

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 Wii DS PSP

(game)land

hi-fun media



4 607157 100056

publishing for enthusiasts

В ГОСТЯХ У АФРИКАНСКИХ
ЗОМБИ И НЕ ТОЛЬКО стр. 60

RESIDENT EVIL 5

**WARHAMMER 40,000:
DAWN OF WAR II** стр. 68

НОВЫЙ ЛИДЕР ЖАНРА
REAL-TIME STRATEGY

GOD OF WAR 3 стр. 18

РУБИТЬ, КОЛОТЬ, КРОШИТЬ!
ТЕПЕРЬ И НА PLAYSTATION 3

BRUTAL LEGEND стр. 14

НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЯ
PSYCHONAUTS И GRIM FANDANGO

NINJA BLADE стр. 102

КАК ШИНКОВАТЬ КАТАНОЙ
ЧЛЕНИСТОНОГИХ ЖУКОГЛАЗОВ

**КРУТЯТСЯ
КАРТРИДЖИ
№2
ВИДЕОПРОГРАММА**
СМОТРИТЕ
НА DVD

ЕДИНСТВЕННАЯ В РОССИИ
НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР



ГОЛОСОВАНИЕ СТАРТУЕТ
1 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

**ЛУЧШИЕ
ПРОЕКТЫ
2008 ГОДА
ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!**

Подробности
на www.gameland-award.ru

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Command & Conquer: Red Alert 3
Tomb Raider: Underworld
Super Smash Bros. Brawl
Guitar Hero: World Tour
Grand Theft Auto IV
LittleBigPlanet
Prince of Persia
Devil May Cry 4
Soul Calibur IV
Gears of War 2
Mirror's Edge
Fallout 3
Fable II

2009

Генеральный видео
партнер в сети Интернет



Генеральный
Интернет партнер

ИГРЫ@mail.ru®

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

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

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
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
Степан Чечулин	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 Стрелкова	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана АLEXИНА	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

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

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

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

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

PUBLISHER

Dmitri Plushev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

E-mail:

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>;

Типография: Тел.: (495)250-4629
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 медиакомпания 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

Март 2009 #06(279)



НА ОБЛОЖКЕ

Шева из Resident Evil 5

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Сарсом

Еще в декабре я назвал три главных релиза первой половины 2009 года – Empire: Total War, Killzone 2, Resident Evil 5. Игры, насладиться которыми нам не помешают ни кризис, ни выкрутасы отечественного рынка. К счастью, вылезать из кожи вон не пришлось. Наши зарубежные партнеры, как обычно, выслали нам (и, разумеется, только нам) полные версии всех трех игр задолго до релиза, и мы успели пройти их первыми в России и подготовить полноценные рецензии. О Killzone 2 и Empire: Total War вы уже все знаете, материал о Resident Evil 5 ждет вас на странице 60. Предварительно, правда, советую познакомиться с историей цикла и освежить в памяти события предыдущих серий (стр. 36). Что особенно приятно, все эти игры поступили в продажу в Россию вовремя, и несмотря на подросшие цены (Killzone 2 – первый крупный релиз, в котором учтено падение рубля к евро почти в полтора раза), от теории вы сможете легко перейти к практике. Если же с финансами у вас туго, попробуйте купить тот же Killzone 2 в складчину и пройти игру по очереди. Неудобно, зато выгодно.

Запас суперхитов пока иссяк, но в ближайшие месяцы вас ждет немало достойных игр – от Majesty 2, Star Ocean: The Last Hope и inFamous до The Sims 3, Damnation и The Godfather 2. Новые хиты будут анонсированы на GDC 2008 (ждите наш репортаж!), отдельных весенних мероприятиях издательств (например, Electronic Arts) и, конечно же, E3 2009, которая пройдет в начале июня. Так что кризис – кризисом, а игровая индустрия и не думает оборачиваться простыней и ползти на кладбище. Оставайтесь с нами – будет интересно.

Да, и последнее: в этом году первое апреля оказалось ближе ко второму мартовскому номеру, чем к первому апрельскому. Мелких шуток и розыгрышей, правда, не ждите. Вместо них праздник мы отмечаем историей разработки Duke Nukem Forever и рассказом Яны Сугак – вольным продолжением ее же истории из культового первоапрельского номера за 2004 год (№7/160). Наслаждайтесь.

Константин Говорун,
главный редактор

Домашний офис с чистого листа

Когда вы видите перед собой белый лист бумаги, самое сложное – начать работу, написать первое слово. Дальше все просто – новое многофункциональное устройство Samsung SCX-4300 качественно и быстро распечатает, отсканирует или скопирует любой документ. Благодаря компактному размеру и современному дизайну он не займет много места на рабочем столе и впишется в любой интерьер. МФУ SCX-4300. Ваш незаменимый помощник.

* Для достижения наилучшего качества печати используйте только оригинальные картриджи Samsung.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.



Многофункциональное
устройство SCX-4300



Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

8

На горизонте

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

Также в номере:

Divinity 2: Ego Draconis, Risen

Подробный список материалов раздела – на стр. 8.



18 God of War III

Заключительная история о похождениях Кратоса обещает стать еще кровавей и зрелищней.



24 Saboteur

Рассказ о нелегкой судьбе бывшего автогонщика в оккупированном фашистами Париже.

34

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:

Авторские колонки

Подробный список материалов раздела – на стр. 34.



36 Resident Evil: Занимательная вирусология

От хоррора к триллеру: как изменился сериал Resident Evil за годы существования и кого за это благодарить.



44 Duke Nukem: негламурный блондин на тропе войны

Вспоминаем боевой путь блондина в темных очках.

58

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:

Eat Lead The Return of Matt Hazard

Подробный список материалов раздела – на стр. 58.



60 Resident Evil 5

Гонять зомби! Бить бочки! Собирать патроны! За две недели до официального релиза мы прошли RE 5 для PS3.



68 Warhammer 40,000: Dawn of War II

Relic серьезно изменили любимую многими стратегию. Насколько удачно – читайте в рецензии.

Список рекламодателей

Innova 4 обл. | Gameland Award 2 обл., 1 | My Space 3 обл. | Samsung 3 | Soft Club 7 | Гемени 13 | 1С 17 | Новый Диск 21 | Журнал «Лучшие цифровые камеры» 29 | Журнал «Т3» 31 | e-shop 33, 65 | Maxi Racing 57 | Журнал «Хулиган» 67 | Телеканал ТНТ 77 | GamersParty 85 | mail.ru 89 | МТШ 93 | Журнал «PC игры» 107 | К-Системс 111 | Телеканал Gameland.tv 141 | Сайт gameland.ru 153 | PM-Телеком 151 | Редакционная подписка 157

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:

Fuel, Overlord II, Operation Flashpoint: Dragon Rising
Подробное содержание – на стр. 6

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам.

Также на диске:

Tom Clancy's HAWX, Half-Life 2: Stargate: The Last Stand 1.0, Battlefield 2: Close Quarter Battle 1.9
Подробное содержание – на стр. 154.

**14 Brutal Legend**

Сражения с демонами под запылы ну очень тяжелого рока.

112

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:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 116.

**120 Speech Bubble: Metal Gear Solid**

Рассказ о комиксах Эшли Вуда, по мотивам Metal Gear Solid, где Оцелота можно узнать только по усам.

**52 Duke Nukem Forever: игра навсегда?**

Эту игру делают уже двенадцать лет, но до сих пор непонятно, выйдет ли она вообще.

**122 Настольные игры: Cuba**

Игра посвящена эпохе, когда на Кубе еще царил загнивающий капитализм.

**72 Tom Clancy's HAWX**

Игра подчас откровенно скучна, но чтобы скоротать время в ожидании очередной части Ace Combat подойдет.

142

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:

Обратная связь, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 150.

**148 Блогосфера**

Наши читатели спешат высказать свое мнение о новой весьма необычной игре Flower.

Комплектация

Постеры: Resident Evil 5 и Tom Clancy's HAWX



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 58

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.



Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)

Четыре года ожидания сиквела закончились, пятая часть прославленного хоррор-сериала у нас в руках. Стоило ли ее ждать или нет, вы узнаете из нашего видеообзора.



Killzone 2 (PS3)

Как и обещали, мы возвращаемся к хитовому шутеру от студии Guerilla Games, чтобы подробно рассказать о сетевом режиме игры.

Видеопревью

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



Fuel (PC, PS3, Xbox 360)

Берем MotorStorm, смешиваем его со стилистикой «Безумного Макса» и добавляем открытый мир – получаем Fuel. По крайней мере, именно это обещают нам разработчики.

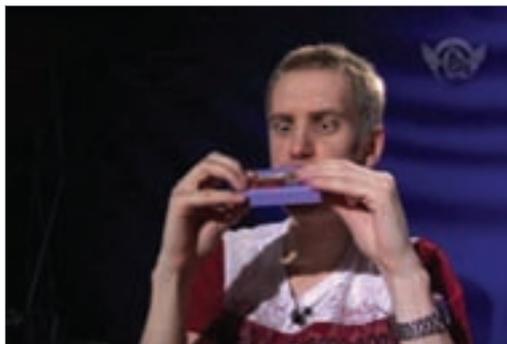


Overlord II (PC, PS3, Xbox 360)

«Хорошо быть плохим», дубль второй. Продолжение идейного последователя классического Dungeon Keeper доберется до нас уже летом этого года. Рассказ об игре в нашем видеопревью.

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».



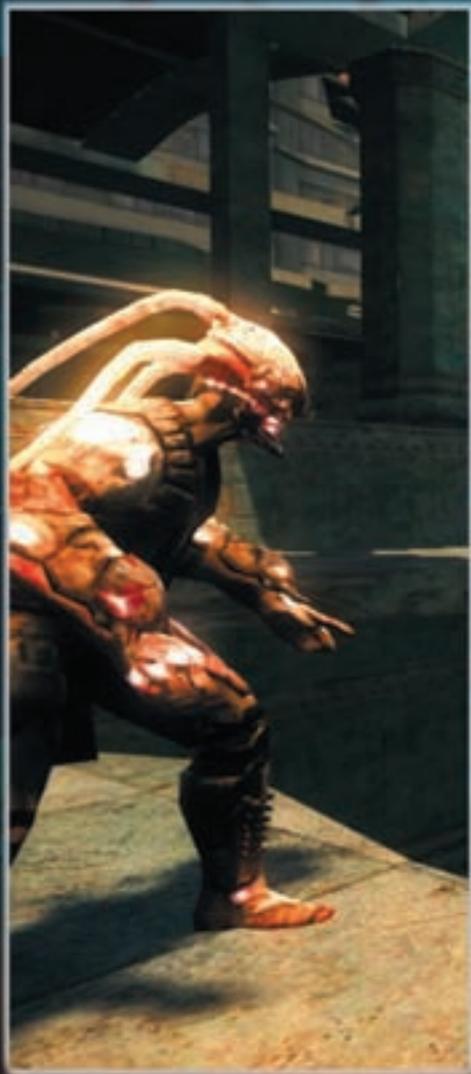
Крутятся картриджи

Во второй части нашей ретро-программы мы вспоминаем об игре Alien 3 для NES. Причем не только о самой игре, но и о том, на чем приходилось играть больше пятнадцати лет назад.



Operation Flashpoint: Dragon Rising

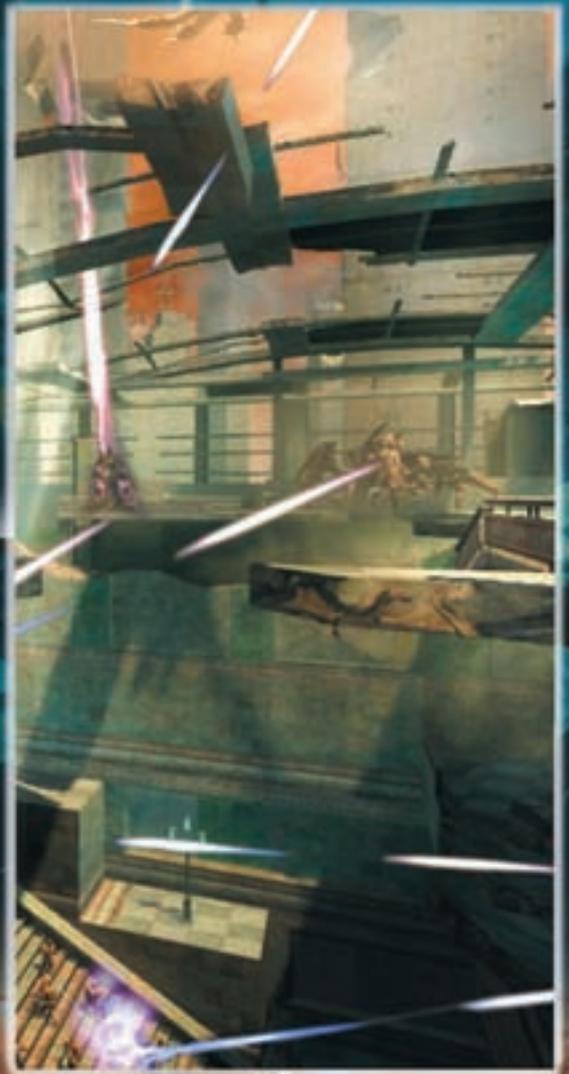
В этих дневниках разработчиков нам рассказывают об особенностях движка Ego и показывают кадры из реального игрового процесса.



ВЕДИ



ВЕРТИКАЛЬНУЮ



ВОЙНУ



РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ
ИГРА ОТ АВТОРОВ
TOTAL WAR
АПРЕЛЬ 2009

WWW.STORMRISEGAME.COM



Games for Windows

PC DVD

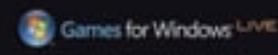
STORMRISE

16+



БЕСШОВНАЯ КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА Мгновенно подключайтесь к сражению с друзьями по сети - до 8 игроков одновременно.
УПРАВЛЕНИЕ СРАЖЕНИЕМ Интуитивная система WHIP SELECT™ для управления войсками на огромных полях сражений.
ВЕРТИКАЛЬНОСТЬ Повелевайте стратегическими высотами - и вы сокрушите любую армию противника.

РЕКЛАМА



© 2008 SEGA, the SEGA logo, STORMRISE and WHIP SELECT are either trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. Downloaded by The Creative Assembly Limited. © 2008 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, the AMD logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. "PlayStation 3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox LIVE, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All rights reserved.

www.sega-europe.com

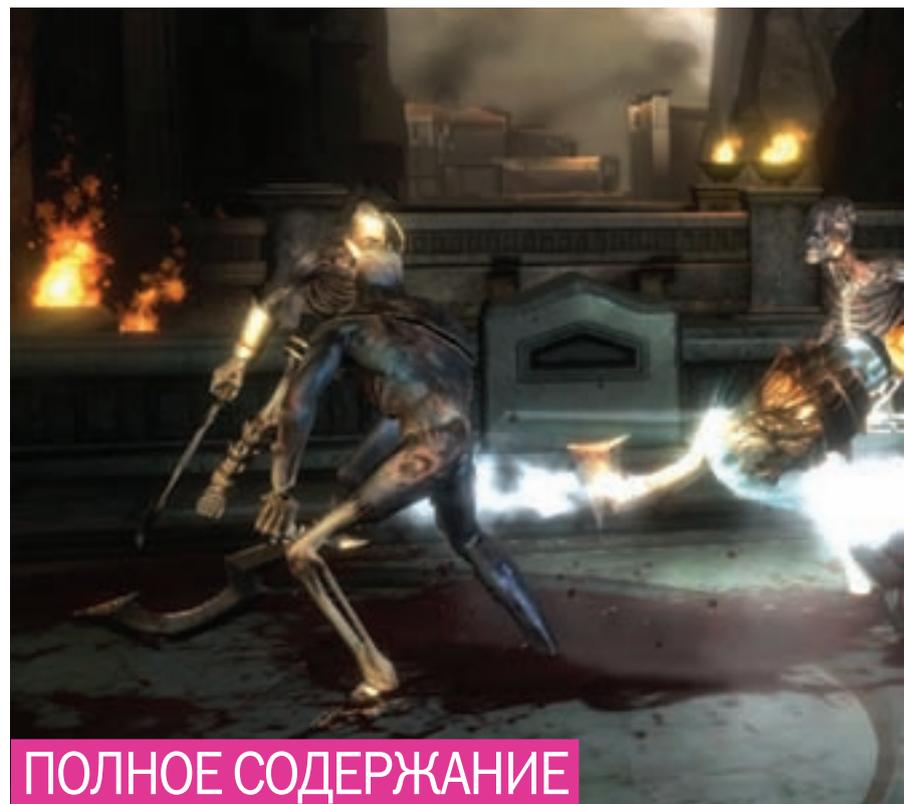
На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

С выхода Devil May Cry 4 прошло уже больше года, а компания Capcom между тем все не торопится обещать геймерам пятую часть. Хотя, кажется, мало кто сомневается, что рано или поздно издательство, которое страсть как любит сиквелы, таки сподобится продолжить историю приключений Данте. Или Неро – как карта ляжет. С одной стороны, меня такая предсказуемость Capcom радует, а с другой – огорчает. Если Resident Evil 5 я готова простить почти идеальное сходство с четвертым выпуском, то DMC 5 в духе DMC 4 (а значит, и в духе DMC 3) – это уже слишком. Но все к тому идет: очевидных недостатков в боевой системе саги о демоноборцах как-то не наблюдается, а то, что неплохо работает, как известно, перелопачивать незачем. Хотя стойте: среди тех же Resident Evil есть прекрасная Resident Evil: Umbrella Chronicles. Так почему бы и в случае с DMC не придумать что-нибудь подобное? Дать, наконец, геймерам возможность сыграть за Триш, за Леди, да хоть за Вергилия еще раз. В довесок к боевым заданиям придумать сценарий прохождения для каждого героя. Или нет, хардкорщики не оценят?



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum (PS3, Xbox 360, PC)	не объявлено
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
BioShock 2: Sea of Dreams (PC, PS3, Xbox 360)	III квартал 2009
Diablo III (PC)	не объявлено
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Freedom (PC)	не объявлено
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»

Новости

Реструктуризация Sony	10
Западная Европа – рассадник пиратства!	11
Дзюн Такеути смотрит на Запад	11
Dead Space: The Umbrella Chronicle	12
Quake Live пользуется безумным спросом	12

В разработке

Brutal Legend (Xbox 360, PS3)	14
God of War III (PS3)	18
Divinity 2: Ego Draconis (PC, Xbox 360)	22
Saboteur (PC, PS3, Xbox 360)	24
Risen (PC, Xbox 360)	26

В разработке – мини

New Play Control!: Metroid Prime (Wii)	28
Мародер (PC)	28
Dynasty Warriors: Strikeforce (PSP)	30
Dynasty Warriors 6 Empires (PS3, Xbox 360)	30
Alter Ego (PC)	32
Runaway: Twist of Fate (PC, DS, Wii)	32

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».



God of War III

God of War становится масштабнее, зрелищнее и динамичнее, все еще не меняя при этом геймплей. Как говорил Клиффи Би, «bigger, better, more badass»

Читайте на странице 18



Overlord II

Злобный правитель, упорно возводящий башню смерти и помыкающий своими при- служниками, возвращается совсем скоро. А пока – наше видеопreview.

Смотрите на DVD



Brutal Legend

Юморной рок-боевик от авторов Psychonauts. Весь игровой мир – одна большая пародия на тексты песен, обложки альбомов и культуру хард-рока в целом.

Читайте на странице 14

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



King of Fighters XII (Xbox 360, PS3)



Сталин против марсиан (PC)

НОВОСТИ

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Главное теперь, чтобы компания не занялась дурью, вроде скрещивания ноутбука Vaio с начинкой PS3 и мобильных телефонов на базе PSP. И еще – чтобы кризис не ударил по разработке PlayStation 4, которая наверняка уже вовсю идет в недрах компании.

Реструктуризация Sony

С наступлением кризиса игровые компании начали поспешно избавляться от балласта – не самых полезных сотрудников, исправно требующих зарплату. И если на Западе с этим все просто, то у японцев, с их менталитетом, требующим посвятить всю жизнь одной и той же работе, возникли трудности. К счастью, у Sony есть опытный руководитель – сэр Говард Стрингер. Совет директоров, решив, что бессовестному гайдзину будет куда легче покончить с лишними рабочими местами и в целом переиначивать структуру всей корпорации, назначил Стрингера президентом Sony.

И изменения не заставили себя ждать: как было заявлено, все подразделения Sony разделятся на две большие группы. Первая, New Consumer Product Group, займется созданием телевизоров, фотоаппаратов и домашних видео- и аудиосистем. Вторая же, Networked Products & Services Group, объединит разработчиков ноутбуков Vaio, плееров Walkman, Sony Computer Entertainment и Sony

Media Software and Services. Главой этого подразделения станет хорошо нам известный Каз Хираи. Его также повысили в должности – ныне он исполнительный вице-президент Sony. Одна из важнейших целей группы – более активно задействовать и расширять охват сервиса PlayStation Network, который достиг отметки в 20 млн зарегистрированных аккаунтов.

Что это все нам сулит? Стрингер в декабре 2007-го упомянул, что хочет соединить PS3 с другими приборами – мобильными телефонами, например. И курс на интеграцию PSN в различные устройства более чем соответствует желанию новоиспеченного президента. «Тюбати (Доктор Рёдзи Тюбати возглавлял Sony с июня 2005 года, и сейчас также остается в компании. – Прим. ред.) воплощает энтузиазм Sony по части «железа», а Стрингер – внимание к софту, – говорит Юки Сакураи, менеджер по инвестициям крупной компании Fukoku Mutual Life Insurance. – Корпорация, очевидно, решила, что не может отдавать приоритет сразу обоим этим направлениям».





КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



С Дзюном Такеути солидарен Есинори Китасе, продюсер FF XIII. Делать игры для Запада – сейчас в Японии очень популярно, но главное, чтобы новинки эти не лишились индивидуальности, подстраиваясь под вкусы заморских геймеров.

Go!Messenger оказался нежизнеспособен

Sony закрывает Go!Messenger, сервис для PSP, ранее позволявший пользователям обмениваться сообщениями и участвовать в голосовых и видеоконференциях. Основная причина – постоянных посетителей так мало, что нет смысла обеспечивать поддержку службы. К тому же у владельцев PSP есть Skype, которая умеет все то же самое.



Риччиелло: «Не упускайте кризис!»

Босс EA Джон Риччиелло встречает кризис радостно, называя его «скрытым благом». По его мнению, кризис оздоровит индустрию, очистив полки магазинов от «мусора». Говоря про массовые увольнения в его собственной компании, Риччиелло признал, что EA «слишком сильно растолстела» и что «практически любой сотрудник возьмет карандаш и нарисовать мужика с пушкой, мог получить работу».



Сиквел Final Fantasy IV выйдет на Wii?

Продолжение Final Fantasy IV ранее выходило исключительно на японских мобильных, но теперь, кажется, переберется на другую платформу, а заодно и через океан. ESRB недавно выдала рейтинг «Е» игре для Wii под названием Final Fantasy IV: The After Years. Согласно описанию, это двухмерная RPG с пошаговыми боями, речь в которой пойдет о волшебных кристаллах.



Дзюн Такеути смотрит на Запад

На прошедшем в Лас-Вегасе саммите DICE 09 Дзюн Такеути, продюсер Resident Evil 5, рассказал о трудностях, с которыми сталкиваются японские компании при создании игр для западной аудитории. «Я думаю, мы совершили первую ошибку, когда решили, что нам непременно нужно понять, что думают иностранцы. А как это сделать? Перекраситься в блондина – и вот, ты уже иностранец!» – пошутил Такеути. По его мнению, именно подобный подход привел к тому, что Capcom выпустила Onimusha 3 с «голливудским актером» Жаном Рено в главной роли – и прогадала. Именно непонимание заокеанского рынка, заключил Такеути, привело к множеству недочетов в локализациях, к попыткам подогнать игры под западное восприятие. В итоге же ответ был прост – достаточно просто делать хорошие вещи, и они будут пользоваться успехом где бы то ни было. Такеути также отметил, что небольшая популярность японских фильмов за пределами страны во многом обусловлена нежеланием компаний-производителей ори-

ентироваться на внешний рынок. «Если американская студия собралась бы снимать картину вроде «Годзиллы», то рассматривала бы ее как продукт, который будет продаваться по всему миру, и потратила бы \$100 млн. Но у нас компания не выложит больше \$5 млн, полагая, что сможет отбить их только в Японии». Оратор похвалил Nintendo за то, что именно она продемонстрировала другим игровым компаниям, как полезно идти иным путем: «Если бы Nintendo, а затем Sony, не проторили бы тропу, Capcom так и не занялась бы разработкой игр для Запада». По словам Такеути, Capcom намерена более активно продвигать свою продукцию за рубежом – с расчетом, чтобы экспортированный товар приносил вплоть до 70% общего дохода от продаж игр. При этом одна из заповедей компании гласит, что на создание проектов, не принадлежащих к известным брендам, должно выделяться не более 20% от общего бюджета на разработку новинок. Здравствуй, сиквелы клонов.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Собственно, уровень пиратства никак не зависит от доходов – это все отмазки. Бесплатно всегда круче, чем за деньги.

Западная Европа – рассадник пиратства!

В недавнем отчете, подготовленном International Intellectual Property Alliance, страны Западной Европы значатся как злые нарушители законов об авторских правах. IIPA отслеживала peer-to-peer сети, такие как BitTorrent и eDonkey, и установила, что за один лишь декабрь 2008-го две самые популярные игры

были скачаны почти пять миллионов раз. Яростнее прочих качают Италия, Испания, Франция, Германия и Польша. Россия же остается в списке государств, которые настолько плохо борются с пиратством, что заслуживают особого упоминания – наряду с Украиной, Китаем, Индией, Канадой, Египтом и прочими.

Цифры и факты

Свыше 400 млн людей скачали демоверсию Resident Evil 5.

Игра I Am Alive сменила разработчика – ей займется Ubisoft Shanghai.

По слухам, студия Ready at Dawn готовит новую God of War для PSP.

KoF XII для Xbox 360 и PS3 выйдет уже в июле.

Улично-сетевой баскетбол

Компания Innova, ответственная за официальный российский запуск Lineage II, спешит завлечь любителей онлайн-развлечений новой забавой: Freestyle Online, MMO об уличном баскетболе. Участникам предложат сразиться на виртуальных площадках со спортсменами из других городов и стран, используя разнообразные техники и трюки. Управление, как обещают создатели, на редкость дружелюбное: задействуется всего четыре кнопки помимо стрелок управления. На матчах игроки набирают очки, которые затем можно потратить на улучшение навыков или же покупку снаряжения, вроде модных кроссовок, повышающих параметры персонажа. Более подробную информацию о Freestyle Online вы найдете на сайте www.fstyle.ru.

Classic Controller для Wii получит апгрейд
Nintendo выпустит в Японии Classic Controller Pro – улучшенную версию геймпада с более удобной формой и дополнительными «шифтами». То есть, если оригинальный классический контроллер больше похож на геймпад от SNES с добавленными аналоговыми рукоятками, то Pro выглядит настоящим собратом Dualshock. О западном релизе нового аксессуара пока ничего не известно – но, памятуя о так и не покинувшем Японию GameCube-контроллере для Wii, мы настроены скорее пессимистично.



Excite-сюрприз

Американское подразделение Nintendo недавно обнародовало список грядущих релизов – и в перечне этом обнаружился настоящий сюрприз. Excitebots: Trick Racing, идейная наследница увлекательных аркадных гонок Excitebike и Excite Truck, появится в магазинах США уже 20 апреля с Wii Wheel в комплекте. Учитывая близость релиза, практически полное отсутствие какой-либо информации об игре по меньшей мере удивляет.



Dead Space: The Umbrella Chronicles

Electronic Arts анонсировала Dead Space: Extraction для Wii – приквел нашумевшего хоррор-шутера. Действие Extraction разворачивается до событий оригинального Dead Space, и даже до попадания некроморфов на «Исимуру», показанного в анимационном фильме Dead Space: Downfall. Завязка такова: стоило шахтерам из горнодобывающей колонии на планете Aegis VII отыскать некий таинственный артефакт, как в поселении разразилась жуткая эпидемия. Геймплей

же, очевидно, придумывали с оглядкой на весьма успешную Resident Evil: The Umbrella Chronicles – нам обещают рельсовый шутер с видом от первого лица и кооперативным прохождением. При этом все основные элементы игровой механики Dead Space сохранены: героиня Extraction также сможет использовать заморозку для замедления врагов и телекинез, а стратегическое расчленение некроморфов снова сыграет важную роль.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Если уж авторы Madworld сознаются, что самозабвенно играют в Gears of War и Call of Duty 4, почему бы и западным гейм-дизайнерам не просихивать часами за выпусками Resident Evil?



Quake Live пользуется безумным спросом

Бета-тестирование Quake Live вызвало такой ажиотаж, что десятки тысяч игроков, по словам представителей id Software, были вынуждены ждать своей очереди. Даже через неделю после открытия, когда мы попытались поучаствовать в бета-тесте лично, нам пришлось томиться свыше получаса вместе с более чем пятью тысячами энтузиастов.

Впрочем, «бета» – достаточно условное понятие, по словам исполнительного продюсера игры Марти Стрэттона. id решила пойти по пути Google, почтовый сервис которой, Gmail, уже несколько лет находится на стадии бета-тестирования – притом, что публика все эти годы вовсю использует его постоянно увеличивающиеся возможности. «Мы будем называть ее бетой, пока не убедимся, что серьезных неполадок не возникнет», –

говорит Стрэттон. Также id обещает реализовать в будущем поддержку частных серверов за символическую плату – ведь Quake Live по определению не может идти где-то еще, кроме как на собственном железе студии. По этой же причине никаких любительских модификаций игра не увидит.

Джон Кармак в свободное от работы над движком Rage время занимался, конечно, программированием – экспериментировал с Quake 3 на iPhone. «Чтобы добиться хорошей производительности, придется серьезно переработать весь процесс рендеринга», – жалуется он. Пока что планов выпустить Q3 на телефоне от Apple нет, но Кармак утверждает, что если такой проект будет реализован, то в него внесут все улучшения из Quake Live.

КОММЕНТАРИЙ

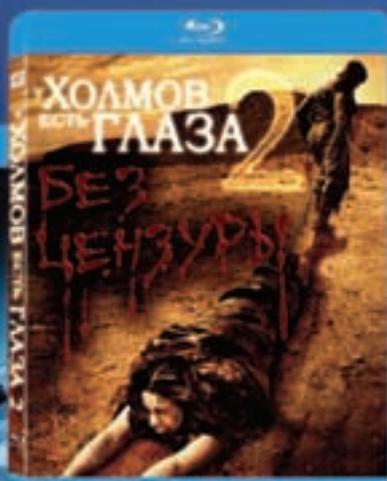
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Вот так-то, дорогие читатели. Несите на помойку свои «коробки» и «станции» – будущее за играми браузерными да телефонными.

ТЫ ДУМАЕШЬ, У ТЕБЯ
ХОРОШИЙ DVD ПЛЕЕР?

ЗНАЧИТ, ТЫ ЕЩЁ НЕ ЗНАЕШЬ,
ЧТО ТАКОЕ



**ЛУЧШИЕ ФИЛЬМЫ В ФОРМАТЕ ВЫСОКОЙ ЧЁТКОСТИ
УЖЕ В РОССИИ.**

Для воспроизведения Blu-ray Disc необходим Blu-ray плеер,
компьютер с BD проигрывателем или PS3



ЭТО ИНТЕРЕСНО



DOUBLE FINE Студия Double Fine была основана еще в 2000 году, но с тех пор команда выпустила только один проект – Psychonauts. Компанию основал Тим Шафер, известный по своим работам в LucasArts. Он был и сценаристом, и программистом на двух частях Monkey Island, затем оказался в составе группы дизайнеров Day of the Tentacle, а позже выступил главным дизайнером Full Throttle. Последним его квестом стал Grim Fandango 1998 года.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯ

ТЕКСТ

Анатолий Сонин



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure/slasher
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Double Fine
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
осень 2009 года
Онлайн:
www.brutallegend.com
Страна происхождения:
США

Brutal Legend

Тим Шафер начинал с работы в LucasArts: там он занимался квестами The Secret of Monkey Island, Full Throttle и Grim Fandango. Но когда компания Джорджа Лукаса ударилась в производство игр по мотивам «Звездных войн», Тим основал свою студию.

Первый же проект мэтра в его вольном плавании удостоился многочисленных признаний в любви от самых строгих критиков. Психоделическая Psychonauts не просто удивляла – она буквально валила с ног своей непохожестью на все прочие игры. Но Тим Шафер никогда не останавливается на достигнутом, какими бы удачными ни считались его прошлые творения (тем более что качество – далеко не всегда означает коммерческий успех). Почти двадцать лет назад он задумал создать полную противоположность своего тогдашнего проекта, The Secret of Monkey Island, вывернуть идею наизнанку. И даже название придумал сразу – Brutal Legend. Так началась Saga о Металле, и растянулась она очень надолго. Тим начал работать над Brutal Legend сразу после выхода Psychonauts, а игру тогда собиралась распространять Activision. Но после слияния с Blizzard новоявленный издатель от проекта отказался. По результатам того самого «пересмотра портфолио», как вы помните, лишились дома также Ghostbusters, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

и 50 Cent: Blood on the Sand. Права на первые две купила Atari, на третью – THQ (рецензию читайте в прошлом номере «СИ»), а саму Brutal Legend взяла на попечение Electronic Arts. Но – не без оговорок: «И все-таки это очень-очень рискованный проект». Рискованный – это потому как ни на что не похожий. Во времена серой гаммы, блестящих текстур и фотореализма Brutal Legend не стесняется показаться по-шаферовски яркой, даже мультяшной. Сценарист вторит арт-дизайнеру: сюжет с ходу хочется назвать «абсурдным, но оригинальным». Впрочем, знакомьтесь сами: нашего героя зовут Эдди Риггз – он живет и дышит рок-музыкой. Но он еще не звезда, а всего лишь роуди – технарь, который помогает группам с установкой оборудования на сцене. При подготовке к одному из концертов Эдди случайно поранился и капнул кровью на пряжку от ремня. А пряжка-то, оказывается, не простая, а самая что ни на есть демонская! Так наш герой оказался в Веке Тяжелого Металла. Это место каждый металлист видит в сладких снах, тут все точь-в-точь как на обложках рок-пластинок: и мертвые с косами

Джек Блэк – американский актер, комик и музыкант 1969 года рождения. В 1994 он создал комедийную рок-группу Tenacious D, а в 1997 занялся созданием одноименного телесериала. Кинокарьеру Блэка пошла в гору в новом тысячелетии. После ряда второстепенных ролей (в том числе и в знаменитом «Дне независимости») он сыграл почитай что самого себя в «Школе рока» (School of Rock) и «Медиаторе судьбы» (Tenacious D in The Pick of Destiny), исполнил одного из ключевых персонажей «Кинг Конга» Питера Джексона и недавних «Солдатах неудачи» (Tropic Thunder), а также озвучил главного героя трехмерного мультфильма «Кунг-фу Панда». Сейчас Блэк состоит в группе лучших американских комиков «Frat Pack» наряду с Бенем Стиллером, Оуэном Уилсоном и другими. В создании игр он до Brutal Legend участвовал лишь однажды: записывал голоса для FPS по мотивам «Кинг Конга». Поговаривают, что Блэк серьезный геймер и каждый день играет, минимум, по часу. Сам он себя называет, ни много ни мало, «фанатом Psychonauts».



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Юморной рок-боевик от авторов Psychonauts. Весь игровой мир – одна большая пародия на тексты песен, обложки альбомов и культуру хард-рока в целом. У героя есть транспорт, волшебная гитара и отряд фанатов-напарников.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что драки окажутся слишком простыми, что рок-мир окажется пустоват, что управлению транспортом не уделят достаточно внимания, а маленький выбор оружия сделает игру однообразной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На веселый и оригинальный сценарий, обилие классной музыки и фирменные приколы Джека Блэка, на толпы ярких персонажей, приличную графику и подходящий арт-дизайн.

Из земли где попало торчат гигантские мечи. Вот он – край, где куют металл!



Пусть мультяшный стиль вас не обманывает: Brutal Legend даст сто очков вперед иному кровавому слэшеру.



стоят вдоль дорог, и кости да куски гитар торчат из выжженной земли, и демоны живут с людьми бок о бок. Но не дружат – человечество давно под демонской пятой, и только Эдди, познавший разрушительную силу Металла, намерен дать лихodeям укорот. Авторы попытались совместить в игровом мире все клише из текстов рок-песен, и получилось это на ура – Век Тяжелого Металла так и просится на страницы комиксов.

Герой на новой земле получает сверхъестественные способности – к середине игры он даже отрастит крылья и научится летать. Но сначала Эдди просто ищет друзей. А ведь нормальных людей здесь отыскать не так-то просто – все под властью демонов. Кого-то, например, охмурила сила ночи – эти превратились в «могильщиков», принялись кутаться в черное и набрасываются на прохожих с лопатой наперевес. Другие попались демонам и работают теперь на рудниках – кирку никому не дали, и дробить камни им приходится головой. У таких «гривотрясов» чудовищно мощные шеи и постоянно сочится носом кровь. Эти и многие другие персонажи, как не трудно угадать, подтрунивают над различными «неформальными» группами музыкальных фанатов – подобными шуточками игра напичкана доверху. Но Эдди все же найдет себе приятелей. К нему присоединятся симпатичная девушка по



имени Офелия, а также Ларс и Лита Хэлфорд, члены немногочисленного сопротивления. В Ларсе Эдди видит большой талант и незаметную харизму, а потому решается создать с напарниками импровизированную рок-группу и отправляется в смертоносное турне, последним пунктом которого намечен главный

Вверху: Роуди таскают на спинах огромные колонки, которые усиливают все ваши гитарные соло.

