддерживает память DDR3. Acer же выбрала устаревший DDR2 с частотой 800 МГц. Это заметно снижает возможности по разгону. Учитывая сравнительно невысокую стоимость планок с частотой 1000 МГц и выше, было бы логично поставить модули DDR2 именно с такой частотой, повысив производительность и возможности системы.

Зато в качестве процессора выступает Intel Core2 Quad Q9300, с частотой 2.5 ГГц. Выбор четырехъядерного процессора для мультимедиа-систем вполне объясним, однако для игр более актуальным выглядит двухъядерный Intel Core 2 Duo, который мог бы обладать большей скоростью. В максимальной комплектации, кстати, Acer предлагает уже процессор Intel Core 2 Extreme. Видео часть выглядит еще более странной. В доставшейся нам на тест конфигурации установлены два графических адаптера NVIDIA GeForce 9600 GT. Конечно, вдвоем они нащелкают больше кадров, чем один GeForce 9600 GT, но плата с натяжкой относится даже к среднему классу. И это в компьютере стоимостью 2500 долларов! В более мощных версиях Acer предлагает SLI-системы, состоящие из GeForce 8800 GT, 9800 GTX, причем может быть как две видеокарты, так и три. Стоимость подобных конфигураций, правда, и вовсе заоблачная.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Unreal Tournament 3, 1280x1024, high detail	95.6
Crysis GPU Test 1280x1024 Maximum	32.5
Crysis CPU test 1280x1024 Maximum	27.4
3DMark 2006, 1280x1024	13765



новый взгляд на дизайн компьютерной техники



всего три возможные конфигурации

Выводы

Мы бы позиционировали эту модель, скорее, как мультимедийную. Для просмотра, редактирования и создания видео высокого разрешения, работы с аудиопотоками и выполнения прочих, ресурсоемких задач. Для того чтобы стать действительно крутой игровой системой, в ли-

нейке Acer Predator не хватает максимальной конфигурации, которая должна включать в себя самую современную материнскую плату, самый быстрый процессор и, естественно, самые скоростные видеокарты. Пока мы видим достаточно сильный дисбаланс, так как никакого

проку от мощного процессора и четырех гигабайт памяти в связке с парой дешевых видеокарт не будет. Есть смысл заказывать максимальную конфигурацию Predator, тогда компьютер будет не только потрясающе выглядеть, но и демонстрировать достойную скорость во всех играх.





ТЕКСТ
Кирилл Аврунин

Игровое приспособление

OKCLICK Lazer Gaming Mouse Z1

Когда-то давно компьютерная мышка была деревянной, тяжелой и существовала в единственном экземпляре. Потом их появилось великое множество, производители пытались достичь формы корпуса, максимально соответствующей человеческой руке. Потом пошла гонка технологий, появление оптических и беспроводных моделей. И только в конце 90-х годов прошлого века стали появляться первые игровые манипуляторы – рассчитанные исключительно на активных поклонников Quake 3 и прочих сетевых шутеров. Стоимость первых моделей превышала цену обычной мыши практически в 10 раз. Сегодня уже нет необходимости переплачивать такие деньги, и OKCLICK Z1 хороший тому пример.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс	USB 2.0
Тип сенсора	Лазерный
Разрешение сенсора	400-3200 dpi, шаг – 100 dpi
Количество клавиш	7
Частота опроса порта	500 МГц
Особенности	встроенная память для сохранения настроек при выключении ПК

Скрывать нечего – разработчики явно хотели показать свою мышь в более дорогом виде, чем есть на самом деле. Верхняя часть корпуса разри-сована «под карбон», модный материал, однако ясно, что это всего лишь кусок пластика. Мышь выглядит на свои деньги, не больше и не меньше. Непонятно только, почему это так стесняется производитель, ведь достоинства игровой модели проявляются совсем в другом. Мы подвергли мышь длительному тестированию во всех популярных играх, где требуется быстрая реакция, точное прицеливание. Конечно, мы не профессиональные игроки с десятками титулов и призов, однако многолетний опыт все же присутствует. Поэтому даже в личных целях было крайне интересно оценить и проверить недорогой, но необычный игровой инструмент.

Манипулятор уверенно лежит в руке, не выскальзывая даже при резких движениях. Его бока проклеены прорезиненным материалом, большой и безымянный пальцы не соскальзывают, что нередко служит помехой при игре с обычной мышкой. Для нажатия боковых клавиш приходится приподнимать палец – слишком велико углубление на корпусе. С другой стороны, это полностью исключает случайные нажатия, поэтому на дополнительные кнопки можно назначить какую-либо сложную функцию, без опасений нечаянно ее активировать. Приятное нововведение, хотя не всем оно будет по душе. Тем, кому это не понравится, порекомендуем обратить внимание на мультимедиа-модели, в которых около 10 клавиш постоянно находятся в «быстром доступе».

Упомянутый выше пластиковый корпус приятен на ощупь и хорошо «укладывается» в руке, но все-таки эта мышь подойдет обладателям небольшой ладони, так как она коротковата – в идеале было бы неплохо удлинить заднюю часть примерно на 5-7 мм.

Про главные кнопки трудно сказать что-либо особенное – нажатия резкие, щелчки громкие, все вполне обычно. Единственное, на что хочется обратить внимание, так это удобная форма самих кнопок – палец идеально ложится на клавишу и даже после часа игры с нее не соскальзывает. Колесо мыши – стандартное, с мягкими ограничителями, покрытие – резиновое. В этом Oklick ничем решила не выделяться, а ее явный конкурент в лице Logitech, к примеру, выпускает модели со свободно вращающимся колесом; многим это нравится, так как при должном навыке заметно повышает скорость работы. Чуть ниже колеса размещены клавиши регулировки разрешения сенсора – его диапазон от 400 до 3200 dpi, с шагом 100 dpi. Регулировка производится

прямо во время игры, для чего есть специальная кнопка. Удобно, хотя реальной необходимости в столь широком диапазоне решений мы не выявили.

Ключевая особенность, выделяющая Oklick Z-1 из ряда конкурирующих моделей, – сильно смещенный центр тяжести. Даже без дополнительного веса, который может быть увеличен на 40 граммов, задняя часть мыши заметно тяжелее. Это позволяет точнее контролировать ее движения и быстрее выполнять точные прицеливания, например в «стрелялках», передней частью. Чем-то напоминает заднеприводный автомобиль: вначале требует привыкания, но потом дает куда больший эффект, нежели простые в управлении машины. Вес регулируется с помощью привычных металлических грузиков.

Небольшой недостаток модели – слишком скользкие наклейки на нижней части, вызывающие слабый люфт при точных, но резких движениях. К этому придется привыкнуть или купить специальный коврик с жестким покрытием.



+ действительно игровая и бюджетная мышь в одном лице
удачная форма корпуса

- не самый приятный на ощупь пластик и другие материалы

Выводы

Подводя итог, можно сказать, что новинка обладает интересными, в некоторых случаях оригинальными, возможностями. Есть несколько недостатков, отдельные из которых со временем нивелируются привыканием. Что

касается основных параметров, то они ничем не уступают аналогичным у главных конкурентов, в первую очередь у игровых мышей от Logitech. Изделия других производителей, например Razor, некоторым подходят на

100%, а иных не устраивают вовсе. Oklick же является вполне универсальным инструментом, который может как помочь в тренировках начинающему игроку, так и составить компанию профессионалу.