замок демонов. А ведь он, как назло, находится на другом конце континента... В дорогу! всю игру персонажи перебрасываются забавными репликами, которые отлично озвучены – на роли местных героев и злодеев пригласили взаправдашних рок-звезд. Чего только стоит сам Эдди, позаимствованный у Джека Блэка (солиста группы Tenacious D и известного кинокомика) не только внешность, но и голос. Сам Джек активно сотрудничал с разработчиками и даже подкидывал сценаристам шутки и целые сюжетные повороты, а затем лично провел презентацию игры на церемонии вручения награды VGA 2008. Неудивительно, что после всего этого Brutal Legend так сильно напоминает фильм Джека Блэка и Кайла Гэсса «Медиатор судьбы» (Tenacious D in The Pick of Destiny). Но хватит о звездах, вернемся к игре. Из нашей реальности в Век Тяжелого Металла Эдди захватил любимую гитару Flying V, а ведь рок-музыка здесь, как водится, обладает магической силой. Достаем из-за спины гитару, берем аккорд – и демонов отбрасывает в стороны, играем разрушительное соло – и с неба сыплются молнии, а из земли вырывается огонь. Управление при этом все еще остается загадкой – комбо наверняка придется выбивать в какой-нибудь ритмической мини-игре. А может, разрешат поддержку контроллеров из Guitar Hero?

Мир кажется заброшенным: построек не видно. Похоже, исследований мира в духе Oblivion можно не ждать.





Хотя забудьте про гитару, у Эдди есть секира. И вот с ней все просто и привычно: горизонтальные и вертикальные удары на соответствующих кнопках. Третьим демоническим орудием достойно называться колымага Эдди, на которой можно запросто давить всех копытных и рогатых. Герой собственноручно соберет машину в одной из ранних миссий, а затем сможет доработывать ее в разбросанных по миру мастерских. И даже дополнительным оружием авто можно будет обвешать. А вскоре появятся и другие виды транспорта – например, автобус для турне. Машины, кроме прочего, пригодятся при путешествиях по карте – ведь мир тут, напомним, планируется большой, открытый и с динамической сменой времени суток. Для исследования доступен весь огромный континент, а миссии отмечаются прямо на карте. Будут и сюжетные, и побочные задания – точно как в GTA. Причем необязательные поручения, как говорят разработчики, обычно важны для прокачки персонажа. В турне Эдди и его приятелей сопровождает небольшая, но преданная армия поклонников. Одолев новый тип врагов, вы сможете использовать их в качестве своих помощников. В отряд легко набивается человек восемь, и управляются они очень просто: стрелками на геймпаде напарников можно заставить нападать на врага, защищаться, следовать за вами или направиться к указанной точке. Отдельная кнопка в ответе за спецудар – упомянутые выше гривотрясы, например, смогут окружать Эдди и оборонять его от противников. Напарники объявятся самых разных типов. Эдди, например, будут помогать танцовщицы, сбежавшие от одного из демонов, – они могут усаживаться герою на плечи (как фанатки во время концерта) и оттуда поддерживать вас огнем. Другие приятели примутся развезжать по уровню на мотоциклах, поливая все вокруг зажигательной смесью, – по вашему приказу эти байкеры могут заточить противников в огненном круге. Неплохой, должно быть, у них AI, коли способен на такие фокусы... В ваших рядах окажутся и чудища с огромными кулачищами по кличке «вышибалы» – они могут вдавливать в землю как противников, так и самого Эдди, если он вдруг подвернется под руку «чужому» такому монстру. Демонические руды (видимо, сам Эдди по прибытии на новую землю автома-

Вверху: Пусть это и не Dynasty Warriors, сражения все равно будут массовыми.

тически получит повышение) носят на спинах гигантские усилки и делают ваши боевые гитарные запылы громче и круче. Присоединятся по сюжету и конкретные персонажи – например, в одной из миссий, Офелия получит серьезную рану, и герои отправятся на поиски доктора (а по совместительству, конечно же, байкера и басиста) с ироничным имечком Kill Master (его, кстати, озвучивает Лемми Килмистер, основатель Motorhead), который впоследствии запишется в ряды сопротивления и будет лечить Эдди и его солдат. Но на свою сторону, кажется, переманить можно только людей, пускай и сильно изменившихся в обличии. А вот с демонами договориться не выйдет. Чудища, как объясняют разработчики, внешне не похожи на нас с вами, но стараются принять соответствующий облик и для этого с головы до пят облачаются в тугую латекс. Подходящая идея для подобной игры. Эти, как их называют разработчики, «садомазодемоны» и станут, похоже, главной военной силой врага. Рулить армией противников придется злодею по имени Довикулус и подчиненный ему пред-

Внизу: Секира уже не поможет. Время расчехлять гитару.



ТУТ ВСЕ ТОЧЬ-В-ТОЧЬ КАК НА ОБЛОЖКАХ РОК-ПЛАСТИНОК: И МЕРТВЫЕ С КОСАМИ СТОЯТ ВДОЛЬ ДОРОГ, И КОСТИ ДА КУСКИ ГИТАР ТОРЧАТ ИЗ ВЫЖЖЕННОЙ ЗЕМЛИ, И ДЕМОНЫ ЖИВУТ С ЛЮДЬМИ БОК О БОК.

ставитель глэм-рока, генерал Лайонвайт с волосами настолько длинными и роскошными, что с их помощью он способен даже летать. Озвучивает его, между прочим, Роб Хэлфорд, колоритный (и как колени лысы!) солист Judas Priest.

Как вы уже заметили, в создании игры принимает участие множество рок-звезд, и некоторые из них уже написали эксклюзивные песни специально для саундтрека Brutal Legend. Поговаривают, что мы услышим новые мелодии от Black Sabbath, Judas Priest, Ронни Джеймса Дио, Тима Скольда, Wolfmother и Закка Уайлда.

Итак, капустник уже удался, но что же игра? Безусловно, необычный сюжет, блестящие шутки и незапятнанное имя Тима Шафера заставляют поверить в рождение нового хита. Однако как следует оценить геймплей пока сложно: боевая система все еще выглядит простой (если не сказать «незамысловатой»), и как в нее впишутся отряды-помощники, предсказать не возьмется никто. Но главное, как все это меж собой увязано и приживется ли в большом открытом мире? Слэшеры, даже самые громкие, редко замахиваются на нечто подобное, и не без причин. Мультиплеер, обещанный разработчиками, все еще держится в тайне, не анонсированы даже режимы игры. Но что еще могут делать гитаристы-маги с армиями фанатов, кроме как воевать между собой? Одно ясно: Brutal Legend точно будет ни на что не похожа. И это очень хорошо для нас, серьезных геймеров. А вот начинающие игроки вполне могут из-за подобной экстравагантности обойти вниманием столь любопытную игру – с Psychonauts в свое время именно это и произошло: получив высшие оценки в прессе, она продавалась очень плохо, и за пару лет разошлась меньше, чем полумиллионом копий. Возможно, именно из-за этой специфичности Brutal Legend и осталась в свое время за пределами внимания Activision Blizzard. Но теперь, когда Guitar Hero и Rock Band вернули хард-року внимание толпы, хороший боевик на эту тему просто обязан найти своего покупателя. **СИ**

ОБИТЕЛЬ ПЕРВОРОДНОГО СТРАХА
МАРТ 2009



RESIDENT EVIL

РЕКЛАМА



PLAYSTATION 3



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЖИЗНЬ ПОСЛЕ GOD OF WAR После завершения первого God of War гейм-дизайнер Дэвид Яффе ушел из Sony и основал собственную студию Eat Sleep Play. В ней он пока выпустил два проекта: многопользовательскую Calling All Cars для PSN и Twisted Metal: Head On: Extra Twisted Edition для старушки PS2. Теперь, по слухам, Дэвид работает над новой частью Twisted Metal для PS3. Гейм-дизайнер God of War II, Кори Барлог, также покинул коллектив из Санта-Моники, как только игра поступила на прилавки. Теперь он трудится в проекте по мотивам «Безумного Макса».

ХИТ?!



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure/slasher
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
SCE Studios Santa Monica
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.godofwar.com
Страна происхождения:
США



» God of War III

Десятилетиями моды в игровой индустрии задавали японцы, но времена меняются. Восточные проекты все чаще кажутся устаревшими или в лучшем случае «самобытными», а Америка и Европа производят один хит за другим. Вот и в прошедшие праздники все внимание было приковано к западным играм: Fable 2, Gears of War 2, Little Big Planet, Dead Space.

Внизу: Движок способен направить на вас до 50 врагов одновременно, но далеко не все потасовки будут столь массовыми. Думается, маячащий на заднем плане титан отъедает немало ресурсов даже у мощной PlayStation 3.

Началом конца для японской школы игростроения многие называют выход первого God of War. Во времена PS2 и в голову никому не могло прийти, что смелый западный проект сумеет выступить на одном уровне с Devil May Cry и Ninja Gaiden. А в будущем еще и обгонит их по продажам. Герой нового времени был нетороплив и крайне брутален – ни в Данте, ни в Рю игроки не чув-

ствовали той мощи, которая таилась в мышцах безумного Кратоса. Только он расправлялся со своими врагами столь безжалостно и бесцеремонно, и за это геймеры его полюбили – оригинальный God of War разошелся по миру более чем в трех миллионах копий.

Вскоре – великолепный сиквел и отличное PSP-ответвление. Вокруг нового бренда создан нешуточный ажиотаж. И вот God of War уже перебирается на PS3 и вместе с

Killzone 2 и Metal Gear Solid 4 готовится задать жару конкурентам Sony.

Все три части основного сериала делались на студии Sony в Санта-Моники, но руководитель проекта регулярно менялся. С улицы, впрочем, никто не приходил – просто сотрудники компании переезжали с одного поста на другой. Над первой частью работал Дэвид Яффе, автор Twisted Metal. Над второй – Кори Барлог, в прошлом главный аниматор оригинального God of War. Отцом «последней игры трилогии» стал Стиг Асмуссен – он работал на той же студии сначала художником по уровням, а затем арт-директором.

Еще в 2005 году Стиг вместе с группой коллег принялся за создание дизайна и движка третьей игры. Ко времени релиза God of War II все технические вопросы уже были решены, а внешний вид триквела продуман. Вскоре God of War III занялась уже вся команда.

На вопрос «что же делает ваш сериал особенным?», авторы без сомнений отвечают: сам Кратос. Бывший спартанец, а ныне лишившийся престола экс-бог войны помещан на мести. В первой игре Кратос мстит Аресу за убийство семьи, во второй, когда самого героя сначала делают богом, а потом предают и свергают, он мстит уже всем небожителям. В конце концов, Кратос собирает армию титанов и идет войной на Олимп, где геймеры и прощаются с ним вплоть до выхода продолжения. Убить Зевса, а заодно и всех, кто встанет на пути – вот наша цель в третьей части.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? God of War становится масштабнее, зрелищнее и динамичнее, все еще не меняя при этом геймплей. Как говорил Клиффи Би, «bigger, better, more badass».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что в четвертый раз играть со старыми комбо будет поскучнее; что без онлайн-функций игра быстро надоеет; что титаны будут не такими «живыми», как нам рассказывают.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что действие и впрямь окажется столь масштабным и зрелищным, как это представляется сегодня; что новые виды оружия хорошо впишутся в геймплей; что уровни на титанах и впрямь окажутся оригинальными.

Голова Гелиоса на плечах хозяина...



God of War всегда отличался размахом, но на этот раз нам обещают нечто неслыханное. Монстров станет больше и сами они окажутся крупнее – это вполне предсказуемо. Но кто ждал, что громадные титаны перестанут исполнять роль красивого бэкграунда и превратятся во всамделишных персонажей с искусственным интеллектом? Это притом, что чудища размеров поистине огромных: на одной только ладони любого из титанов уместился бы целый уровень первого God of War. И эти колоссы, только представьте, будут реагировать на ваши действия, ходить по миру и даже биться с богами! Более того, Кратосу не раз удастся влезть на спину бредущего гиганта – а уж там, на спине, в избытке сады и леса, поля и луга и, конечно, слоняются чудища. Вздумает титан взвиться на дыбы, и герой вместе с врагами отправятся в тартарары, если только не успеют уцепиться за какой-нибудь выступ. Говорят, что такие «изменения ландшафта» происходят в реальном времени, без помощи скриптов. «Живые уровни», если

верить Стигу Асмуссену, будут реагировать на действия игрока и по собственной воле открывать и закрывать проходы.

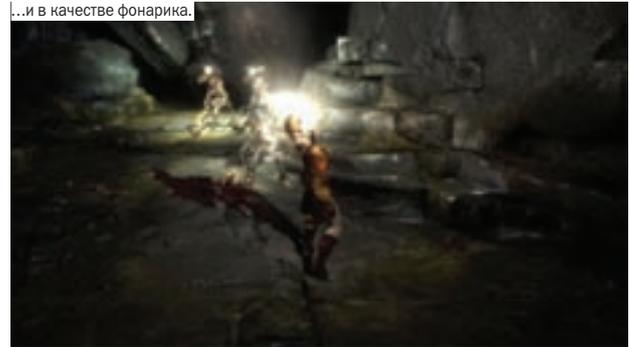
Впрочем, титаны – лишь одно из новшеств God of War III. Врагов на экране стало раза в четыре больше, а потому Кратосу пришлось научиться парочке новых приемов.

Но и старые он не забыл – будущая игра опирается на многие умения и артефакты из второй части. Крылья Икара все еще помогают выполнить затяжной прыжок, а Золотое руно, как и раньше, позволяет блокировать удары и отражать выстрелы врагов. А вот на магию пока не рассчитывайте – в чародействе Кратос полагался лишь на божественные силы, а жители Олимпа ему теперь не помощники. Впрочем, зарядить в противников заклинание-другое, похоже, все-таки получится: по ходу пьесы герой найдет новый источник волшебных способностей. Какой именно – пока секрет.

Верные клинки Афины спартанец, конечно, не потерял. И пользоваться любимым оружием не придется переучиваться – авторы да-

God of War – чрезвычайно популярный сериал. Чтобы вы сумели представить размах этой популярности, обратимся к цифрам. По общим продажам из двух частей пока лидирует первая – с тиражом в 3,2 миллиона копий. Следом – God of War II с 2,4 миллионами. Для сравнения: за PS2-версию Devil May Cry 3: Dante's Awakening заплатили 1,9 миллиона человек. И вот что самое любопытное: на Востоке приключения Данте оценили по заслугам – на Японию приходится 18% мировых продаж DMC3. А вот историю лысого грека на Островах так и не распробовали – в Азии продано лишь 20 тысяч копий первой игры, то есть смешные 0,6% от общей цифры.

...и в качестве фонарика.



же некоторые комбо оставили без изменений. «Квадрат-квадрат-треугольник» – все еще главный рецепт выживания в опасном мире мифов Древней Греции. Но и новым трюкам герой научился: он, например, умеет вонзать лезвия во врага и на своих цепях мгновенно «подтягиваться» к неприятелю. Очень удобно делать захват – ныне он может оказаться куда полезнее, чем раньше. Кнопка «круг» – и враг схвачен, и Кратос избивает жертву. «Крестом» монстра можно швырнуть в толпу сородичей, а «треугольником» – попытаться разорвать пополам. И, внимание, новая техника: кнопка «квадрат» позволяет использовать противника как живой щит. Укрываясь за телом, Кратос может даже взять толпу злодеев на таран. А уж если вы с разгона впечатали едва живого противника в стену, приложить его головой о каменную кладку – самое милое дело.

Конечно, с одними только клинками на цепях вам скучать не придется – дополнительные виды оружия всегда доступны по нажатию на крестовину геймпада, причем их смена происходит мгновенно. Начали комбо мечами Афины, закончили гигантскими боевыми рукавицами. Авторы называют такие рукавицы цестус – удары ими чрезвычайно сильны, но не способны увязываться в длинные комбо. Используя их, сам могучий Кратос становится медлительным и не может даже кувыркнуться, лишь тяжело отпрыгивает в сторону по велеанию правой аналоговой рукоятки. Цестус, хоть и тяжелые на вид, полезны не только вблизи: как и любимыми мечами, боевыми рукавицами Кратос умеет размахивать на цепях, вселяя ужас во всех врагов в округе.

Внизу: Перелеты на Пегасе остались в прошлом – теперь у Кратоса свои крылья за плечами.





Лицевая анимация приятно удивляет – глядите, какие у Кратоса морщинки! А вот намотанная на руку цепь, к сожалению, по-прежнему нарисована прямо на текстуре.



PS3

НА ГОРИЗОНТЕ

В God of War II, жалуются разработчики, дополнительное вооружение никто не использовал: оно заметно уступало в маневренности основному. Теперь арсеналу героя уделено больше внимания: по количеству комбо цестус как будто ничуть не проигрывает клинкам Афины. Занятные перемены произошли и с комбо: одинаковые комбинации кнопок для разного оружия провоцируют похожие результаты. Если вы привыкли, например, что через «треугольник-треугольник» делается мощная атака на одного врага, то справедливо это будет не только для клинков Афины, но и для рукавиц, и для прочих, не объявленных пока «орудий труда». На презентации мельком показали лук с пылающими стрелами, но о нем пока ничего не известно – не исключено, что это простой артефакт. Зато уже видно, что огонь в игре расходуется динамически – выстрелили в кучку врагов, и пламя с одного перекидывается на остальных.

Арсенал Кратоса увеличился вместе с количеством противников: монстров нынче так много, что они разбиваются на отряды, устраивают выборы и назначают себе предводителей. До лидера сложно добраться – солдаты берегут своего полководца. Но уж если убьете его – толпа деморализованных чудовищ враз ослабнет и потеряет всякую слаженность действий.

Ну и какой же God of War без монструозных боссов? Разработчики с хирургической точностью заявляют: «Их будет меньше, чем во второй части, но больше чем в первой». Мы, например, ждем не дождемся битвы с химерой. Этот мифологический винегрет изо льва, козла и змеи постоянно меняет тактику и сражается то как одно животное, то как другое, то как третье. И, конечно, опять предстоит по-



тягаться с самими олимпийцами. Например, Кратосу до зарезу потребуются фонарь. А ведь всем известно, что лучший на свете фонарь получится из отсеченной головы бога солнца Гелиоса. С его помощью получится не только ослеплять противников, но и выявлять секретные проходы на уровнях. Что станет с миром, лишившимся солнца, разработчики пока предпочитают умалчивать.

Зато снова и снова они готовы рассказывать о боевой системе. Оказывается, теперь Кратос может оседлать некоторых монстров прямо на поле боя, как в какой-нибудь Golden Axe, нужно лишь отыскать подходящую «лошадку» и выполнить приличествующий случаю QTE-

Вверху: Циклопов можно оседлать, хоть дрессировка и не пройдет без боя.

Внизу: Титанов в сериале уже показывали, но на этот раз они честно обрабатываются движком и реагируют на все ваши действия.

ритуал. Вуаля – и вы уже сидите на шее циклопа, которого герой заставляет мутузить своих же соратников громадной дубиной. При этом ни к какому гипнозу прибегать не приходится – герой управляет монстрами, вонзая в их мышцы клинки. Из-за этого наладить долгую дружбу с подопечными существами не получится – рано или поздно ваш невольный напарник истечет кровью и испустит дух. К слову, склонить к сотрудничеству можно не только циклопов, но и, например, гарпий. Кратос хватается за лапы, вонзает клинок в брюхо и тихо-мирно перелетает над какой-нибудь пропастью.

Летать, впрочем, можно и без помощи чудовищ. Время от времени на Олимпе попадаются особые шахты с восходящими потоками воздуха, на которых герой, расправив крылья Икара, тут же взмывает ввысь. А именно ввысь ему и нужно – вперед и вверх, на самую вершину Олимпа.

Похоже, новая игра Sony Santa Monica придерживается старого курса: сражения по-прежнему кровавы и масштабны, сюжет все тот же, прохождение линейно. Несмотря на частую смену руководства, эксперименты с формулой God of War у издателя не в чести. Ни одна из предыдущих игр сериала не пыталась изменить накатанную схему, и от третьей этого тоже ждать не приходится. И действительно – зачем чинить то, что до сих пор не давало сбоя? Немного жаль, что с таким подходом нет надежд на мультиплеер, ни на кооператив, ни на прочие онлайн-элементы. Разве только на таблицу рекордов да какой-нибудь DLC разработчики и расщедрятся. Хорошо это или плохо – решать вам и только вам. Мы же от новой встречи со свирепым Кратосом не откажемся точно. **СИ**



УЛИЦЫ для НЕГО –
ПОЛЕ БИТВЫ.
ТАЧКА – ЕГО ЛУЧШЕЕ
ОРУЖИЕ.



ВИН ДИЗЕЛЬ

WHEELMAN™



**БЕШЕНЫЙ
ДРАЙВ** погони
**С 12 МАРТА
2009 ГОДА**



Wheelman © 2009 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission, Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission, Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», www.nd.ru, 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru, Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

www.wheelmangame.com

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЗА ПРЕДЕЛАМИ... ПРИЛИЧИЙ Beyond Divinity не стала долгожданным прямым продолжением Divine Divinity, однако завязка игры сама по себе любопытна – нашего белого и пушистого героя по воле демона Самаэля неразрывно связали со злым черным рыцарем смерти. Понятно, что оба новоиспеченных сиамика близнеца горели желанием освободиться, а заодно проучить шутника. Увы, геймерам гораздо чаще хотелось проучить разработчиков – игра вышла неуклюжей, несбалансированной и просто глухой.

ХИТ?!



ТЕКСТ ?

Алексей Харитонов



Вверху: Сражения будут проходить в реальном времени, но с возможностью в любой момент включить паузу и обдумать дальнейшие действия.

Divinity 2: Ego Draconis

Divine Divinity, разработку которой бельгийская компания Larian Studios вела больше пяти лет, вполне заслуженно была признана многими одной из лучших RPG 2002 года.

ИНФОРМАЦИЯ

- Платформа: PC, Xbox 360
- Жанр: role-playing, PC-style
- Зарубежный издатель: dtp entertainment
- Российский издатель: «Акелла»
- Разработчик: Larian Studios
- Количество игроков: 1
- Дата выхода: II квартал 2009 года
- Онлайн: www.divinity2.com
- Страна происхождения: Бельгия

У же тогда разработчики наверняка подумывали о сиквеле, но не торопились за него браться, а сначала выпустили «вбоквел» Beyond Divinity, и только после этого сконцентрировались на работе над полноценной второй частью. Время шло, и вот через четыре года Larian Studios решила нас порадовать. Пока что только официальным анонсом – что, впрочем, тоже неплохо. Но прежде чем познакомить вас с подробностями будущей игры, напомним в двух словах о том, что было в первой части.

По признанию самих сотрудников Larian Studios, боевая система их проекта с божественно тавтологическим названием представляла собой нечто среднее между Baldur's Gate и Diablo, а продумывая возможности взаимодействия героя с игровым миром, они брали за пример Ultima VII. В итоге, пусть Divine Divinity и не стала оригинальной, но и называть ее вторичной язык не поворачивается. Мир Ривеллон таил немало загадок, а задания заставляли проходить игру по несколько раз. Секрет прост: многие задачи имели по несколько вариантов решения – редкий поклонник RPG откашивал себе в удовольствии их поискать. Сотрудники Larian поставили на многовариантность и не просчита-



Некоторые предметы экипировки не нужны человеку, а годятся только дракону. Очень интересно посмотреть, какие элементы брони придумают для него разработчики!

лись: вероятно, именно благодаря этому их творение до сих пор не забыто. Хотя имелись и серьезные недоработки: например, графика оказалась далека от совершенства, а в игре было полно бесполезных умений, с которыми геймер попросту не знал что делать.

Примечательно, что Larian Studios и сейчас не пытается поразить публику качеством картинки. Если присмотреться, замечаешь, что спецэффекты простоваты, трава под ногами страшенькая, недоработаны тени, да и многое другое. Конечно, до релиза еще как минимум несколько месяцев, но мы не удивимся, если все останется без изменений. Однако расстраиваться не стоит, ведь самое главное в Divine Divinity не только сохранено, но и тщательно доработано.

Большинство квестов все так же удасться пройти несколькими способами. При этом выполненное задание может запросто породить массу новых – нам ведь обещан изменяемый сюжет. Да и вообще пресловутых вариантов станет намного больше, а игроку придется всерьез использовать свои умения

(по заверениям разработчиков, отныне тупиковых веток развития не будет). Что-то получится украсть, где-то кого-то придется переубедить, применив силу, на худой конец обмануть или льстиво поддаться, прочитав мысли. Да и однозначного решения проблемы, вне зависимости от сообразительности игрока и умений героя, может и не оказаться: скажем, вполне вероятно такое развитие событий, при котором придется или оказаться в дурацком положении, или вызвать гнев жителей целого поселения. Все как в жизни – никакого деления на белое и черное. Это сотрудники Larian Studios особенно подчеркивают и обещают: каждому захочется пройти Ego Draconis как минимум несколько раз.

Что касается истории, то она начинается почти сразу после окончания событий Divine Divinity. Было уничтожено много поселений, но война, бушевавшая в первой части, завершилась победой людей. Наш герой – молодой охотник на драконов, путешествующий по миру Ривеллон в поисках крылатых чудовищ. Движет ли им месть или жажда наживы – по-

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? На первом месте в тройке лучших RPG 2009 года, по всей видимости, обогнает Dragon Age: Origins, а на второе уже сейчас претендует Divinity 2.

ЧЕГО БОИМСЯ? Версии для PC и Xbox 360 выйдут одновременно, и хотя разработчики пытаются нас успокоить, мы все же опасаемся, как бы какая-то из них не отстала в плане графики, управления или проработки интерфейса.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательную RPG с необычными возможностями и нетривиальными заданиями, которые увеличат ценность повторного прохождения.

Как ни уговаривали поклонники оригинальной игры сотрудников Larian Studios, но в Divinity 2 делается лишь одиночный режим. Но может, это и к лучшему? Ведь попытка, например, Sacred 2 усидеть на двух стульях – сингле и мультиплеере – успехом не увенчалась.



Четыре имени божества

Путь Divine Divinity от замысла к воплощению был долгим и многотрудным. В 1996 году новорожденная Larian Studios начала работу над амбициозным ролевым проектом *Unless, The Treachery of Death*. Студия уже готова была заключить контракт с Atari, как вдруг издатель объявил, что больше не будет заниматься играми для PC. Удар для студии был тяжелым, однако, сменив название игры на *The Lady, The Mage and The Knight*, бельгийцы (было их тогда всего четверо) продолжили работу. Склепав тем временем стратегию *The L.E.D. Wars (1997)*, наши герои нашли нового издателя, но дела повернулись еще хуже – проект о «леди, маге и рыцаре» пришлось оставить. И так, в начале 1999 года Larian опять взялась за работу – без денег, без наработок, снова практически на голом энтузиазме, но уже с большим опытом за плечами. Новая RPG получила название *Divinity: Sword of Lies*. Но как вы уже знаете, и оно не стало окончательным.

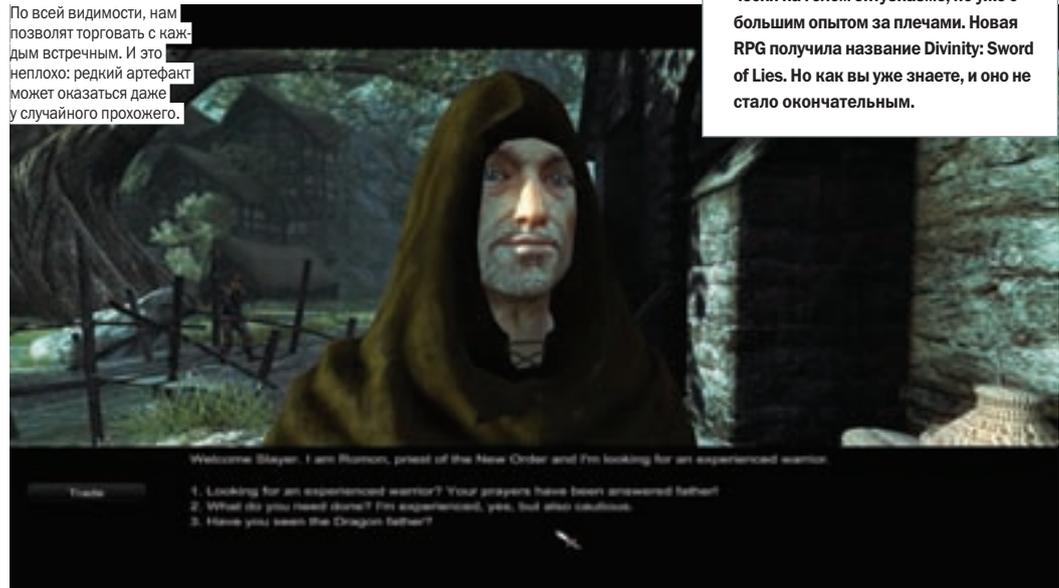
ка неизвестно, разработчики предпочитают это скрывать. Зато не стесняются сообщить, что юноша сможет превращаться в дракона!

Превращения не будут происходить абы как – игрок вправе сам решать, когда ему стоит спуститься на землю, а когда лучше взмыть ввысь. Надо полагать, что сила дракона все же не безгранична – иначе каждый второй поднялся бы в небо и не возвращался бы оттуда ни при каких обстоятельствах. Или же все еще проще – постоянно паря под облаками, нельзя продвинуться по сюжету.

Однако змейгорыничное второе я (собственно, *ego draconis*) у героя появится не сразу, а вот некоторыми особыми навыками он будет обладать с самого начала: например, возможностью читать чужие мысли. Есть правда, опасность, что это может нарушить баланс – ведь так мы сумеем узнать тайны практически любого. Впрочем, не исключено, что некоторые NPC почувствуют, как вы «копаетесь» в их головах, и заподозрят неладное.

Еще одна интересная особенность: со временем герой сможет создавать соратников из бывших врагов – в буквальном смысле составляя их из частей тел противников. Надеемся, хотя бы мертвых. Будут и более привычные «конструкторы»: возможность сделать собственную броню и оружие. Но куда их прятать, прежде чем превращаться в огнедышащую тварь? Закапывать под ближайшим кустом? Можно и так, но лучше хранить накопленное в *Battle Tower* – своеобразном доме нашего героя, устроив там что-то вроде склада боеприпасов и прочих полезных в хозяйстве и бою вещей. Кроме того, в этой многоэтажной башне живут ваши подчиненные (в том числе и те самые франкенштейны, слепленные из запчастей нескольких мертвых существ), которые помогут приготовить зелье, сконструировать броню и посодействуют во многих других занятиях. Например, вы можете послать подопечного на поиски какого-нибудь артефакта. Не надейтесь, что

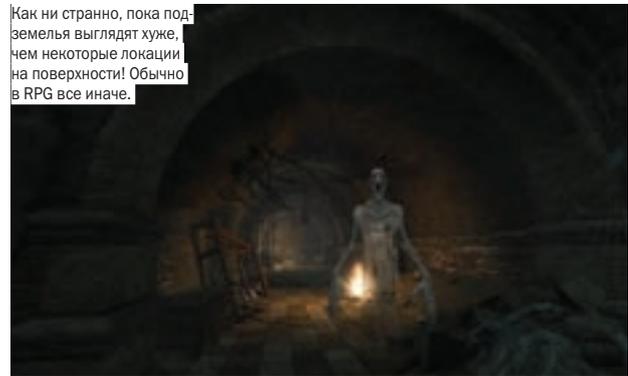
По всей видимости, нам позволят торговать с каждым встречным. И это неплохо: редкий артефакт может оказаться даже у случайного прохожего.



он его обязательно принесет, но попытаться стоит. Не помешает и периодически проводить апгрейд башни – как для защиты от нападения, так и для расширения штата помощников.

Как видите, *Divinity 2: Ego Draconis* – это уже вовсе не бездумное подражание *Diablo* с вкраплениями *Baldur's Gate*, а самостоятельная игра едва ли не с уклоном в стратегию. В Larian Studios вовремя поняли, что на клоних в наше время много не заработаешь. Осталось дожидаться релиза и увидеть – так ли все прекрасно, как расписывают разработчики. **СИ**

Как ни странно, пока подземелья выглядят хуже, чем некоторые локации на поверхности! Обычно в RPG все иначе.



ГЕРОЙ СМОЖЕТ СОЗДАВАТЬ СОРАТНИКОВ ИЗ БЫВШИХ ВРАГОВ – БУКВАЛЬНО СОСТАВЛЯЯ ИХ ИЗ ЧАСТЕЙ ТЕЛ ПРОТИВНИКОВ. НАДЕЕМСЯ, МЕРТВЫХ. БУДУТ И БОЛЕЕ ПРИВЫЧНЫЕ «КОНСТРУКТОРЫ»: ВОЗМОЖНОСТЬ СДЕЛАТЬ БРОНЮ И ОРУЖИЕ.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СБОРНАЯ СОЛЯНКА? При желании в Saboteur можно найти элементы многих игр. Кто-то увидит здесь Grand Theft Auto, кто-то – Splinter Cell, кто-то – Assassin's Creed или даже Okami. Мы ничуть не сомневаемся, что Pandemic знакома с вышеперечисленными творениями (а также с фильмом Sin City, кажется, вдохновившим разработчиков). Но хочется верить, что на качество Saboteur все это никак не повлияет, и мы получим не бездарную поделку а-ля Lord of the Rings: Conquest, а самостоятельный и интересный проект.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

shooter, third-person, historic

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский издатель:

Electronic Arts

Разработчик:

Pandemic Studios

Количество игроков: 1

Дата выхода:

2009 год

Онлайн:

www.pandemicstudios.com/saboteur

Страна происхождения:

США

Один немец душит героя, остальные будут бить. Сразу видно – AI обучен действовать в коллективе.



...В горячей крови

Список огнестрельного оружия еще не утвержден окончательно. Но уж пистолет «Вальтер Р38» (любимый ствол офицеров вермахта в игре), пистолет-пулемет MP-40 и штурмовая винтовка StG-44 вам точно попадутся. Правда, пока непонятно, как мы будем все это богатство переносить, известно одно – если патруль обнаружит вас на улице с винтовкой за спиной, пиши пропало.

Насколько серьезно проработают систему автотранспорта, тоже неясно. Известно, что покататься на машинах и участвовать в погонях (в роли, так сказать, жертвы) у нас получится. Разработчики также обмолвились о возможности сесть за штурвал самолета. Не исключено, что нам покорятся еще и велосипед, и мотоцикл, и даже яхта. Но голову на отсечение не дадим.

Saboteur

«Это не моя война. Это не моя война. Это не моя война», – день за днем твердил он, пытаясь убедить себя, что даже в оккупированном немцами Париже можно нормально существовать. Увы, суровая реальность добралась до него. Добралась – и с треском стукнула парня головой об стену...

3

овут его Шон, национальность – ирландец, профессия – автогонщик. Наш герой (у которого, кстати, есть реальный прототип – Вильям

Гровер-Вильямс) попадает в столицу Франции незадолго до Второй мировой, собираясь участвовать в многочисленных состязаниях. Но стремительный танковый марш немцев и падение Парижа ставят парня в новые условия. Впрочем, он продолжает думать, что если не лезть в политику, то и она тебя не заденет, главное – заниматься своим делом. Но мечты мечтами, а жизнь жизнью. Как-то на узкой дорожке пересекаются пути друзей Шона и группы нацистов. Итог плачевен – немцы торжествуют, а до автогонщика наконец доходит, что как ни пытайся скрыться от политики, она все-таки ездит быстрее.

Что сделал бы на его месте обычный герой обычной игры? Правильно, быстренько записался бы в армию и тут же очистил бы Париж от коричневой нечисти на счет «раздва». Но Pandemic все-таки прописала характер Шона более серьезно. Он у нас – не какой-нибудь там тренированный командос, все знания парня о драках заканчиваются выходом «на кулачки» в бабах. Это означает, что выгнать немцев обратно в Фатерланд поганой метлой не получится. А вот отомстить за смерть друзей... Почему бы и нет?

Конечно, Шону будет тяжело, особенно на старте – французы панически боятся нацистов, знаменитые маки никак себя не проявляют, город кишит патрулями, а где искать ваших личных врагов – черт его знает. Па-

риж уныл и мрачен: с серыми тонами контрастируют лишь ярко алеющие флаги нацистов да повязки со свастики. Небо затянуто тучами, со всех сторон раздается воронье карканье, а из репродукторов беспрестанно гремят победные марши захватчиков. Редкие прохожие испуганно шаркают от любой тени, напрочь отказываясь общаться с ирландцем. Но вот Шон начинает свою борьбу, потихоньку снижая влияние оккупантов в одном, втором, третьем районе. И картинка оживает – Париж снова сверкает яркими красками, тучи расходятся, открывая солнце, птички снова чирикают, а по радио передают джаз. Немцы сиротливо жмутся к комендатурам и военным базам, а местные жители не только улыбаются нам, но и помогают справиться с неприятелями. Такая игра с цветом, звуком и общей атмосферой может принести немалые дивиденды. Мы воочию увидим, где добро уже побеждает зло, а где – нет. Главное, чтобы разработчики умело соединили все компоненты, заставив геймера почувствовать, как мир вокруг меняется, откликаясь на успешные действия.

А действий нас ждет уйма, ведь Saboteur – игра с открытым миром. Здесь нет деления на уровни, нет четких заданий, нет расписанного по минутам сценария. Есть лишь глобальная цель – уничтожить убийц друзей. Путь к финалу состоит из ряда этапов, но в любой момент можно забыть обо всем и заняться посторонними делами. Например, помочь французским партизанам взорвать поезд с оружием или лично устроить диверсию на огромном дирижабле, заставив немецкие газеты раз-



Хотите получить доступ в закрытые ранее места? Переоденьтесь в форму убитого нациста. Но если враги увидят на ней дырочки от пуль, мало вам не покажется.



Даже в «цветных» районах можно нарваться на патрули. К счастью, здесь они ходят реже, да и местные помогут, если что.

Условия, на которых Франция сдалась Гитлеру, были крайне тяжелыми. Немцы оккупировали 2/3 территории страны (а часть и вовсе присоединили к Рейху), урезали до минимума армию поверженной страны, заставили платить репарации и не вернули военнопленных домой. А в конце 1942 года нацисты заняли остававшуюся формально свободной часть европейской Франции. Стоит ли удивляться после такого, что на лицах прохожих в Saboteur поначалу не видно улыбок?

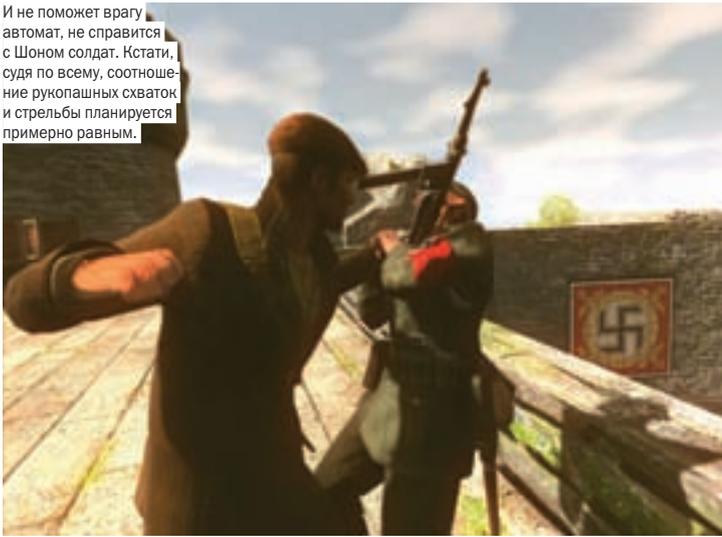
**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Идея прогуляться по парижским улочкам времен войны и расцветить город яркими красками выглядит заманчиво. Да и герой Saboteur кажется более привлекательным, чем накачанные супермены из других игр.

ЧЕГО БОИМСЯ? Сделанных словно под копирку городских кварталов, однообразия побочных миссий, скудного выбора оружия.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересный сюжет, на возможность покатайтесь на разных транспортных средствах, на продуманную схему боя и отличную систему «раскраски» города.

И не поможет врагу автомат, не справится с Шоном солдат. Кстати, судя по всему, соотношение рукопашных схваток и стрельбы планируется примерно равным.



Дирижабль на заднем фоне можно будет взорвать. Главное – с охраной разобраться, а то ведь не поверят, что мы тут просто так мимо с динамитом прогуливаемся...



разиться аршинными заголовками в стиле «Трагедия на «Гинденбурге-2»!».

Все это позволит поднять в том или ином районе Парижа уровень так называемой «Will to Fight» («воли к сопротивлению»). Последствия понятны – появление ярких красок и превращение дружелюбных горожан в добровольных помощников. И горожанок, кстати, тоже. Так, один из способов спастись от преследования напоминает сцену первой встречи д'Артаньяна и Кэтти из фильма «Три мушкетера». Рецепт прост: ловим проходящую мимо девушку и начинаем ее страстно целовать. Патруль, посланный на поиски героя, проходит мимо (в мыслях одобрительно хлопывая в ладоши и произнося: «Зер гут!»). Дальше уж как повезет – либо (как и в кино) мадемуазель влюбится в вас и ответит не менее страстным поцелуем, либо отвесит пощечину. Само собой, в «цветных» районах первое более вероятно, чем второе, и наоборот.

А разыскивать вас будут практически наверняка. Конечно, в идеале надо бы вжиться в роль эдакого тихого убийцы, карабкаться по водосточным трубам и крышам, незаметно подкрадываться к нацистам и сворачивать ничего не подозревающим воякам шеи.

Но кто из нас идеален? Рано или поздно героя все-таки заметят, и чем больше провинностей вы совершили, тем активнее будет вестись за вами охота. За самыми известными «врагами Рейха» даже отправятся минибоссы-гестаповцы, и дело непременно закончится погоней (необязательно пешей, герою-то не впервой садиться за руль) с неизбежной перестрелкой.

Да-да, хотя Шон поначалу и не слишком искусно стреляет, от пальбы никуда не денешься. Не каждый раз удастся незаметно скрыться от преследований, в конце концов, наш альтер эго ведь не Сэм Фишер, оснащенный сверхсовременной аппаратурой. Так что придется выучить, с какой стороны братья за пистолет-пулемет. Но, скорее всего, одними пулями дело не обойдется – нам дадут побаловаться и холодным оружием (правда, это еще обсуждается разработчиками). А вот в чем Шон дока с самого начала, так это в рукопашном бою. Хук справа, хук слева, пинок в пах, удушение, захват, удар локтем в лицо и смесь перечисленных приемов, превращающаяся в смертоносное комбо, – нашему ирландцу есть чем «порадовать» проходящих мимо нацистов. Кстати, и шума от рукопашно-



Вверху: Жизнь идет своим порядком, а герой готовится к очередной стелс-миссии. Хотя он и не альпинист-профессионал, но на крышу уж как-нибудь взберется.

Внизу: Скалолазание для Шона не в новинку – любой выступ на здании может стать той соломинкой, которая поможет ему счастливо спастись.

го боя значительно меньше, а ведь наша задача – не слишком привлекать к себе внимание. Впрочем, наверняка найдутся те, кто без пальбы жизни не представляет. И мы не думаем, что Pandemic станет им мешать, в конце концов, студия ставит перед собой задачу сделать интересную игру с минимумом ограничений, а не жестко структурированную систему, карающую за шаг вправо – шаг влево. Что ж, если все пройдет нормально, уже в этом году каждый из нас сможет сказать: «Я хочу, чтобы картинка ожила», – и шагнуть с этими словами на парижские улочки. **СИ**



Такие сцены вы тоже встретите в игре, особенно если будете часто попадаться на глаза немцам или совершать что-нибудь нехорошее.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



«ГОТИКА» ПРОТИВ «ГОТИКИ» К сожалению, после выхода неудачной Gothic 3 разработчик и издатель расстались, взаимно недовольные друг другом. У издателя JoWoD остались права на бренд Gothic, а у разработчика Piranha Bytes – умение делать уникальные RPG. Теперь разработка официальной Gothic 4 перешла в руки Spellbound, для которых это первый опыт в жанре, а «пираны» под девизом «сделаем старую добрую «Готику» под новым названием» взяли за Risen. Интересно будет сравнить, у кого получится лучше...

ХИТ?!



ТЕКСТ

Владимир Иванов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Piranha Bytes
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
risen.deepsilver.com
Страна происхождения:
Германия

» Risen

Германия нечасто радует мир ролевыми играми – с ходу вспоминается только трилогия Gothic, да еще знатокам древней истории может прийти на ум серия Realms of Arcania. Тем приятнее, что авторы «готической» трилогии наконец-то готовят новый проект в своем любимом жанре.

До выхода Risen осталось меньше года, но разработчики по-прежнему неохотно делятся информацией, предпочитая общие слова о «верности заветам Gothic», а на просьбы рассказать что-нибудь про игровую систему магии лаконично отвечают «у нас она есть». Публичное бета-тестирование также не входит в планы угрюмых немцев, потому что, мол, это может преждевременно раскрыть некоторые тайны сюжета.

На данный момент про сюжет Risen известно только то, что действие игры разворачивается на небольшом тропическом острове, где начинают происходить загадочные и зловещие события – пробуждается давно потухший вулкан, из-под земли поднимаются древние храмы, в джунглях появляются невиданные монстры, а таинственные инквизиторы под угрозой смерти запрещают местным жителям покидать городские стены.

Разумеется, с большой земли немедленно высылают экспедицию с целью разобраться в тайнах острова. Конечно же, корабли попадают в неслыханной силы шторм и тонут. Очевидно, что спасается только один участник экспедиции, которого удачно выбрасывает волнами на берег.

И, естественно, как в старой доброй «Готике», игроку предстоит не только прокачать героя до максимального уровня, но и провести его через всю социальную иерархию таинственного острова, поскольку ему нужно любыми путями вскарабкаться по карьерной лестнице на самый верх.

Ты с какого района? Кого знаешь?

Игравшие в «Готику» знают – в мирах, созданных волшебниками из Piranha Bytes, не столь важно количество плюсов на волшебном мече, здесь главное – иметь правиль-

ные знакомства и нужные связи. Двигаясь по ходу повествования (сюжет, кстати, обещают линейный, разбитый на главы, но с большой свободой выбора внутри каждой части), наш герой пройдет долгий путь от «мальчика на побегушках», которого всякий норовит обмануть или избить, до члена высшего общества.

Но в одиночку такой подъем не преодолеть. Рано или поздно игроку придется присоединиться к одной из группировок, обладающих властью – инквизиция, орден магов или мятежники. В зависимости от выбранной фракции и от особенностей карьерного роста внутри нее разработчики обещают наделить героя множеством уникальных умений и возможностей. К сожалению, никаких подробностей выведать не удается, и остается только предполагать, что в ордене магов учат магии, а в инквизиции... задушевным беседам?

Как водится, интересы сообществ пересекаются, и методичное выполнение всех заданий одной стороны неизбежно приведет к конфликту с другими двумя. Впрочем, разработчики заявляют, что на этот раз позволят игроку сначала подробно ознакомиться со всеми тремя фракциями и не заставят его всту-

МОЖНО ПЕРЕСЕЧЬ ОСТРОВ ОТ КРАЯ ДО КРАЯ, МОЖНО ОБЛАЗИТЬ ПЕЩЕРЫ, НЕ УВИДЕВ НИ ЕДИНОГО ЭКРАНА «ЗАГРУЗКА УРОВНЯ».

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Новая ролевая игра от создателей «Готики». Тропические острова, дремлющие вулканы, заброшенные храмы в глубине джунглей, темное колдовство, интриги и тайны. Возможно, начало нового культового сериала?

ЧЕГО БОИМСЯ? Самое страшное, что может случиться с Risen, – это заражение слоновой болезнью, подкосившей Gothic 3. Гигантомания, бессвязность, однообразие, отсутствие баланса, недотестированность, судороги, смерть.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся на большой открытый мир, наполненный экзотическими пейзажами с уникальной флорой и фауной, а еще на сбалансированную ролевую систему с множеством враждующих фракций, запутанным нелинейным сюжетом и яркими персонажами.

Похоже, виды дикой природы в Risen удалась на славу. И, разумеется, остается фирменный подход Piranha Bytes – никаких генераторов ландшафта, каждый уголок мира любовно вылеплен человеческими руками.



пать в ряды «непонятно кого». Их девиз – выпор игрока всегда должен быть осознанным.

Затерянный мир

Остров, на котором разворачиваются события игры, по своей площади превосходит Gothic 2, но заметно уступает масштабами Gothic 3. Существенную часть игрового мира теперь составляют пещеры, подземелья, катакомбы и прочие лабиринты, полные монстров да ловушек. В предыдущих своих играх «пираньи» не уделяли этому аспекту геймплея должного внимания, но теперь намерены наверстать упущенное – больше подземелий, хороших и разных! Хотя в противовес пещерам некоторые области острова будут выполнять чисто декоративную функцию; в них совершенно нечего делать с точки зрения геймплея, зато разрешено прогуливаться и наслаждаться изумительными видами дикой природы.

Территория острова представляет собой одну большую неделимую локацию – можно пересечь его от края до края, можно облазить пещеры вдоль и поперек, не увидев ни единого экрана «загрузка уровня». Впрочем, это не означает, что с первой же минуты абсолютно весь игровой мир доступен для исследования – проход в определенные регионы изначально закрыт, они открываются лишь по мере развития сюжета. Видимо,

на начальном уровне ворваться в логово главного злодея не получится... а жаль, вот бы он посмеялся.

Все как в классике

Игры от Piranha Bytes всегда отличались уникальной «фишкой» – живым миром, где каждый NPC днем занимается своими делами, вечером идет ужинать в трактир, а ночью возвращается домой и заваливается спать. В Risen этот принцип никуда не денется, напротив, поведение компьютерных персонажей будет заметно усовершенствовано. Возможно, среди них даже появятся преступники, которые грабят всех, кто попадет к ним ночью в темном переулке – как мирных жителей, так и нашего героя.

Помимо людей, на острове обещано также и «нелюдское» население. Разработчики упрямо отказываются говорить на эту тему, но, судя по всему, в глубине джунглей нас ждет встреча с другой разумной расой, и это будут не приевшиеся орки или стандартные эльфы, а нечто новое и доселе невиданное ни в одной игре.

Интерактивность окружения – еще одна отличительная черта игр от «пираний». Вот наковальня, вот молот – бери и куй. Что ковать? А что хочешь. Не умеешь? Иди учись. Вот продукты, вот плита, готовь себе ужин. Или опять иди да учись.

Уроки прошлых неудач

Разработчики клянутся, что холодный прием их предыдущей игры не прошел для них даром. В Risen будут отменены многие решения, которые так раздражали геймеров в Gothic 3. Например, переработанная алхимия теперь стала заметно эффективнее и разнообразнее. Снова герой научился карабкаться по скалам и стенам, покоряя головокружительные высоты. Правда, в игре не будет возможности ни нырять, ни даже плавать, но этому обещают дать логичное, обусловленное сюжетом объяснение.



Вверху: Видимо, представитель той самой секретной расы разумных ковырных.

Учиться в Risen надо всему, даже махать мечом здесь не так просто, как в большинстве RPG. Простое «закликивание» не поможет победить врага, для этого придется маневрировать, искать слабые стороны и наносить сокрушительные комбо ровно в тот момент, когда противник ослабил защиту. И не забывайте регулярно оглядываться – многие монстры в Risen живут стаями, и их групповой интеллект так и норовит напасть со спины.

Средиземноморская готика

Классическая ролевая игра от опытного разработчика, теперь со знойным колоритом юга – что еще нужно закоренелому ролевнику для счастья? Особенно замечательно получится, если Risen выйдет под самый конец года. Когда за окном морозные сумерки, это так приятно – пройтись с мечом и посохом по улицам изнывающего от жары средиземноморского городка... **СИ**

Внизу: Непонятное древнее сооружение, каких множество в джунглях Risen – то ли доисторический сортир, то ли вход в подземелье...

Разработчики обещают продемонстрировать в игре совершенно необычный «зверинец», не отягощенный классическими ролевыми штампами. Глядя на этого монстрика, начинаешь им верить...



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПРИМА Metroid Prime, созданная тexasской командой Retro Studios под началом Сигеру Миямото, стала одной из лучших игр в мире по оценкам критики: 97 баллов из ста на Metacritic – это не шутки. В «СИ» трилогия была встречена более чем радушно – все три игры получили по «9.5». Их изюминка – в бережно перенесенной из классических частей Metroid авантюрной составляющей, сделавшей исследование детально проработанных и поистине живых миров увлекательным и захватывающим.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action-adventure.first-person.sci-fi

Зарубежный издатель:

Nintendo

Российский дистрибьютор:

ND Видеоигры

Разработчик:

Retro Studios

Количество игроков:

1

Дата выхода:

не объявлено (США, Европа)

Онлайн:

www.metroid.com

Страна происхождения:

США



Вверху: Прицелу теперь совсем не обязательно находиться по центру экрана.



Вверху: Даже сейчас Metroid Prime выглядит весьма неплохо – а уж в далеком 2002 году была едва ли не самой красивой игрой года!

New Play Control!: Metroid Prime

ЧТО ЗНАЕМ? Линейка New Play Control! (Wii de Asobu в Японии) на данный момент включает в себя семь игр с GameCube, которым выпала честь быть переизданными на Wii с адаптированным управлением. Из этой семерки пока что только пара – Mario Power Tennis и Pikmin – вышла на английском языке; остальные же даже не получили хотя бы приблизительной даты западного релиза. Среди них – две первые части Metroid Prime, уникального action-adventure от первого лица. Metroid Prime – не шутер, и позволяла игра либо передвигаться, либо оглядываться по сторонам, но не и то, и другое одновременно. В сражениях же использовался автоприцел. Третья часть, вышедшая на Wii, сохранила последнюю особенность, одновременно дав прицелу свободу. То есть, смотрела героиня по-прежнему на выбранного врага, но стрелять могла куда угодно. Подобную схему теперь прививают

двум предшествовавшим выпускам. При этом, впрочем, ничего нового в самих играх не ожидается – по большей части, апгрейд управления коснется лишь удобства в освоении и не более. Прочие улучшения – тоже косметические: поддержка широкоформатных экранов и выдаваемые за особые игровые заслуги трофеи – опять же, как в MP3: Corruption.

ЧЕГО БОИМСЯ? Как ни крути, никаких качественных улучшений не предвидится. И картинка заметно хуже, чем в грамотно использовавшей возможности Wii третьей части.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Исследовать замечательный мир Tallon IV теперь куда удобней. Пропустившие в свое время оригинал смогут познакомиться с одной из лучших видеоигр прошлого поколения консолей со всем возможным комфортом.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГРАНИЦЫ ДИКОСТИ Игра «Мародер» создана по одноименному роману Беркема Аль Атоми. Сюжет книги весьма мрачен – ползучая оккупация России закончена, в страну введены натовские войска, которые контролируют все ценные ресурсы, а население брошено помирать от холода и голода. В результате оно начало жрать друг друга... Вот такая страшная сказочка, где люди переходят от людоедства к бандитизму, а банды перерастают в «дома» на развалинах маленького уральского городка.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy.wargame.real-time

Зарубежный издатель:

не объявлен

Российский издатель:

«Бука»

Разработчик:

Areigon

Количество игроков:

1

Дата выхода:

весна 2009 года

Онлайн:

www.maroder-game.ru

Страна происхождения:

Россия

Вверху: «Толкучка» в бывшей школе. Консервы, медикаменты, оружие... Капелька ностальгии по добрым девяностым?

Внизу: Станковый пулемет во всех играх – это прекрасный аргумент на переговорах. Жаль, что в «Мародере», опять-таки как во многих играх, переносить его нельзя.



Мародер

ЧТО ЗНАЕМ? Все та же замечательная студия Areigon, создавшая «Бригаду Е5: Новый Альянс» и «7.62», представляет новую игру того же жанра, сделанную по той же схеме. Можно сказать, что перед нами очередная часть знакомого шедевра «малой тактики», который авторы совершенствуют последние несколько лет. На этот раз вокруг расстилается не Южная Америка, а наш персонаж не бесшабашный наемник. Перед нами уральский городок. С подачи продажного демократического правительства страна, оккупированная войсками США, погружена в пучину хаоса, разрухи и мародерства, причем почище, чем в Гражданскую войну. Население дерется за любые ресурсы, которые позволяют выжить – банку тушенки, боеприпасы, оружие. Главный герой выбирает, стать ли ему «благородным храбрецом» или «крысой». Без полутонов и нюансов. Правда, создать свое княжество, как было в Южной Америке, не получится, зато появится шанс спасти страну.

В остальном все по-старому. У нашего подопечного могут быть спутники, имеющие первоначальные характеристики и развивающие их по мере использования своих талантов: пулеметчик станет гораздо лучше пулеметить, если будет часто практиковаться в пулемечении. Кроме улучшения способностей персонаж получает и новые полезные умения. Словом, нас ждет вполне динамичная игра с фирменной «умной паузой», хорошей боевой системой, модными точечными повреждениями и ролевым ростом.

ЧЕГО БОИМСЯ? С появлением четко прописанного сюжета не видать нам больше свободы действий, так радовавшей в предыдущих сериях.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть отлаженную и усовершенствованную тактику из предыдущих игр Areigon и полюбоваться на постапокалиптику среди родных березок.

снимай с удовольствием!



читай в номере:

Черный ящик | Что происходит со снимком после того, как затвор камеры закрыт?

Фотоаппликация | Из чего собрать коллаж и откуда берутся идеи, рассказывает Ирина Михайлова, фотограф, художник, победитель конкурса «Моя любимая фотография – 2008».

Продаем свои шедевры | Как сделать свое хобби – фотографию – самоокупаемым и заработать на увлечении?

Настраиваемся на лучшее | Между покупкой фотокамеры и началом съемки существует многими нелюбимый момент под названием «настройка камеры». Советы на эту тему в статье «Снимать здесь и сейчас».

Фотопутешествие. Индия | «Для одних Индия – это сказочные дворцы, яркие краски, вечный праздник и неисчерпаемый кладезь мудрости, а для других – грязь, антисанитария и неприемлемый с точки зрения европейца сервис».

Законы Мерфи в travel фотографии | В путешествии надо быть готовым к любым неожиданностям.

Выбираем антикризисный фотоподарок | И дарим его любимым.

Школа фотографии | Об особенностях ночной фотосъемки, съемки в городе, некоторых специальных приемах и фотоснимках, которые находятся на стыке жанров – пейзажа и других.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ? Dynasty Warriors 6 стала первой (и пока единственной) игрой для консолей нового поколения, которая хотя бы выглядит новой. По всей видимости, эксперимент прошел не очень удачно: в скором времени игру «понижали» до PS2, а Samurai Warriors 3, которую мы ожидали увидеть в новых графических одеждах, анонсировали для Nintendo Wii. Таким образом, новый графический движок стал достоянием только двух игр – DW6 и DW6: Empires, информации о которой пока очень мало.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
KOEI
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
3 апреля 2009 года
(Европа)
Онлайн:
http://
dynastywarriorsstrikeforce.
co.uk
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Перед началом миссии можно походить по деревне, прикупить полезных снарядов и оружия или просто побегать кругами вокруг напарников. Это всегда раздражает!



Вверху: По четыре костюма на каждого героя – словно извинение от KOEI за то, что персонажей в Dynasty Warriors 6 было на треть меньше, чем в любой другой части сериала.

Dynasty Warriors: Strikeforce

ЧТО ЗНАЕМ? После нескольких не очень удачных попыток перенести неоднократно пересказанные истории Dynasty Warriors на портативную платформу, в KOEI взяли за ум и придумали, как выйти из положения. По-прежнему опираясь на сражения эпохи Троецарствия, Strikeforce, во-первых, стала командной игрой, рассчитанной на прохождение в компании из четырех человек, во-вторых, полностью изменила представление о миссиях. Пускай конечной целью любого уровня по-прежнему остается победить сильнейшего офицера, переработанные карты с уникальными заданиями на каждой отныне имеют больше общих черт с обычными боевиками, чем с тактической игрой. Другими словами, больше не требуется скакать на лошади по огромнейшим уровням затем лишь, чтобы захватить как можно больше вражеских баз и таким образом выманить на поле боя сильнейшего воина

армии противника. На смену просторным «картам» пришли небольшие линейные «уровни», добавились различные детали, противники если и не поумнели, то уж точно научились полезным хитростям... В стремлении все преобразить KOEI пошли даже на то, что разрешили героям менять оружие прямо во время боя. Пока не известно, к чему приведут такие потрясения, но на данном этапе грядущая игра выглядит как минимум интригующе.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слабой графики, наизусть заученного и никак не измененного или дополненного сюжета, отсутствия кампании за южные царства.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На возможность менять оружие каждому из героев, новую боевую систему, удобный и стабильный мультиплеер, новые CG-заставки и смешные дизайны «супербойцов».

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БОЛЬШАЯ ДРУЖНАЯ СЕМЬЯ Среди запланированных на 2009 год проектов KOEI есть и новая Warriors Orochi для PS3, и Dynasty Warriors на PSP, и даже сиквел Dynasty Warriors: Gundam. Единственными не изданными за пределами Японии остаются лишь сугубо тактические игры. Вместе с тем, есть и другие проекты, которые компании не стыдно было бы представить на Западе – в данном случае речь идет, конечно, о Dynasty Warriors Online.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.beat'em-up
Зарубежный издатель:
KOEI
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
III квартал 2009 года
(Япония)
Онлайн:
www.gamecity.ne.jp/
smusou5e
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Властителю южных провинций осталось перебить чуть больше сотни бойцов, чтобы захватить форт и получить первый восстанавливающий здоровье паек.



Вверху: Карточная система в действии: множество улучшений, совершенно ненужных на стандартном уровне сложности.

Dynasty Warriors 6 Empires

ЧТО ЗНАЕМ? Анонс «дополненной и доработанной» версии Dynasty Warriors 6 был вопросом времени. Уже не первый раз под заголовком Empires KOEI выпускает обновление номерной части сериала, что означает, буквально, наличие нового режима игры – Empires Mode. Памятуя о том, за что в прессе журили шестую часть, разработчики также обещают включить пускai не кампанию за южные царства, но хотя бы ее «забытых» героев. На данный момент, правда, анонсирован только один – Мен Ху; но теперь уже можно не сомневаться, что и остальные персонажи наконец-то получат свои роли. Нововведением DW6E станет возможность использовать в сражениях карточки персонажей (при этом сами герои могут быть недоступны для выбора), повышающие характеристики офицеров и создающие выгодные тактические условия на поле брани. Чем это отличается от уже использовавшихся ранее «тактик», нам еще только предстоит выяснить. Не

обойдется и без традиционного редактора, позволяющего создать собственного воина и обучить его навыкам по вкусу. Что же касается онлайн-мультиплеера, то тут KOEI вновь разводит руками, ясно давая понять, что в этом выпуске его ждать не стоит. Трехмерные модели персонажей в диалогах (вместо смешных статичных портретов) – это пожалуй, а целый многопользовательский режим, по всей видимости, так и останется достоянием Dynasty Warriors: Strikeforce.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что введение карточной системы может разрушить надежды на появление в игре любимых персонажей. Скорбим об отсутствии онлайн-мультиплеера.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хороший редактор персонажей, на новое региональное деление, на доработанную боевую систему, на новые миссии и понятную дипломатическую систему.

[Тэ ТРИ] — ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

ТЭ

ВСЬ МИР ГАДЖЕТОВ!

ЧИТАЙТЕ

В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ
ЛУЧШЕГО ЖУРНАЛА
О ГАДЖЕТАХ:

БУДУЩЕЕ ИГР:

руководство по играм
и игровым платформам

ЭКСКЛЮЗИВ:

встречайте VAIO P!

НЕТБУКИ: поколение 2.0

СТРАСТИ В ЭПОХУ

ГАДЖЕТОВ: кого мы
будем любить через
сотню лет?

А ТАКЖЕ...

ВЫБИРАЕМ!

Самые свежие гаджеты

ТЕСТИРУЕМ!

Испытываем и проверяем

ТРАТИМ!

ТЭ рекомендует

В ПРОДАЖЕ С 18 МАРТА



ЭТО ИНТЕРЕСНО



НАЗАД В БУДУЩЕ После релиза The Black Mirror, признанной многими критиками одним из лучших квестов 2003 года, Future Games в одночасье стала маяком для поклонников приключений. Но с каждой последующей игрой кредит доверия уменьшается: в Nibiru было немало серьезных промахов, а Reprobates вышла откровенно посредственной. Неужто уровень качества в Alter Ego окажется еще ниже, чем в Reprobates? Дальше-то падать попросту некуда – пора подниматься.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, third-person

Зарубежный издатель:

Daedalic Entertainment

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Future Games

Количество игроков:

1

Дата выхода:

2009 год

Онлайн:

www.futuregames.cz/

alterego

Страна происхождения:

Чехия



Вверху: Кажется, головоломки, связанных со стиркой, в истории квестов еще не было.



Alter Ego

ЧТО ЗНАЕМ? Действие игры Alter Ego начинается в 1984 году. Юный вор Тимоти Мур, надеясь покончить со своим темным прошлым, скрывается в городке Плимут. Однако все идет наперекосяк – Мур попадает в руки полиции. Только чудом ему удается скрыться, да и то с наручниками на запястьях. Впрочем, кому какое дело до мелкого ворюшки, когда город взбужден несколькими таинственными убийствами, случившимися аккурат после исчезновения из могилы тела сэра Уильяма? Этот человек славился своими преступлениями, но для полиции он всегда был недосягаем. Неужели даже после смерти негодяй будет терроризировать город? Поначалу Мура не особо беспокоит происходящее (свою бы шкуру спасти!), но судьба кинет его в водоворот загадочных событий... водичка в котором окажется мутной и, возможно, мыльной. Детектив Бристоль – второй управляемый персонаж Alter Ego, его с Муром связывает только общий враг. Бристоль – на-

стоящий английский джентльмен, отказывающийся верить в сверхъестественное. Переключаться в любой момент между персонажами, к сожалению, не дадут. Однако уже сейчас известно, что в определенный момент судьба ворюшки пересечется с историей детектива. И пускай каких-либо мини-игр не предвидится, зато бессонные ночи, по словам разработчиков, геймерам гарантированы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Нудных диалогов и непроработанных персонажей. Отсутствия мистической составляющей в сюжете – вдруг Alter Ego окажется простым триллером (или, того хлеще, комедией о мужской дружбе вроде «Берегись автомобиля» – Ред.).

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На качественное приключение в духе The Black Mirror с еще более захватывающим сюжетом, но с меньшим количеством надуманных головоломок и задачек.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГДЕ ДВЕ, ТАМ И ТРИ Не секрет, что изначально Pendulo Studios хотела сделать Runaway трилогией. Правда, у Road Adventure (2001) оказался слишком однозначный финал, к тому же у студии возникли проблемы. Но The Dream of the Turtle (2006) все же появилась, и на этот раз мы верили – когда-нибудь увидит свет и Runaway 3. Ведь сюжет второй части давал повод подумать о продолжении, подарочная версия игры щедро иллюстрирована концепт-артами будущей игры, да и официальный анонс следующей части не заставил себя долго ждать.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Nintendo DS, Wii

Жанр:

adventure, third-person

Зарубежный издатель:

Focus Home

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Pendulo Studios

Количество игроков:

1

Дата выхода:

2009 год

Онлайн:

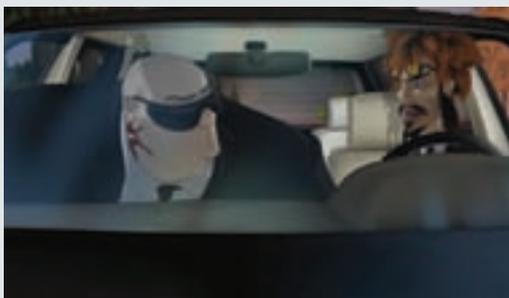
www.runaway-thegame.com

Страна происхождения:

Испания



Вверху: По всей видимости, Брайана успеют не только похоронить, но и отправить в психиатрическую лечебницу! Думаете, это дом престарелых или просто больница? Обратите внимание на решетки на окнах.



Runaway: A Twist of Fate

ЧТО ЗНАЕМ? Первые официальные новости об очередной Runaway появились еще в начале 2008-го. И стех пор за целый год больше ни одной новой подробности! Тут и о самом худшем подумать не долго. Но нет: недавно Pendulo Studios снова дала о себе знать. И вот что нам стало известно: несмотря на невнятное окончание второй части (повествование оборвалось на полуслове), в третью можно будет играть без знакомства с предыдущими эпизодами. Атмосфера станет более серьезной. Яркие гавайские пейзажи сменяются городскими джунглями. В деле вмешается японская мафия, а сама игра начнется с похорон Брайана (настоящее ли это погребение или только фарс?). Найденные предметы теперь удастся рассмотреть получше – благо 3D дает такую возможность. Новый движок позволит иметь дело с более проработанными моделями персонажей, бэкграунды художники нарисуют в высоком разрешении (вот только в каком?). Анимация станет более естест-

венной и реалистичной, и это особенно важно, так как с плавностью движений у персонажей в Runaway всегда были проблемы. Найдется место и системе подсказок, ведь в оригинале было немало нелогичного. А теперь самое главное: на этот раз (наконец-то!) под нашим управлением окажутся два персонажа: Брайан и (как нетрудно догадаться) Джина. Вот только как сумеют реализовать эту схему: мы сможем переключаться между ними в любой момент или разработчики решат за нас, когда это делать? Узнаем, в лучшем случае, в конце 2009 года.

ЧЕГО БОИМСЯ? Огромного количества надуманных задачек, подобных тем, которыми изобиливали предыдущие Runaway. Чрезмерной серьезности.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Если и не на грандиозное завершение трилогии, то хотя бы на одно из лучших приключений 2009 года.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* Вас ждет
более 1000 игр

* Постоянно
обновляемый
ассортимент

* Фирменные
американские и
европейские издания!

ВЫБОР



Command & Conquer:
the First Decade (EURO)

1200 р.



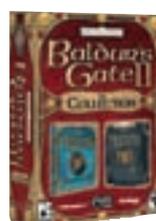
Fallout Collection (DVD)

1500 р.



Grand Theft Auto
Classics Collection

960 р.



Baldur's Gate 2 The
Collection

1290 р.



Diablo II + Diablo II
Expansion Set: Lord of
Destruction (игра + дополнение)

1050 р.



Neverwinter Nights 2 Gold
(US)

2100 р.



Age of Conan: Hyborian
Adventures (US)

1990 р.



Baldur's Gate
Compilation (4 in 1 Boxset)

2100 р.



Grand Theft Auto: San
Andreas V2.0 (Retail Box,
US)

1590 р.



StarCraft Battle Chest
(русс. док.)

480 р.



Microsoft Flight
Simulator X Deluxe DVD (US)

2090 р.



Elder Scrolls IV: Oblivion
Game of the Year Edition (US)

1990 р.

Играй
просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Реклама

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

Когда я был маленький и глупый, мы с друзьями часто и помногу играли в Duke Nukem 3D. И по модему, и по локальной сети. Тогда и в голову не приходило, что сериал Quake получит достойное продолжение, а Duke Nukem долгие годы будет барахтаться в болоте странных консольных боевиков от третьего лица и даже чуть ли не платформеров с видом сбоку. Для подготовки материала о Duke Nukem мы использовали наши старые связи в 3D Realms и, конечно же, богатый личный опыт. Вполне возможно, кстати, что к Duke Nukem Forever мы еще не раз вернемся в этом году – следите за анонсами.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Сигеру Миямото

создатель Mario и Zelda

Работает над продолжением стратегии Pikmin (информации о нем пока нет).



Кейджи Инафуне

создатель Onimusha и Dead Rising

Корпит над ужасником Dead Rising 2 для PC, PlayStation 3 и Xbox 360.



Уоррен Спектр

создатель Deus Ex

Не имеет никакого отношения к Deus Ex 3. Работает над секретным проектом для PC на движке Source.



Джон Ромеро

создатель Doom

В 2006 году работал над секретной MMORPG, но, похоже, давно ее забросил и бьет баклуши.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Resident Evil: Занимательная вирусология	36
Duke Nukem: негламурный блондин на тропе войны	44
Duke Nukem Forever: игра навсегда?	52

Авторская колонка

Константина Говоруна	56
----------------------	----

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	Street Fighter IV	Capcom
2	Wii Fit	Nintendo
3	Warhammer 40000: Dawn of War II	THQ
4	Ben 10: Alien Force	D3
5	FIFA 09	Electronic Arts
6	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
7	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega
8	Mario Kart Wii	Nintendo
9	Wii Play	Nintendo
10	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.

Хит-парад Японии

1	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
2	Street Fighter IV	Capcom	PS3
3	Kudou Senshi Gundam: Giren no Yabou	Namco Bandai	PSP
4	Street Fighter IV	Capcom	X360
5	Kudou Senshi Gundam: Giren no Yabou	Namco Bandai	PS2
6	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	PSP
7	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	PS2
8	Tales of The World: Radiant Mythology 2	Namco Bandai	PSP
9	FF Crystal Chronicles: Echoes of Time	Square Enix	DS
10	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP

Новые темы



Resident Evil: Занимательная вирусология

Словосочетание «Resident Evil» знакомо каждому геймеру. Первая игра цикла не только дала название жанру survival horror, но и сформировала основные его каноны.

Читайте на странице 36



Duke Nukem: негламурный блондин на тропе войны

Как звучит пинок двух ног? Этично ли мочить алиенов в сортире? Узнайте ответы в биографии Дюка Нюкема!

Читайте на странице 44



Duke Nukem Forever: игра на-всегда?

Вместо триумфального возвращения героя – куча «побочных ответвлений». Вместо игры-мечты – почти двенадцатилетнее ожидание. Вместо победоносного наступления – насмешки геймеров и прессы.

Читайте на странице 52

События прошлых лет

Год назад

Питер Молинье снова рассказывает о Fable 2, Epic объявляет дату выхода Gears of War 2, а EA хочет купить Take-Two.



Пять лет назад

Nokia признает, что N-Gage продается очень плохо, а Sony объявляет точную дату выхода Gran Turismo 4.



Восемь лет назад

Джон Кармак продемонстрировал всю мощь движка Doom III, и сообщил, что все красоты игры можно будет увидеть только на видеокартах серии GeForce III.



СПЕЦ

АНАЛИТИКА



RESIDENT EVIL!

Занимательная вирусология

Словосочетание «Resident Evil» знакомо каждому уважающему себя геймеру. И не даром, ведь первая игра цикла не только дала название жанру survival horror, но и сформировала основные его каноны, существующие и по сей день.

Вспоминая о сериале, часто называют имя Синдзи Миками, человека, которому Resident Evil обязан своим появлением. Именно Миками возглавил команду разработчиков Capcom, экспериментировавшую с полигональной графикой, дикий для геймдизайнеров в начале 90-х. PlayStation тогда еще не вышла, и балом правила SNES (к слову, Миками сделал для этой консоли платформер Aladdin и action/adventure Goof Troop по мотивам диснеевских мультфильмов). Дела «полигональной команды», как ехидно называли их коллеги, поначалу шли не слишком хорошо: опыты по созданию полностью трехмерной игры от первого лица провалились. Тогда Миками решил воплотить в жизнь задумку, от которой сериал не отказался и впоследствии – совместить

трехмерных персонажей и заранее отрендеренные декорации.