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

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

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 перестаешь обращать внимание, слишком уж затягивает «сам процесс».

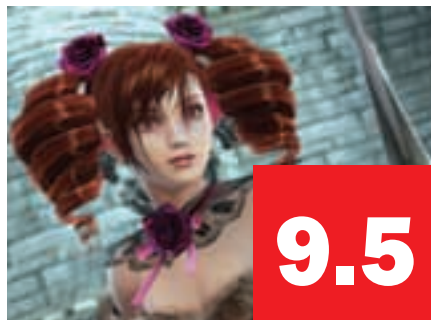
Fallout 3



Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Bethesda
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Bethesda

Несмотря на отсутствие заветных зеленых шестиугольников и наличие режима кабы-шутера, перед нами все тот же Fallout. Плюс графика, которая и не снилась Black Isle. Плюс музыка, плюс... В общем, один сплошной плюс.

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 и увлекательным развлечением даже не на месяцы – на годы!

Gears of War 2



Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter, third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Epic Games

Как сиквел Gears of War 2 совершенно безукоризненна – лучший шутер от третьего лица в мире без всяких «но». Да еще и в co-op! А здешний мультиплеер – подлинная жемчужина Xbox Live и гроза всех конкурентов.

34 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

Душа = фан?, с.164
Игры и литература, с.165

34 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

И снова как впервые, с.168
Максимальная боль, с.169
Занудный FAQ, с.168

34 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 22:
Финансовый кризис, с.176

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Наталья Одинцова



Американские фэны негодуют: Atlus обещает переиздать ограниченным тиражом Persona 2: Eternal Punishment (PS2) в честь грядущего явления Persona 4, но о выпуске Persona 2: Innocent Sin, приквела к EP, речь даже не идет. А по мне так пусть фэны Persona 3 приобщаются к предыдущим играм сериала. Глядишь, спрос на IS поднимется, и Atlus задумается о локализации.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Last Remnant, Mirror's Edge

Артем «cg» Шорохов



Уже даже слепоглухонемой капитан дальнего плаванья заметил, что отличных игр этой осенью народилось неприлично много. А те, что еще не успели нас порадовать, появятся буквально вот-вот. Логично сделать следующий шаг и заметить, что новых-то блокбастеров наанонсировано до обидного мало, если не сказать, что их будто бы и вовсе нет. Кошмар и ужас! О чем же мы будем писать весь следующий год?!

СТАТУС: «Игровую индустрию можно закрывать!» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Gears of War 2, Mirror's Edge

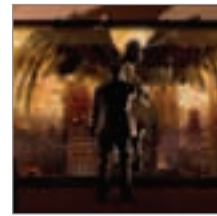
Константин Говорун



Многочисленные поклонники моей косплейной сценки, обитающие в русском сегменте ЖЖ, жаждут продолжения банкета, как недавно выяснилось. Так что я потихоньку выбираю себе новую роль, которая поразила бы фэндом. Вариант, который мне пока более всего нравится, – монстр из игры Ragnarok Online. Осталось выбрать, кто именно это будет. Кого посоветуете?

СТАТУС: Кавайный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Gears of War 2

Александр Устинов



In my mind, places keep returning...
I still see her smile.
And the dark fear that I am feeling...
Dies once in a while...
And as the moon leads me through the madness...
There, standing alone.
I feel a breath, coming from the shadows...
Streets, almost alive...

СТАТУС: В зазеркалье **СЕЙЧАС ЖДЕТ:** 27.12.2008

Денис «SpaceMan» Никишин



Как я и говорю в нашем репортаже с Игромира 2008 (см. на нашем диске!), делать на игровой выставке совершенно нечего. Если конечно вы там не работаете. Будь я обычным геймером – мне бы хватило одного посещения подобного мероприятия, чтобы больше не ходить туда никогда. Играть лучше все равно дома, а собирать халяву и плясать на теток как-то не очень интересно, если честно. А больше там делать и нечего...

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Brave Story: New Traveler

Илья Ченцов



Дежурно прорекламирую очередной конкурс игр на TIGSource. Теперь источником вдохновения выбрана The Commonplace Book Говарда Лавкрафта, в которой мастер хоррора записывал свои идеи. Примеры: «Древний ночной ритуал. Звери маршируют и танцуют под музыку» или «Зачарованный сад, где от луны падает тень предмета или призрака, невидимого человеческому глазу», или просто «Ужасные звуки во тьме».

СТАТУС: Спит в своем доме в Р'Лайх **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mother 3 (DS)

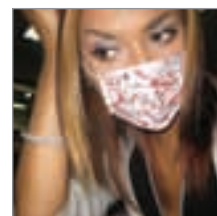
Александр Солярский



Новый Tomb Raider диво как хорош. Лара, если все еще и остается помесью терминатора и спайдермена по своим способностям, то по эмоциональности уже может соперничать с живым человеком. Вы только взгляните, с какой опаской на лице она балансирует над пропастью, или с каким ожесточением расстреливает бандитов. А сколько восторгов вызывают надутые щеки мисс Крофт, когда та оказывается под водой!

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tomb Raider Underworld

Евгений Закиров



Релиз Wrath of the Lich King в России действительно состоялся в один день с европейским. Это не может не радовать, и радоваться вдвойне должны те, кто на следующий день обнаружил... европейское издание дополнения на «Озоне» и на прилавках магазинов сети «Союз». Мне, впрочем, все равно, благо европейский аккаунт сохранился, и играть можно на два фронта. Жаль только, что карты оплаты опять не завезли.

СТАТУС: Упсу **СЕЙЧАС ЖДЕТ:** World of Warcraft, The Last Remnant

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.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Вряд ли мы скоро забудем уже бывшего адвоката Джека Томпсона. Но, по меньшей мере, в новостях он будет проскальзывать заметно реже. Несколько примеров народного творчества, посвященного самому громкому борцу с видеоиграми, можно найти на полях.



Душа = фан?

golemming

От чего зависит успешность игры? От количества проданных копий, от рекламной кампании, от реакции прессы.... А от чего зависит её качество? Говорят, в играх есть душа (в некоторых конечно), но я скажу, что это бред – душа, видимая за игрой, – это ни что иное, как совокупность мелких правил, условностей и других факторов, складывающихся в одну общую картину под названием «фан» (использую как самый близкий по смыслу термин). То есть вы внутренне чувствуете удовольствие от игры, и это ощущение дает «эффект души» в этой игре. А ведь вам просто приятно играть. За каждой деталью в «душевной» игре стоят усилия людей (талантливых людей) которые просто точно знали, как сложить кирпичики геймплея в башенку удовольствия.



darkwitchblade

С этой же точки зрения можно сказать, что какая-либо картина одного из великих художников не содержит души, а смотрят на нее из-за «фана». Тут есть кое-что интересное. Если человек полностью и с удовольствием отдает себя работе, если он хочет что-то донести до окружающих – это и есть «вкладывать душу» во что-либо. Просто как очередная сRPG – вроде бы все есть, даже прокачка «как в Diablo», а чего-то не хватает. Как знать, быть может, неподсознательно понимаешь, что это – всего лишь пустышка в красивой обертке. А иногда

разворачиваешь невзрачный серый фантик и съедаешь удивительно вкусную конфету! Быть может, повар знал это? :)



holyholyshtit

Успешность игры – это в первую очередь продажи. Потом уже армии фанатов и т.д. Эти фанаты и с торрентов игру могли утянуть и сказать «спасибо» девелоперам. Вот только «спасибо» это в карман не положишь, а рынок – он не терпит условностей.

Горячо любимая мной (и, уверен, не только мной) студия Troika Games (мир праху её >_<) произвела на свет без малого шедевры. Arcanum – уютнейшая РПГ, настоящий хэнд-мэйд, дающий фору иным литературным шедеврам. VtM: Bloodlines – здесь вложенная душа вообще так и прет изо всех щелей криво перешитого движка. У последней, между делом, до сих пор армия фанов клепают патчи и моды. Что не помешало конторе почить в бозе.

Это все к чему? Гениальность и творческие вложения коллектива еще не делают проект. Чтобы донести до игрока то самое доброе-вечное, есть масса приемов. Да и внимание к мелочам еще никто не отменял. Так вот, слишком много «гениальных» игр на этом погорели. Когда все вроде ништяк, но вот анимация у персонажа дерганная или курсор подтормаживает...

Хороший пример же отличной игры – недавняя King's Bounty, чей внутренний мир

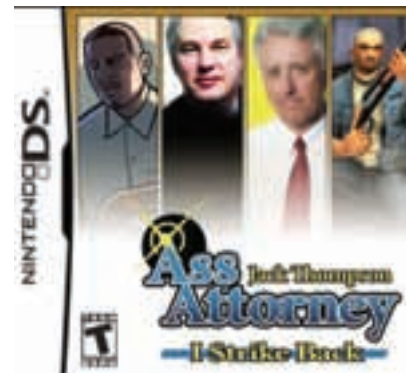
(безусловно богатый и чудесно-уютный) гармонично дополняет внешний вид, и отсутствие всяких там сюжетных роликов никоим образом не отпугивает игрока. Потому что.

И, верите-нет, но предусмотреть все-все, выверить и забабахать 100%-й хит можно лишь путем клонирования. Выпуская что-то новое, пренебрежные волнение и некий бардак внутри в ожидании реакции потребителя... Они неизбежны.

Поэтому нет рецептов, и рассуждать тут – попытка свести геймдев к стандартам. А геймдев – творчество в чистом виде (мы не берем во внимание маркетинг), а попытка поставить такое дело на конвейер... В общем, в последние игры серии NFS все играли. Для поддержки штанов сойдет, а вот творческой самореализации куда как меньше ;)

Получается, что качество – лишь слабое успешности, само по себе способное свернуть горы или забить гвоздь в деревянный ящик разработчика. И складывается это качество, в свою очередь, из кучи различных факторов – от правильного управления в организации до элементарного таланта и энтузиазма. Т.е. как механизм, в котором каждая деталь работает отлично.

В общем, ничего нового. Все как в любом деле. Просто немножко шире и оттого кажется сложнее.



ДУША, ВИДИМАЯ ЗА ИГРОЙ, – ЭТО НИ ЧТО ИНОЕ, КАК СОВОКУПНОСТЬ МЕЛКИХ ПРАВИЛ, УСЛОВНОСТЕЙ И ДРУГИХ ФАКТОРОВ, СКЛАДЫВАЮЩИХСЯ В ОДНУ ОБЩУЮ КАРТИНУ ПОД НАЗВАНИЕМ «ФАН».





Игры и литература

berendeys_horde

История литературы приносит иногда сюрпризы, казалось бы, на ровном месте. Вспомнившая времена Жюль Верна, Эдгара Берроуза, Луи Буссенара, я неожиданно споткнулся об одно интересное наблюдение. Помимо того, что, как мне кажется, история развития компьютерных игр идет в направлении, обратном развитию искусства (об этом в другой раз), я пришел к выводу, что игроделы вполне серьезно собрались повторить эпоху «бульварного романа», а затем даже и до так популярного ныне «женского романа» добраться.

Но сначала о терминах. Что такое «эпоха бульварного романа»?

Начнем с названия. Произошло оно от того, что книги этого типа читались в основном на бульварах (главном месте встреч и прогулок), в компании друзей на воздухе, чаще всего вечером. Да и на книги в нашем сегодняшнем понимании они были не совсем похожи. На улицах того времени стояло огромное количество лавочек, которые торговали небольшими 32-страничными тетрадочками. Без переплета. Легко сделать – дешево купить – легко выкинуть. А если понравилось, можно свернуть и унести домой. Да и времени на чтение тратится немного. Заодно и обсудить что будет с друзьями, после прочтения какого-либо интересного момента. Некоторые романы так и вообще просто печатались в газетках. По одной колонке каждый день. Более того, почти весь «бульварный роман» – это сплошные приключения в неизведанных местах, тайны городских канализаций, мистические ордена и страшные чудовища.

Был у этого жанра и закон: «То, что читают – пишут, несмотря ни на что!» Если роман был не популярен, автор мог его оборвать или грубо «закруглить» и начать новый. Если же какое-то его творение было востребовано – он должен был писать. В конце концов, за него мог продолжить и другой. «Есть спрос – будет предложение». А спрос требовал только одного – приключений и героев. Ну и сюжет, чтобы это хоть как-то увязать с тем, чего желал спрос.

Как понимаете, основная масса этих тетрадочек была дешевой и смело заслуживала того, чтобы ее прочитали, выкинули и забыли. У дешевого производства во все времена есть один главный минус – низкое качество товара. Страдала этим и «бульварная литература». И не только в смысле текста как сюжета или связности речи, но и в понятии грамотности. Ведь нелегко что-то написать ровно, гладко и правильно, когда рядом с твоим столом стоит мальчик-посыльный и жадными глазами смотрит, как ты дописываешь очередную часть приключения. А писать приходилось часто и много. Платили-то мало за это. Вот если только твои сочинения понравятся, и читатели начнут их покупать только из-за имени автора... Но эти мечты сумели реализовать лишь единицы. А остальные просто писали текст, отдавали его, почти не проверив, и надеялись на грамотность наборщика, который одним

глазом смотрел в текст, а другим следил за набором полосы. Дело доходило до того, что маститые авторы немного стыдились первых изданий своих книг и даже сетовали на скоростные методы написания. Рукописные листы потом, после набора, кстати, часто выкидывали в мусор. Из-за этого, например, не сохранились оригиналы некоторых книг Дюма-отца...

Теперь взглянем на современные игры.

Тем, кто «в теме», уже сразу видно сходство:

– Игры стали выходить не целиком, а частями. Удачные же цельные проекты тут же становятся родоначальниками серий. Даже более того. Все игры выходят с расчетом, что их будут продолжать. Сейчас еще не вышла игра, а авторы уже намекают, что на самом деле они придумали еще более крутые вещи, которые будут в дальнейшем.

– Насчет лавочек, которые продадут нам все это. Они растут как на дрожжах. Новые поколения носителей не успевают устареть, а уже их модность близка к нулю. Диски (CD/DVD), виртуальные магазины, новые схемы оплаты и подключений...