Авторов будущего эталона ужастиков вдохновила Sweet Home (NES), образцом для которой послужил одноименный фильм. Она появилась на свет в 1989 году и для своего времени была более чем выдающейся. Суть Sweet Home такова: группа молодых людей оказывается запертой в гигантском особняке, полном головоломок, ловушек и нечисти, и совместными усилиями пытается разгадать тайну здания, разыскивая путь к спасению. Каждый персонаж располагал некой уникальной способностью, полезной в тех или иных случаях, и чтобы дойти до финала, требовалось переключаться между героями и меняться предметами. Боевой системой Sweet Home, правда, больше напоминала RPG, а концовки различались числом выживших товарищей.

Именно Sweet Home Миками благодарит за большую часть идей, со временем превратившихся в каноны Resident Evil. Зато французскую Alone in the Dark 1992 года, авторы которой удачно скрестили



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

Внизу слева: Alone in the Dark (PC; 1992)

Внизу: Sweet Home (NES; 1989)



RE-сюжет (для тех, кому лень проходить весь сериал)

Практически все значимые герои Resident Evil появились в первых двух частях. Бравые спецназовцы Крис Рэдфилд и Джилл Валентайн прошли через особняк Спенсера и убили сверхмонстра-Тирана. Точнее, смертельный удар нанес Крис, и именно за это ему объявил вендетту бывший начальник Альберт Вескер, который впоследствии стал едва ли не главным антагонистом сериала. Выяснив, что зомби и прочие монстры – порождения T-вируса, биологического оружия, созданного могущественной корпорацией Umbrella, герои решают с корпорацией этой по возможности бороться. Крис уезжает из родного Ракун-сити и позже создает BSAA, отряд по борьбе с биотерроризмом. Джилл остается в городе, чтобы следить за «Амбреллой» – как выясняется, не зря. Попытка корпорации завладеть результатами исследований доктора Биркина, разработавшего вирус G, заканчивается плачевно: вколов себе штамм, Биркин стремительно мутирует и убивает зондеркоманду «Амбреллы». T-вирус в ходе стычки попадает в канализацию, и крысы быстро разносят его по городу: зараженные жители превращаются в охочих до человечины упырей. В то время как Джилл пытается выбраться из города, с трудом спасаясь от наравленного на нее специально обученного Тирана – Немезиса, в Ракун-сити приезжают полицейский-новичок Леон Кеннеди и байкерша Клэр Рэдфилд, которая разыскивает брата. Между стычками с мертвяками Леон знакомится с Адой Вонг. Впоследствии выясняется, что Ада – агент Вескера и по его поручению собирается выкрасть все тот же G-вирус. Тем временем Клэр обнаруживает Шерри, дочку доктора Биркина. К несчастью, ее отец давно уже превратился в монстра – и вживляет в дочурку паразита. Клэр удается создать вакцину и остановить рост личинки в Шерри, но это только на руку Вескеру. После событий игры девочка – безопасный для окружающих носитель G-вируса – оказывается у него. Таким же образом наш серый кардинал получает и образец вируса T-Вероника – захватив тело одного из носителей страшной инфекции. Зато паразит Лас Плагас ему не достался – Ада оказалась двойным агентом (Вескер был тройным – ни дать ни взять Metal Gear Solid!) и переметнулась на сторону конкурентов. Именно Вескер, наложив в свое время лапу на всю информацию об «Амбрелле», поспособствовал уничтожению компании. И он же хочет корпорацию воскресить – не иначе метит в директорское кресло. Учитывая, что Вескер благодаря подаренному Биркином вирусу практически неуязвим и обладает сверхспособностями, не теряя при этом своего недюжинного интеллекта, его ждет успех.



Resident Evil
(PS one; 1996)



Resident Evil
(PS one; 1996)



экшн, адвенчуру и хоррорную составляющую (используя все ту же схему с трехмерными героями на пререндеренных фонах), он и знать не знает. Из Sweet Home были позаимствованы даже ставшие визитной карточкой RE двери между комнатами, маскирующие время загрузки. Но самое смешное – историю, на которую молятся толпы фанатов, Миками сначала даже и не думал включать в игру вовсе, считая, что наличие фабулы – всего лишь «лучше чем ничего». «Дому с нечистой не нужен сценарий или сюжет», – уверял он начальство, однако дело приняло другой оборот. В итоге сценарий был написан для проформы – сперва завязка и финал, затем все остальное. Неудивительно, что история выглядела так, будто ее позаимствовали из второсортного американского боевика и добавили мертвечины – о хоть какой-то самобытности и речи не было.

Зато в геймдизайне Миками преуспел. Соотношение экшн-овой и адвенчурной составляющих в RE выверено на отлично. Вечно запертые двери, ключи к которым приходилось искать по всему особняку, гарантировали, что игрок не сумеет проскакать галопом до финала – бесконечные преграды заставляли его как можно дольше оставаться в полном оживших мертвецов доме. Вместе с тем разгадывание (местами не особенно-то и логичных)

головоломки и сопутствующая беготня туда-сюда не надоедали – заскриптованные «пугалки» не давали перевести дух. А то, что патронов и лекарств оказывалось немного, придавало игре остроты. Оставшись без боеприпасов, герой мог рассчитывать только на жалкий ножик, которым было безумно сложно убить даже медленных зомби. Во многом – из-за слабого звена в цепи «игрок-персонаж».

Ведь самой большой ложкой дегтя в Resident Evil – даже по мнению авторов – было управление. Созданное еще в те времена, когда об аналоговых контроллерах никто и не слыхивал, оно являлось лишь компромиссом – наименьшим злом из того, что смогли придумать разработчики. Персонаж передвигался как танк – вперед, назад или поворотами. Чтобы перейти в боевую стойку и, особенно, выйти из нее, зачастую требовалось немало времени. При этом перемещаться и стрелять одновременно герои RE никогда не умели. А в оригинальном RE не было даже автоприцеливания! «Я думал, что 9 из 10 человек возненавидят управление, – говорит Ёсики Окамото, исполнительный продюсер всех RE с первого по римейк. – Нам просто повезло. Поскольку другие вещи получились хорошо, люди не жалуются». В свое время именно он отстоял автоприцеливание (ближайший враг всегда оказывается на мушке), не покидавшее классические RE,

RE в кармане

Ужастики на портативных консолях толком не прижились по ряду очевидных причин. Resident Evil Gaiden на Game Boy Color получилась совсем не похожей на остальные «резиденты», но свое лицо так и не обрела. Зато вышедшая на DS версия первой части, Deadly Silence, – наиболее полная и лучшая из всех (не считая, конечно, римейка на GameCube). Помимо консольных, есть еще и «мобильные» выпуски Resident Evil. Их целых четыре штуки (плюс эксклюзивная для Японии «телефонная» версия RE4): The Missions (название говорит само за себя), пошаговая Confidential Report, Degeneration на N-Gage (приуроченный к фильму экшн а-ля RE4) и Genesis, авантюра по мотивам первой части с изометрической перспективой.

СИНДЗИ МИКАМИ: «ЕСЛИ Я ВОЗЬМУСЬ ЗА ТРЕТЬЮ ЧАСТЬ RESIDENT EVIL, ТО ЗАКОНЧУ СЕРИАЛ НА НЕЙ. И ЕСЛИ БЫ Я ДЕЛАЛ ВТОРУЮ, ТО ТОЖЕ БЫ ПОСТАВИЛ ТОЧКУ. СТРАХ – ЭТО СТИМУЛЯЦИЯ, И КОГДА ЛЮДИ К НЕЙ ПРИВЫКАЮТ, СТАНОВИТСЯ УЖЕ НЕ СТРАШНО».

Resident Evil 3: Nemesis (PS one, 1999)



начиная с Director's Cut. Дальше этого улучшения, увы, дело не пошло (лишь в RE3 добавился быстрый разворот на 180 градусов). Как объясняет Окамото, из-за того, что Resident Evil – сериал, а «люди не хотят читать инструкцию каждый раз, как играют в свежий выпуск сериала».

Поклонники «традиционных» RE обычно считают таковой первую трилогию, вышедшую на PS one. Ее они любят противопоставлять четвертой части, подчеркивая, насколько экшн-версия RE 4 сделала цикл. Удивительно, как традиционалисты не замечают при этом колоссального различия между первыми двумя выпусками Resident Evil, появившегося из-за смены режиссера. Миками отошел на второй план – занял место продюсера: периодически он знакомился с плодами усилий геймдизайнеров, давал советы, но особо в их работу не вмешивался. В режиссерское кресло сел Хидеки Камия – человек, который не любит хорроры, зато обожает голливудские блокбастеры, экшн и пафос. Отлично известно, какие игры по нраву Камие – ведь именно он сделал Devil May Cry, Viewtiful Joe и сейчас трудится над Bayonetta. Само собой, такой режиссер не мог сохранить атмосферу таинственного особняка: Resident Evil 2 стала боевиком на фоне масштабной биологической катастрофы – с погоней, взрывами... и абсолютной линейностью.

Поспособствовал превращению и тот факт, что движок «повзрослел» и теперь мог отображать на экране не трех живых мертвецов, а целых семь. В итоге стрельбы стало больше... и все. Головоломки, лишь придававшие загадочности таинственному особняку, в условиях современного города смотрелись просто дико. Например, чтобы получить один ключ из четырех (вдобавок еще и гравированных карточными мастями), которыми закрываются двери в полицейском участке, нужно взять медаль, вставить ее в углубление в фонтане, после чего статуя, украшающая фонтан, сдвинется, и из нее вывалится ключ. Абсурдность Resident Evil стала притчей во языцех.

Да и сам Камия не особо-то жалуется свое творение: «Если говорить о Resident Evil 2 как о товаре, то она – хорошая игра. Но положи руку на сердце, в плане креативности далеко не шедевр. С оригинальной Resident Evil было проще – тогда требовалось продать всего лишь 300 тысяч копий, и мы могли делать, что захотим. Но сейчас сериал приобрел популярность. Он уже не только наш Resident Evil».

В то время как Миками, надеясь создать ужастик с новой концепцией, занялся Dino Crisis, Сарком лелеяла грандиозные планы – выпустить четыре «серии» RE эксклюзивно на четырех разных платформах. PlayStation достался Nemesis, Dreamcast – Code Veronica, Nintendo 64 – Zero, а



СИНДЗИ МИКАМИ: «Я ПОЗВОЛЯЮ РЕЖИССЕРАМ ДЕЛАТЬ ТЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ОНИ ХОТЕЛИ БЫ СДЕЛАТЬ».



Resident Evil 3: Nemesis
(PS one; 1999)

PlayStation 2 была уготована четвертая часть. Последнюю делал Камия – и мы все знаем, что получилось у любителя эффектного экшна. В итоге Миками и Камия несколько месяцев выбивали у руководства разрешение превратить слишком уж отошедший от концепции RE проект в самостоятельную игру под названием Devil May Cry. И – да, Сарсом согласилась, но со скрипом. Недаром она известна как любительница клепать клоны собственных хитов – как только какая-то ее игра становилась успешной, выходила куча похожих на исходное произведение сиквелов. И три других RE, которыми занимался не Камия, а люди, чьи имен мы сейчас уже и не вспомним, получились куда менее оригинальными. Nemesis, например, вообще создавалась как дополнение к RE 2 – но в итоге разработчики сочли, что ввели в игру достаточно новшеств, чтобы назвать ее полноценной номерной частью. Вот полный список этих изменений: взрывающиеся бочки, изготовление патронов из разных сортов пороха (sic!), быстрый разворот персонажа на 180 градусов и возможность время от времени выбирать манеру поведения в сюжетных сценах (а-ля QTE, только ме-е-едленно). Эта преступная боязнь непроторенных дорог в итоге и завела сериал в тупик.

В конце 90-х Сарсом, осознав, что ужастики – еще та золотая жила (чему во многом поспособствовал успех Dino Crisis), создала отдельную студию для клепания хорроров, вручив бразды правления отцу Resident Evil. То есть, как и в случае с

RE2, Миками непосредственного участия в создании игр не принимал – но руководящая должность позволила ему принять решение, которого не ждал, кажется, никто. В 2001 году, перед запуском новой консоли от Nintendo, Миками объявил, что все номерные, канонические части Resident Evil выйдут на GameCube, причем три из них – нулевая, римейк первой и четвертая – будут эксклюзивами. «По сравнению с PS2, у GameCube не такая большая доля на рынке, но эта ситуация нас устраивает, потому что мы – создатели софта – можем изменить рынок», – объяснял Миками. Его стремление изменить аудиторию консоли потом вылилось в так называемую Сарсом 5 (о ней чуть ниже), а на пике славы Миками с удовольствием рассуждал, как было бы хорошо выпустить на GC еще и Devil May Cry, и Dino Crisis, и Gyakuten Saiban (на Западе – Phoenix Wright).

RE 2, 3 и CVX были портированы на GameCube без изменений – чтобы не давать фанатам повода лишний раз раскошеливаться, говорил отец именитого сериала. В срежиссированном им же римейке первой части от оригинала осталась примерно треть, а все остальное Миками кардинально изменил, улучшил, дополнил. Именно это произведение и стоит считать образцовым «резидентом» – ведь оно создано рукой мастера, придумавшего всю концепцию Resident Evil и на сей раз не ограниченного в средствах. Пожалуй, единственное, на что можно жаловаться в римейке, – ужасная локализация, которую выполнил японец-одиночка.



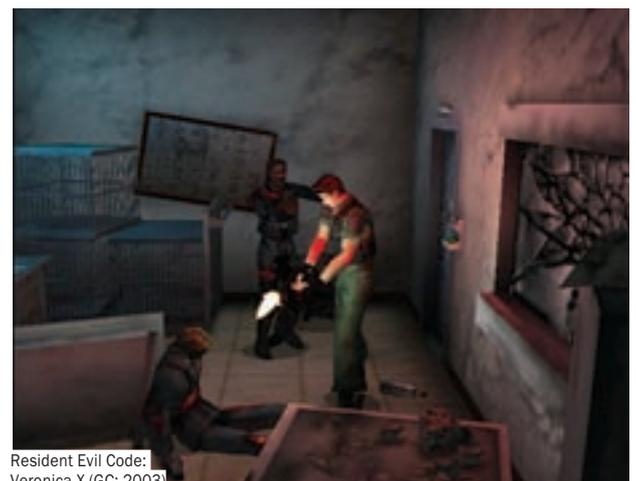
Resident Evil Survivor 2:
Code Veronica (PS2; 2001)



Resident Evil Survivor 2:
Code Veronica (PS2; 2001)



Resident Evil 0
(GC; 2002)



Resident Evil Code:
Veronica X (GC; 2003)

RE-фильмы

Первое появление Resident Evil на большом экране произошло вовсе не в 2002-м, как многие думают, а двумя годами ранее. Получасовой Biohazard 4D-Executer по качеству напоминал заставки из первой трилогии «Резидентов» – то есть, смотреть там было не на что. Сюжет же в который раз обыгрывал тему спецназовцев, которые попадают в зону заражения мутагенным вирусом в поисках очередного сотрудника Umbrella и поочередно гибнут. Помимо гротескной жестокости финальной сцены, «четырёхмерная» картина больше ничем не запомнилась.

Затем последовали американские экранизации. Поначалу за фильм должен был взяться сам Джордж Ромеро, человек, ответственный за популяризацию зомби в современной массовой культуре. Он написал сценарий, достаточно близкий к оригинальной Resident Evil (с Крисом, Джилл, Вескером и особняком) – но получил от ворот поворот. Главным злопыхателем в этой истории Ромеро называет Бернда Айхингера, продюсера фильмов по RE (а заодно – DOA: Dead or Alive, «Бункера» и «Парфюмера»). Зеленый свет в итоге получил Пол Андерсон, отметившийся ранее отличнейшей экранизацией Mortal Kombat. Но его фильм не оправдал надежды большинства поклонников. Действие ленты разворачивалось в стенах лаборатории, антагонистом оказался искусственный интеллект с характером шкодливой девочки, а кадры с опустошенным городом, которых все так ждали, знаменовали начало титров. Тем не менее, именно этот фильм достаточно повлиял на последующие игры: так, в RE 4 и The Umbrella Chronicles фигурировали комнаты с лазерами наподобие той, где полегло полкоманды спецназовцев в киноленте, а в TUC заодно еще и вплели ту самую девочку-AI – правда, совсем не такую строптивую.

Вторая часть оказалась ближе к играм, точнее, к третьему выпуску. Тут и зараженный Ракунсити, и Джилл Валентайн, и Немезис, и ядерный взрыв, сметающий город в финале. Но вот только американские штампы оказались уж слишком заметны – стереотипный комедийный негр появляется в кадре чересчур часто, чтобы фильм можно было воспринимать всерьез. Да и героиня Йовович никуда не делась – более того, в неожиданной концовке Аросалурсе она обретает такие способности, какие и не снились мертвым девочкам из телевизора. Мы, конечно, рады за семейную чету Андерсон-Йовович, но господин сценарист явно подыгрывает жене.

Последняя на сегодняшний день часть, Extinction, для любителей RE-игр не представляет ни малейшей ценности. Уж очень абсурден постапокалиптический мир, где по земле бегают зомби, немногие выжившие прибывают к караванам бронированных грузовиков и лелеют слабую надежду на спасение, а руководство Umbrella, отсиживаясь в бункерах, продолжает вести свои безумные разработки. Да и в целом мало что можно сказать о фильме, кульминацией которого является нападение на караван кровожадных ворон, а одного из главных персонажей зовут К-Март (это магазин такой – представьте себе, что в каком-нибудь отечественном фильме имя героини было бы «М-Видео»). Нас осчастливят и четвертой картиной, но надеяться на нее особо не стоит. И, наконец, есть недавно вышедший Degeneration, который Игорь Сонин уже успел разнести в пух и прах в «СИ» №275. Несомненно, все его претензии были бы обоснованы, окажись Degeneration просто полнометражным фильмом, но вот не учитывает мой коллега, что «Вырождение» – фансервис. Где «неприятные герои» стопроцентно каноничны и соответствуют тем ролям, что отводились им в играх: Клэр нянчится с детьми, а Леон – непоколебимый супергеронт-евнух. Где «унылый и предсказуемый сюжет» на голову выше того, что мы видели в первой трилогии RE, которую, к слову, фанаты превозносят до небес. Где даже акценты расставлены так же, как в RE2: вначале – куча зомби, затем – созданный G-вирусом здоровенный монстр. Как ни крути, ничего ближе Degeneration к RE-играм не найти.



Вверху: Resident Evil Code: Veronica X (GC; 2003)

Посередине: Resident Evil (GC; 2002)

Слева: Resident Evil 3: Nemesis (PS one; 1999)

Дальнейшие выпуски RE разрабатывались под присмотром, но без непосредственного участия Миками: он вплотную занялся P.N.03, одним из «капкомовской пятёрки» мегаэсклюзивов для GameCube. Провал «продукта номер три» (а заодно и неудовлетворительные продажи красивой, но чрезмерно архаичной нулевой части RE) стал роковым для романа Сарсот и приставки Nintendo. Миками тихонько убрали с поста главы четвертой студии, Dead Phoenix отменили, а оставшиеся игры – killer7 Гоити Суды и Viewtiful Joe неугомонного Камии – портировали на PS2. Остался лишь Resident Evil 4, за верность которого «кубу» Миками ручался головой.

И как раз с четвертым «резидентом» дела обстояли совсем не весело. Разработка затянулась, фанаты, привыкшие к едва ли не ежегодным релизам номерных частей, не знали, какую величать четвертой. То ею становилась Survivor, то Code: Veronica. А особо въедливые энтузиасты, расположив релизы хронологически, вывели, что Code: Veronica – на самом деле пятая часть!

Тем временем в Сарсот кипела работа, предлагались и отвергались новые и новые концепции. Первая версия RE 4 (не считая, конечно, той, что превратилась в Devil May Cry) противопоставляла герою каких-то туманных созданий (очевидно, сказалось влияние набравшего популярность сериала Silent Hill), а одной из локаций игры был воздушный корабль. После показа на TGS 2002 о «туманной» версии больше никто и не слышал. На E3 2003 Миками со словами: «не описайтесь!» показал публике совсем другую RE – мрачную, с призраками, живыми куклами и прочими паранормаль-

ными явлениями. В этой версии появились и гранаты, и обзор из-за плеча героя, и лазерный прицел, и фонарик, и QTE – но чертовщина в концепцию сериала не вписывалась, и разработке не было суждено увидеть свет. Эту не дошедшую до геймеров часть в фанатских кругах нынче величают Resident Evil 3.5.

В итоге Миками опять сел в режиссерское кресло и вновь начал с чистого листа. В мусорную корзину отправились живые мертвецы и корпорация Umbrella. Ушли в отставку герои-паралитики и неповоротливые враги. Вымученно-мрачный сюжет с бесконечными самоповторами сменился нарочито абсурдной и пронизанной самоиронией историей. Все основополагающие элементы геймплея остались на месте – но каждый из них был модернизирован. Статичные ракурсы – неизбежное зло, появившееся из-за технических ограничений середины 90-х, – больше не требовались. Камера заняла позицию за плечом героя и навеки перестала быть главным врагом игрока. Обрел свободу и прицел – автонаводка отправилась в утиль, а лазерная указка подсказывала, куда полетит пуля. Палить по время бега герою так и не дали – это не только реверанс в сторону предыдущих частей, но и очень важный момент, отличающий RE 4 от шутеров. При этом наш подконтрольный персонаж наконец-то дееспособен – он легко преодолевает преграды, пинает оглушенных врагов, использует предметы интерьера для самозащиты. Заматерели и противники – они больше не полусонные зомби, а вооруженные люди, готовые дать герою-одиночке достойный отпор. Геймплей обрел невиданную динамику во мно-

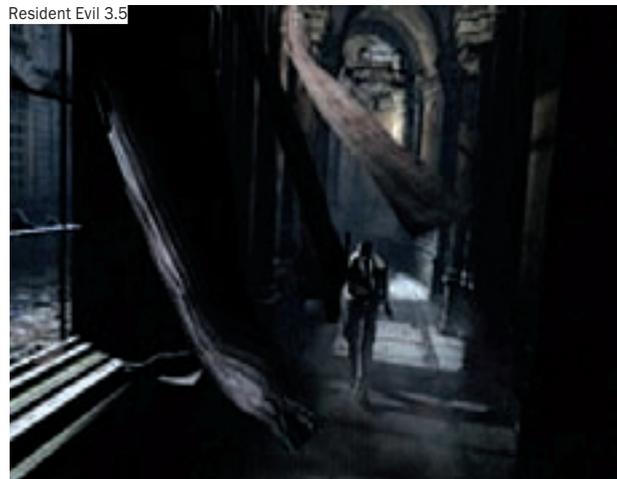
RE-тип

Под конец жизненного цикла PlayStation у разработчиков наконец появилась возможность реализовать первоначальную концепцию Resident Evil – создать полностью трехмерную игру с видом от первого лица. Жаль только, что результаты переноса ужастика в лоно FPS оказались плачевными. Хотя Resident Evil: Survivor доставлял оригинальный сюжет без отсылок к Ракун-сити, весь bestiary (то есть все модельки монстров) переключал напрямую из RE 2, а геймплей нагонял тоску. Авторы шутера по мотивам Code Veronica действовали еще наглее – воспользовавшись тем, что декорации оригинала были трехмерными, позаимствовали вдобавок и их, сделав свое творение еще более неиграбельным, нежели Survivor). В Resident Evil: Dead Aim были воплощены оригинальные задумки – но они не спасли новинку. Лучшим же тиром по мотивам RE оказался не FPS, а рельсовый шутер The Umbrella Chronicles, перенесший в 3D знакомые места из 0, 1 и 3 частей и пересказавший большую часть истории сериала устами главного антагониста, Альберта Вескера.

Resident Evil 3.5



Resident Evil 3.5



«...УЧЕННЫЕ СОЗДАЛИ СТРАШНОЕ БИОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ. ВИРУС ВРАЖДЫ. ВОТ ОН, МИРНО ДРЕМЛЕТ В ЛИЛОВОМ ШАРЕ И ЖДЕТ МОМЕНТА, ЧТОБЫ ВЫРВАТЬСЯ НА СВОБОДУ».

КИР БУЛЫЧЕВ, «ЛИЛОВЫЙ ШАР»



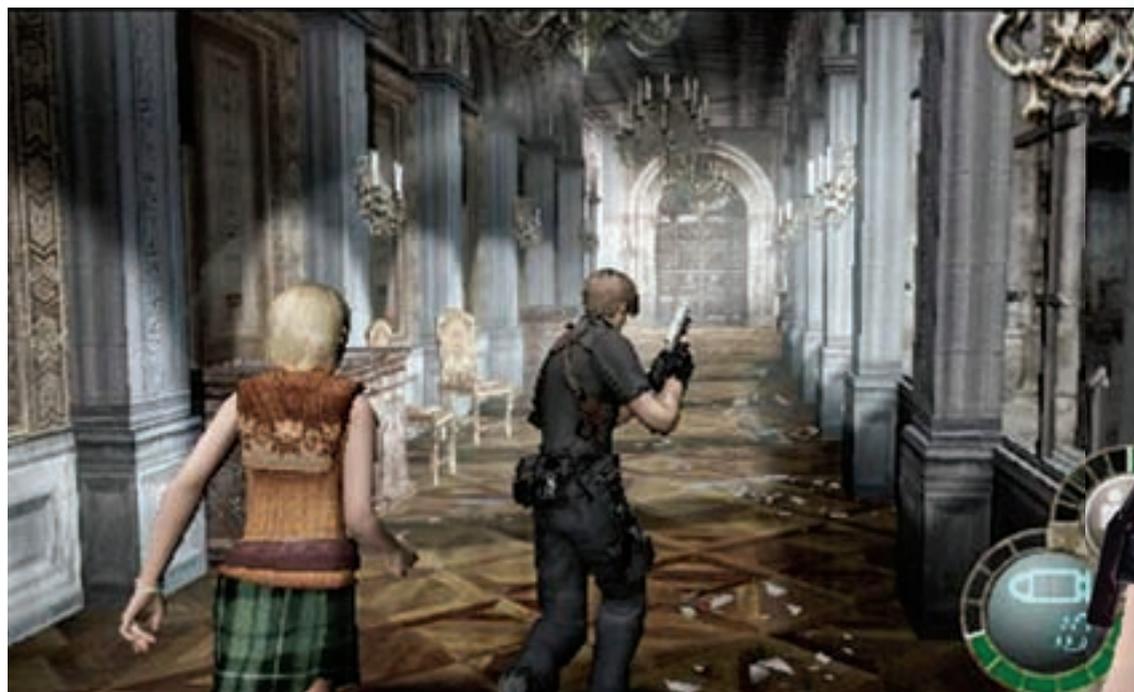
P.N.03 (GC, 2003)

RE-комендации

Несмотря ни на что, Миками все же сделал GameCube главной платформой для любителей RE. И именно Wii, наследницу «куба», мы советуем приобрести тем, кто хочет ознакомиться с сериалом-родоначальником survival horror. Ведь на ней, помимо всех «кубовских» частей, можно поиграть и в лучшую версию RE4, и в The Umbrella Chronicles – пожалуй, самый «сюжетный» выпуск саги о вирусах. Предупреждение для желающих изучить сериал в номерном порядке выпусков: нулевая часть создавалась на базе многих других (да и сложность у нее не для новичков), так что начинать с нее никоим образом не стоит. Рекомендуемый рецепт прохождения таков: RE-римейк (он, к слову, уже перевыпущен на Wii в Японии, но неизвестно, будет ли английская версия), RE 2, RE 3, Code Veronica X, RE 0 (тоже вышел в Японии на Wii), The Umbrella Chronicles, RE 4 Wii edition. После завершения последней достаточно посмотреть фильм Resident Evil: Degeneration – и можно считать себя готовым к пятой части!

Слева: Resident Evil 4 (GC; 2005)

RESIDENT EVIL: ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ВИРУСОЛОГИЯ



гом благодаря тому, что сократилась роль головоломок. Предметы, необходимые для дальнейшего развития событий, теперь преимущественно находятся сами собой, а почти все, что отвлекает от прохождения, является опциональным. Напоследок стоит упомянуть колоссальное разнообразие ситуаций, в которые попадает герой, и незаурядную продолжительность приключений.

И публика это не могла не оценить. Бесчисленные титулы «Игра года», колоссальный успех в прессе и высочайшие продажи – от Resident Evil 4 в восторге были все... Кроме того самого костяка фанатов, что радовался армаде клонов первой части со статичной камерой и чудовищным управлением. Да что там – можно с уверенностью сказать, что эти фанаты с радостью проглотили бы и отвергнутую самими разработчиками RE 1.5, не обнаружив никакой разницы, как не заметили они и смены режиссера в RE 2! Впрочем, неудивительно: большинство этих людей познакомилось с любимой трилогией в подростковом воз-

расте – и запомнили ее на всю жизнь как образцовый хоррор.

В заключение вспомним, как Миками заявлял, что если RE 4 выйдет на какой-то консоли, кроме GameCube, он себе голову отрежет. Сарсом не впервой плевать на трепетное отношение разработчиков к своим произведениям и даже на то, что одни люди гораздо талантливей других (так, Devil May Cry 2, которую делал не Камия и его команда, провалилась). Сарсом жалуется не ценные кадры, а прибыль – и выпускает Resident Evil 4 на популярной консоли, на PS2. Ей нет дела до позора, обрушившегося на бедного Миками.

Теперь отец Resident Evil сотрудничает с Platinum Games и наотрез отказывается даже играть в RE 5 – мол, она его только расстроит. И говорит, что если пятой части и не стыдно походить на четвертую, то шестая должна вновь радикально сменить избранный сериалом курс. Интересно, найдется ли в Сарсом смельчак, готовый повторить финт, проделанный Миками с RE 4? **СИ**

RE-онлайн

Две части Resident Evil Online (точнее, Outbreak) уже претендуют на право считаться каноническими «резидентами». Правда, толку от них мало – ведь они не сюжетом впечатляли, а возможностью онлайн-кооперативного прохождения. Хотя и с ним-то не все ладно: обе игры унаследовали набившие оскомину недостатки сериала, вывести PS2 в Сеть удавалось далеко не каждому (а в случае с первой частью это оказывалось бесполезно – в Европе у нее не было онлайн-режима и вовсе), а после того как первый всплеск интереса угас, напарника в Интернете приходилось разыскивать днем с огнем. В итоге обе части Outbreak остались любопытным экспериментом, но не более. Сарсом прекратила поддержку этих выпусков в конце 2007-го, так что знакомиться с ними сейчас уже поздно.

Duke Nukem:

негламурный блондин на тропе войны



ТЕКСТ

Андрей Окушко

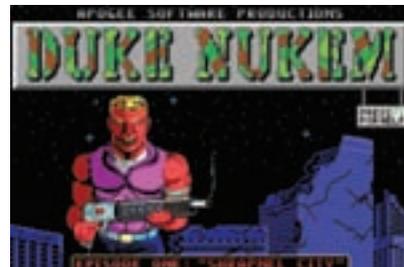
Могим ли героям шутеров суждено было стать легендами и заслужить место на Аллее Славы? Сможете назвать хотя бы пятерых действительно харизматичных и запоминающихся персонажей? Бьемся об заклад, что в число номинантов однозначно попадет наш сегодняшний герой, имя которому Дюк Ньюкем. Но что мы знаем об этом негламурном блондине, изничтожающем врагов рода человеческого одной левой ногой, любящем грудастых девиц и грубоватые шутки?

Дюк антипротонный

Как обычно, начиналось все в незапамятные времена, о которых старики любят говорить, что небо тогда было голубее, трава – зеленее, а игры – лучше. В 1987 году на рынке появилась молодая компания Apogee Software и сразу же заявила о себе, сначала выпустив приключенческий экшн Kingdom of Kroz (читаем название королевства задом

наперед и понимаем, что пародистами они были уже тогда), а затем взявшись помогать независимым разработчикам в издании игр по shareware-модели (когда один эпизод из, скажем, трех распространяется бесплатно, а остальные – уже за денежки). «Шаровары» пользовались успехом у пользователей – кто же откажется от возможности сначала попробовать, и только потом отдавать свои кровные? Впрочем, углубляться в обсуждение преимуществ тех или иных моделей распространения не будем, это тема для отдельной статьи. Вернемся к нашим разработчикам.

У истоков Apogee стоял Скотт Миллер, но уже через четыре года к нему присоединился Джордж Бруссард (ставший совладельцем). А в июле 1991-го получил свидетельство о рождении тот, о ком сегодня зашла речь – на свет появился платформер Duke Nukem. Конечно, тогда он был еще совсем маленький (легко помещался на дискетку), но уже весьма голосистый – почти два года игра держалась в десятке лучших shareware-игр по



Наш герой еще в младенчестве ухитрился дважды поменять имя. Сначала его прозвали, как и положено настоящему спасителю мира, Duke Nukem. Но позже Apogee с ужасом обнаружила, что точно так же окрестили злодея в мультфильме Captain Planet. Экстренное совещание комсостава постановило: имя сменить и сделать вид, что так и было с самого начала. И стал парень не Duke Nukem'ом, а Duke Nukem'ом. К счастью, чуть позже выяснилось, что позывные «Duke Nukem» не зарегистрированы, и уже во второй части игры все вернулось на круги своя.

НАЗОВЕТЕ ХОТЯ БЫ ПЯТЕРЫХ ХАРИЗМАТИЧНЫХ И ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ? БЬЕМСЯ ОБ ЗАКЛАД, ЧТО В ЧИСЛО НОМИНАНТОВ ПОПАДЕТ ДЮК НЮКЕМ.

продажам (результат для того времени просто невероятный!). И хотя заслуги товарища Ньюкема в этом были не столь велики (по-настоящему сам герой как личность проявит себя только в трехмерном мире), узнать в малыше будущего многократного спасителя планеты при желании можно.

Как и принято в жанре, особого разнообразия от сюжета ждать не стоило. Сошедший с ума доктор Протон наклепал армию «техноботов» и собрался быстренько поработать мир. Спецслужбы и армия, само собой, оказались бессильны, но на их счастье неподалеку болтался герой-одиночка по имени Дюк Ньюкем. Парню предложили поработать на благо Родины, и он тут же отправился в Лос-Анджелес, принявший на себя первый удар психа-ученого. Правда, псих-то он псих, но дураком «яйцеголовый» точно не был, при первом же удобном случае он смылся на Луну, а потом и в будущее. Но добро, как водится, оказалось сильнее, догнало зло и жестоко запидало его армейскими ботинками.

Платформеров в те времена хватало, так что игре надо было порадовать геймера чем-то особенным. И медиатором, который зацепил чувствительные струнки в тысячах душ, стала интерактивность мира. Мы не просто бежали слева направо (или справа налево – структура уровней была довольно заковыристой), убивая врагов: герой мог расстреливать разные предметы, например камеры слежения (за них, кстати, в конце уровня давались дополнительные очки), обыскивал ящики и доставал из них всяческие полезные бонусы (если не нарывался на ловушки, конечно). И каждый компонент занимал ровнехонько столько, чтобы не заслонять собой остальные. Такой коктейль обеспечил успех игры и заставил Арогее задуматься о продолжении.

Дюк похищенный

Итак, только-только родившись, Дюк успел прославиться. Девушки вешались ему на шею, репортеры наперебой рвались «к телу», пытаясь взять у героя интервью, а пришельцы... Стоп. Какие пришельцы? Да самые обыкновенные инопланетные захватчики,

которым не сиделось дома и хотелось на кого-нибудь напасть. Целью агрессии вражины выбрали матушку-Землю, а так как наблюдали за ней некоторое время, то рассудили, что спасти планету в непредвиденной ситуации сможет только Дюк. Исходная посылка была верной, неверным оказался вывод. Пришельцы решили, что похищенный герой выдаст им (не по своей воле, конечно) все слабые стороны землян, а после поспособствует захвату планеты. Это ж надо было до такого додуматься...

Так вот, ничего не подозревавший Дюк Ньюкем спокойно давал интервью на шоу Опры, рассказывая о недавно вышедшей автобиографии с подзаголовком «Почему я настолько крут?» (скромностью герой никогда не страдал). Надо ли говорить, как героя разозлило похищение в момент купания в лучах славы? Горько, горько пожалели «слизняки» о своей тихой домашней жизни. Но сделанного не воротишь – Дюк взялся за оружие, и остановит его лишь смерть последнего врага.

Duke Nukem II продолжила традиции первой части. Это по-прежнему был платформер, мы вновь бежали слева направо и сносили все на своем пути – количество действия на кв. см экрана оказалось просто непревзойденным (учитывая, что и мониторчики тогда были поменьше). По пути Дюк собирал разнообразные бонусы (например, кристаллический шар, за который давалось 10 тысяч очков и в пять раз больше, если принести его в нужное место), получив пулю, лечился, хлебнув пивка (простите, газировки) или скушав индейку (поймав ее живьем, можно было прибавить себе одно очко жизни, а поджарив выстрелом – целых два). А еще имелся забавный мини-квест по поиску букв из слова «NUKEM» (собрав их в неправильном порядке, вы получали меньше очков). Из оружия (здесь предлагали уже не один, а четыре типа «пушек») интереснее всего смотрелся огнемёт: направив струю вниз (в первой части, кстати, стрелять вверх/вниз не разрешали), вы могли взлететь туда, куда иначе никак не доберетесь. Впрочем, при желании нетрудно было пройти игру и со стартовым вооружением, не



Приглядитесь — перед Дюком, под паучком лежат те самые очки — Duke Nukem Danger Shades™. Пока еще они не заняли свое место на геройском носу.