– Основные востребованные жанры, как ни крути – приключения. Сюда даже стратегии начали подползать. Сюжет служит теперь не для того, чтобы просто перейти от задания А к заданию Б, а чтобы «Ого!». Что такое «Ого!», не спрашивайте, боюсь, этого не знают даже сами разработчики.

– Про «приключения в неизведанных местах, тайны городских канализаций, мистические ордена и страшных чудовищ» я умолчу. Я и так этим выдал вам все тайны современных игр.

– Сырость игр. Скорость появления патчей к игре начала приближаться к идеалу – об игре объявляют и первым делом спешат выдать новую заплатку прессе, чтобы они могли поставить ее на трейлер.

– Время прохождения игры. На стандартный вопрос большинства игровых изданий разработчикам: «За сколько часов можно пройти игру?» обычно следует не менее стандартный ответ: «О, у нас огромный игровой мир, так что на прохождение основной части у вас уйдет 20 часов и примерно еще 10, если будете делать все необязательное». Просто вдумайтесь в эти цифры. Выходных вам хватит на одну игрушку с запасом. А если не понравится, лучше взять пяток и посмотреть их все – успеете разобраться и составить свое представление: во что стоит играть?

– Вспомните, какие имена компаний говорят о том, что игра обязательно будет интересной? Посчитайте! И вспомните, для сравнения, сколько только известных вам компаний вообще делало игры? Сколько игр осталось только в трейлерах и в громких названиях?

Одно несоответствие:

Цены на «бульварную прессу» были такими, что позволить себе ее мог даже бездом-

ный. Впрочем, позволить себе покупать он мог только интересную литературу, которую не выкидывали. Неинтересную можно было запросто выловить из мусорного бака. А современные игры, лицензия имеется в виду, стоят «дешево» только для активно работающего населения крупных городов. Хотя издатели во все горло плачутся о том, что они, только ради игроков, достают свои кровные и пускают их в оборот, чтобы эти самые игроки могли купить себе их новый шедевр.

Но тут на помощь, в виде мусорного бака, приходит пиратская продукция. Что говорить? Вы помните скандал по поводу воровства какой-нибудь третьесортной игрушки, выложенной для скачивания еще до релиза? Я нет. А вот по поводу крупных и дорогих игр прецеденты есть.

Напоследок вспомним о «женском романе», который своими корнями целиком и полностью лежит в «бульварном». Оформился как жанр он в конце XIX века. То есть по меркам книжного дела почти сразу после появления «бульварного чтива».

Современные игры для девочек представлены не очень хорошо. Но прообразы уже сейчас очень хорошо заметны. Например, гардероб доспехов и одежды в какой-нибудь ролевой игре; виртуальные любовь и свадьба где-нибудь на просторах онлайн-игры. The Sims, наконец! Да и казуальная часть тоже сильно ориентирована на офисных сотрудниц.

Так что добро пожаловать во времена, которые наши потомки могут назвать «Золотым Веком Игр-Приключений». Им трэш отсеивать не нужно будет. Как и знать то, что было популярно в наши дни...

**ИГРОДЕЛЫ
ВПОЛНЕ
СЕРЬЕЗНО
СОБРАЛИСЬ
ПОВТОРИТЬ
ЭПОХУ
«БУЛЬВАРНО-
ГО РОМАНА»,
А ЗАТЕМ И
ДО «ЖЕНСКО-
ГО РОМАНА»
ДОБРАТЬСЯ.**



Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 15% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА ИГР + 2 DVD

цены действительны до 31 января 2009 года

**Плюс подарок
один журнал
другой тематики**

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер.



DVDxpert



Total DVD



PC игры



«Хакер»



«Железо»



«IT спец»



«Мобильные компьютеры»



«Свой бизнес»



«Лучшие Цифровые Камеры»



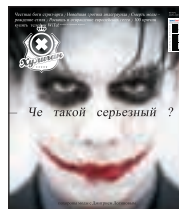
Maxi Tuning



ONBOARD



Total Football



«Хулиган»

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6м. стоит 2400р., на 3м. – 1200р.

Подарочные журналы при заказе менее чем на 6м. не высылаются

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC игры» + 2DVD:

- один номер всего за 155р.!!! (на 25% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 12 месяцев 5580руб



Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.



Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то журнал будете получать с декабря.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц) **НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.**

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 200 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____ код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК	044583990	КПП 770401001
Плательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа	Сумма	
Оплата журнала « _____ »		
с _____	200 г.	
Ф.И.О. _____		
Подпись плательщика _____		

Кассир _____

Квитанция

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК	044583990	КПП 770401001
Плательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа	Сумма	
Оплата журнала « _____ »		
с _____	200 г.	
Ф.И.О. _____		
Подпись плательщика _____		

Кассир _____

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 геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Фотограф: Мария Пухова



После того как я приобщилась к играм своего брата, сестренку, папу и еще кое-кого – поневоле ощущаю, как что-то предательски зудит в области лопаток. Неужели крылья? Ведь столько улыбок, восторга и солнечного сияния в глазах я не видела давно. В последнее время мои близкие спорят только по одному поводу – кто же будет сегодня вечером играть первым? Они спорят, а я уже готовлю полироль для нимба. Посоветуйте подходящий?

Калипсо

А тем временем нормальные люди вот это свое стремление облагодетельствовать человечество играми превращают в доходный бизнес. И я не имею в виду торговлю наполнителем для подушек!

Зануда

Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

И снова как впервые!

Здравствуй, «Страна Игр»! Не мог не написать, очень хочется поделиться своей радостью.

Сначала, если позволите, речь пойдет о моих друзьях и моей благодарности вашему журналу. Я играю в видеоигры достаточно давно, а вот мои друзья закончили увлекаться играми, еще когда у них сгорели горячо любимые шестнадцатитбитки. Порой собирались у меня дома после школы, чтобы поиграть в тогда еще очень крутую PlayStation, но и только. А время шло, мы выросли, менялись интересы. У моих друзей к настоящему времени напрочь пропал интерес к играм, мол, это для детей. Они не следили за развитием индустрии видеоигр, не интересовались свежими новостями, не знали даже о существовании Xbox 360 и PlayStation 3! Но я продолжал играть и читать ваш журнал втайне от них.

Итак с третьего по восьмое ноября этого года съездил я в Арабские Эмираты по делам, но об этом позже. За день до поездки пригласил своих приятелей и поставил им видеозапись пресс-конференций E3 2008 с вашего диска. Мы подряд просмотрели выступления представителей большой N, Sony и Microsoft. От удивленного ребятам крышу снесло на раз. Тут же посыпались вопросы. «Что, правда, у приставок такой мощный графон?» «И этими белыми штуковинами вот так и надо махать, чтобы боксировать и играть на ударных?» И так далее, и тому подобное.

За каждую из новейших приставок я рассказал, что знал – такого сияния в глазах я не видел еще со времен первого Resident Evil.

Раз уж на следующий день у меня самолет, поступило предложение привезти из поездки какую-нибудь

приставку. Но какую? Обсуждение шло долго, всем хотелось подержать в руках геймпада, попробовать игры, узнать что-то большее, но надо было выбрать что-то одно. В итоге, по обоюдному решению, мы сошлись на подвижности и навороченном управлении – то есть на Wii.

И я не жалею о нашем выборе, играем каждый вечер кооперативно – в гонки, стрелялки, леталки... Короче, ребята в ШОКЕ!

Спасибо всему коллективу журнала «Страна Игр» за то, что вы есть, и даете нам знание, без которого было бы трудно с покупкой какой-нибудь консоли или игры. Спасибо вам!

P.S. В следующем году начинаю свое дело. Собираюсь открыть магазинчик и продавать приставки, игры и аксессуары к ним. В общем, буду дарить людям радость и да поможет мне Бог!

P.P.S. Да и чуть не забыл, не могли бы вы обложку новогоднего выпуска «СИ» сделать по-настоящему новогодней!

Роман Шелиховский,
hachatumba@rambler.ru

**Врен \ ** Такие письма, если честно, получать приятнее всего. Нет, хорошо, конечно, когда нам пишут новые читатели, задают вопросы о приставках нового поколения и рассуждают о Солиде Снейке из MGS4. Но самые дорогие для нас люди – те, кто прошел с «СИ» тот же путь, что и редакторы журнала, и так же, как и мы, остался верен «лучшим компьютерным и видеоиграм».

Обратите внимание: «Страна Игр» тоже началась с того, что Дмитрий Агарунов, основатель нашего издательства, открыл магазинчик, где продавал приставки и игры

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Привет, «СИ»! Я к вам насчет Gears of War 2. Вроде как, там есть римейки старых карт (в мультиплеере), но как до них добраться?!

Что ж, давайте разбираться. В самой игре, по неясным причинам, этих старых карт (а мы говорим о римейках арен Gridlock, Canals, Subway, Train Station и Mansion) нет, однако к стандартному изданию игры во многих

странах (признаться, во всех – кроме России и еще нескольких) прилагается специальный код для бесплатного скачивания т.н. Flashback map pack. Так что онлайн-ценителям Gears приходится покупать импортные издания игры или искать на eBay перекупщиков, продающих redeem-коды. У них же можно прикупить и код на золотой лансер, если коллекционного издания с ним вам не досталось.

Известна ли дата выхода Battlefield Heroes?

Толком дата релиза Heroes неизвестна никому. EA Dice в очередной раз отложила запуск игры на неопределенный срок, и теперь она официально выйдет только «где-то в 2009-м году». Точная дата, как водится, «будет объявлена позднее». А вот закрытое бета-тестирование идет уже сейчас.

для них. Собрав вокруг себя энтузиастов электронных развлечений, он запустил журнал, а там уже – пошло и поехало.

И еще. На выставке «ИгроМир» в закрытой бизнес-зоне я обнаружил нашего читателя из Сыктывкара, который пару лет назад также открыл собственный игровой магазин и прекрасно себя чувствует. Эти совпадения неслучайны.

Что касается новогодней обложки, то ничего не обещаем – это во многом зависит от выходящих игр и их визуального стиля, а не только от нас – но постараемся что-нибудь придумать.

Максимальная боль

Игра «Макс Пэйн» – культовый проект из разряда лучших. Культовость его обеспечили две вещи. Первая – перестрелки с возможностью замедлять время (уникальный для того времени технический элемент). Вторая – сюжет, атмосфера и образы главных героев (Пэйн, Мона Сакс, Владимир Лем и др. – очень яркие, интересные и важные персонажи). Так появилась одна из самых интересных и мрачных вселенных в игровой индустрии. Одним эта игра запомнилась ураганистым экшном в стиле «Матрицы» и фильмов Джона Ву. Другим – мрачной историей о несчастном полицейском. Замечу, что только для них эта игра – классика, поскольку в техническом и технологическом плане данное электронное развлечение давно устарело, но в своей истории – не устареет никогда.

Едем дальше. Фильм «Макс Пэйн» – очередная экранизация видеоигры из разряда худших... для меня. Есть мнение, что фильм не так плох, пусть звезд с неба и не хватает. Типичный боевик с претензией на смысл. Смысл? Наркотики – плохо, наркотики – убивают, правда будет торжествовать, а одинокий полицейский может многих пострелять за эту правду. Этот «смысл» – он для детей и юношей, которые смотрят тупое, но зато не скучное кино.

Но сам фильм можно рассматривать с двух точек зрения. С одной стороны, анализ может проходить в контексте сравнения с игрой, но с другой – он может проходить и вне этого контекста (и вообще, а нужен ли анализ?). В первом случае фильм не способен выдержать абсолютно никакую критику. Не спорьте! Пара «похо-

жих эпизодов» не сумела воссоздать очарование игры. Черт с ними, с этими перестрелками! Каков в игре сюжет?! Одиночество, наркотики, государство, социальный и политический подтекст, любовь, наконец, которая убивает. А атмосфера?! Подлинный нуар, который мы так любим. В фильме же все это – урывками да ужимками, а многие вопросы, затронутые в игре, здесь вообще не подняты. Но тут надо понимать, что фильм – не игра. В кинематографе многое можно сказать и по-другому, не как в игре. Но сказать нужно! Фильм же молчит по многим интересным и взрослым вопросам. И в итоге нам подсунули пустую обертку вместо конфетки, одно название – «Макс Пэйн».

С другой стороны, кино про полицейского, который расследует убийство своей семьи, должно привлечь большую аудиторию – не только поклонников одноименной игры. Для этого историю нужно развернуть таким образом, чтобы всем было интересно, даже непосвященным. Но и это сделано очень неловко. Персонажи (как в сценарном воплощении, так и в актерском исполнении) проваливают один эпизод за другим. Мэтью Люпино крайне неубедителен, Сакс никак не может понять, «где я, кто я и где сестра» (вроде, сама из криминально мира, а ничего и не знает, дура), БиБи ну очень наигранный злодей, а сам Пэйн в конце фильма осознает, что с «дурью» можно эффективно воевать с врагами (наркота еще и согревает, когда холодно, смекаете?)... Да еще эта недосказанная история про гламурную старуху... Они что? Всерьез намерились снимать вторую часть?!

И что в итоге? Невнятный сюжет, пропасти логических дыр, тупые диалоги, скучные герои (и актеры). Вот они, атрибуты неплохого фильма «Макс Пэйн». Ах, забыл! Всем понравились глюки. Ради компьютерных валькирий да полуобнаженной Куриленко – фильм стоит смотреть. Смотреть и геймерам и киноманам. Так ли? Действительно так?

Ваш душевнобольной конюх Семен

Зануда \ \ Встретил патриарха – убей патриарха. Посмотрел плохое кино – назови это кино плохим. Лишние слова – одно только оправдание собственной неуверенности в вопросе и поиск эвфемизма-компромисса.