В Duke Nukem II многое было не так, как в обычных платформерах — так лечебный бонус-индейка убежал от героя, робопачки буквально повисали на Дюке, кусая его, а встретив удава, можно было продолжить свой путь... в его желудке.

Про Дюка не зря говорят «вооружен до зубов». Эту фразу следует понимать не только в переносном, но и в прямом смысле. В Duke Nukem II, когда герой собрался сбежать от пришельцев, то использовал заряд взрывчатки, спрятанный в зубе. Впрочем, это было лишь начало, весь свой арсенал парень продемонстрировал в Duke Nukem 3D.



подбирая всякие там высокотехнологичные лазеры или ракетные установки.

А еще Дюк научился новым трюкам (вроде лазанья по канату), графика же сменилась с EGA на VGA, что стало заметным шагом вперед. Впрочем, время 2D уже прошло, на горизонте маячили трехмерные шутеры. Еще до релиза Duke Nukem II Арогее задумалась, держаться ли за старину или попытаться совершить рывок в будущее, рискнув и поставив на 3D...

Дюк трехмерный

Ответ был дан однозначный – идти вперед. Подвиг на это успех Wolfenstein 3D от id Software, издателем которой являлась как раз Арогее (позже две конторы рассорились). Но перед прыжком в будущее отцы-основатели решили сделать эффектный жест, демонстрирующий желание двигаться к трехмерности: было объявлено о создании спецподразделения 3D Realms по разработке 3D-игр. Возглавил его уже упоминавшийся Джордж Бруссард, а Скотт Миллер стал вице-президентом. Впрочем, мало названия, для успеха требовался настоящий специалист, способный сделать движок с нуля. Каковой и нашелся в лице Кена Сильвермана.

Заинтересовался Кен программированием еще будучи подростком, и чем дальше, тем больше увлекался этим занятием. А прослышав про успехи Wolfenstein 3D, попытался создать собственный движок. Получившуюся демку Сильверман отправил в ряд компаний, и самое лучшее предложение получил от Арогее (было это в 1993 году).

Два года спустя при непосредственном участии Сильвермана завершилось создание Build Engine (впоследствии использованного в Blood, Redneck Rampage, Shadow Warrior), а уже в январе 1996 г. появилась shareware-версия Duke Nukem 3D. Появилась и снова сорвала банк – геймеры не могли дождаться весеннего релиза полной версии (тем более что самое вкусное, вроде оригинальных видов оружия, ждало именно там).

Причем вышедший в том же году Quake если и не отодвинулся на второй план, то массовой игрой сразу стать не смог. Дело в том, что шло творение id Software без тормозов лишь на топовых конфигурациях, тогда как для Duke Nukem 3D «железо» не было преградой – благодаря использованию технологии порталов, скорость работы игры зависела лишь от числа окружающих вас объектов. Впрочем, скорость оказалась

Наблюдая за приключениями Дюка в первых двух частях, сотрудники 3D Realms пришли к выводу, что его образ не закончен, нужна какая-то броская деталь. И решение было найдено – солнцезащитные очки! Так что с появлением Duke Nukem 3D представить себе героя без столь важного атрибута уже немислимо. А ведь когда-то Дюк ходил без очков и, наверное, очень печалился из-за этого.

В 1996 Г. ПОЯВИЛАСЬ SHAREWARE-ВЕРСИЯ DUKE NUKEM 3D И СНОВА СОРВАЛА БАНК – ГЕЙМЕРЫ НЕ МОГЛИ ДОЖДАТЬСЯ ВЕСЕННЕГО РЕЛИЗА ПОЛНОЙ ВЕРСИИ.

вовсе не единственным достоинством нового трехмерного шутера.

Да-да, теперь это был не платформер, а полноценный шутер. Нам предоставлялась свобода передвижения с использованием двух, а кое-где даже трех измерений (чем тогда могли похвастаться в основном авиасимуляторы). А уж по части оружия фантазия разработчиков разыгралась на полную катушку. Нет, в Duke Nukem 3D были стандартные пистолет, дробовик, базука, но все не шло ни в какое сравнение с такой замечательнейшей штуковиной, как уменьшитель (shrink ray). Сделать врага маленьким и раздавить его ногой – какой еще шутер в середине 90-х мог предложить подобное? Да что там, даже сейчас, когда игры, казалось бы, ушли далеко вперед, многие ли студии способны отказаться от стереотипов при формировании арсенала? И это притом, что делаются нынешние шутеры огромными коллективами, тогда как ядро команды, создавшей Duke Nukem 3D (по словам дизайнера уровня Ричарда «Levelord» Грея), насчитывало всего 6-7 человек! Правда, «великолепная семерка» постоянно взаимодействовала, делилась творческими идеями. Быть может, это стало еще одним секретом успеха.

Результат порой поражал. Возьмем тот же уменьшитель, он ведь мог действовать не только на врагов. Стоило Дюку попасть под «обстрел» из этого оружия, как он становился малюсеньким и лишался возможности использовать «пушки». «Плохо», – скажете вы? «Не всегда», – ответим мы. При помощи shrink ray удавалось попасть в другие локации через маленькие проходы. Была в этом своя прелесть, но крылась и опасность – стоило не рассчитать время и увеличиться там, где Дюк (парень сам по себе немалкий) не помещался, пиши пропало.

И пусть повествование не блистало оригинальностью, снова эксплуатируя тему борьбы с пришельцами, атакующими Лос-Анджелес (бедный, бедный город, сколько же всего в нем порушил этот гадкий Нюкем). Но кому в шутере нужен сюжет? Зато враги получились – просто загляденье. Одни только pig cops чего стоили – мутировавшие в двуногих разумных свиней полицейские с надписью LARD на форме, отличавшейся от обычной для местных копов LAPD (Los Angeles Police Department, «Полиция Лос-Анджелеса») всего одной черточкой. Но благодаря тому, что слово «lard» в английском имеет значение «свиное сало», аббревиатура приобрела совершенно новый смысл, а учитывая, что и слово pig иногда используется как ругательство по отношению к защитникам порядка, карикатура получилась весьма обидная. Подобных гэгов, разнообразных «пасхальных яиц» и просто секретов на уровнях оказалась тьма-тьмущая. И не было для геймера большего счастья, чем взахлеб рассказывать другу, как

он вчера, в очередной раз проходя Duke Nukem 3D, нашел что-то новенькое, такое, чего прежде еще никто не видел (или не понял). Конечно, добиться подобного эффекта оказалось непросто. Как рассказал нам Ричард Грей, обычно один человек подавал идею, второй развивал ее, а третий шлифовал. И тогда рождалась очередная шутка-шедевр.

Масла в огонь подливал и сам Дюк, неустанно отпуская комментарии как относительно окружающей действительности, так и в адрес игрока. Впрочем, к теме юмора и геройских шуточек мы еще вернемся.

Итог потрясал – Duke Nukem 3D, как и его предшественники-платформеры, без проблем проторил себе дорожку в мир и занял достойное место в сердцах сотен тысяч поклонников. Игра настолько всем* понравилась (и так хорошо продавалась), что уже в конце 1996 года вышла улучшенная версия, Atomic Edition (в нее вошли оригинал и Plutonium Pak с четвертым эпизодом). Само собой, делали ее по принципу «то же, только больше и лучше». В результате свинокопы, к примеру, научились ездить на танках, а в руки геймеров попало еще несколько пушек, включая замораживатель-freezethrower (рецепт применения прост – заморозил, пнул ногой, вот и нету великана).

А еще Duke Nukem 3D сделали более интерактивной. По телефону можно было позвонить, из кассы – забрать деньги, в пинбол – сыграть, практически все объекты – разрушить. Впрочем, те самые камеры наблюдения, которые мы так охотно расстреливали в платформерах, взрывать стоило не всегда – теперь они на самом деле транслировали картинку. Стекла и экраны разлетались от выстрелов, машины и огнетушители взрывались, а туалет использовался по прямому назначению – и все это вызвало восторг. Тем более что у конкурентов-то обычно не было ничего подобного, а значит, Duke Nukem 3D выбил в тире еще несколько очков, приплюсовав их к итоговому счету. А довершал разгром оппонентов действительно классно сделанный мультиплеер.

Конечно, по графике Duke Nukem 3D не дотягивал до Quake, – монстры и объекты оставались спрайтовыми, а не полигональными. Да и взглянув вверх, вы замечали, что изображение искажалось. Но все это отходило на второй план – ведь благодаря целостности мира, его атмосфере, сформированной сочетанием всего вышеперечисленного, игра завоевала сердца геймеров. Не зря Ричард Грей говорит, что для создателей имел значение в первую очередь fun factor, им хотелось доставить публике удовольствие. И хотя на проработку этого самого fun factor уходило всего 20% времени (по словам того же Levelord'a), но в геймплее его важность была не меньше 80%. Это – новый ошеломляющий успех Дюка и еще долго не смолкавшие вопли завистливых конкурентов.



Возможно, в чем-то движок Duke Nukem и отставал от Quake, зато в игре были честно отражающие нашего героя зеркала. Глянешь в такое – и невольно хочется повторить вслед за Дюком: «Хорош, чертяка!»



Невероятно, но факт – попав в трехмерный мир, Дюк научился пинать врага сразу двумя ногами, да еще и на бегу! Чак Норрис, инспектор Текила, умрите от зависти!

* ...кроме, конечно, защитников нравственности, утверждавших, что в игре насчитываются бонусные очки за убийство проституток. На самом деле никаких бонусов за подобные дела не было; наоборот, застрелив труженицу стрип-бара, Дюк навлек на себя гнев врагов, а зараженные алиенами девушки сами просили Дюка убить их, чтобы избавиться от мучений. Хорошо хоть, лос-анджелесские полицейские не обиделись на свинокопов.



Дюк Манхэттенский

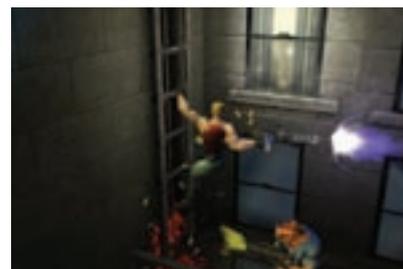
Изначально предполагалось, что следующей полноценной игрой «про Дюка» станет Duke Nukem Forever (но о ней поговорим отдельно). Увы, 3D Realms раскопала где-то кота, которому не больно, когда его таскают за хвост, и как потянет... Так Duke Nukem Forever заслужила малопочетное звание «самого известного долгостроя в истории индустрии». Шли годы, ничего не менялось (консольные «Дюки» и всяческие сборки карт не в счет). К счастью, спасение пришло оттуда, откуда не ждали – со стороны Sunstorm Interactive, прежде занимавшейся в основном достаточно специфическими играми (есть среди вас фанаты серий Deer Hunter или Airport Tusooop?). Справедливости ради заметим, что студия также создала ряд мини-дополнений к Duke Nukem 3D (например Duke Nuclear Winter, где на орехи доставалось злобному Санта-Клаусу и присным его).

Но в Duke Nukem: Manhattan Project компания Sunstorm решила, что называется, «вернуться к истокам», сделав платформер. Правда, возвращение в прошлое стало лишь частичным – трехмерность никуда не делась (еще бы, на дворе стоял 2002 год), к тому же остались и фирменный юмор, и интерактивность. Уровни (всего в игре две дюжины)

вышли разнообразными (мы бегали по улицам и спускались под землю, перемещались по крышам и демонстрировали чудеса ловкости в условиях пониженной гравитации). Что интересно, вовсе не обязательно к финишу вела одна и только одна дорога.

История вполне совпадала с общей направленностью прошлых Duke Nukem'ов – очередной безумец понастроил коварных планов, правда начал их воплощать не в Лос-Анджелесе, а в Нью-Йорке. Впрочем, это не помешало нашим старым знакомым свинокопам заглянуть на вечеринку и снова повстречаться с Дюком. «Радость» мутантов была просто невероятной – кто же мог ожидать, что и на другом краю Америки им не будет покоя?

Как и положено в подобных играх, присутствовали бонусы и боссы, битвы с которыми вышли захватывающими и напряженными. А из всего арсенала однозначным фаворитом по «дюковости» был GLOPP Ray, возвращающий крыс или свиней-мутантов в первоначальное состояние (лозунгом оружия стало «преврати врага в таракана и раздави его как... таракана!»). Что ж, геймерам, соскучившимся по герою, было чему порадоваться. Тем более что Дюк продолжал хохмить, частенько выдавая фразы, быстро попадающие в цитатники Интернета.



Пока Sunstorm готовила Manhattan Project, поклонники Дюка не сидели сложа руки и старательно дополняли прошлую игру про своего кумира – Duke Nukem 3D. В глобальной Сети можно легко отыскать несколько разработок (например High Resolution Pack или EDuke32), позволяющих улучшить качество графики (повысить разрешение, добавить шейдеры и прочие современные фокусы). Ну а про наборы фанатских карт и модификаций и говорить не приходится – этого добра качать не перекачать!



Дюк харизматичный

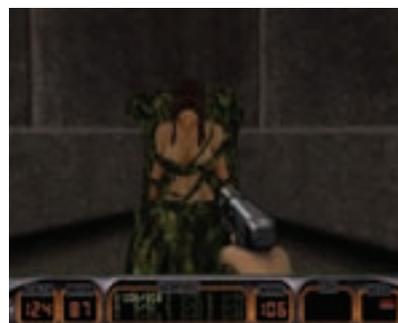
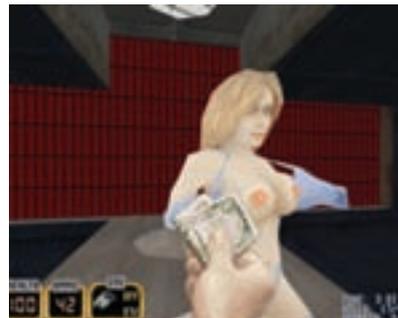
Ни для кого не секрет, что получись у 3D Realms обычный супергерой, массово клонируемый в шутерах, Duke Nukem не добился бы такой популярности. К счастью, создатели постарались на славу, подарив Дюку не только харизматичную внешность, но и полноценный характер. Дайте этому парню шанс, и он тут же отпинает врагов так, что тем мало не покажется. А потом припечатает их метким словом (но эту «музыку» неприятели уже не услышат).

Да, Дюк тщеславен. «Я крут!» — заявляет он. И ему веришь, ведь сколько наглых пришельцев ни выбежит из-за угла, мы знаем — справиться с ними для нашего героя не составит труда. Храбрец любит комментировать свои действия: «Готов!» — восклицает он, и ничуть не грешит против истины. А чтобы нам было совсем весело, разработчики поразбрасывали по уровням всякие easter eggs. Например, вы можете повстречать Индиану Джонса (мертвого, само собой). Естественно, что и этот факт наш острослов не обойдет вниманием.

При этом некоторые фразочки и «пасхальные яйца» балансируют на грани дозволенного. Ничего не поделаешь, Дюк грубоват и любит указывать другим на их недостатки. Возьмите хотя бы фразу: «That's one doomed space marine!» («еще один морпех-неудачник!»), которая не просто намекала на Doom, но и произносилась, когда

вам попадался труп этого самого морпеха. Id Software спала и видела, как бы уговорить 3D Realms вымарать эту реплику. Куда там, создатели Нюкема напрочь отказались менять что-нибудь в характере своего подопечного. Подопечного, ничуть не стесняющегося положить кого-нибудь крепким словом (услышать от него «Suck it down!» или «Holy shit!» можно в любую минуту). Еще больше очарования всему этому придает голос американского актера Джона Сент-Джона (кстати, роль Дюка, пожалуй, принесла больше всего «очков славы» в его копилку). Наш совет — если вы пока не слышали его, ни в коем случае не берите «русефекацию», испортите себе все удовольствие!

А еще при первом удобном случае товарищ Нюкем обязательно спасет попавшуюся на глаза полубнаженную красотку. Без грудастых блондинок и брюнеток жизнь Дюка просто невозможно представить, да и пришельцы падки на них неимоверно. «На всех не хватит!» — авторитетно заявляет герой, быстро показывает желающим, где раки зимуют, а особенно упорных обещает замочить в сортире (в крайнем случае раздавить сапогом) и конфискует красавицу «для личного пользования». Девушки ничуть не против такого поворота дел — они вешаются на Дюка с криками: «Я твоя!» и готовы ради нашего мамо на все. Идиллия, по-другому и не скажешь.



Фразочки и шуточки, отпускаемые Дюком, получили специальное название — дюкизмы. Герой всегда был краток и точен, говорил по существу, будто ножом резал. «Ready for action!», «Cool!», «Much better!» — услышав эти (да и многие другие) реплики, геймер понимал: все сказано к месту и по делу. В Manhattan Project наш супермен комментировал даже собственную гибель (небольшую подборку посмертных дюкизмов можно найти на YouTube по ключевой фразе «Manhattan project bad checkpoint»). Чтобы достичь подобной четкости, разработчикам пришлось немало потрудиться, но результат того стоил. Правда, увы, не все восклицания были оригинальными творениями авторов игры — Брюс Кэмпбелл, исполнитель главной роли в фильме «Армия тьмы», прямо уличил команду создателей Duke Nukem 3D в том, что они увели его коронные фразы из этого культового комедийного ужастика.





Дюк консольный

Успех Дюка на персональных компьютерах не мог не заинтересовать консольные фирмы. В ноябре 1997 года появился Duke Nukem 64 (на Nintendo 64) от Eurocom и GT Interactive. В порте Duke Nukem 3D на приставку обновили набор оружия (они украли freezethrower!), эпизоды слили в единую кампанию, боссов поменяли местами, музыку частично вырезали. Но и это было еще не все – в игру ввели цензуру! Никакого тебе стрип-бара, никаких обнаженных девиц, все чистенько, стерильненько, аккуратненько и как-то по-детски. Почистили Дюку и лексикон, и даже новые «пасхальные яйца» (вроде встречи с Ганнибалом Лектером или Терминатором) не спасали. Впрочем, супергерой, он и на Nintendo 64 супергерой, даже в урезанном виде игра стала достаточно популярной. Хотя полноценный порт Duke Nukem 3D на Sega Saturn смотрелся явно получше.

А вот вышедшая в декабре 1997 года Duke Nukem: Total Meltdown для PlayStation вызвала нарекания за ужасающую графику (к свинокопам приближаться не стоило) и управление. Но шесть свеженьких уровней и, конечно же, дюкизмы перевесили все недостатки, хотя хитом Total Meltdown так и не стала. В 1998 году была предпринята вторая попытка завоевать PlayStation: появилась Duke Nukem: Time to Kill. Впрочем, относить ли эту игру к «каноничным», большой вопрос – она (не считая вида от третьего лица) отличалась большим уклоном в сторону приключенческого жанра и напоминала скорее Tomb Raider, чем Duke Nukem 3D. И хотя путешествия Дюка по различным эпохам были сделаны интересно, шутки-прибаутки

никуда не делись, а игра добилась признания, все-таки чего-то в ней не хватало. Как нам кажется, стрельбы – ну не привыкли мы видеть Дюка действующим «в стиле Лары».

Заметив, что для успеха вовсе не обязателен вид от первого лица, по стопам Time to Kill пошла Duke Nukem: Zero Hour (снова для Nintendo 64). Создав TPS, использовав идею путешествий во времени и разбавив все это головоломками (значительно более легкими, чем в предыдущей части), Eurocom сотворила неплохую игру. Тем более выбор оружия получился достойным, а уровни – интересными. Единственное, что вызывало нарекания у геймеров, так это сложность многих карт вкупе с невозможностью сохраняться на уровнях. Но ради Дюка стоило смириться со столь мелкими неудобствами.

Новый удар PlayStation, Duke Nukem: Land of the Babes, казалось, должен был нокаутировать конкурентов. Еще бы, один подзаголовок чего стоил. Из-за первого варианта – Planet of the Babes – 3D Realms и издатель GT Interactive чуть не попали под суд: продюсеры фильма Planet of the Apes, «Планета обезьян», посчитали, что между двумя названиями слишком много общего, и заставили разработчиков переименовать игру. Увы, Land of the Babes получилась скучноватой – уровни не блистали, графика ужасала, да и атмосфера оказалась уже не той (зато любителям женских форм было на что поглазеть). Как подсказывают наши читатели, игра прославилась тем, что именно в ней в многопользовательском режиме был использован термин «вид от второго лица» (2nd person view), за-



КАК СЛОЖИТСЯ СУДЬБА ДЮКА КОНСОЛЬНОГО? В МАССЕ СВОЕЙ ПРИСТАВОЧНЫЕ ВАРИАНТЫ ТАК И НЕ ДОТЯНУЛИ ДО ПОПУЛЯРНОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ.

В Интернете можно, помимо всего прочего, разыскать и хронологию мира Дюка, составленную в GT Interactive, сотрудники которой приложили руку к изданию проектов про Ньюкема на консолях. Составлена хронология с юмором, там попадаются перлы в стиле «Святой Ньюкус – христианский мученик. В 150 г. н. э. был брошен на арену на растерзание львам и сожрал их». Или вот еще: «Дюкко да Ньюкко. Итальянский исследователь, в 1412 году еще до Колумба приплыл в Америку, но так увлекся охотой на бизонов, что забыл сообщить о своем открытии миру». Но завершается все понятно как: «1996 г. Дюк Ньюкем. Последний и величайший из Ньюкемов».



долго до того, как Клифф Блэжински показал героя «сверху по пояс» в Gears of War.

После «Страны телок» создатели консольных «Дюков» сделали перерыв (Duke Nukem: D-Day для PlayStation 2 так и не вышла). Впрочем, Duke Nukem 3D в прошлом году появилась на XBLA, а уже в нынешнем мы ждем Duke Nukem Trilogy для Nintendo DS и PSP. Правда, на портативных устройствах это не первые Нюкемы – за последнее десятилетие с лишком наш герой посетил и мобильные телефоны, и Game Boy, и Pocket PC.

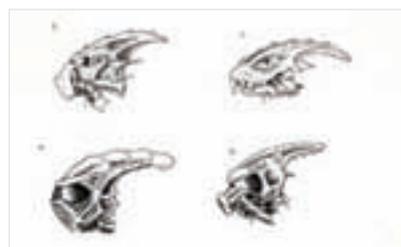
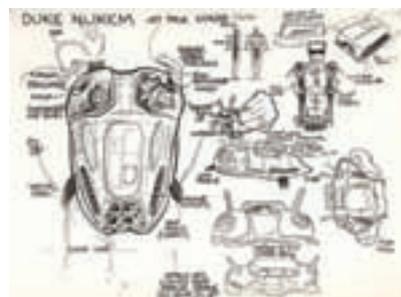
Как сложится дальнейшая судьба Дюка консольного? Время покажет, но в массе своей приставочные варианты нашего героя так и не дотянули до популярности компьютерных.

Дюк величайший

Вот так и текут рядовые будни харизматичного героя видеоигр. Проснулся с утра, не стал чистить зубы (а то еще заденешь взрывоопасную пломбу), разогнал мешающих завтраку пришельцев, спас планету и десяток-другой девочек, дал пяток интервью – и все по новой.

И хотя годы идут, конкурентов у Дюка, как у харизматичного героя, немного. Конечно, есть

Лара Крофт с ее выдающимися (во всех смыслах) достоинствами, но это все-таки женский персонаж, к тому же работающий в другом жанре (впрочем, фанаты уже успели похулиганить на тему встречи Нюкема и расхитительницы гробниц). Скажем, Гордон Фримен слишком неразговорчив, чтобы достичь славы Дюка. Есть и некоторые другие (например, Мэтт Хазард из нашего раздела рецензий – явная пародия на желтоволосого друга доступных девчонок, даром что лысый). Но всем им (в особенности безликим морпехам и прочей солдатне) лучше отойти в сторонку, когда на сцену поднимается он – натуральный и совсем даже не гламурный блондин. Герой, при виде которого девушки от избытка чувств падают в обморок, а роботы, пришельцы, мутанты и прочие злыдни сразу начинают протискиваться к выходу, почесывая больные места, которых уже касался кованый сапог Нюкема. Жаль, что очередного появления Дюка на экранах мониторов ждать еще долго – Duke Nukem Forever находится в разработке больше десяти лет, и когда будет перерезана ленточка на стройке, непонятно. Но мы верим, что этот радостный день настанет, и ждем тебя, Дюк. Заглядывай к нам почаще! **СИ**



**ХОТЯ ГОДЫ ИДУТ,
КОНКУРЕНТОВ У ДЮКА
НЕМНОГО, И ВСЕМ ИМ
ЛУЧШЕ ОТОЙТИ В СТО-
РОНКУ, КОГДА НА СЦЕ-
НУ ПОДНИМАЕТСЯ ОН.**





Duke Nukem Forever: игра навсегда?



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Сокрушительный, колоссальный, невероятный успех очередной части приключений настоящего супергероя Дюка Нюкема, золотые горы и очередная порция славы, эйфория и горящие глаза сотрудников – разве этого недостаточно, чтобы взяться за продолжение? Чтобы сделать, наконец, «шутер всех времен и народов», установить в Парижской палате мер и весов под колпаком в вакууме тот самый эталон, на который все будут равняться, но воссоздать его не получится, как ни старайся. Чтобы нанести сокрушительный удар конкурентам, раз и навсегда утвердив главенство 3D Realms в жанре. Чтобы...

Таких «чтобы» было не счесть, но пока судьба «идеального шутера» не сложилась. Вместо триумфального возвращения героя – куча «побочных ответвлений». Вместо игры-мечты – почти двенадцатилетнее ожидание. Вместо победоносного наступления – насмешки геймеров и прессы. Пожалуй, Duke Nukem Forever и всю историю с его разработкой будут вспоминать еще лет пятьдесят точно. Давайте же и мы пройдемся путями-дорожками 3D Realms и взглянем на этапы создания игры от начала и до наших дней.

ПОЖАЛУЙ, DUKE NUKEM FOREVER И ВСЮ ИСТОРИЮ С ЕГО РАЗРАБОТКОЙ БУДУТ ВСПОМИНАТЬ ЕЩЕ ЛЕТ ПЯТЬДЕСЯТ ТОЧНО.

В списке оружия планировались как всякие там пистолеты с гранатометами, так и классические мины-ловушки, уменьшитель и замораживатель. Также разработчики упоминали о возможном включении в арсенал Дюка бензопилы. А еще ожидался щит, принимающий на себя часть урона. Что же касается реактивного ранца – Бруссард как-то обмолвился, что он попадет где-то в сингле и обязательно будет в мультиплеере. Так что уж точно полетаем. Если, конечно, игра когда-нибудь увидит свет...



Дебют. Quake II как старт

По слухам, первые наброски грядущей игры о Дюке Ньюкеме сделаны на рубеже 1996-1997 гг. Впрочем, концепция тогда еще не была окончательно определена, рассматривались варианты возвращения к платформерам (только в 3D, наподобие Manhattan Project), либо изменения жанра на шутер от третьего лица, но обе идеи отклонили. Лишь к весне 1997 года 3D Realms определилась – новому FPS быть, и 27 апреля состоялся официальный анонс.

Duke Nukem Forever («Дюк Ньюкем навсегда», созвучность «forever» с «four» также намекает на номер игры в сериале) была призвана стать столь же недостижимой планкой, как рекорды Сергея Бубки, которые, к слову, уже полтора десятка лет никто не может побить. В Duke Nukem 3D интерактивность уже была на высоте, но в Forever нам клятвенно пообещали взаимодействие практически с любым предметом. Интернет взорвался от восторга – тысячи фанатов принялись смаковать отдельные фразы, пока еще скупо падавшие из уст разработчиков. Впрочем, к осени доставка информации наладилась, не в последнюю очередь благодаря журналу PC Gamer, опубликовавшему ряд материалов и даже первые скриншоты из игры.

Правда, как выяснилось позже, картинка оказалась фальшивками. Дело в том, что полноценный доступ ко всем ресурсам движка Quake II, выбранного для Duke Nukem Forever, 3D Realms получила только в конце 1997 года (до этого шли в основном эксперименты с кодом первой Quake). Хотя это не помешало студии назвать датой релиза середину 1998 года. Не поверить разработчикам, до этого никогда

не подводившим геймеров, было просто невозможно.

Сюжет вертелся вокруг доктора Протона, нашего старого знакомого из самой первой Duke Nukem. Злодей захватил «Зону 51» (секретную базу, где спецслужбы США исследовали попавших к ним в руки инопланетян и летающие тарелки), связался с пришельцами и заключил с ними «пакт Молотова-Риббентропа» о разделе сфер влияния на Земле. Видимо, договаривающиеся стороны забыли, что Дюк не раз обламывал рога, отрывал головы и футболил глаза «повелителей, которых сапогами попирают из вселенной»...

Собственно, Ньюкему предлагалось заняться любимым делом – навешать подзатыльников неумелым захватчикам (всяким там зомби-зараженцам, традиционным мутант-свинокопам и разнообразным пришельцам) и спасти десяток-другой почти полностью обнаженных девиц. Дюкизмы, богатый выбор оружия, интерактивность и рейтинг «Mature» прилагались. А еще герою обещали широчайший выбор ездящей, летающей и плавающей техники, разумеется, также увешанной разнокалиберными стволами. В общем, из-под пера 3D Realms должна была выйти не игра, а сказка. А чтобы подогреть интерес, в начале 1998 года с Threshold Entertainment заключили соглашение о съемках фильма про Дюка. Правда, дальше планов дело не пошло, и затея с кинокартиной провалилась.

Пришел май 1998 года, а с ним и выставка E3, куда команда привезла впечатляющий видеоролик из Duke Nukem Forever. Казалось, еще немного, еще чуть-чуть, и мы увидим гениальное творение 3D Realms. И тут грянул гром...



Слева: Портрет вернувшегося в Forever доктора Протона дошел до нас в разрешении, немногим превышающем размер его физиономии в оригинальном EGA-шном Duke Nukem.



Слева: Хитрый ленивый старикашка по имени Гас должен был стать «комическим помощником» Дюка.



К 2003 году все фигуранты дела были уже «на взводе», и стало ясно, что история с бесконечными сдвигами релиза волнует не только геймеров. Так, исполнительный директор Take-Two Джеффри Лапину пару раз высказал свои пожелания по поводу даты выхода игры. В ответ Бруссард взвился и язвительно порекомендовал Лапину «заткнуться» (перевод вольный, в реальности была сказана фраза-дюкизм: «Shut The F*ck Up»). Take-Two все стерпела, но не забыла. Сладкая месть осуществилась в 2006-м, когда издатель изменил условия сделки с 3D Realms и снизил обещанную разработчикам после релиза сумму с \$6 млн до \$4.25 млн. Но пообещал бонус в полмиллиона за релиз 31 декабря 2006 года. Джордж отреагировал фразой в стиле: «Не нужны нам ваши подачки», – заметив, что «какие-то там 500 тысяч» не заставят его выпустить игру раньше срока.



Миттельшпиль. А Unreal – лучше!

Летом 1998 года было заявлено о переходе на Unreal Engine. Официальная причина – новый движок способен дать игре больше в плане интерактивности. И хотя руководитель разработчиков Джордж Бруссард продолжал излучать оптимизм, в душах геймеров поселились первые, пока робкие и почти незаметные ростки сомнения. Еще бы, разве можно было поверить в то, что смена движка практически не скажется на дате релиза, максимум отодвинет ее на несколько недель? Впрочем, с математикой у 3D Realms не ладилось: если к середине 1998-го прибавить месяц-полтора, новая дата «1999» не получалась никак.

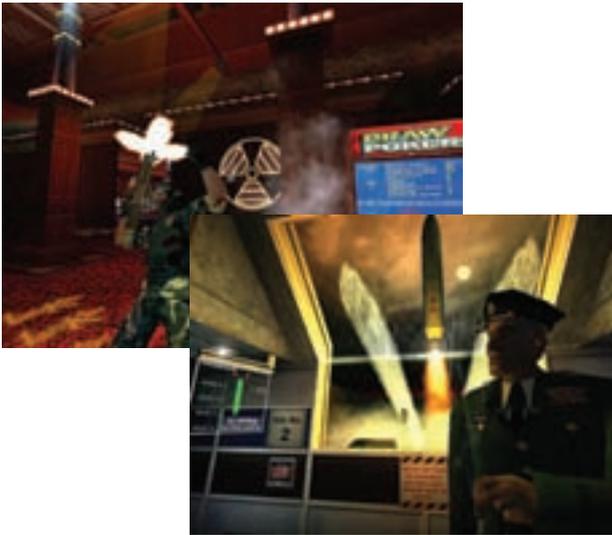
Скептики, как это часто бывает, оказались правы. Переход на новую программную базу заставил разработку вернуться едва ли не к стартовой позиции. Летом 1999-го движок решили еще улучшить, обновив версию Unreal Engine. А чтобы геймеры не слишком волнова-

лись, их попотчевали скриншотами (а заодно и обещаниями сделать в будущем несколько качественных аддонов). Но эта маленькая рюмочка коньяка не смогла облагородить боченок самогона – релиз сдвинулся на 2000 год.

Впрочем, и дальше все шло как-то тихо и незаметно. Нет, иногда появлялись новости (например, что у большинства видов оружия будет альтернативный режим стрельбы), периодически мы слышали заверения в духе «разработка идет, игра вот-вот поступит в продажу», но подтверждений этому все не было и не было. А в декабре права на издание Duke Nukem Forever перешли от GT Interactive к Gathering of Developers. Год завершился утешительными словами: «ждите релиза в 2001».

Пришел май 2001 года, а с ним новая E3, на которую наконец-то привезли второй трейлер. Дюк бегал по Лас-Вегасу и окрестностям (в списке локаций планировались казино, «Зона 51» и дамба Гувера), гонял на машине, глиссере и муле, стрелял из автомата, дроб-

СТУДИЯ НАЗВАЛА ДАТОЙ РЕЛИЗА СЕРЕДИНУ 1998 ГОДА. НЕ ПОВЕРИТЬ РАЗРАБОТЧИКАМ, ДО ЭТОГО НИКОГДА НЕ ПОДВОДИВШИМ ГЕЙМЕРОВ, БЫЛО ПРОСТО НЕВОЗМОЖНО.



вика, снайперской винтовки, уменьшителя... Инопланетяне и жалкие людишки-предатели (а также зараженные с щупальцами, торчащими из шеи, похожие на гангос из Resident Evil 4) отправлялись в мир иной пачками, рядовые граждане, гражданки с большими, кроме шуток, глазами и высокопоставленные офицеры просили у героя помощи, и тот никому не отказывал. На уровне оказалась и интерактивность – стекла разбивались, автоматы с едой выдавали бутерброды, можно было срезаться в пинбол, выломать дверь, а врага – буквально порвать на части могучими руками. В общем, трейлер воплощал в себе все то, чего ждали от Duke Nukem Forever. Оставалась маленькая деталь: услышать от 3D Realms точную дату релиза и торжественное обещание ее не переносить. Но...

Но в августе у игры появился новый издатель – Take-Two Interactive (кстати, вы знаете,

что права на релиз «Дюка» стоят \$12 млн?). И дело почему-то снова застопорилось – в октябре Бруссард сказал, что проблемы с AI заставляют отсрочить выход, а в 2002-м 3D Realms уволила ряд сотрудников и решила перелопатить проект (позже Джордж даже утверждал, что настоящая разработка началась именно тогда, а прежде было так, баловство одно). В итоге почти весь сделанный до этого дизайн уровней пошел насмарку.

Создатели решили перейти на Unreal Engine 2.0 с поддержкой пиксельных шейдеров, HDR-освещения и карт нормалей. При этом было заявлено, что от оригинального движка в игре осталось не так и много – сетевой код, редактор уровней UnrealEd да язык скриптов UnrealScript (а также физический движок Karma). Все остальное 3D Realms сделала собственными руками. Вот только нам от этого легче не становилось, сколько ж можно ждать?

Эндшпиль? От Карма к Мефон

Очередная новость про Duke Nukem Forever взорвала Сеть 9 сентября 2004 года: разработчики снова сменили движок, вернувшись к сотрудничеству с id Software и выбрав Doom 3 Engine. Бруссард опроверг ее – как оказалось, на самом деле авторы решили «подтянуть физику», и вместо пакета Karma, пристегнутого к Unreal Engine, выбрали творение шведской фирмы Meqon. Впрочем, окончательный (?) выбор движка не приблизил дату рождения «Дюка навсегда». Так как зарплату сотрудникам студия платила из собственных денег, а не из кармана издателя, повлиять на Бруссарда и компанию оказалось невозможно.

Приближалась E3 2005, и поползли слухи, что Duke Nukem Forever покажут на выставке вместе с Prey. Увы, не сбылось. Впрочем, это не помешало Бруссарду еще почти через год опять заявить, что «игра скоро выйдет» (в слово «скоро» Джордж явно вкладывает какой-то особый смысл, непонятный никому

другому). К этому времени в проекте, похоже, начали разочаровываться не только геймеры. В конце лета 2006-го студию покинул ряд ключевых сотрудников. Официальные лица утверждали, что все просто отлично, а работники уволились по собственному желанию в точном соответствии с планом развития. Чтобы доказать серьезность своих намерений, в 2007 году студия опубликовала несколько скриншотов и даже сделала тизер. Редкие кадры, якобы демонстрирующие кусочки геймплея, вызвали у фанатов лишь раздражение, хотелось узреть нечто более весомое. Демку, например, 3D Realms заявила: демоверсия появится (хе-хе) перед релизом, и в качестве отвлекающего маневра отрапортовала, что над проектом трудится композитор Джереми Соул*.

В сентябре 2008 года, когда вышла Duke Nukem 3D для XBLA, 3D Realms торжественно поклялась, что следующей ее игрой станет Duke Nukem Forever. Вот только без даты релиза от таких посулов нам ни жарко, ни холодно.