**Александр Устинов \ ** «Макс Пэйн» оставляет какую-то почти необъяснимую гамму смешанных чувств. С одной стороны, мы имеем просто шикарнейшие трейлеры, Марка Уолберга (по мне так он очень удачно вписался в роль) и умничку-художника, который из всей братии постарался так, что местами картинка на экране выглядит просто потрясающе. С другой стороны, мы имеем странный крен в очень неторопливый детектив, невыразительный саундтрек и крайне вялый сценарий. Причем во время просмотра возникает такое ощущение, что материала отсняли часа на три, а потом вдруг сообразили, что дуэт «Мур и Уолберг» – это совсем не «Нолан и Бэйл», и быстренько все это нашинковали до стандартных полутора часов, из-за чего фильм вызывает только недоумение и вопросы типа «кто все эти люди?». Про отечественный дубляж говорить не хочется ничего – он просто кошмарен. Вот и получается, что лучше пересмотреть еще разок рекламные ролики, дождаться расширенной версии (на DVD выйдет так называемый Gamer's Cut), посмотреть ее в оригинале и потом уже вынести фильму окончательный вердикт. А вообще, надо приучить себя при просмотре любых экранизаций отключать фанбойство – все равно стопроцентно каноничное кино никто не снимет и, что характерно, снимать не будет. Я вот не смог. It was an easy mistake to make.

**Артем Шорохов \ ** Даже и не ожидал, что Саша напишет именно такой ответ – ведь именно он стойко защищал «Пэйна» от всех нелюбимых откликов, что обрушились на несчастное кино сразу после премьеры. Что ж, трезвость взглядов заслуживает уважения. И все же подождем режиссерскую версию – есть на нее малю-ю-юсенькая надежда.

Если же от конкретного фильма перескочить в категорию «киноэкранизаций вообще и видеоигр в частности», то картинка рисуется весьма интересная – об этом можно писать, писать и писать. Помнится, в телепрограмме «Темы недели» мы уже брались за эту глыбу с главным редактором «Total DVD» Борисом Хохловым и даже сказали много подходящих слов, но... Тема, как водится, отнюдь не исчерпана, и мы еще обязательно к ней вернемся.

Разрешается ли на турнирах по файтингам пользоваться шифтами?

В России разрешается как угодно настраивать управление под себя. Но вот международные стандарты проведения турниров запрещают назначать комбинации на какие-либо кнопки. То есть, самими шифтами вам пользоваться дадут, но вот «подвесить» на них, например, броски – ни-ни.

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»! Скажите, пожалуйста, есть ли надежда, что Gears of War когда-нибудь появится на PS3?

Увы, надежды нет. Просто потому, что издателем Gears of War выступает не сама Epic, а Microsoft, которой, следовательно, и принадлежат все права на игру. Зато у Sony – права на God of War.

А что такое CRPG?

А очень просто – это сокращение от «Computer Role-Playing Game», что всего-навсего означает «компьютерная ролевая игра». Необходимость в подобном названии возникла, когда стало понятно, что RPG «консольного типа» (JRPG или console-style RPG) уж очень отличаются от «писишных» и нужно как-то их разграничить.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте
Москвы и Московской обл.

• Срок подключения
в Москве – 14 дней,

в Московской области
– от 14 до 30 дней.

• Установка прямого
московского телефонного номера

• Многоканальные
телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком

www.pmc.ru e-mail: info@pmc.ru (495) 966-8212

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 720р.

Need For Speed Undercover (PC, PS3, Xbox 360)

Недолго сериал Need For Speed пропагандировал легальные гонки и честные соревнования. Очередная часть вернула нас на улицы. Да еще и в непривычной роли.



Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Бесконечно можно смотреть на Far Cry 2: как облетает листва после выстрела из гранатомета, как заедает оружие, как горят джунгли, как бушует шторм в саванне...



Glay – Fighting Spirit

Первая часть приключений рок-группы Glay в официальном игровом клипе на песню Fighting Spirit: музыканты отправляются на поиски таинственных сокровищ... Окончание – в следующем номере!



My Name is Bruce

Трейлер новой картины с участием Брюса Кэмпбелла, ранее прославившегося в роли уничтожителя толп зомби в трилогии о зловещих мертвецах.



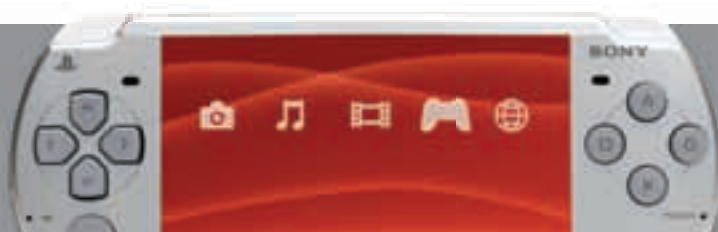
PSP Zone

Прошивка: 3.95

Демоверсия: Neo Angelique Special

Видеоролики: Super Stardust Portable, Dynasty Warriors: Strikeforce, Hatsune Miku: Project Diva

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

Может быть, Far Cry 2 и не оправдал абсолютно всех надежд, возложенных на него, но игра все равно получилась прелестная. И прекрасная тоже. По неназванной африканской стране можно гулять часами, наслаждаясь видами (если бы еще назойливые люди с автоматами не мешались). Посмотреть на эти виды вы сможете в нашей рубрике «Территория HD». Тем, кто считает минуты до выхода Left 4 Dead и даже во сне готовится отстреливать турбо-зомби, – рекомендуем обратить внимание на модификацию Mentality Alpha Demo v.0.1 для Half-Life 2. Ну а невезучим сталкерам, постоянно страдающим от «аномалий» в «Чистом небе», мы припасли свеженькую заплатку для этой игры.

//Александр Устинов

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 заляпана 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:

- White Knight Chronicles (PS3)
- Killzone 2 (PS3)

Видеообзоры:

- Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Fable II (Xbox 360)
- Disgaea 3: Absence of Justice (PS3)
- Infinite Undiscovery (Xbox 360)
- Need For Speed Undercover (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Alan Wake (PC, Xbox 360)
- Killzone 2 (PS3)
- Left 4 Dead (PC, Xbox 360)

Special:

- Репортаж с «ИгроМира 2008»
- Resident Evil 5 (хендс-он с TGS 08)
- Demon's Souls (хендс-он с TGS 08)
- Аллоды Онлайн (презентация с «ИгроМира 2008»)

РС-диск:

Демоверсии:

- MotoGP 08
- Симбионт
- В тылу врага 2: Лис пустыни

Территория HD:

- Far Cry 2
- Need For Speed Undercover
- Fable II
- Killzone 2

Дополнения:

- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- 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
- Neo Angelique Special (демоверсия)
- Super Stardust Portable (трейлер)
- Dynasty Warriors: Strikeforce (трейлер)
- Hatsune Miku: Project Diva (трейлер)

Банзай!:

- Animatrix – Don't Break (клип)
- Burn-up TV (трейлер)
- Glay – Fighting Spirit (клип)
- Keroro Gunsou (десятый опенинг)
- Ouran High School Host Club – Real Cool Club (клип)

Драйверы:

- ATI Catalyst 8.11 WHQL Vista
- ATI Catalyst 8.11 WHQL XP 32-bit
- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- GeForce Forceware 180.43 Vista
- GeForce Forceware 180.43 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.07

Патчи:

- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.03 RU
- Far Cry 2 v1.01 RU
- FIFA 09 патч #2
- Lost Empire: Immortals v1.0.7
- MotoGP 08 – Installation Patch RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо v1.5.07 RU
- Warfare – Audio Fix RU
- Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm v1.10 – v1.20 RU
- World of Warcraft 3.0.2.9056 – v3.0.3.9183 RU
- Xenius 2: Белое Золото v1.1 RU