Когда Скотта Миллера спросили, почему Duke Nukem Forever не поехал на E3 2008, хотя до этого говорилось о дате релиза «2008», как о весьма вероятной, он ответил, что «сейчас E3 – неподходящее место для демонстрации игр». Все бы ничего, да впечатление подпортило появившееся вскорости объявление о найме дизайнеров уровней и программистов с подтекстом о работе в коллективе создателей Duke Nukem Forever. И стало ясно – релиз-2008 нереален. Да и на 2009-й особо надеяться тоже не стоит...



* Джереми Соул (Jeremy Soule) — известный игровой композитор, автор музыки для таких проектов, как Total Annihilation, Star Wars: Knights of the Old Republic и The Elder Scrolls: Oblivion, ныне работающий над звуковой дорожкой российского аквашутера U-Wars. Для 3D Realms Джереми написал саундтрек Prey.



Разбор партии. Когда будет готова?

На вопрос, когда же выйдет Duke Nukem Forever, создатели не раз отвечали: «When it's done». Толстокожести Бруссарда может позавидовать любой носорог – пронять его невозможно практически ничем. Вспомните, сколько фанаты издевались над названием игры, заменяя «Forever» на «Never» (никогда), «IfEver» («если когда-нибудь») и прочие, не менее обидные варианты. Известный сайт Wired News неоднократно вручал игре награду Vaporware, выдаваемую самым известным долгостроем. Правда, в 2004 году редакция портала учредила специальный «почетный знак» «Vaporware Lifetime

Achievement Award», одарила им авторов, после чего заявила, что больше в список номинантов «Дюк навсегда» не попадет, хватит. Но фанаты настояли на своем, и, начиная с 2006-го непрестижнейший приз снова и снова уходит в руки команды Бруссарда.

Есть и другие примеры, которые можно считать изощренным издевательством над разработчиками. Но, положив руку на сердце, ответьте мне, неужели 3D Realms не заслужила этого? Неужели обязательно было заставлять нас ждать двенадцать лет, постоянно кормя несбыточными обещаниями? Неужели так трудно самоорганизоваться, навести порядок в коллективе и не просто взяться за дело, но и довести его до конца?



В прошлом году Скотт Миллер признался, что в задержках релиза высока доля вины руководства компании. К примеру, в 1997 году студия пыталась одновременно делать сразу три топовых проекта, но не потянула, и два из них были заморожены, правда, героиня одного из них, Bombshell (на иллюстрации), появится в Forever в качестве NPC. А в результате драгоценное время было потрачено впустую. Команда разработчиков расширилась, но порядка становилось все меньше и меньше, а старая схема, когда маленькая группа единомышленников работала сообща, коллеги словом и делом постоянно помогали друг другу, в большом коллективе оказалась неэффективной. На задержку выхода повлияло и желание поднять интерактивность до невероятного уровня, тогда как движки не всегда могли это сдюжить. В итоге приходилось переделывать игру заново, теряя еще несколько лет. Честно говоря, читая все это, начинаешь думать, что 3D Realms не хватает умелого менеджера (да простит нас Джордж Бруссард). Но не нам судить разработчиков, приговор им (рано или поздно) вынесут геймеры и госпожа История.

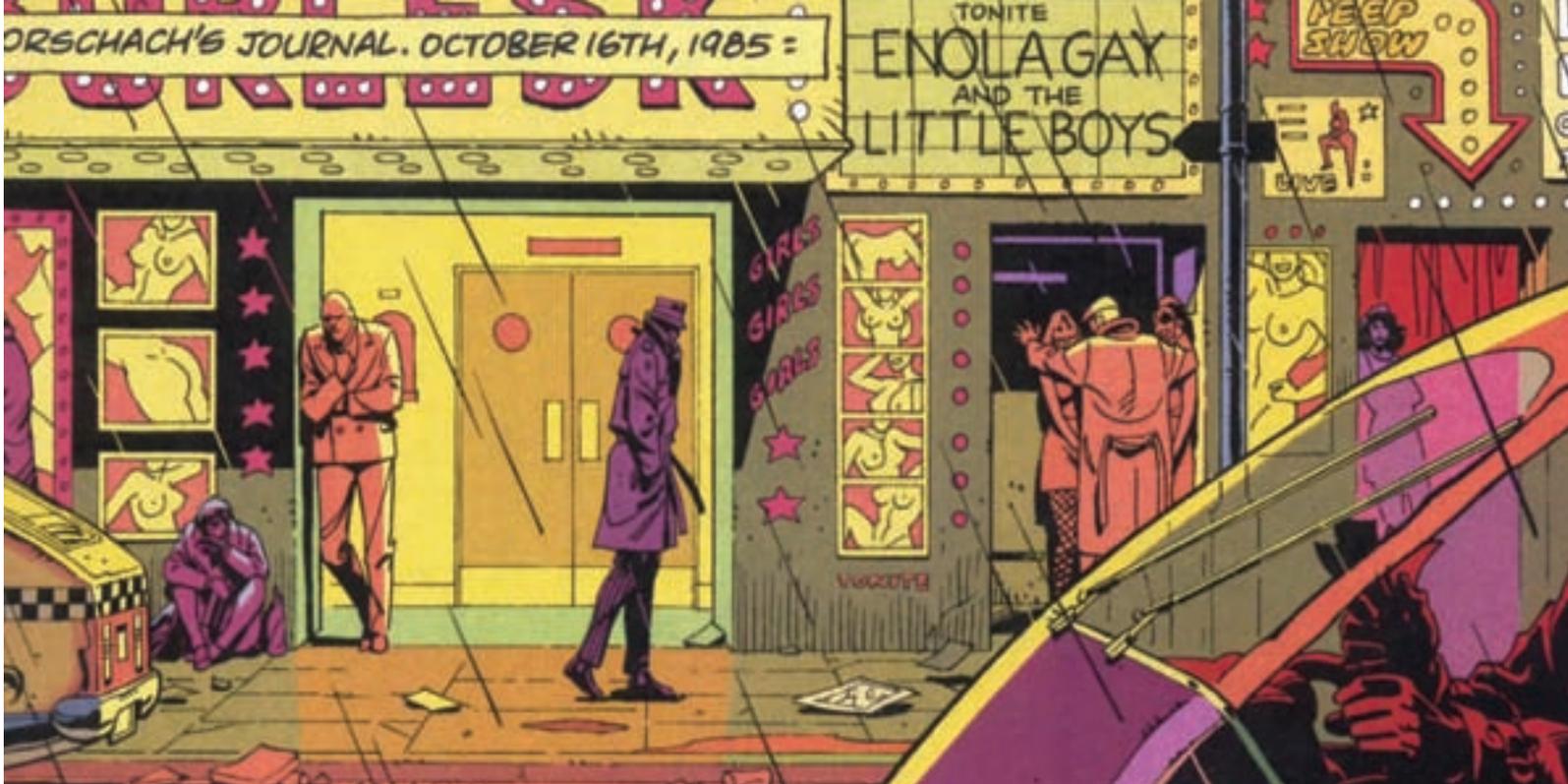


Долгострой не навсегда?

Да, Duke Nukem Forever – не единственный долгострой в истории индустрии. И Prey, и Half-Life 2, и Team Fortress 2 были в разработке не год и не два. При этом многие из них, несмотря на долгое ожидание, публика встретила благосклонно, а значит, для Дюка еще не все потеряно. Пусть только создатели закончат свои шараянья от движка к движку, от идеи к идее, определяют цель, задействуют все средства и порвут-таки финишную ленточку. А уж за всенародной любовью дело не станет, Дюк – он ведь такой, он умеет понравиться **вам** и каждому. Дайте ему лишь один шанс. Только дайте, наконец! **СИ**

НЕУЖЕЛИ ОБЯЗАТЕЛЬНО БЫЛО ЗАСТАВЛЯТЬ НАС ЖДАТЬ ДВЕНАДЦАТЬ ЛЕТ, ПОСТОЯННО КОРМЯ НЕСБЫТОЧНЫМИ ОБЕЩАНИЯМИ?





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Хранители мозга

Ожидая, пока диск с Resident Evil 5 вернется от рецензента в редакцию, а оттуда уже попадет ко мне, успел сходить на «Хранителей». Мозг выдержал испытание.

Что меня обычно бесит в кино, да и любых других художественных произведениях, так это финал. Почти всегда ровное, логичное, умное повествование внезапно заканчивается тем, что автор достает из тайных уголков подсознания какую-нибудь идеалистичную чушь и навязывает ее зрителям, читателям, геймерам. Чаще всего выходит happy end со свадьбой и тортом, иногда все умирают, но суть остается прежней – с большим трудом созданный мир рушат, чтобы вдолбить в голову собственное видение смысла жизни, ответы на вопросы бытия и все такое прочее. Я совсем не против того, чтобы автор влетал в повествование какие-то собственные мысли – они вполне могут стать его частью и даже начать жить собственной жизнью. Но, как ни странно, даже творец мира должен играть по правилам и не злоупотреблять своим положением. Считаешь, что принцип меньшего зла не работает, – спасибо за информацию, считай так и дальше. Хочешь убить всех людей? Ну-ну, мы тебе искренне сочувствуем. Только, пожалуйста, убивай где-нибудь у себя дома, а не на экране. Идеалистичный финал обычно нравится тогда, когда совпадает с собственным видением мира, но... наслаждаться этим как-то мелко.

Так вот, в «Хранителях» все происходит так, как должно быть на самом деле. Заданы сеттинг и интрига, декорации расставлены. Мастерски, надо сказать. А дальше актеры действуют, будто им можно все – ну, как в жизни. Как в игре, где нет скриптов, и каждый юнит управляется собственным AI. Это создает волшебное ощущение того, что, с одной стороны, никогда не знаешь, как поведет себя персонажи и что произойдет через минуту, а с другой – что здесь нет никаких deus ex machina и роялей в кустах, не говоря уже

о политкорректности и отработке госзаказа. И в последний момент волшебным образом исправлять все никто не собирается. Все честно. Смотришь – и понимаешь, что если бы на самом деле было А, то почти наверняка было бы такое же Б, как в фильме. И понимаешь почему.

В фильмах с идеалистичной чушью в финале обычно оказывается, что все предшествующие события ленты произошли только затем, чтобы объяснить, как же это парочка в конце убила всех врагов, а занялась бурным сексом на пляже тропического острова. Здесь ничего такого нет, поэтому «Хранители» просто под завязку набиты самыми разными отвлеченными смыслами и сценами, которые можно изучать бесконечно. Этот мир – он живой, и за ним нужно просто наблюдать, проводя аналогии, задумываясь, находя не ответы, а вопросы, с которыми еще только предстоит разобраться. Ну и, если времени много, можно даже придумать для себя какую-нибудь собственную идеалистичную чушь и даже применять ее в реальной жизни. Собственной. Для себя. Не навязывая другим.

Что характерно, играм эта проблема свойственна меньше, чем кино и литературе. Да, тексты диалогов могут быть косноязычными, а постановка роликов – картонной, но их сценаристы не повязаны по рукам и ногам шаблонными представлениями о том, какое искусство нужно людям, а какое – не очень. В худших случаях разработчики просто не задумываются о логике происходящего, отсюда – и сюжетные дыры в духе Tom Clancy's HAWX. Их творения – подборка мало связанных между собой событий, вроде примитивных графоманских текстов; в таком случае и требовать что-то бессмысленно. Бегаешь, получаешь удовольствие от процесса отстрела монстров, – и ладно. В лучших же случаях

игры допускают множество трактовок – совсем как «Хранители». Таковы RPG цикла Final Fantasy, приключенческие боевики Metal Gear Solid, ужастики Silent Hill. Мозг, привыкший к линейному сюжету с идеалистичным финалом, не может уместить в голове их события, стараясь разложить все по полочкам и привести к единому знаменателю. Вопросы в духе «ну и что же этим хотели сказать разработчики?» – лучшее свидетельство тому, что их работа выдержала испытание наивным прочтением. Будь она плоха, никто бы и не стал задумываться, кто такие Патриоты на самом деле. И если ответ на вопрос не содержится в игре явным образом – тем лучше. К слову, именно поэтому фанаты Metal Gear Solid так огорчились, когда им подсунили Зеро и наномашины в четвертой части. По мифологии цикла, многочисленным трактовкам его событий будто асфальтовым катком прошлись.

Напоследок напомню, что в играх рассказывать историю можно и чисто геймплейными сценами, используя для этого даже дизайн интерьеров и поведение монстров. Есть и такая штука, как альтернативные концовки или же и вовсе freerplay-миры без определенного финала. В некоторых играх – например, в глобальных стратегиях, можно и вовсе придумывать себе задания и вызовы по вкусу. Недавно я вернулся к «Виктории», чтобы попробовать выстроить на базе Португалии великую колониальную державу и нивелировать техническое и промышленное превосходство крупных европейских стран и США тупо за счет количества населения, готового умереть во имя короля. Миллионы китайцев и таджиков, штурмующие столицу канцеровской Германии, – разве ж найдется сценарист в здравом уме, который сумеет подобрать идеалистическое обоснование такого финала?



КЛИКНИ НА ГАЗ!

on-line гонки на www.maxi-racing.ru



**ИГРАЙ
И ВЫИГРЫВАЙ**
СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
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



На полках

Лучшие игры в продаже



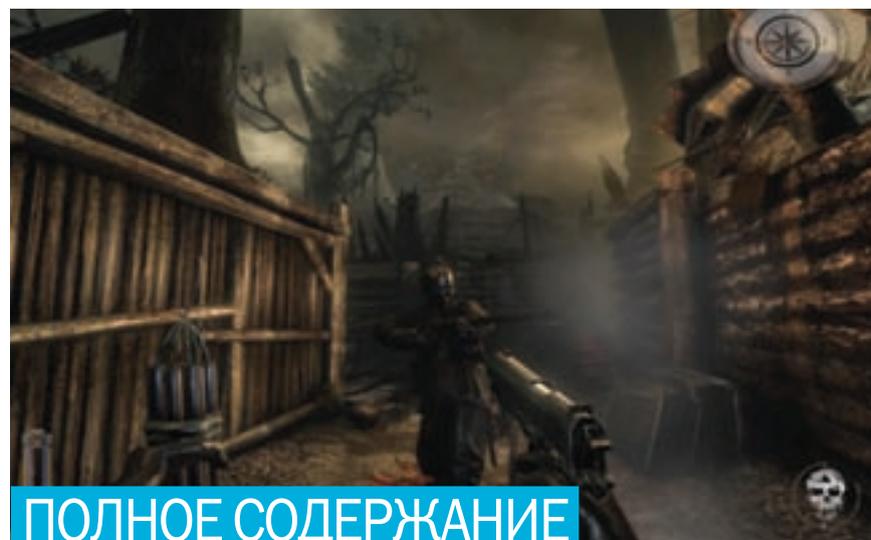
Марина Петрашко

Мы с вами привыкли к определенному устройству видеоигр. Что-то позволяет нам отделять предмет нашей страсти от «подделок» вроде LittleBigPlanet. Этот критерий – иллюзия или константа? Давайте поговорим об этом. Разобраться нам помогут игры, скроенные по лекалам прошлого, например, продолжение легендарных «Гоблинов» и криптоисторическая Eat Lead: The Return of Matt Hazard, устремленная в будущее «интерактивная пьеса» The Path, а также сюжетно крепко привязанный к настоящему, внешне устаревший, но новаторский по сути учебник журналистского ремесла «Репортеры без границ». Традиционные проекты станут точкой отсчета. Что нам ближе: прошлое или будущее? Что больше похоже на игру? И где спрятался Волк?!

«Страна Игр» рекомендует

Empire: Total War (PC)	9.5
strategy.historical	
Guitar Hero: World Tour	9.5
special.rhythm.music	
Resident Evil 5 (Xbox 360, PS3)	9.0
strategy.historical	
Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)	9.0
strategy.real-time.sci-fi	
Street Fighter IV (Xbox 360, PS3, PC)	9.0
fighting.3D	
Эдна и Харви. Взрыв мозга (PC)	9.0
adventure.third-person.2D	
F.E.A.R. 2: Project Origin (PC, Xbox 360, PS3)	8.5
shooter.first-person.modern	
Emerald City Confidential (PC)	8.0
adventure.third-person	
Ninja Blade (Xbox 360)	8.0
action.slasher	
The Chronicles of Spellborn (PC)	8.0
role-playing.MMO.fantasy	

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.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Resident Evil 5 (Xbox 360, PS3)	60
Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)	68
Tom Clancy's HAWX (Xbox 360, PS3)	72
Killzone 2 (мультиплеер) (PS3)	78
Tom Clancy's EndWar (PC, Xbox 360, PS3)	82
Eat Lead: The Return of Matt Hazard (Xbox 360, PS3)	86
Репортеры без границ: Палестина (PC)	90
The House of the Dead: Overkill (Wii)	94
The Path (PC)	96
Gobliins 4 (Xbox 360, PS3, PC)	98
Shaun White Snowboarding (PS3, Xbox 360, PC)	100
Ninja Blade (Xbox 360)	102
NecroVision (PC)	104

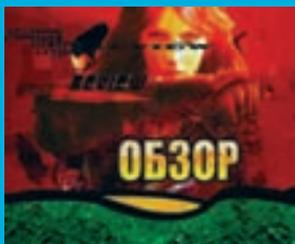
Мини-обзоры

Tom Clancy's EndWar (PSP)	106
Warriors Orochi 2 (PC)	106

Дайджест

Saints Row 2 (PC)	108
Age of Conan: Hyborian Adventures (PC)	108
Mirror's Edge (PC)	108
Prince of Persia (PC)	109
Warhammer Online: Время возмездия (PC)	109
Takeda 3 (PC)	109
Мисс Популярность. Первая любовь (PC)	110
Сердце вечности (PC)	110
Александр Македонский. История завоевания мира. (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

СОДЕРЖАНИЕ



Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

Также в этом месяце

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

(DS, 16 марта 2009 года)

Ставшая сюрпризом для всех новая часть одного из самых необычных JRPG-сериалов сменила традиционную боевую систему на тактическую.

Lux-Pain

(DS, 27 марта 2009 года)

Стильный японский детектив-страшилка, где главному герою предстоит выяснить причину серии таинственных убийств, общаясь с жителями города и спасая их от опасности.

Mana Khemia: Student Alliance

(PSP, PS2, 27 марта 2009 года)

Побочное ответвление не так давно проникшего на Запад сериала Atelier Iris. Главным героем, студент-алхимик, сможет, помимо создания всевозможных вещей, общаться с сокурсниками и профессорами и выполнять множество заданий.

Aliens: Colonial Marines

(PC, Xbox 360, PS3, 27 марта 2009 года)

Командный шутер от первого лица: brave морпехи, как всегда, встретятся в бою с ордами ксеноморфов.

Phineas and Ferb

(DS, 27 марта 2009 года)

Игра по мотивам одноименного диснеевского мультисериала позволит нам строить американские горки и гоночные трассы.

Buzz! Brain of the UK

(PS2, PS3, PSP, 27 марта 2009 года)

Шестнадцатая часть Buzz! наполнена вопросами, ответы на которые дадут разве что коренные жители Великобритании.

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



Resident Evil 5

Удачный мистический шутер от третьего лица. Японцы взяли за основу Resident Evil 4, улучшили графику да добавили кооперативный режим прохождения (co split-screen или через Сеть).

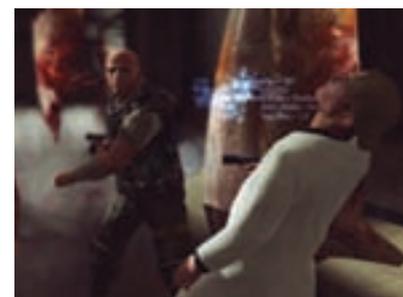
Читайте на странице 60 и смотрите на DVD



Warhammer 40,000: Dawn of War II

Перед нами шедевр, который очень нелегко будет посрамить новомо StarCraft. Игра удалась со всех точек зрения – красивая, антуражная, очень умная.

Читайте на странице 78



Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Один день с настоящей звездой видеоигр. Теперь мы точно знаем, какова жизнь по ту сторону экрана телевизора.

Читайте на странице 86

НА ПОЛКАХ



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Resident Evil 4
2 Dead Rising
3 Silent Hill:
Homecoming

9.0

PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Resident Evil 5



ТЕКСТ

Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter, third-person,
modern
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.residentevil.com
Страна происхождения:
Япония

С

каждым новым релизом Resident Evil все меньше походит на классический survival horror и все больше – на мистический триллер.

А ведь мы помним еще и первую часть, с неудобной фиксированной камерой и зомби, медленно выходящими из-за края экрана. Помним, как в третьей игре приходилось с ножом, пистолетом и двумя патронами улетывать от всевильного Немезиса и жить перебежками от одной печатной машинки (сейвпонта) до другой, ведь чудовище почему-то не заходило в комнаты с ними. Четвертый Resident Evil сделал шаг навстречу шутерам: патроны и оружия стало в избытке, а монстры нападали десятками и превратились в расходный материал. Журналисты на чем свет стоит кляли систему управления, не позволяющую стрелять на ходу. Впрочем, если подумать, именно благодаря такому решению сериал сохранил свое лицо и не превратился в обычный шутер. Понятно, почему зомби замирают в трех метрах от героя и скалят зубы, а тот вынужден разглядывать наступающих гадов перед тем, как открыть огонь: игрок должен нутром ощутить уязвимость подопечного, поверить, что сожрать беднягу могут в любой момент. Если позволить персонажам Resident Evil палить на бегу, геймплей обесценится. Видимо, именно поэтому авторы пятого выпуска не стали менять управление, а с ним сохранили и знакомое поведение зомби, и привычную анимацию, и даже некоторые звуки из прошлой части. Тем не менее, происходящее еще сильнее напоминает шутер, перестрелки стали динамич-

Крис Рэдфилд, ветеран сериала Resident Evil, ведет армейский внедорожник через африканскую саванну и рассуждает о своем призвании. На второй минуте игры он знакомится с напарницей, на третьей – хватает пистолет, на четвертой – убивает первого зомби, на пятой – укладывает уже десяток. Ай да молодчина! Еще ни один выпуск саги не стартовал так быстро.

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Превосходный, отлаженный геймплей, современная графика, забористый сюжет и зрелищные заставки, огромное количество бонусов и секретов, кооперативный режим игры.

НЕДОСТАТКИ Сомнительные решения в управлении персонажем, не совсем адекватный AI напарницы, слишком сильное сходство с Resident Evil 4.

РЕЗЮМЕ Очень удачный мистический шутер от третьего лица. Японцы взяли за основу Resident Evil 4, улучшили графику до стандартов эры High Definition да добавили кооперативный режим прохождения (со split-screen или через Сеть). Самокопирование бросается в глаза, но не зря RE 4 в свое время так хвалили – позаимствованные у нее элементы геймплея неплохо прижились на PS3 и Xbox 360. Пока Capcom делает новые выпуски с такими бюджетами и таким тщанием, сериал останется популярным.

У вас все дома?

К выходу Resident Evil 5 в бесплатном сервисе PlayStation Home компания Capcom опубликовала специальную дополнительную зону – самое начало первого уровня игры. Зона эта не закончена и пребывает, как и весь остальной Home, в длительном бета-тестировании. Поэтому и делать там пока нечего, разве что гулять, глазеть и обсуждать свои достижения в Resident Evil 5, чем сейчас и занято большинство посетителей виртуальной африканской деревни Киджуджу. Чтобы попасть в эту область, нужно на глобальной карте мира выбрать пункт Capcom. На Xbox 360 никакого аналога нет и, по всей видимости, не будет.



нее и зрелищнее. В какой-то момент против тебя выставляют зомби с калашниковыми и повергают в шок сообщением: чтобы спрятаться за укрытие, нажми такие-то кнопки. Бог ты мой, это уже не «Резидент», а какие-то Gears of Evil!

Первый герой боевика

Даже в самом начале игроку нечего и мечтать о такой роскоши, как вжиться в роль Криса Рэдфилда, подготовиться, потренироваться, всплакнуть по Джил Вэлентайн, пройтись по улицам африканских городков... Вернее, пройтись как раз позволяют – сразу после вступительного ролика, причем прогулка занимает не больше двадцати секунд. Затем Крис берет пистолет, быстренько осматривает место проведения богомерзких ритуалов и, глядя на обезглавленный труп животного, демонстрирует работу мысли: «Это обезглавленный труп животного. Но зачем он здесь?» В классических зомби-фильмах встреча с первым живым мертвецом растягивается и на десять, и на пятнадцать минут, но в Resident Evil 5 ни главный герой, ни его напарница Шева даже не удивятся. Крис бесстрастно отрапортовывает по спутниковой связи: «Местные жители настроены враждебно». И тут же геймерам, еще не освоившим (или не вспомнившим нужные клавиши, в случае с ветеранами RE 4) управление, устроит боевое крещение. Те, кто проходил демоверсию, наверняка не забыли этот отрывок: откуда ни возьмись, появляются штук тридцать зомби и босс-палач с топором в полтора человеческих роста. Здравствуй, Крис! Добро пожаловать в боевик!

Создатели Resident Evil 5, вне сомнений, старались не напугать, а впечатлить. Единственный сколько-нибудь страшный босс – самый первый, с которым встречаешься, еще не понимая, что к чему. Ползучая и проворная черная тварь вызывает одновременно страх и отвращение. Но чем дальше, тем веселее: героев ждут зомби на мотоциклах, гигантское подводное чудовище, путешествие по заброшенному храму, весьма продолжительная погоня за главным злодеем и бредовая финальная битва в жерле вулкана (не шутка, и правда в жерле действующего вулкана) с человеком, похожим на жидкого терминатора. Пытаться логически объяснить происходящее – занятие бессмысленное, ибо по всем законам ни один самолет еще в кратер не падал, а из станкового пулемета невозможно промахнуться с десяти метров. Зато сколько красочных сцен! Сделав ставку на зрелищность, разработчики из кожи вон лезут: видеоролики поставлены оригинально и зрелищно, а умопомрачительные драки и перестрелки заставляют вспомнить



Привет продюсеру

Дзюн Такеути (на фото) – новый продюсер сериала Resident Evil и, кажется, главный в Сарсоте по общемировым проектам – то есть, по проектам, ориентированным не только на японскую, но и на западную аудиторию. Дзюн Такеути охотно дает интервью и много рассказывает. По его словам, еще во время работы над Lost Planet ему стало понятно, что нужно заграничному игроку, а Resident Evil 5 команда делала прежде всего «для себя», и уже во вторую очередь – для японских и заморских геймеров. Совсем недавно Такеути представил публике свой будущий проект – Lost Planet 2. Все эти разработки используют один и тот же движок MT Framework, созданный в Сарсоте специально для собственных нужд. Игры на MT Framework легко портировать между Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Так что вполне возможно, однажды мы увидим Resident Evil 5 для персональных компьютеров.



схватку Вампа с Райденом из последнего опуса режиссера Кодзимы. Как и в Resident Evil 4, в пятой части вас время от времени просят прямо по ходу ролика нажимать определенные кнопки и их комбинации, что создает ощущение непосредственного участия в действе. Неудивительно, что при таком раскладе сами испытания становятся интереснее сюжетных перипетий. Тем более, что завязка беззастенчиво шаблонна: злые ученые изобрели новый вирус, и коварный гад хочет заразить человечество, чтобы тем самым его «спасти». Затасканность сюжета осознает даже Крис Рэдфилд, который между делом спрашивает злодея – мол, ты зачем свои идеи из комиксов надергал?

Наука управления

Уже упоминавшееся сходство Resident Evil 5 с предыдущим выпуском бросается в глаза сразу же: стрельба, бег, повороты, прицеливание, удары ножом – все сделано под копирку. Да, графика в разрешении 720p выглядит свежо и современно, модели персонажей проработаны до вен на мускулах, частота кадров стабильно высокая, а зомби, несмотря на старую анимацию, смоделированы под железо нового поколения. Но даже «тест на живучесть» остался тем же: если лазерный прицел пистолета проходит сквозь противника, значит, злыдень уже не опасен и вот-вот испустит дух. Впрочем, совсем уже без поправок и свежих штрихов не обошлось. Например, копание в инвентаре не ставит игру на паузу, а оружие можно развесить на цифровые «стрелочки». В некоторых местах героям позволяют прятаться за укрытия, но эта обновка притянута в игру за уши и толком используется лишь в самом финале кампании. Вместе со старым управлением остались старые недочеты, и самый назойливый из них – бочки с бонусами. Чтобы добраться до их содержимого, нужно: подойти (раз), достать нож (два), посмотреть на бочку (три), разбить ее ножом (четыре) и поднять приз с пола (пять). Это чудовищно, другого слова нет. Пять действий там, где одного более чем достаточно! И ведь таких бочек на пути Криса и Шевы – не одна сотня.

За столь консервативный подход RE 5 можно ругать... а можно и не ругать. Управление не менялось последние четыре года – очень солидный срок по меркам игровой индустрии. Успело воцариться новое поколение консо-



лей, вышел не один десяток хитов, и вопрос – актуально ли сегодня управление в Resident Evil 5? – наверняка станет предметом жарких споров. Мы считаем, что актуально. Оно старо и странно, но сделано настолько грамотно, тщательно и удачно, что ему прощаешь и возраст, и другие грешки. Если убрать возможность стрельбы на ходу из любого другого шутера, он превратится в нечто совершенно неудобоваримое. Но в Resident Evil 5 особенная схема управления – основа геймплея и поэтому себя оправдывает, хотя от более удобного инвентаря и бонусов, которые собираются автоматически, вряд ли бы кто-нибудь отказался.

Если с другом буду я

Огромную роль в пятом выпуске играет мультиплеер (мог ли я представить лет семь назад, что когда-нибудь напишу такое предложение?). Крис Рэдфилд всю сюжетную кампанию проходит вдвоем с помощницей – африканской красавицей Шевой Аломар. Хотя серьезной обузой она не станет, толку от нее все же немного: поведение Шевы (а управляет ею AI) можно задать лишь в самых общих чертах. Какое оружие вы ей дадите, таким она и воспользуется. Быстро выясняется, что красться, экономить патроны, стрелять только в голову, вставать за станковые пулеметы – все это дело мужское. Девушка охотно и вовремя придет на помощь Крису, соберет бесхозные обоймы и медикаменты – как по требованию напарника, так и самостоятельно, но с боеприпасами обращается попросту расточительно. Не худший вариант – оставить Шеву с пистолетом и нагрузить аптечками. С одной стороны, она не потратит драгоценные патроны для другого



Промо-кампания

Resident Evil 5 – игра важная и известная. Демоверсию ее скачали с PlayStation Network и Xbox Live более четырех миллионов раз, да и Сарсот рассчитывает на огромный успех и международное признание. Поэтому и маркетинговая кампания у пятой части была весьма необычная. За несколько месяцев до релиза по адресу <http://kijuju.blogspot.com> появился блог некоего Адама, который якобы живет в деревне Киджужу в Западной Африке и в формате дневника описывает происходящие события. Последняя запись датирована шестым марта, когда в деревню якобы приезжают Крис и Шева. Другой интересный рекламный трюк – это промо-ролики с живыми актерами, в которых человек, похожий на Криса Рэдфилда, получает награду, ходит на свидание, тренируется и пытается жить нормальной жизнью, но все время возвращается мыслями к пережитому... Это «пережитое», само собой, – кадры из игры Resident Evil 5. Экран темнеет, на нем остается лишь англоязычный слоган: **Fear You Can't Forget.** «Ужас, который невозможно забыть».



БЫСТРО ВЫЯСНЯЕТСЯ, ЧТО КРАСТЬСЯ, ЭКОНОМИТЬ ПАТРОНЫ, СТРЕЛЯТЬ ТОЛЬКО В ГОЛОВУ, ВСТАВАТЬ ЗА СТАНКОВЫЕ ПУЛЕМЕТЫ – ДЕЛО МУЖСКОЕ.



оружия, а с другой – всегда спасет Криса от неминуемой гибели.

Ясное дело, такой бестолковый бот в одиночной кампании никому особо не нужен. Функция Шевы в другом. Любую – подчеркиваю, любую главу Resident Evil 5 можно проходить одному или вдвоем с приятелем. Поддерживается и игра через Интернет, и split-screen: нажимаешь Start на втором контроллере, экран тут же делится пополам (горизонтально), и приключения становятся не в пример веселее. Если у вас есть хороший товарищ – не раздумывайте, зовите его в гости. Вместе исследовать закоулки Resident Evil 5 гораздо интереснее, чем в одиночку. И последнее замечание для протокола: соревновательный мультиплеер отсутствует в любом виде, что и логично – при таком управлении, движении и геймплее ни о каком «дефматче» речи идти не может.

Второе дыхание

Завершив сюжетную кампанию (а это займет около десяти часов реального времени), вы смело можете сказать себе: общение с Resident Evil 5 только началось. Победа в «сингле» на среднем уровне сложности позволяет играть за напарницу, становятся доступны альтернативные костюмы – полсатый пиджак для Криса и «золотой купальник» для Шевы. К слову, похожим образом обстояли дела в римейке RE 4 для PS2 и Wii:

Все любят зомби, кроме авторов Resident Evil

Надо сказать, что хотя мы по привычке именуем противников Криса Рэдфилда собирательным термином «зомби», слово это давно устарело и теперь неуместно. Японское название сериала Resident Evil звучит как Biohazard, то есть «Биологическая угроза». Соответственно и наши враги – не зомби, а люди, зараженные и искаленные ужасным вирусом. С одной стороны, некоторые из них сохранили способность думать, говорить и стрелять из автомата калашникова – что явно не под силу даже самым смысленным зомби. С другой – они все медлительны, глуповаты и часто стараются укусить героя за шею. Поэтому мы решили не умничать и оставить старое, привычное слово – «зомби».



пройдя основные миссии за Леона, игрок получал доступ к уровням для его соперницы и помощницы в одном лице, Ады.

Никуда не исчезли рейтинги: если с первого раза вы прошли какую-нибудь секцию на «удовлетворительно», попробуйте переиграть только ее и получить более высокую оценку. Статистические данные RE 5 копипт с меньшим рвением, чем предшественница: легко узнать, сколько часов вы за ней провели, сколько зомби перебили, каким оружием пользовались, велик ли процент хедшотов из дробовика и даже сколько раз вас съел монстр по прозвищу «буй кичва». В разделе Leaderboards предлагается сравнить свои успехи с достижениями других игроков. Наконец, в разделе Library собрана информация для домашнего чтения о мире Resident Evil. Крису Рэдфилду, например, посвящено двадцать семь страниц текста, Шева – тридцать шесть. Здесь же можно пересмотреть открытые заставки (всего в RE 5 их пятьдесят три) и повертеть перед экраном собранные фигурки героев.

И самый интересный бонус: режим The Mercenaries, который пришел из RE 3 и который, по заверениям создателей, в пятую часть добавлять не собирались, в ней все же обнаружился. Доступ к «Наемникам» открывается после того, как вы закончите сюжетную кампанию. Бой здесь идет за очки: герои Resident Evil 5 должны за пару минут уложить побольше зомби и набрать как можно более продолжительное комбо. Получается своеобразная «игра в игре»: в The Mercenaries свои правила, свой геймплей, свои уровни, свои достижения и другой список персонажей (внимание – единственный шанс поиграть за Джилл Валентайн в RE5!). Также у режима своя сетевая доска лидеров, и перепроходить задания позволено до бесконечности – ведь максимальное количество очков не ограничено, по большому счету, ничем. Но самое интересное – это парная игра в The Mercenaries, через split-screen или по Сети. В этом случае герои могут вставать спиной к спине и всячески помогать друг другу, отчего набор доступных тактик расширяется где-то в тысячу раз. И, разумеется, для со-ор предусмотрен собственный рейтинг лидеров. Наверное, лучший дополнительный режим и придумать невозможно. Даже если одиночная кампания когда-нибудь надоест, каждый матч в «Наемниках» всегда будет отличаться от других.

Рассвет живых мертвецов

Долгую жизнь RE 5 обеспечивает еще и интересное решение с инвентарем. Дело в том, что добытые героями оружие и предметы универсальны для всех прохождений. Предположим, вы закончили сюжетную кампанию, собрали и проапгрейдили десяток видов оружия. После финальной заставки они остаются в инвентаре и если вы захотите еще раз переиграть вторую часть третьей главы на высокой сложности, нажитое – в вашем распоряжении. Это решение авторов совершенно оправданно. Благодаря отлаженному, до блеска отполированному, сто раз проверенному геймплею расстреливать зомби в Resident Evil 5 интересно и в четвертый, и в пятый раз. Поиски всех бонусов, охота за трофеями или ачивментами займут вас не на один десяток часов. И даже после этого можно сколько угодно жарить зомби в режиме The Mercenaries в погоне за рекордами, новыми уровнями и персонажами. Кстати, и дополнительные локации, и героев в The Mercenaries открыть очень непросто – гораздо сложнее, чем пройти «сингл». Автор этих строк с первой попытки набрал в первом уровне The Mercenaries около пяти тысяч очков, в то время как мировой рекорд на момент сдачи материала в печать (второй день продаж игры в Японии) составляет сто одиннадцать тысяч очков. И есть все основания полагать, что через неделю после европейского и американского релиза это достижение будет улучшено как минимум в полтора-два раза.

И не только потому, что в Старом и Новом свете наловчились играть в шутеры. Уверен, японцы тоже поднажмут – такова уж Resident Evil 5. Иногда она кажется архаичной, иногда странной, иногда глуповатой, но невозможно не согласиться, что основы геймплея, заложенные еще в Resident Evil 4, по-прежнему выше всех похвал. Есть в ней какое-то непостижимое очарование, необъяснимый японский вирус качества и зрелищности. Десять часов одиночной кампании – лишь разминка перед настоящими приключениями, двухминутные сессии в The Mercenaries растягиваются на часы. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от простой истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим. **СИ**

И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЛОКАЦИИ, И ГЕРОЕВ В THE MERCENARIES ОТКРЫТЬ ОЧЕНЬ НЕПРОСТО – ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ПРОЙТИ «СИНГЛ».