Софт:

- ClamWin Free Antivirus 0.94.1
- Trojan Remover 6.7.4 build 2551

- CopyToDVD 4.1.5
- InfraRecorder 0.46
- FeedDemon 2.7.0.0
- NETUtils 1.0
- Opera USB 9.62 RU
- Raptor 1.04b
- Backup4all 4.0 build 118
- Efficasoft Mobile Express 1.1
- PeaZip 2.4
- Photo 3D Album 1.2
- TTSReader 1.20
- X-Fonter 6.4
- AnyTV Free 2.26
- AudioGrail 6.13.3.159
- ConvertXtoDVD 3.2.3.81
- ImTOO MPEG Encoder 3.1.53.0711b
- One-click Ringtone Converter 2.3
- Power Data Recovery 4.5.3
- DriverMax 4.7
- GPU Caps Viewer 1.6.2
- Process Lasso 3.22
- Super Utilities Pro 8.9
- WinLock 5.0

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.2.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.6
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.12
- 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) 0.9.4

Widescreen:

- Вольт (Bolt)
- Фанаты (Fanboys)
- My Name is Bruce
- Операция Валькирия (Valkyrie)
- Безотказный (Yes Man)

Shareware/Freeware:

- Alex Gordon
- Empire of the Gods
- Operation Mania
- The Princess Bride Game
- Трехколесники
- Фото мания
- Масяня под желтым прессом
- 101 любимчик.
- Динозаврики!

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».

Симбионт

Демоверсия оригинального экшна, действие которого разворачивается на захваченной пришельцами Земле. Доступен один из эпизодов игры: подвергшийся мутациям герой скитается по московским развалинам и уничтожает инопланетян. На выбор два оружия: когитая лапа и вросший в руку «Калашников». Можно усваивать генокод монстров, изучать новые способности или просто восстанавливать здоровье. В демоверсии геймерам предстоит очистить одно из подземных людских убежищ от инопланетных захватчиков.



rFactor

Гонки на машинах класса Monster Truck представляют собой скорее шоу, чем соревнование. Внедорожники, посаженные на гигантские колеса, обладают не самой лучшей управляемостью и частенько участвуют в шоу по уничтожению автомобилей. Тем не менее, гонки на этих машинах популярны, и появление мода Monster Mayhem 1.00 лишнее тому подтверждение. Несмотря на крайне неординарную внешность, большинство машин из данного мода имеют реальные прообразы. Гонка на них иногда напоминает кучу-малу, но ездить все равно весело.



Half-Life 2

Тема противостояния людей и зомби с недавних пор стала очень популярной среди поклонников Half-Life 2. Между тем подавляющее большинство модов с мертвяками создаются для сетевых баталий, и одиночной игры там не предусмотрено. Тем, кому нравится воевать в одиночку, мы предлагаем модификацию Mentality Alpha Demo v.0.1. Зомби здесь ведут себя совсем не так, как классические неповоротливые пожиратели мозгов. Перемещаются противники очень быстро и война с ними становится крайне непростой.



Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Поклонникам Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade в этот раз предлагается не только набор карт, но и очень неплохая модификация Annihilation Mod 1.7. Как это ни странно, данная работа не добавляет новых рас, но от того не становится менее интересной. Для начала создатели Annihilation Mod 1.7 серьезно перетрясли систему исследований, а потом как следует поработали над искусственным интеллектом. Без новых юнитов, разумеется, также не обошлось.

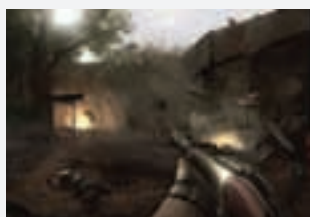


Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Gamezone

СЕТЬ ИГРОВЫХ МАГАЗИНОВ



СЕТЬ ИГРОВЫХ МАГАЗИНОВ

ТЦ «Аэробус», г. Москва, Варшавское ш., д. 95, 1 этаж
ТК «Медиаплаза», г. Краснодар, ул. Стасова, д. 178, 1 этаж
ТЦ «Европарк», г. Москва, Рублевское ш, д. 62, 2 этаж
«Мосмарт-Желмоли», г. Нижний Новгород, ул.Коминтерна, декабрь 2008г
«Мега Адыгея-Кубань», ноябрь 2008г
«Мега Самара», ноябрь 2008г

www.gzstore.ru

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 17 декабря

РЕЦЕНЗИЯ

Xenus 2: Белое золото (PC)

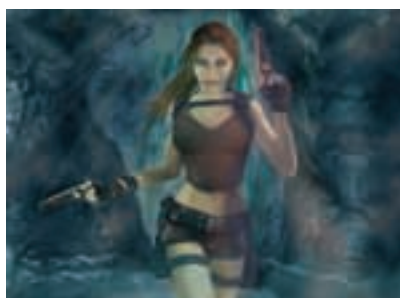
«Почему и сахар, белый-белый, Должен делать черный негр?» Наш корреспондент борется за справедливость в джунглях Колумбии.



РЕЦЕНЗИЯ

Tomb Raider: Underworld (Multi)

«Наша Лара громко плачет – Взорвала родную дачу». Секс-символу пошел пятый десяток.



РЕЦЕНЗИЯ

World of Warcraft: Wrath of the Lich King (PC)

Заведите себе рыцаря Смерти, поменяйте ему прическу и научите новым танцам!



БЕТА-ТЕСТ

Killzone 2 (PS3)

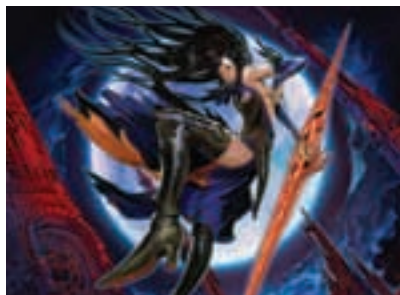
Пусть наше исследование мультиплеерной бета-версии долгожданного боевика скрасит вам ожидание следующих публикаций на эту горячую тему.



РЕЦЕНЗИЯ

Castlevania: Order of Ecclesia (DS)

Все лучшие игры сериала со времен великой Symphony of the Night выходили именно на Nintendo DS, ведь так?



РЕЦЕНЗИЯ

de Blob (Wii)

«Симулятор безумного маляра-экспрессиониста» – пожалуй, именно так окрестили бы творение Blue Tongue любители сенсаций. И ведь что-то в этом есть...



РЕЦЕНЗИЯ

Mirror's Edge (PC, PS3, Xbox 360)

Она чудесна! Она ужасна? Она трудна. Она противоречива... Сколько людей – столько мнений. Выскажем их все!



СПЕЦ

Съемки на PSP

Наш специалист исследовал возможности камеры для PSP и предоставит вам подробный отчет об увиденном и отснятом.



СПЕЦ

Новогодний гид покупателя

Сезон охоты за подарками объявляем открытым! Вы еще не знаете, что дарят геймерам? Наши советы помогут вам определиться с выбором!