Годы проходят, Крис целится влево



Крис Рэдфилд, 2005 год. Это самый первый и, очевидно, нарисованный в графическом редакторе «скриншот» Resident Evil 5.



Крис Рэдфилд, 2007 год. Костюм – совершенно другой. Видимо, с этого времени Крис стал агентом крупной военизированной организации.



Крис Рэдфилд, 2009 год. Изменения почти незаметны: улучшились текстуры, заметнее стала щетина на лице, обновлен дизайн мини-рации на левом плече.

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

Реклама



Nintendo Wii

14500 р.



PlayStation 2 Slim

4890 р.



Xbox 360 Pro (60 Gb)

11990 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 (40Gb)

14200 р.



Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

7800 р.

■ Принимаем заказы через
Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
в день заказа

■ Огромный выбор
компьютерных и видеоигр



Resistance 2
(PAL)
2220 р.



Little Big Planet
(PAL)
2460 р.



Naruto Ultimate
Ninja Storm (US)
2220 р.



Motorstorm 2
Pacific Rift (PAL)
2160 р.



Mortal Kombat vs.
DC Universe (PAL)
2400 р.



Prince of Persia
(PAL)
2460 р.



Need for Speed Under-
cover (русская версия)
2160 р.



Eternal Sonata
(US)
2440 р.



Call of Duty World at
War (русская версия)
1950 р.



Gears of War 2
2100 р.



Grand Theft
Auto IV
2700 р.



Dead Space
(PAL, русская версия)
1950 р.



Command & Conquer: Red Alert
3 (коллекционное издание)
(русская версия)
900 р.



Fable 2 (русская
версия)
2220 р.



Shin Megami Tensei:
Persona 4
1950 р.



Alone in the Dark
1560 р.



Shin Megami Tensei:
Persona 3 FES
1950 р.



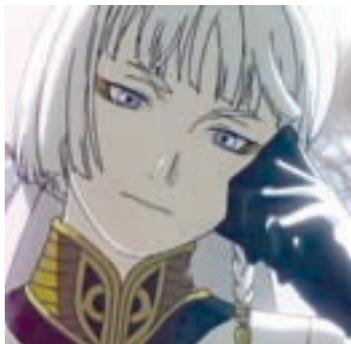
Metal Gear Solid Essential
Collection
2400 р.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ RESIDENT EVIL 5 ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Сергей Цилюрик



СТАТУС: спецкорреспондент
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Final Fantasy VII, Metroid Prime

В преддверии RE5 перепрошел все входящие в основную сюжетную линию части сериала. Code Veronica, ремейк и The Umbrella Chronicles хоть как-то понравились, остальные – нет. Радушно встретил четвертую часть, прошел ее на всех консолях и потратил не один десяток часов на «Наемников» ради рекордов.

Геймплей

Все тот же любимый Resident Evil 4, только труднее и в кооперативе. Один только инвентарь, доступный лишь в реальном времени, делает игру гораздо сложнее, а враги, взявшие в привычку снимать до полужизни в захвате, и вовсе спуска не дают. Да, после RE4 Wii edition целиться неудобно. И все же – безумно увлекательно.

Графика

Одна из, если не самая красивая игра на нынешний день. Мимика, соответствие губ персонажей произносимым фразам, детализация – все на таком уровне, что впору ахнуть. Одно «но»: где обещанный контраст на переходе из ярко освещенных мест в помещения и наоборот? Едва ли не самая интересная особенность игры в нее так и не попала.

Общее впечатление

«RE4 на двоих в HD» запросо может стать одним из главных хитов года. Потому что игровая механика до сих пор актуальна, а геймдизайн выполнен на «отлично». Для меня же главное – «Наемники», и они здесь настолько сложны, что ветерану RE4 придется еще многому учиться. А значит, игру я оставляю еще не скоро.

Наталья Одинцова



СТАТУС: Зам. главного редактора
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Vagrant Story, Devil May Cry

Убедлена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

Геймплей

Вылитый Resident Evil 4 – даже несмотря на то, что робкую Эшли сменила боевитая Шева. На ходу стрелять не возможно, но эта «ущербность» героев вполне компенсируется поведением врагов. Главная причина для сожаления – слишком уж примитивные настройки AI Шевы. То напарница патроны растратит не вовремя, то вылечит слишком рано, то стреляет не туда.

Графика

Дайго Икено на время забросил Street Fighter IV, прокрался к дизайнеру RE 5 и пририсовал Крису Редфилду руки-окорочка, которые затем были отмоделированы с любовью и тщанием. Приятно, что все полигоны не ушли на одни лишь бицепсы героя – в пятой части достойно смотрится практически все.

Общее впечатление

Как только клавиши были вновь заучены до автоматизма, управление перестало меня раздражать: страшно сказать, я даже не заметила, что на разбивание бочки тратится несколько действий. Не до того было: искала медальки, шпыняла Шеву, стреляла из шотгана! С нетерпением жду, когда заработают сервера и можно будет пройти сюжетную кампанию онлайн.

Юрий Левандовский



СТАТУС: Оператор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Gran Turismo, Guitar Hero, «Звезды Смерти» Soul Calibur

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

Геймплей

Большинство фанатов называют это издательство «хардкором», мне же кажется, что разработчики просто поленились писать AI врагам и наделили вас максимумом неудобств, которые можно выдумать. Осталось сделать так, чтобы по нажатию кнопки прицеливания персонаж сразу же смотрел в небо – вот это будет совсем «хардкор»!

Графика

А вот здесь все очень здорово, игра выглядит отлично в любой момент времени, хоть в пещерах, хоть в городе или на реке, заросшей кувшинками. Очень радуют модели персонажей и оружия. Но особенно великолепна графика в заставках, их можно смотреть вечно, благо нам дали возможность наслаждаться роликами из отдельного меню.

Общее впечатление

Игра-парадокс. Глядя на ужасную анимацию всегда одинакового удара ножом, поражаясь тулизне компьютерного AI и в сотый раз не понимая, почему Крис не умеет перезаряжать оружие на ходу, все равно втягиваешься и внезапно понимаешь, что уже прошел игру. Мистическим образом RE5 умеет нравиться, и нравится она очень сильно.

Александр Устинов



СТАТУС: Зам. ответственно-го 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

Как и опасался, пятая часть оказалась почти точной копией Resident Evil 4. Но в отличие от, пятый RE стал более разнообразным – тут нам и виртуальный тир устраивают, и на лодке дают покататься и даже кое-где за стеночки прятаться доведется. Кооп в онлайн великолепен, в сингле – способен мстами довести до белого каления.

Графика

Графически игра выглядит очень сильной ровно до того момента, когда в силу вступает опять-таки калька из Resident Evil 4 – тела врагов так и не обзавелись физической моделью и очень любят проваливаться в стены и ступеньки после смерти. Обещанный HDR-эффект с ослеплением в темной комнате после солнечной улицы не найден.

Общее впечатление

В итоге мы получили очень спорную игру. Если вы не собираетесь проходить ее с кем-то, то смело скидывайте с нижеприведенной оценки полбалла-балл. Для игры такого класса заимствования из прошлой части слишком уж бесстыжие. Очень надеюсь, что в шестой части мы увидим хотя бы новую анимацию и врагов, а не очередное самокопирование.

9.0

9.0

8.0

8.0



журнал

ХУЛИГАН.



Cool only



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Warhammer: Dawn of War
- 2 Company of Heroes
- 3 StarCraft

9.0



Warhammer: Dawn of War II

Передатчик наш. Теперь можно получать подкрепления.



Рандеву с тиранидами: Фаддей и его отделение ближнего боя едва справляются!



Мрачная готика имперских городов в сочетании с прекрасной музыкой замечательно воссоздают настроение безнадежности и отчаяния в мире Warhammer 40,000.



Вот оно, свершилось: старый жанр RTS обрел новую жизнь. Relic Entertainment довольно долго шла к этому – сначала были введены «точки» на карте, дающие разнообразные очки, вместе с ними и укрытия, здорово изменившие рисунок боя. А едва появились сектора обстрела для пулеметов, как стало понятно: нужен последний штрих, чтобы количество перешло в качество. И вот, наконец, он сделан – из игры исчезли «сарай», а как следствие улетучился «раш» и еще многие досадные нелепости.

Кампании в RTS бывают разные. Последнее время даже бывало мнение, что они где годны лишь для обучения азам, постигнув которые, игроку надлежит пуститься во все тяжкие в мультиплеере. Жаль. Такой утилитарный подход лишил нас доброй части удовольствия – согласитесь, когда-то история падения принца Артаса вызвала не меньше эмоций, чем хороший фильм или роман.

На сей раз нас одарили достойной восхищения кампанией, причем дело не только в истории, цельности и колоритности здешней вселенной (антуража-то в закромах Games Workshop хоть отбавляй!), но и в игровой механике.

Итак, перед нами небольшая территория, где, как водится в мире WH40K, проблема на проблеме сидит и проблемой погоняет. Для начала тут вовсю хулиганят шайки распоясавших орков. Затем неприятности начнут доставлять еще и эльдары, а на десерт в заварушку ввяжутся и красавцы-тираниды.

Нет, нет – разговор не о наборе линейных миссий. В игре удачно сочетаются два разных подхода к кампании – «сюжетный» и «стратегический». Поясним, о чем речь. В первом случае это выглядит так: комплект миссий, хорошо, коли ветвящихся, которые позволяют постепенно ввести игрока в курс дела, обучить управлению, а заодно (если у разработчиков есть способности и желание) развлечь хорошей историей. Впрочем, с некоторых пор вошел в моду иной вариант, тот, что мы называли «стратегическим», где геймеру выдают карту с кучей территорий, и, вторгаясь в ту или иную область, он может получить «примочку», а то и вовсе всех завоевать.

Так вот, в Dawn of War II оба подхода замечательно сосуществуют, да еще на них накладывается лимитирование времени. В секторе, который мы защищаем силами четырех

отделений, три планеты. На каждой несколько областей, где вечно все идет не так, и нужно что-то срочно предпринимать. В нашей воле выбор: полететь туда или сюда, схватиться с тиранидами или с эльдарами. Но при этом приказов командования-то никто не отменял. В результате мы имеем свободу передвижения, но при этом остаемся в рамках сюжета. Поскольку чему быть, того не миновать.

Принимая решения, приходится учитывать несколько факторов. Это и время, по истечении которого задача будет уже не актуальна (а количество миссий «на день» ограничено), и награда, выдаваемая за выполнение данной миссии (как правило, это какое-то новое оружие или снаряжение), и, наконец, уровень заражения планеты чужаками, за которым тоже надо присматривать, чтобы не потерять ее.

И, да, чуть не забыл – на планетах есть еще строения разных типов: заводы, радиолокационные станции и имперские храмы. Их захват влияет на использование некоторых специальных возможностей. К примеру, имея три станции на поверхности, вы трижды можете вызвать поддержку артиллерии.

В общем, вскоре я, вместе со своими до предела измученными отделениями, чувствовал себя мечущимся по сектору героем, который тушит пожар в спортзале чайной ложкой. Два сердца космического десантника едва справлялись с адреналином. Правое, кажется, до сих пор шалит... Твари лезут изо всех щелей!

Генеральный каптер

Кроме решения, куда ж нам плыть, простите, лететь и кому в данный момент совсем уж необходимо вставить огнемет в ухо для достижения просветления в мозгу, есть не менее насущная задача – как все это сделать.

Планирование боя начинается на орбите. Мы выбираем, во-первых, какие подразделения прихватить с собой, чтобы бросить

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная, захватывающая кампания. Инновационный мультиплеер, делающий невозможным «раш» и не позволяющий отсиживаться в обороне. Отличная графика и музыка.

НЕДОСТАТКИ Вновь в обилии появившиеся «спецумения» могут вернуть тактическую игру к эпохе Warcraft III. И увы, кампания все-таки пока только за «водолазов».

РЕЗЮМЕ Перед нами шедевр, который нелегко будет посрамить новому StarCraft. Игра удалась со всех точек зрения – красивая, антуражная, очень умная. Удовольствие доставят и кампания, и мультиплеер. Великолепные идеи Company of Heroes с секторами обстрела, использованием зданий и выгодных укрытий развиты в Dawn of War II. Бой перестал быть соревнованием «кто быстрее бьет по кнопкам и использует специальные свойства». Он приобрел четкий стиль: обходы, пулеметчики, меняющие позиции. Пусть это и не рождение нового жанра, но подъем старой доброй RTS на иную высоту.

Пока для высадки в секторе доступны две планеты, но хлопот уже хватает! Посмотрите на Тифон Примарис – красная окрестность показывает, что чужаков здесь предостаточно и пора бы ими заняться.



в кровавую мясорубку. Против трех отделений в начале игры, к середине мы располагаем уже шестью – а взять с собой позволено только четыре. Учитывая, что тактика отрядов отличается принципиально, игрок фактически выбирает именно ее, тактику. Кто у нас сегодня в программе – пулеметчики Авитуса или мастера-рукопашники Фаддея? Каждая боевая задача имеет множество решений, поэтому, всякий раз внося коррективы в состав десантной группы, вы получаете изменчивую до неузнаваемости схему прохождения.

Помимо отрядов можно выбирать и их снаряжение. Есть, конечно, амуниция и оружие, предназначенные исключительно для специалистов, но многие штуки доступны всем – вот еще один повод всласть поломать голову. Кому вручить гранаты, а кому – способность устанавливать автоматические турели? Вопрос.

Но и это еще не все. Отряды в ходе боев приобретают опыт, а вместе с тем и способности. Очки опыта позволяют, развивая разные ветки умений, сосредоточиться на тех или иных боевых навыках ваших отрядов. Вот и выходит, что вы можете еще больше менять своих бойцов, обучая командора-рукопашника пулеметному делу или одарив главу тактического отделения, Тавуса, возможностью стрелять из огнемета...

Все эти элементы формируют разнообразнейшую кампанию с десятками вариантов прохождения, колоссальным богатством тактики и фактически с возможностью конструировать себе юниты, довольно значительно изменяя область их применения.

Вперед, ленивые скоты! Или вы хотите жить вечно?

Вот наконец-то и прибыли – добро пожаловать на поверхность планеты. Тут все по-взрослому. Никакой базы, никакой постройки кузниц, конюшен и водокачек. Нас

СОВЕТ

Как только капитана Тула ранят – срочно займитесь его лечением. Выздоровев, он, как положено герою-ветерану-инвалиду, будет переделан в дредноут. А без дредноута – никуда, ведь добрая часть заданий предполагает, что он у вас есть!



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, real-time, sci-fi

Зарубежный издатель:

THQ

Российский издатель:

«Бука»

Разработчик:

Relic

Системные требования:

CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM,

128 VRAM

Количество игроков: до 6

Онлайн:

www.buka.ru/cgi-bin/

show.pl?id=430

Страна происхождения:

США



Вот красота! Желтым подсвечен ящик, в котором могут быть нужные гранаты и аптечки. Над тиранидами красные круги – они отвели стан-гранаты, а над командором синий защитный купол, дающий дополнительную защиту. Передатчик еще не захвачен, если атаки продолжатся, этим надо заняться.



Все как в учебнике: мастер рукопашной связывает злых таранков боем, тем временем остальные поливают их свинцом.



Вот он, красавец Давиан Тул – мой бывший капитан, а ныне дреднот империи. Можно сказать, основа вооруженных сил.

Новые тенденции

Последнее время наш неуязвимый, но местами все же заскорузлый жанр стратегий как будто взорвался инновациями. Приятно, что новшества часто приходят из других направлений индустрии. В «Искусстве войны» реализованы точечные повреждения рядовых солдат, позаимствованные из шутеров и здорово обогатившие мелкую тактику отделений. А сектор обстрела? Странная вещь, огонь с фланга или тыла – такая базовая штука для варгеймов, что должен был быть воплощен давным-давно, ан нет, увлеченные техническими характеристиками и физической картиной боя разработчики упорно игнорировали все наставления времен Первой мировой войны. Удивительно, но значение выстрела или удара в спину гораздо раньше оценили авторы RPG и даже MMORPG (помните вора в Lineage II, например?), ведь даже в стратегиях с холодным оружием эта штука появилась сравнительно недавно – в серии Total War. А ведь именно значение фланга и тыла, часто сводящее на нет ценность укрытия, делает бой из алгебраического, абстрактного – таким геометрически красивым. Почему? Потому что преимущество флангового обстрела легко позиционирует выбор игрока по перемещению его войск, наглядно показывает выгоды и невыгоды того или иного положения юнита.

Веселое местечко! Эти болота кишмя кишат тиранидами, которые чувствуют себя здесь как дома.



выбрасывают с ужасным грохотом на десантном модуле, а дальше – крутись-вертись со всем, что прихватил с собой на орбите.

Формально задания довольно однотипны. Обычно надо, изничтожив по пути побольше «агрессивной инопланетной среды», пройти через всю карту к боссу и торжественно замочить его. Изредка встречаются и варианты вроде обороны периметра или спасения товарища.

Однако на поверку миссии мало похожи одна на другую. Во-первых, по ходу дела часто очень желательно выполнить дополнительное задание – захватить планетарное строение (его неимоверную полезность вы оцените позже). Бывают и задачи, обусловленные сюжетом, – скажем, спасти все еще продолжающих сопротивление неудачников из Имперской гвардии. Выбор за вами, поскольку братья за побочные задания – значит, терять драгоценное время, а оно играет огромную роль. Во-вторых, напомним, на орбите вы собрали совершенно особую армию, имеющую собственный характер, а значит, проходить данную миссию вы будете тем способом, который задумали, пока торчали наверху.

Другой важный момент при прохождении миссии – вопрос потерь. Разработчики решили эту проблему весьма оригинально. С одной стороны – нет производства новых войск. С другой – убитые-то, конечно, налицо. И вот, чтобы не сохраняться каждые несколько минут, надо захватывать передатчики. Взяв рацию под контроль, вы получаете подкрепления, пополняющие ваши войска. Очень удобно и красиво. Иногда это значит, что вам придется провести серию атак, ломая оборону противника и откатываясь назад, чтобы пополнить свои ряды. Случается, что вы захватываете средство коммуникации, расположенное прямо в центре вражеской базы, и, укрепившись около него, помаленьку грызете неприятеля. Словом – это стратегически важные решения, делающие прохождение еще более интересным и разнообразным.

Потери рядового состава, однако, не столь страшны, как гибель командира. Поскольку для того, чтобы пополнить отделение, надо подвести к передатчику офицера, а как быть, коли тот лежит с пробитой башкой? В таком случае к командиру надо прорваться и оживить.

Да, опять чуть не забыл! На карте есть еще одна побочная цель. Поскольку боеприпасы заканчиваются, надо искать всякие ящички, с помощью которых можно попол-

нить запас гранат, взрывчатки, ремнаборов для починки дредноута или аптечки.

Понимаете? У нас целая куча задач, цепляющихся одна за другую! Мы все время заняты этими проблемами при выполнении миссии – а потому все они проходятся совершенно по-разному.

Заряжай!

И, наконец, главное, что делает прохождение игры совершенно неповторимым, – великолепная тактика. Динамичная и очень умная!

Во время боя с каждой кучей инопланетной заразы приходится принимать сразу несколько решений.

Первое – выбор позиции. На поле множество разнообразных укрытий. Правда, прячут они по-разному – встав за забором, вы не защититесь от обошедшего вас с тыла противника. Есть и дома, защищающие со всех сторон. Поэтому переть на врага в лоб – занятие для самоубийц. Можно выманить его с позиции гранатой или взрывчаткой. Или обойти и напасть с той стороны, где неприятель более уязвим. Наконец, атаковать, навязав рукопашную. Благо, ваше отделение мастеров-рубак снабжено ракетными ранцами. Сам выбор осложняется еще и тяжелым оружием. Пулеметчикам в игре требуется время для смены позиций (даже просто для поворота), к тому же они ограничены сектором обстрела. Поэтому надо хорошенько подумать, как поставить свой пулемет, а вражеский обойти, и когда выгоднее сменить позицию. В общем, очень похоже на тактику Второй мировой, исходящей из того, что пулемет – это самое эффективное оружие.

Итак, позиция, рукопашный бой и связывание им, плюс борьба с техникой противника, для которой нужны специальные средства, – вот три основных аспекта, формирующие тактический рисунок боя. Очень богато!

Что мы имеем в результате? Мы имеем сражение «горячим» оружием – драку за местность, за выгодную позицию. Это настоящее соревнование в тактическом мастерстве – вместо состязания в скорости битья по кнопкам. Хотя неплохо бы успевать их нажимать, гранаты – штука незаменимая.

Мультиплеер

Но кампания – это еще не все. Опять-таки, уже первая часть Dawn of War была сильна мультиплеером, и тут, я думаю, игру ждет долгая жизнь. Здесь нам доступны все четыре



Мокрый плакат призывает вступить в Имперскую гвардию... В этой миссии мы спасем пару десятков тех, кто не внял голосу разума и вступил.

Конечно, и на солнце бывают пятна. Одна деталь в игре все-таки неприятно поразила. Дело в том, что строения здесь крайне выгодно занимать стрелками и особенно пулеметчиками. Здания одинаково хорошо защищают со всех сторон, и выкурить оттуда негодяя с пулеметом можно, пожалуй, только при помощи огнемета. А вот рукопашный бой в домиках невозможен! И это очень некрасиво, ведь именно драка была бы прекрасным средством для уничтожения неприятеля на таких позициях. А в игре мои мастера ближнего боя подбежали к дому и стали палить по нему из болтеров... УжОс!

Придираюсь, скажете вы? Да ничуть. Последнее время, к сожалению, часто можно услышать рассуждения и разработчиков, и издателей о том, что хорошая механика – главное, а сеттинг можно прилепить любой, поэтому убедительность с точки зрения здравого смысла или реальной традиции здесь ни к чему. Увы, это ужасная ошибка. Вы же, дорогие разработчики и издатели, продаете шоу, чудо, а в чудо должны немного верить, иначе Дед Мороз не придет. И в хорошей игре сеттинг прямо связан с механикой. Мало того что это заставляет игру выглядеть убедительней и доступней, в ней ничто не режет глаз, так она еще и становится интуитивно понятной: вы здорово экономите на объяснении игрокам самого процесса. Потому что не надо человеку рассказывать, что такое танк и почему он плохо ездит по болотам. Таких моментов в жизни – сотни. И на все страничек в мануале не напасешься.

расы; «сарай», как и в сингле, отсутствуют. Мы начинаем на защищенной базе, взять ее с ходу теми войсками, что есть у нас (и у противника), просто нереально. Фактически, это означает полное крушение тактики «раша». Поскольку сила игрока теперь сосредоточена не на базе, которую надо защищать и оборонять, а на точках трех разных типов – их же надлежит захватывать, удерживать и развивать.

Следовательно, вместо «раша» мы имеем серию разных боев за точки – и тут речь идет опять-таки прежде всего не о скоростном щелканье мышкой, а об умении быстро соображать – куда кого отправить, на каком перекрестке посадить пулеметчиков, ожидая незваных гостей, а куда пробраться самому, используя невидимость или маскировку.

Развитие базы, впрочем, никуда не делось – просто оно не требует ни строительства, ни сбора ресурсов. Доступ к новым войскам мы получаем просто при повышении уровня основного здания.

Перед нами отличная игра, сделанная людьми, не копирующими чужие идеи, прикрывшись словами «традиции жанра», а думающими самостоятельно и способными отыскать новые нестандартные решения. Для них не столь важно, каким путем пошла Blizzard много лет назад, поскольку они могут и умеют делать по-настоящему увлекательные игры. **СИ**

Плохой бой. Отряд попал в засаду и тиранидские «рукопашники» атаковали моих пулеметчиков.



В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ МЫ НАЧИНАЕМ НА ЗАЩИЩЕННОЙ БАЗЕ, НО ВЗЯТЬ ЕЕ С ХОДУ ПРОСТО НЕРЕАЛЬНО. ФАКТИЧЕСКИ, ЭТО ОЗНАЧАЕТ ПОЛНОЕ КРУШЕНИЕ ТАКТИКИ «РАША».



Гнусная красная площадка – тиранидское гнездо.



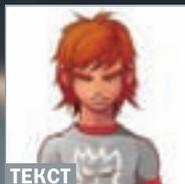
Пулемет дредноута во всей красе: его специальная атака выкашивает врагов десятками!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Ace Combat 6: Fires of Liberation
- 2 Heatseeker
- 3 Blazing Angels II: Secret Missions of WWII

7.0



ТЕКСТ

Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360

Жанр:
action.flight.modern_jet

Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский издатель:
«Руссобит-М»

Разработчик:
Ubisoft Romania

Количество игроков:
до 3 (co-op)

Обозреваемая версия:
Xbox 360

Онлайн:
www.hawxgame.com

Страна происхождения:
Румыния



Tom Clancy's

Бывали когда-нибудь на авиасалоне МАКС? Ни одна игровая выставка не собирает столько людей: сотни тысяч москвичей и гостей столицы терпят чудовищные неудобства (добраться до Жуковского не так уж просто), чтобы посмотреть на современные боевые самолеты и системы ПВО. Что характерно, интерес этот лишен практического смысла (если, конечно, вы не располагаетесь гособоронзаказом какой-нибудь маленькой, но гордой нефтяной державы). Просто – очень красиво. Внушает уважение. Особенно потенциальным защитникам Отечества.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Симпатичная графика, удобное управление, хороший набор боевых самолетов, неплохой онлайн-режим.

НЕДОСТАТКИ Игра очень легкая, вся первая половина покажется скучной даже начинающему геймеру, нет ни одной оригинальной идеи.

РЕЗЮМЕ Хорошо подойдет для первого знакомства с жанром. Если вы уже давно прошли все похожие игры и хочется чего-то новенького, тоже подойдет – но будьте готовы вытерпеть первые скучные миссии и дождаться интересных. Сюжет хуже, чем обычно у литературных негров Тома Клэнси, но пара интересных поворотов все же есть. Еще здесь полно красивых самолетиков – ими можно любоваться бесконечно.



Н

еудивительно, что игры на тему современных ВВС всегда пользовались большим спросом. Вот только адекватного предложения на рынке не наблюдается. Ветераны PC-игр с тоской вспоминают о F-19 и F-117 – хитах аж восьмидесятых годов! С тех пор в жанре авиасимуляторов на PC доминируют хардкорные игры класса «обычный человек в них не сможет даже взлететь». В лучшем случае – поднимется в воздух и тут же оторвет истребителю крылья неудачным маневром. Геймеров-консольщиков спасла компания Namco, представив еще в эпоху PS one гораздо более доступный сериал Ace Combat, на долгие годы ставший эталоном жанра. Как именно называть игры «в духе Ace Combat» (где крылья оторвать нельзя), кстати, – вопрос непростой. Выражение «аркадный авиасимулятор» содержит внутреннее логическое противоречие («аркадные» игры, как правило, противопоставляются симуляторам), поэтому мы используем более удачный термин flight action – «боевик о самолетах».

Популярный цикл Tom Clancy's компании Ubisoft посвящен гипотетическим военным конфликтам в современном нам мире. В самых разных жанрах. Неудивительно, что маркетологи издательства обратили внимание на авиацию второй половины XX века и поручили студии Ubisoft Romania сочинить игру на заданную тему. Так как проект намечался преимущественно консольный, то и работа над ним шла по канонам flight action, а не хардкорных симуляторов. Правда, представления о поклонниках приставок как о любителях «спинномозговых аркад» сыграли с Ubisoft Romania злую шутку. Взяв Ace Combat за образец, они пошли по пути «доступности» до конца, вычеркнув все, по их мнению, лишнее. И толком ничего не добавив взамен.

Наш герой: пилот американских ВВС. Первая миссия: гоним мексиканских повстанцев на границе США, попутно изучая управление. Раз за разом нам дают одно и то же задание – долететь до группы танков, выпустить ракету по каждому, выслушать похвалы начальства, получить новые координаты. Никакой опасности нет в помине. Минут через двадцать мы узнаем, что задача выполнена, а герой... зачем-то увольняется из ВВС и поступает на службу в частную военную корпорацию «Артемис». Подспудно ожидаешь, что здесь есть какой-то моральный конфликт или тайный смысл, суть которого мы

НАВМХ

PC

PS3

XBOX 360



На уровне сложности Elite ракета сбивает самолет со второго попадания. Зенитные пушки – с десятого.



Естественно, города в игре трехмерные и красивые (с большой высотой). Низко спускаться не рекомендуем.



поймем много позже. Не трудитесь ломать голову – в игровом повествовании вообще очень мало логики. В этом HAWX напоминает древние авиабоевики в духе Jungle Strike и тупые приключенческие романы.

Служба в корпорации идет столь же невесело еще миссий пять-шесть. Задания тупые – полетай по кругу, убей всех, кто засветился на радаре. Мотивация – на уровне «Здравствуйте. Наш сегодняшний клиент – с Ближнего Востока». Коллеги спрашивали меня: «Может быть, там как-то обыграна тема корпоративного рабства?». Да нет же – задания как задания. Похожи на результат работы генератора случайных чисел. Петь корпоративный гимн тоже никто не заставляет. Разве что иногда рассказывают о том, как ваши успехи влияют на котировки акций компании на бирже. Проходит еще пара тупых миссий – и в игре внезапно появляется сюжет. От избияния младенцев (террористы, наркобароны, мелкие ближневосточные автократы) мы переходим к настоящим сражениям с современной державой. Но, естественно, ни о каком глобальном контроле над союзниками и динамически меняющейся ситуации на поле боя, как в Ace Combat, говорить нельзя. Да и никакого эмоционального вовлечения в игру по-прежнему нет. Главный герой – незапоминающаяся говорящая голова. Напарники – строчки на экране. Задания – нарочито искусственные. Никакого ощущения того, что идет какая-то война, а родина и весь мир – в опасности, нет и в помине. Думаю, будь я даже американцем, меня все равно бы HAWX ничуть не тронула.

Примерно к этому моменту понимаешь, что вся первая половина HAWX – отличный тренажер (ну или обучающий режим) для Ace Combat и других игр жанра flight action, не более того. Я еще в репортаже с UbiDays писал о том, что в HAWX самолеты оснащены умной системой, подсказывающей, как сесть противнику на хвост. Нажимаешь кнопку – тебе подсвечивается коридор, по которому нужно пролететь. Сделал это – вышел на позицию гарантированного поражения цели. Правда, когда

Кнопки «влево»-«вправо» позволяют задать модель поведения напарников. «Вверх»-«вниз» переключают типы оружия.



я так сбил самолетов пять, почувствовал себя полным дебилом, которого буквально кормят с ложечки. Даже на уровне сложности Elite можно пройти любой уровень без всяких проблем. Но, к счастью, умной этой системой можно не пользоваться вовсе (за исключением пары миссий, где она необходима для обхода зоны действия ПВО на сверхмалой высоте). Запомнил, как надо садиться на хвост противнику или уклоняться от ракет, понял принцип действия – все, дальше можно уже обходиться без подсказок. Что логично, выученные здесь приемы прекрасно работают и в Ace Combat и других играх жанра. К тому же все оружие и типы миссий идентичны Ace Combat, поэтому все будет очень знакомо. Так что для популяризации жанра в целом HAWX – то, что доктор прописал. Отличный пример: в Ace Combat вам часто нужно уничтожить танки и другую технику на городских улицах. Мегаполис загроможден высотками, которые ваши ракеты по понятным причинам обогнуть не могут – самонаведение не поможет. В такой ситуации нужно подняться повыше и спикировать на цель сверху. Так вот, в Ace Combat до этого нужно додуматься самому, а здесь игра все покажет и расскажет.

О том, что с сюжетом и уровнем сложности в HAWX все грустно, вы уже узнали. Продолжим список того, что разработчики посчитали лишним. В HAWX нет брифингов перед миссиями. Табличку с процентным соотношением

воздушных и наземных целей (чтобы вы знали, какой самолет брать на задание) показывают, а примерный план действий – нет. Естественно, нельзя выбирать точку старта или же роль в сражении – все строго определено заранее. С вами вместе летают двое напарников (AI, либо онлайн-друзья), но в сингл-режиме вы... не можете выбрать для них самолет и вооружение. Поэтому, например, оснастить их под задачи поражения наземных целей (чтобы самому заняться воздушными) нельзя. При этом игра вам навязывает «рекомендованный» самолет с «рекомендованным» вооружением (иногда даже прямо запрещая брать другие).

Полный список типов самолетов в HAWX довольно внушительный – здесь игра как раз обгоняет Ace Combat. После прохождения каждой миссии открывается один-два новых, плюс старые типы получают новые наборы вооружения. В итоге получается, что какой-нибудь МиГ-25 с новыми ракетами становится вполне себе точным аналогом F/A-18. И, если уж очень хочется проявить оригинальность и принципиально летать на отечественной технике, к середине игры с этим как раз проблем нет. Что касается подборки самолетов, то наиболее широко представлена (что неудивительно) американская техника – вплоть до прототипов, так и не пошедших в серию. Здесь еще можно было бы порадоваться тому, что «характеристики российских самолетов не занижены», вот толь-



Вверху: По сведениям сценаристов HAWX, в ближайшем будущем Венесуэла, Боливия, Эквадор и другие страны, поддерживающие Уго Чавеса, объединятся и бросят вызов Бразилии.

Внизу: Ощутить разницу между аэродинамическими характеристиками F-16 и, скажем, F-20 нереально. Летает и летает.

Другие игры

Потеснить Ace Combat на троне короля жанра flight action пытались многие. Прямые конкуренты (о современных боевых самолетах) – сериалы AirForce Delta от Konami, AeroWings от Sega и Lethal Skies от Sammy, все – эпохи Dreamcast и PlayStation 2 и достаточно неплохие. Из недавних примеров – более-менее приличная Heatseeker (PS2, Wii, PSP) и кошмарная Over G Fighters (Xbox 360). Хороший пример flight action о Второй мировой – Secret Weapons Over Normandy (PC, PS2, Xbox) и его «духовный наследник» – цикл Blazing Angels. Нельзя сказать, что Ace Combat прямо так уж на порядок круче всего вышеперечисленного, благо в последние годы сериал развивается вяло. Но начинать лучше именно с него, а дальше копать только если есть уйма свободного времени.

ко все столбики и показатели почти не имеют никакого смысла. Реально самолеты отличаются лишь набором доступного вооружения, все остальное практически неважно (особенно если вспомнить о заниженной сложности). И, чтобы уж совсем закрыть вопрос о «реалистичности», скажу, что обычные бомбы отличаются от кластерных только тем, что у первых зона поражения – круг, а у вторых – вытянутый прямоугольник. О посадке на аэродромы для пополнения припасов можете смело забыть (хотя среди миссий есть такие, где это прямо-таки напрашивалось).

Теоретически главная оригинальная находка HAWX – режим с отключенной системой безопасности полета. Ведь по умолчанию в HAWX нельзя опускать скорость ниже 1000 км/ч – самолет просто «откажется тормозить». После отключения системы камера отъезжает от самолета далеко назад, показывая все ваши виражи со стороны. Управление остается прежним, но привыкнуть к новому углу обзора непросто – лучше всего переходить к нему на большой высоте, чтобы ненароком не впилиться в землю, потеряв ориентацию. К счастью, нигде далеко летать так не придется. Весь этот режим нужен только, чтобы кружить на месте, резко поворачивая «с дрейфом», то бишь сжатой кнопкой тормоза, когда вам противостоит несколько асов на сверхманевренных истребителях (еще один привет Ace Combat).

Ubisoft Romania

Предыдущая работа студии – цикл Blazing Angels, авиабоевик о самолетах времен Второй мировой. Он был принят хорошо (около 7 баллов в ведущих СМИ), но не более того. Зато серьезный симулятор подводной лодки Silent Hunter 4 считается эталоном в своем жанре. Надеемся, что следующая его часть не будет построена по лекалам HAWX.





В обычном режиме вы от их ракет еще увернетесь, а вот навести на врагов свои – не сможете. С помощью дрефта вы будете разворачиваться быстрее и после пары кругов зайдете врагу в хвост и выпустите в него свои гостинцы. Ах да, одна неприятность: если переусердствовать с крутыми виражами, торможение может перейти в сваливание, а оно уже – в штопор.

Выглядит все это красиво, но и тут есть одна тонкость. На всех выставках создатели HAWX отчего-то показывали эпизод миссии с отключенной безопасностью и видом сбюку. То же произошло с открытой демоверсией, которую многие видели. С одной стороны, это зрелище отпугнуло многих новичков (управление в этом режиме неочевидно), с другой – у опытных геймеров создалось ощущение, что игра действительно отличается от Ace Combat. Но этот режим нехарактерен – в нем вы проведете максимум пару минут за миссию, в целом – не более одного процента всего игрового времени. В остальном игра совершенно обычна. Кстати, в разговоре о HAWX вообще часто упоминаются проценты. Один процент диалогов интересен. Один процент врагов представляет какую-то опасность. Пять процентов миссий оригинальны (и все – во второй половине игры). Стоит ли ради них проходить игру – вопрос открытый. Да, кстати, в Ace Combat есть и дрефт, и сваливание, – просто разработчики не заставляли нас включать для этого какой-то специальный режим и не называли гениальным нововведением.

Впрочем, спешить с вердиктом не стоит. С одной стороны, HAWX – безнадежно вторичная и слишком простая игра, хоть и добротная выполненная. Нет никакого резона выбирать HAWX, если есть возможность купить Ace Combat: Fires of Liberation для Xbox 360, где действительно интересный сюжет и глубокий геймплей сливаются в совершенную историю об ужасах современной войны, чудесах героизма и феерическом чувстве контроля над сверхзвуковым истребителем. Однако на консолях нового поколения вышла только одна часть Ace Combat, и надолго ее вам не хватит. В этом смысле HAWX вполне подойдет, чтобы скрасить время до сиквела – предупреждаю лишь, что первые миссии десять вам будут очень скучно.