В следующем номере Prince of Persia

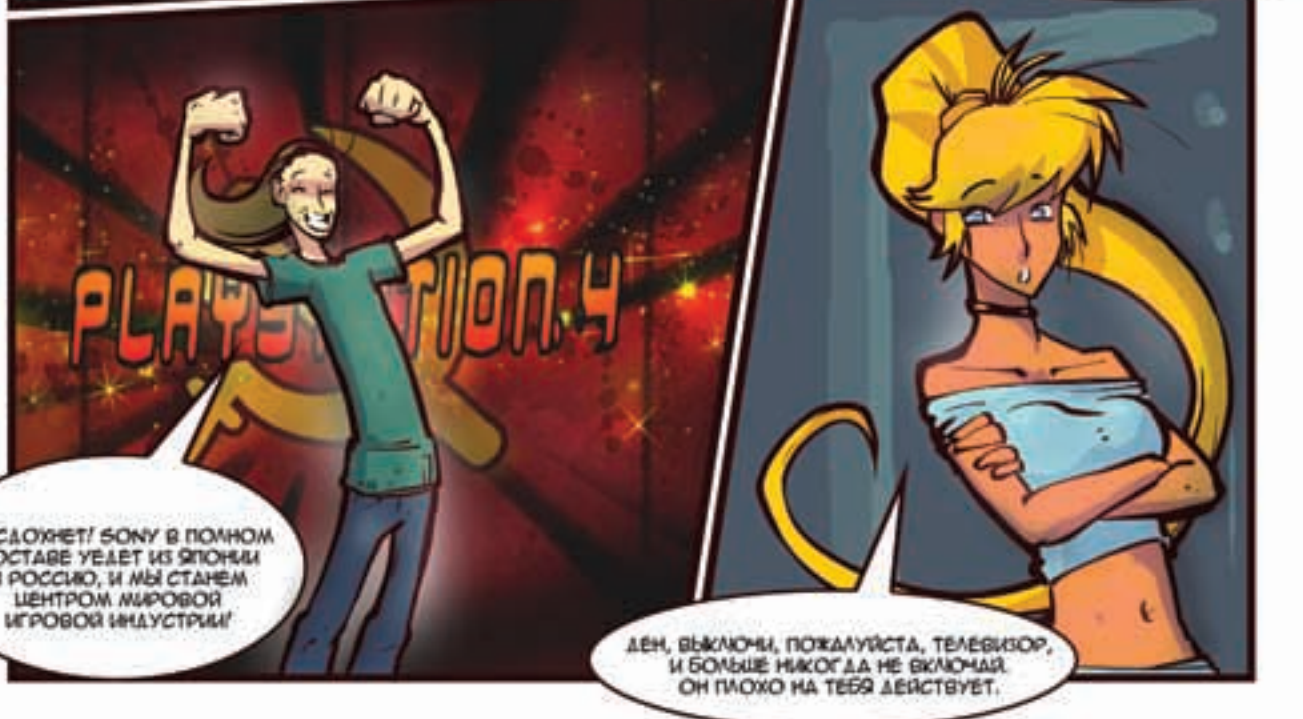
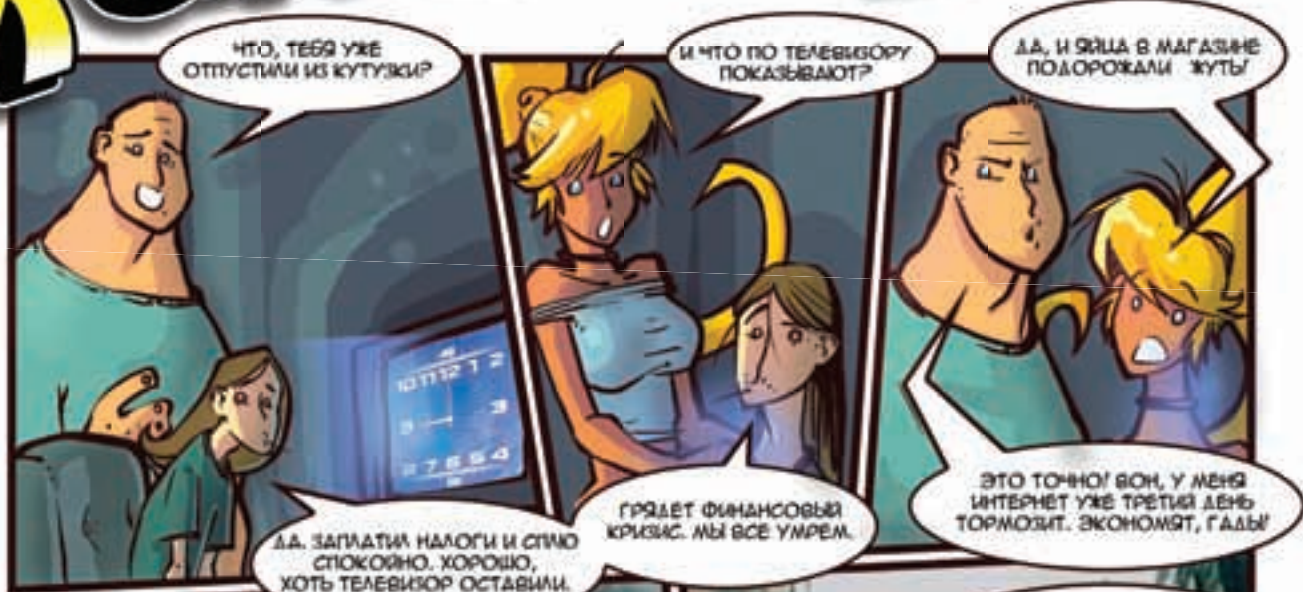
Мы прошли игру, ради близкого знакомства с которой Михаил Разумкин во время TGS два дня пробивался на стенд Microsoft, не обращая внимания на прелести Resident Evil 5 и почти не отвлекаясь на Killzone 2.

СТРАНА ИГР: THE BEST

29 октября вышел уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополнили их новейшей информацией, а также добавили 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.



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



АВТО@mail.ru
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Голосуйте
с 1 по 29
февраля

Лучшее АВТО 2007

ПО ВЕРСИИ РУНЕТА



Что выбираем?

В премии «Лучший авто 2007» мы выбираем лучшую модель автомобиля за прошлый год.



Кто в жюри?

Выбор победителя осуществляется всеми пользователями Рунета.



Кто участвует?

В голосовании представлены автомобили, находящиеся в продаже у официальных дилеров в России в 2007-м году.



Когда результаты?

Победитель будет объявлен в начале марта. Предварительные результаты можно увидеть сразу после голосования!

Первая автомобильная
премия рунета!

<http://bestauto.mail.ru>

16+

Подробности - www.softbank.ru/ps
 КУПИ
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
 M.Video
 ПОЛУЧИ ШАНС
 ВЫИГРАТЬ КВАДРОЦИКЛ!
 Для участия в розыгрыше см. условия



ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ
 Внимание! Высокая аварийность!

Добро пожаловать на Остров! Это одно из красивейших мест на планете - и по нему с огромной скоростью пронесутся мотоциклы, квадроциклы, багги, внедорожники, грузовики и даже монстр-траки! 16 невероятных трасс ждут вас - brutальные гонки по бездорожью возвращаются!

www.playstation.ru



PLAYSTATION 3

Аллоды ОНЛАЙН



FARCRY 2

UBISOFT

СТРАНА
ИГР