Есть у HAWX еще одно, неочевидное достоинство. Игра популяризирует не только жанр – она в легкой и доступной форме рассказывает о ближайшем будущем современной авиации. Эдакий интерактивный промо-ролик для начи-

Вот эти большие голубые многоугольники – и есть коридор, подсвеченный умной системой наведения на цель.

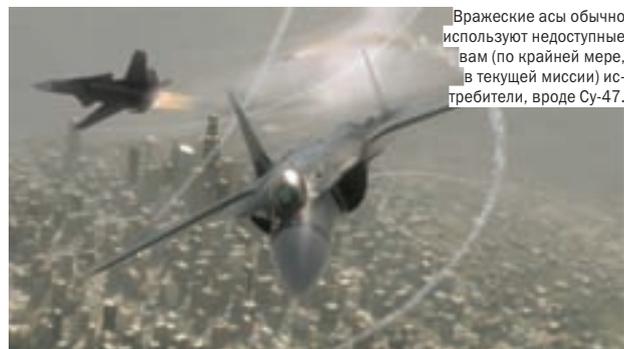


нающих поклонников Су-35 и F-22. Дурацкая подсказка для дебилов с коридором захода на цель – пример того, как действительно может выглядеть интерфейс управления истребителем в ближайшем будущем. Современные войны с применением высокоточного оружия вообще все больше походят на компьютерные игры – именно такие как HAWX. Беспомощность врагов в первой половине игры отлично соотносится с успехами ВВС США в Югославии и Ираке. Тема частных военных компаний (Private Military Companies, PMC) раскрыта в игре поверхностно, но все равно заставляет задуматься о многом. Не секрет ведь, что национальные армии в большинстве развитых стран небоеспособны – общество не готово смириться с гибелью своих граждан, как следствие – им никто не отдаст приказ открыть огонь. В таких условиях оборона будет отдана на откуп либо союзникам (вроде США), либо... все тем же PMC (и они реально существуют, разве что авиации и флота у них пока нет). А чем это может быть чревато, вы как раз и узнаете из HAWX. Правда, вряд ли в Ubisoft Romania задумывались о популяризации современной боевой авиации и жанра. Просто так получилось. **СИ**

ИГРА В ЛЕГКОЙ И ДОСТУПНОЙ ФОРМЕ РАССКАЗЫВАЕТ О БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ СОВРЕМЕННОЙ АВИАЦИИ.

Игровая механика

В нынешних играх жанра есть два основных вида оружия – «автоматическая пушка с бесконечным боезапасом» и «универсальные самонаводящиеся ракеты» (по 50-200 штук на борту – это нормально; поэтому-то flight action и не называют симуляторами). Пушка обычно малоэффективна, а у ракет есть ограничение по дальности прицеливания, да и в воздушном бою враг вполне может от них уклониться. Наземных и надводных целей же обычно просто тупо много – даже «нечестного» боезапаса может не хватить. А некоторые (например, полноразмерные эсминцы УРО) вполне могут выдержать несколько попаданий. Поэтому вам предлагается дополнительное вооружение – ракеты дальнего радиуса действия, сверхманевренные ракеты для ближнего боя, обычные и кластерные бомбы, а также неуправляемые реактивные снаряды. Последние, к примеру, отлично подойдут для расстрела вражеского авианосца в одной из миссий HAWX – так можно обойтись только одним заходом на цель, а не пятью-шестью.



Вражеские асы обычно используют недоступные вам (по крайней мере, в текущей миссии) истребители, вроде Су-47.



Мрчуняк?

БЕСПЛАТНО
Снятие тревожных
мыслей

Опытные молодые юмористы
МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ

12 ВИДОВ
массажа мозга,
не считая «ДОМ-2»

*ментальный СПА
для встревоженных
и мятущихся душ*

**ВЫНОС МОЗГА
С ГАРАНТИЕЙ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Killzone
- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 Resistance 2

9.5



ТЕКСТ

Игорь Сонин



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Guerrilla Games
Количество игроков:
до 32
Онлайн:
<http://killzone.com>
Страна происхождения:
Нидерланды

ДОСТОИНСТВА Весьма продолжительная и увлекательная мультиплеерная кампания, удачная система классов, всесторонняя поддержка клановой игры, оперативные патчи и апдейты от разработчиков.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие кооперативной кампании, вынесенные из игры на killzone.com полезные функции.

РЕЗЮМЕ Большому кораблю – больше плавание, отличному шутеру – отличный мультиплеер. В сетевой игре Killzone 2 заимствует у Call of Duty идею очков опыта, и на этом не останавливается. Разработчики создали целую огромную, продолжительную и необычную сетевую кампанию, и лишь «пройдя» ее и выполнив многие задания, вы получаете доступ ко всем классам. Дальше ждут серьезные и вдумчивые сражения между кланами – главное развлечение для опытных игроков. А если в игре когда-либо будут обнаружены ошибки, Guerrilla Games устранил их за считанные дни.

Killzone 2

(МУЛЬТИПЛЕЕР)



Рецензия на Killzone 2 стала для нас экспериментом. Мы рассказываем об игре дважды. В прошлый раз объектом изучения была одиночная кампания, в этом материале – анализ мультиплеера. На протяжении недели после запуска мы безвылазно сидели на официальных серверах, изучали патчи, читали форумы и проникались духом мультиплеерной кампании Killzone 2.

Надо сказать, что день старта становится серьезным испытанием для любой онлайн-игры. Именно на протяжении этих двадцати четырех часов на сервера обрушивается наибольшая нагрузка: миллионы покупателей практически одновременно устремляются в онлайн. Где найти место для такой огромной разгоряченной толпы? Многие разработчики бились над этой проблемой, но лишь некоторым удается ее решить. Голландская студия Guerrilla Games подготовилась основательно. В прошлом году компания провела закрытый многопользовательский бета-тест, во время которого среди прочего отлаживалась и стабильность серверов. За несколько дней до официальной премьеры игры (25-27 февраля в зависимости от региона) в Сети начали появляться игроки. Диски Killzone 2 поступили во многие магазины заранее, и даже в развитых странах «несознательные элементы» начали торговать ими раньше положенного времени. Как только разработчики включили мастер-сервер (центральный сервер, на котором хранится информация обо всех запущенных играх), тысячи геймеров ринулись в онлайн. Скажем честно: мультиплеер Killzone 2 держался крепко. В любой из первых дней можно было спокойно и без проблем играть по сети. Беда пришла, откуда не ждали. Проверив мультиплеер, разработчики проворонили две другие потенциальные проблемы. Во-первых, большая часть статистики и функций была вынесена из игры на сайт killzone.com, который при таком наплыве посетителей мгновенно упал и восстанавливался в течение нескольких суток. Во-вторых, авторы игры предусмотрели возможность добавлять ботов на многопользовательские сервера. Это породило особенную породу геймеров, которые начали накручивать себе счетчики убийств, набирать очки опыта и занимать первые места в рейтингах, играя

с ботами на минимальной сложности. Guerrilla Games отреагировала мгновенно. Сразу в день премьеры был выпущен патч 1.11, который внес единственное изменение: запретил ботов в мультиплеере. Разработчики говорят, что читеры будут наказаны в индивидуальном порядке, а запрет этот временный. В будущем они ботов все-таки сделают, но как-то иначе решат вопрос со статистикой.

После этого первую неделю разработчики и геймеры провели в беседах об управлении. Killzone 2 – тяжелый военный шутер, его герои движутся медленно и неуклюже, неохотно отвечают на команды с геймпада. Авторы изначально думали придать этим игре особенный колорит, но быстро стало ясно, что в сингле такая медлительность работает на атмосферу, а в мультиплеере – никому не нужна. Да, Killzone 2 должен быть серьезным шутером... но не ценой неотзывчивого управления. Разработчики активно участвовали в обсуждениях на официальном форуме, и ровно через семь дней после премьеры вышел еще один патч, на этот раз до версии 1.20. Главное в нем – обновленное управление. Раскладка клавиш осталась прежней, но движения героя стали более быстрыми и отзывчивыми, что приблизило игру к традиционному многопользовательским шутерам вроде Call of Duty. Такой подход оказался более продуктивным: игра стала быстрее и энергичнее – а именно этого мы ждем от мультиплеерного шутера.

После запуска

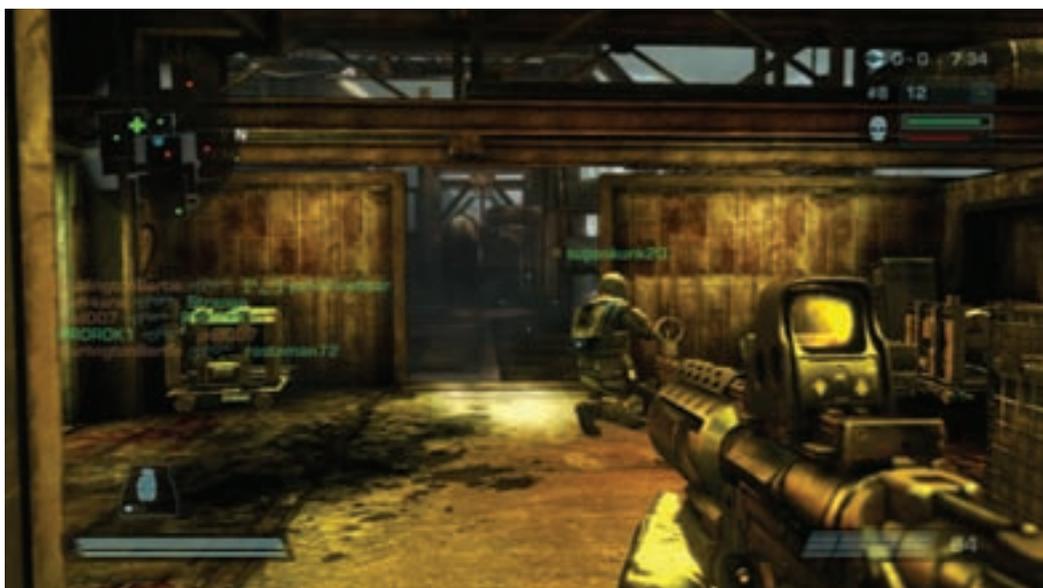
Казалось бы, зачем мы уделяем столь пристальное внимание премьере? Что было, то прошло, и никто уже не увидит Killzone 2 версии 1.10 и не вспомнит о старом управлении и о проблемах с читерами. И все же запуск многопользовательской игры – это время испытаний и перемен, лакмусовая бумажка, которая показывает, на что способна

Текст и звук
на русском
языке



компания-разработчик. На несчастную студию обрушивается огромное количество проблем и предложений, и она должна разбираться с ними в течение считанных часов. Студия Guerrilla Games показала, чего стоит. Она поддерживает связь с геймерами, реагирует на их предложения, устраняет проблемы и очень быстро публикует патчи. Голландцы заботятся об игроках, готовы ради них в лепешку расшибиться – именно поддержки такого уровня требует настоящий сетевой хит, и именно такая поддержка предоставлена. Молодцы! У нас есть все основания полагать, что разработчики продолжают осуществлять оперативную и качественную помощь геймерам, и отличная многопользовательская кампания Killzone 2 привлечет не одну тысячу игроков.

Идея такой кампании пришла, видимо, из последних игр сериала Call of Duty: «Что, если в мультиплеере ставить перед игроками индивидуальные цели, а в награду раздавать очки опыта, доступ к новым классам и оборудованию?» – будто бы задались вопросом авторы Killzone 2. И ответили на этот вопрос своей же игрой. Как и сингл, эта многопользовательская кампания обладает четко разграниченными уровнями-классами, ее можно «пройти», получив наиболее высокое звание и открыв доступ ко всем бонусам. Каждый игрок в Killzone 2 начинает кампанию солдатом с круглым нулем очков опыта (за некоторыми исключениями одно очко равно одному фрагу). Набрав первые 350 очков и как следует освоившись, вы получаете доступ к классу медиков. Теперь вы можете выбрать персонажа-доктора и оживлять павших в бою товарищей. За врачевание, как и за убийство врагов, начисляются очки опыта. Кроме того, вы начинаете получать эксклюзивные для медика знаки отличия – ленты за каждый пятерых оживленных товарищей в одном матче. Наберешь восемь таких лент и получишь доступ к аптечкам, а с ними – необходимость зарабатывать новые ленты за исцеление товарищей. Не успеешь выполнить и это, как, глядишь, уже и набрал достаточно очков опыта и открыл класс инженеров. И вот перед тобой ставят новые цели: построить ботов, которые убьют пятерых солдат противника в одном матче, и починить пять неработающих объектов. Есть и задания, общие для всех классов, –



Солдат

Требуется: 0 очков опыта
Специализация: нет



Медик

Требуется: 350 очков опыта
Специализация: спасает от гибели смертельно раненных товарищей, раздает аптечки



Инженер

Требуется: 880 очков опыта
Специализация: устанавливает автоматических ботов, а также чинит ботов, раздатчики и станковые пулеметы



например, в одном матче убить 10 человек из пистолета (в награду за выполнение этого задания вы получаете более мощное оружие). И хотя формально игрок свободен в выборе, постепенно открывающиеся классы подталкивают его к последовательному «прохождению» многопользовательской кампании Killzone 2. Она на удивление интересна, ее авторам удалось совместить достоинства одиночной игры (последовательное прохождение, различные задания) с прелестями многопользовательской (непредсказуемое поведение противников).

Светская жизнь

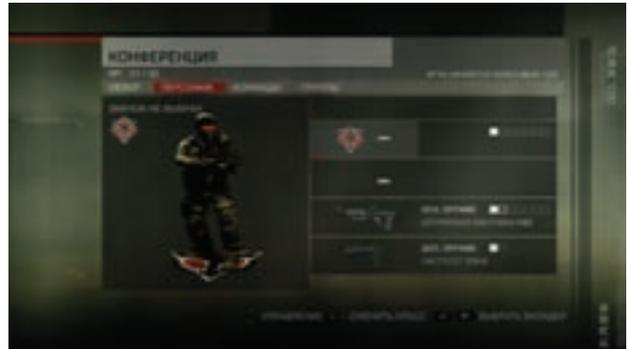
И даже когда вы заработаете все ленты, медали и значки и откроете в игре все, что можно открыть, мультиплеер все равно не потеряет очарования. Killzone 2 – игра серьезная и сбалансированная, и примерно трое из четверых игроков, встреченных на публичных серверах, состоят в кланах. Битвы между кланами – самое важное, что может быть в мультиплеере Killzone 2. Чтобы создать свой клан, достаточно зайти в соответствующий раздел меню и нажать одну-единственную кнопку. И все. Как говорится, теперь ты в армии. Клан активно выясняет отношения друг с другом, прямо из игры можно посмотреть расписание турниров и их результаты. Если есть желание бросить вызов противнику – нет проблем, это тоже реализовано про-

сто и понятно: нажимаешь соответствующую кнопку, указываешь доступные карты, оружие и классы, и отправляешь приглашение на дуэль. Главное – не забыть сделать ставку в «очках доблести». Каждому клану при его создании выдается 100 очков доблести. Их можно тратить на ставки на турнирах: проигравший клан лишается доблести, а победитель, наоборот, получает ее. Именно эта «доблесть» служит показателем качества клана, именно по ней сортируется рейтинг лучших команд планеты.

А где кланы и борьба за лидерство – там бесконечная битва. И хотя на публичных серверах Killzone 2 вы не увидите особой глубины и тактики, серьезные люди и играют серьезно (благо игра это и позволяет, и поощряет): разбиваются на отряды, подбирают грамотное сочетание классов, планируют ход матча на каждой карте – все как у людей. Многопользовательская часть Killzone 2 сделана по знакомым правилам: она проста и увлекательна для новичков, и в то же время с легкостью найдет, чем занять ветеранов-профи. Killzone 2 может быть и не лучшим сетевым шутером на PlayStation 3 (зависит от того, что вкладывать в понятие «лучший»), но совершенно ясно, что это отличная игра для требовательных геймеров. И она еще долго будет поддерживаться и развиваться. «Убийца Halo»? Да нет, не убийца. Вечный соперник и (теперь уже) прямой конкурент. **СИ**

Killzone.com

Самую главную статистику вы можете посмотреть прямо из игры, но огромное количество прочей информации разработчики почему-то решили вынести в Интернет, на сайт killzone.com. Здесь расположены официальные форумы и рейтинги, здесь же вы можете посмотреть свой профиль игрока и вспомнить успехи как из одиночной, так и из многопользовательской кампаний Killzone 2. Более того, если вы играли в Killzone: Liberation для PlayStation Portable, то можете «подключить» к своему профилю и ее. Также на сайте можно получить информацию о лучших кланах и их членах – информацию, гораздо более подробную, нежели в самой игре. Ну а самое интересное это схематичные записи матчей, в которых разноцветные кружочки бегают по черно-белой карте. Да-да, в таком виде здесь доступны «записи» любых матчей, и вы можете легко и просто увидеть все сражения между лучшими кланами! Очевидно, что Killzone.com рассматривается как своеобразное дополнение к игре, ресурс для опытных и увлеченных геймеров. Это, конечно, хорошо, но разве не было бы еще разумнее встроить все эти функции напрямую в Killzone 2?



Тактик

Требуется: 1450 очков опыта
Специализация: устанавливает дополнительные точки возрождения, вызывает поддержку с воздуха



Штурмовик

Требуется: 1850 очков опыта
Специализация: усилен крепкой броней, может ускоряться на бегу



Диверсант

Требуется: 2300 очков опыта
Специализация: маскируется под вражеских солдат, держит при себе запас взрывчатки C4



Разведчик

Требуется: 2800 очков опыта
Специализация: использует stealth-камуфляж, сообщает товарищам расположение врагов

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 World in Conflict
- 2 Command & Conquer: Kane's Wrath
- 3 Warhammer 40,000: Dawn of War II

7.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Xbox 360, PS3

Жанр:

strategy.real-time.modern

Зарубежный издатель:

Ubisoft

Российский издатель:

«Руссобит-М»/GFI (PC)

Российский дистрибьютор:

«Софт Клаб» (PS3, Xbox 360)

Разработчик:

Ubisoft Shanghai

Системные требования:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

Количество игроков:

до 4 (тактический режим), тысячи (режим Theater of War)

Обозреваемая версия:

PC

Онлайн:

endwargame.us.ubi.com

Страна происхождения:

Китай



ТЕКСТ

Владимир Иванов

Tom Clancy's EndWar

Стратегии на игровых приставках – это вечно болезненная тема. С одной стороны, консольщикам тоже очень хочется погонять по экрану табуны танков, а с другой, стандартный геймпад для таких занятий подходит очень плохо. Поэтому разработчики ищут новые схемы управления. Например, в Tom Clancy's EndWar оно голосовое.

В принципе, идея очень здравая – не копаясь в интерфейсе, лихо крикнуть в микрофон: «Подразделение 12! Приказываю прикрыть меня с левого фланга!», и тут же слева раздаются грохот и взрывы – это славное подразделение 12 где-то за кадром спешит на помощь герою. Ощущение, надо сказать, приятное. Необычное ощущение. Но уж очень неудобно все это реализовано. Сначала надо долго и нудно настраивать микрофон (причем, оказывается, не все микрофоны одинаково полезны, например, гарнитура Logitech заработала с первой попытки, а аналогичный аппарат от Genius вообще отказался «сотрудничать» с EndWar), тщательно располагать его на указанном расстоянии от губ, подбирать чувствительность – и все это ради того, чтобы в нужный момент нажать пробел и медленно и отчетливо произнести «подразделение... двенадцать... атакуйте... противника... альфа...». При некотором везении игра даже поймет, чего вы от нее хотите.

В общем, голосовые команды – они от лукавого. Возможно, для консолей это вынужденный компромисс, но ткнуть мышкой в мини-карту – несравнимо быстрее, проще и удобнее, чем кричать в микрофон. Сама идея была отличной, но за исполнение – увы, незачет. Хочется верить, что находка Ubisoft не будет забыта и со временем эту систему доведут-таки до ума.

Камень-ножницы-бумага...

...то есть танки-БТР-вертолеты. В этой формуле, собственно, и заключается весь геймплей Tom Clancy's EndWar. Увидел танк, бомби его с вертолета. Заметил вертолет, расстреливай его из бронетранспортера. Что делать, если углядел БТР, думаю, догадаетесь сами.

Еще есть аж два вида пехоты: тяжелая хороша для обороны, не годится для наступления, легкая ровно наоборот, умеет только выбивать тяжелую пехоту из укрытий. Торжествующий минимализм. Вершина тактического мастерства – это когда в наступлении одновременно участвуют пехота и танки, а рядом еще и вертолеты кружат. Сражаться против такого смешанного подразделения – все равно что решать головоломку «вставить нужный ключик в нужный замок». Занятно, но со стратегическими играми имеет мало общего.

На поле боя расставлены ключевые точки – так называемые «радиобашни», – которые надо брать или, наоборот, защищать. Обычно боевая задача сводится к тому, чтобы захватить требуемое количество башен и продержаться определенное время, за это засчитывают победу.

Активная пауза – казалось бы, уже много лет нерушимый стандарт жанра – отсутствует. В общем, это и правильно, Tom Clancy's EndWar – скорее залихватский экшн, чем вдумчивая стратегия, здесь нет нужды анализировать расстановку сил на поле боя и планировать точечные операции. Подразделение шесть, атакуйте противника! Стрельба, взрывы, грохот, азарт! При этом

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Приятная графика, динамичный геймплей, злободневная завязка, новаторский онлайн режим.

НЕДОСТАТКИ Упрощенная боевая система, примитивная экономика, скучный сюжет, неудобное голосовое управление.

РЕЗЮМЕ Типичный массовый продукт, где все тонкости геймплея принесены в жертву визуальным эффектам. Возможно, голосовое управление будет использовано на консолях, но клавиатура с мышью несоизмеримо удобнее. Впрочем, замечательный онлайн режим Theater of War уверенно перекрывает большинство минусов одиночной кампании.

Бывает, миссии по обороне объекта проходятся без участия игрока – расставил войска по укрытиям, и можно пить чай.



камера намертво привинчена к выбранному юниту, чтобы, не дай бог, игрок не пропустил какой-нибудь особо сочный пиротехнический эффект. А свободно таскать камеру по карте – зачем? Это какое-то излишество, это не нужно.

А если доблестные солдаты пострадали в бою, ничего страшного. Надо просто ответить их за ближайший кустик и дать немного отдохнуть. Силовые щиты восстановятся сами собой. Вежливые программисты из Шанхая очень, очень стараются ничем не огорчить чувствительного западного игрока.

И даже если подразделение полностью уничтожено в жаркой битве, все равно горевать не стоит. В игре присутствует практически неограниченное количество подкреплений, которые поступают на поле боя по мере того, как гибнут в бою наши передовые отряды. От заботливости китайцев хочется кричать.

Леденящая душу история

История начинается весьма бодро, вполне в духе старого параноика Клэнси. Нам поведают про мрачное ближайшее будущее, иссякающие запасы нефти, новый виток гонки

вооружений, милитаризацию околоземного пространства и т.д. Обучающие миссии рассказывают про атаки анонимных террористов, оснащенных по последнему слову техники (например, им ничего не стоит подогнать в любую точку мира огромный транспортный корабль и выкатить из него пару десятков танков с боевыми вертолетами). Начинается противостояние трех сверхдержав: Объединенной Европы, США и России, где каждый подозревает соседа в пособничестве таинственным террористам. Казалось бы, отличная завязка, сейчас начнутся интриги, политические маневры, предательства, личные драмы, тайные заговоры, расследования...

Но увы, начинается только одно – унылое развлечение под названием «захватите некую случайную точку на карте мира, потому что она стратегическая и ее обязательно надо захватить». Захватили? Отлично, теперь возьмите еще одну. И еще одну. И еще двадцать. Или даже тридцать. Поздравляем, вы прошли одиночную кампанию Tom Clancy's EndWar. Вы же оценили, это была настоящая динамическая кампания?

Нет, товарищи, это была обычная халтура.

Золотое правило EndWar – видишь танки, немедленно веди в атаку вертолеты. Против атаки с воздуха вражеская бронетехника беспомощна.



Знай свое оружие, солдат

В Tom Clancy's EndWar под контролем игрока весьма мало видов войск. Тем важнее знать сильные и слабые стороны каждого из них, чтобы мгновенно делать в бою правильный выбор. Ведь любая ошибка чревата тяжелейшими потерями.

Легкая пехота – эффективна против инженеров, уязвима для любой боевой техники. Умеет захватывать контрольные точки.

Тяжелая пехота (инженеры) – в укрытии эффективна против любой техники, вне укрытия уязвима для любой техники. Умеет захватывать контрольные точки.

Вертолеты – эффективны против танков и артиллерии, уязвимы для БМП и инженеров.

БМП – эффективны против вертолетов, уязвимы для танков, артиллерии и инженеров.

Танки – эффективны против БМП и любой пехоты, уязвимы для вертолетов, артиллерии и инженеров.

Артиллерия – эффективна против танков, БМП и пехоты, уязвима для вертолетов. Кроме того, артиллерийские установки стоит использовать только на больших расстояниях, подошедший вплотную танк легко расправляется с ними.

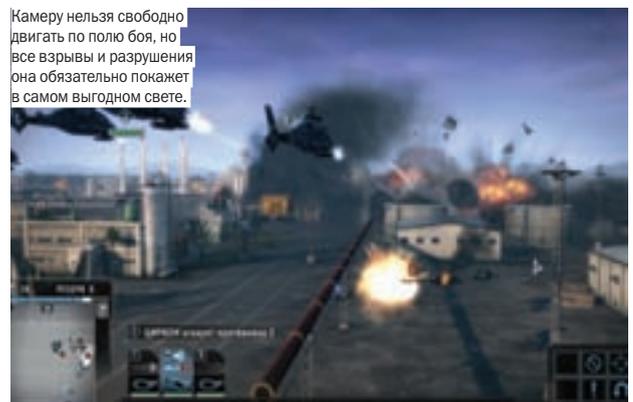
Штабные машины – строго говоря, не являются боевой техникой, предназначены они для информационной поддержки. В бою уязвимы для любого противника.



Подкрепления не возникают на поле боя из ниоткуда, они эффективно появляются из чрева грузового самолета.



Камеру нельзя свободно двигать по полю боя, но все взрывы и разрушения она обязательно покажет в самом выгодном свете.



Ночной бой где-то в далекой Сибири – что может быть атмосфернее? Только танковые сражения на Красной площади.



Театр ужасов войны

Играть против живых соперников заметно веселее. Здесь нам предлагается на выбор два режима. Первый – классический мультиплеер по сети «тет-а-тет» или «двое на двое», с участием AI или без него. Сражаться с реальными противниками не так скучно, как с предсказуемым компьютерным болваном. Люди хитрят, делают обманные ходы, скрывают свои намерения – в общем, в хорошей компании даже «камень-ножницы-бумага» превращается в сносное времяпрепровождение.

Второй режим – это, без преувеличения, гордость и изюминка проекта. Он называется Theater of War, и в нем введено некое подобие глобальной динамической кампании, где сотни игроков пытаются перекраивать политическую карту мира, атакуя и защищая территории, базы и города. Стороны все те же – Россия, Европа, США. В конце каждого дня подводятся итоги, сдвигаются линии фронта и становится видно, какая команда насколько преуспела. В принципе, это отдельная игра внутри игры, полноценная стратегическая MMO с самыми разными уровнями командования – от глобального планирования до мелких тактических операций. Для тех, кто разбирается в такого рода штуках, – очень, очень круто.

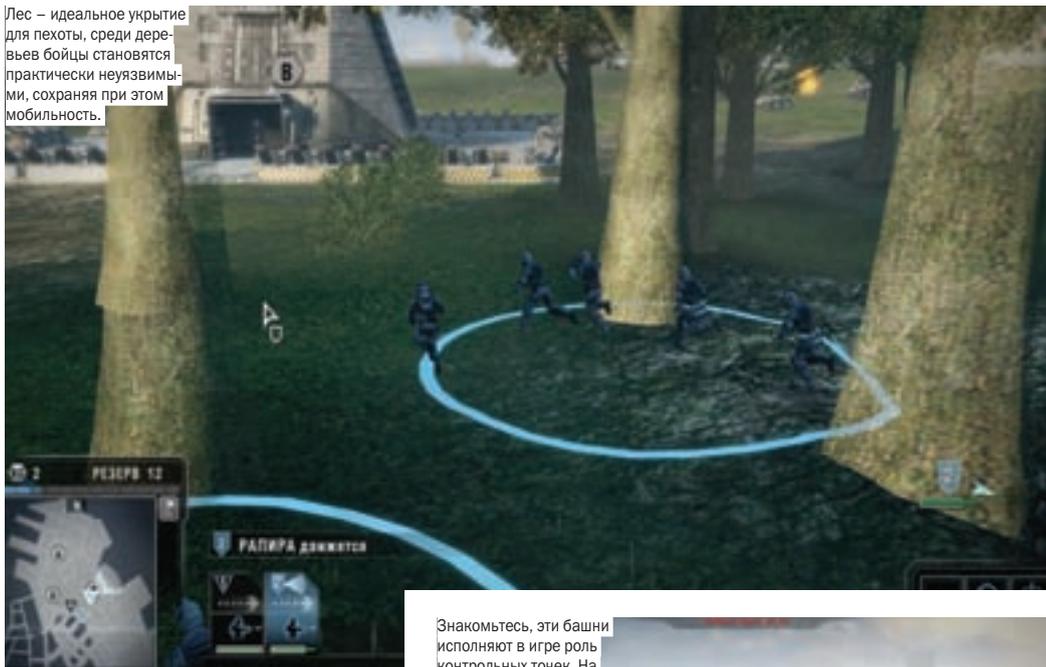
Звук и свет

Картинка в игре простенькая, видно, что консольная – но очень естественная и симпатичная. С World in Conflict по технологичности не сравнить, но тягаться с ней, вероятно, никто и не собирался. А поставленная задача – «чтобы все летало» – выполнена идеально. Баланс между неплохой графикой и отсутствием тормозов соблюден.

Модели солдат и техники очень детальные, очевидно, что сделаны с любовью. Практически каждый апгрейд немного меняет облик боевой единицы – на танках появляются дополнительные пулеметы, пехотинцы перевооружаются. Рассматривать эти детали в бою некогда, но ощущение реалистичного разнообразия, безусловно, возникает.

Что касается физики, то ее, грубо говоря, тут почти совсем нет. Разрушаемость объектов практически отсутствует; редко-

лес – идеальное укрытие для пехоты, среди деревьев бойцы становятся практически неуязвимыми, сохраняя при этом мобильность.



редко удается свалить пару деревьев в тоньше или взорвать отдельное здание. Сбитые вертолеты огненными кометами падают прямо на стоящую пехоту, но бойцы не обращают внимания на такие мелочи жизни.

Язык локализации суконый – но он и в оригинале такой, армейская специфика, ничего не поделаешь. Озвучка традиционно невыразительная, как будто актеры сквозь сон читают свои роли, – но это ж военные разговаривают, им можно. Пару раз позабыли потуги озвучателей изобразить сильные эмоции, например, панику. Безвестный солдат с таким энтузиазмом кричал «Нам конец! Враг переходит в решительное наступление! Они прорываются на правом фланге!», что невольно ожидалось продолжение: «Удар! Гооооо!»

Но к счастью, в данном случае актерское мастерство особо и не нужно. Чай, тут у нас не квест и не RPG. Хотя к какому именно жанру следует отнести EndWar, с ходу сложно сформулировать. Наверное, правильно будет назвать ее «аркадная стратегия». **СИ**

СОВЕТЫ

Старайтесь беречь свои войска. Если ваше подразделение понесло тяжелые потери, отдайте приказ о немедленной эвакуации (клавиша R), и ваши бойцы вскоре покинут поле брани.

По мере участия в боевых действиях ваши подразделения накапливают опыт, который поначалу не особо полезен, но со временем оказывается незаменим. Дело в том, что не каждый апгрейд доступен для любых войск – чем улучшение полезнее, тем больше опыта должно быть у частей, имеющих на него право.

Впрочем, чтобы получить доступ к любым апгрейдам, достаточно достичь ранга «ветеран» (одна звезда). Дальнейший рост опыта бойцов («элита» и «герои») нужен только для повышения их боевых качеств, а новых способностей не открывает.

Знакомьтесь, эти башни исполняют в игре роль контрольных точек. На протяжении десятков миссий вам придется захватывать и отбивать их.



подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ НОВЫЙ СЕЗОН

Игровая зона
с новейшими играми

**Блиц-интервью
и автограф-сессии**
с ведущими разработчиками



ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев

...и многое
другое!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 50 Cent: Blood on the Sand
- 2 Hitman
- 3 Tron 2.0

7.5



ТЕКСТ

Степан Чечулин

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Справа: Перед нами одна из редких игр, где позволено изрешетить ковбоя из современного автоматического оружия.

» Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Путь к славе Мэтта Хазарда начался в 1983 году с восьмибитного шутера The Adventures of Matt in Hazard Land. Потом были боевики от первого и третьего лица и даже гонки на картах. Это очень популярный герой, но не пытайтесь разыскать его в анналах индустрии. Вся нелегкая судьба Мэтта – лишь фантазия разработчиков.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
D3Publisher
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Vicious Cycle
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.eatleadvideogame.com
Страна происхождения:
США

Студия Vicious Cycle, основанная в 2000 году бывшими сотрудниками MicroProse, за все девять лет своего существования не выпустила ни одной выдающейся игры. Их Spy vs. Spy или Dinotopia: The Sunstone Odyssey – никчемные малобюджетки, которые следует обходить за версту. И диск с Eat Lead: The Return of Matt Hazard мы запускали с понятными сомнениями. Тем больше было удивление, когда через пару часов знакомства оказалось, что перед нами одна из самых занятных и неглупых игр последнего времени.

Vicious Cycle, заметим, провели очень необычную рекламную кампанию, приуроченную к выходу своего творения. Задолго до релиза в Интернете стали появляться интригующие новости о том, что, дескать, «легендарный герой видеоигр Мэтт Хазард возвращается». А на сайте www.doyouremembermatthazard.com даже собрана подробная игрография главного героя с уводящими в пустоту гиперссылками. Впрочем, не спешите расспрашивать друзей о «хитах прошлого» The Adventures of Matt in Hazard Land или Matt Hazard 3D: весь боевой путь нашего героя – чистой воды выдумка

разработчиков, а знаменитые произведения с ним в главной роли – пародии на известные проекты прошлых лет.

Согласно легенде, Мэтт Хазард – классический, что называется, «мужик с большой пушкой», о котором совсем недавно столь нелестно отозвался – начальник EA Джон Риччицелло. Наш герой бургится мускулами, разит муху в глаз с расстояния в сто шагов, а прежде чем начать отрывать злодеям головы, изрекает (почти как Шварценеггер): «It's Hazard Time!».

Но в свободное от «съемок» время достославный Мэтт – обычный человек. Предпочитает валяться на диване, смотреть телевизор да уплетать гамбургеры. Звездный час Мэтта пришелся на конец восьмидесятых. Но унылые гонки (кто же в конце тысячелетия не пытался подражать Mario Kart?), ворох малобюджетных боевиков, казалось, поставили на его карьере крест. Неудивительно, что когда Хазарду неожиданно пришло предложение принять участие в постановке нового, нереально крутого nextgen-шутера, он, не раздумывая, согласился.

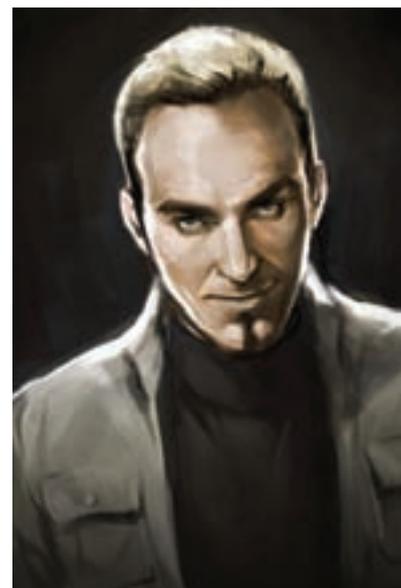
Быстро, однако, выясняется, что Мэту уготовано вовсе не светлое будущее, а в виртуальный мир его заманили с одной-



ДОСТОИНСТВА Множество смешных сцен, забавные пародии на знаменитые игры, большой выбор оружия, разнообразные враги и уровни.

НЕДОСТАТКИ Геймплей, по большому счету, не слишком разнообразный, графика – привет из вчерашнего дня, а управление не очень удобно.

РЕЗЮМЕ Такая игра обязана была появиться на свет. Наша с вами любимая индустрия давно выросла из пеленок, и ей по силам над собой посмеяться. Eat Lead: The Return of Matt Hazard ловко подтрунивает не столько над конкретными играми, сколько над всей индустрией в целом: над клише и штампами, над «незыблемыми законами», в конце концов, над мужиками с большими пушками. За невзрачной графикой, за ширмой обыденного геймплея неожиданно отыскалась лучшая игровая комедия этой весны.



единственной целью – отправить на тот свет. Кто и зачем замыслил недоброе – узнаете к финалу игры.

Самый лучший фильм

Разработчики сделали то, на что до них решились очень немногие, – они предложили посмеяться над игровой индустрией, которая, по совести говоря, уже давно для этого созрела. Но главное – впервые за долгое время в рамках обычного боевика от третьего лица создатели попытались показать не очередную потасовку с инопланетянами, а поставить настоящую пародию, с внятным сюжетом и забавными сценами в перерывах между перестрелками.

Взять хотя бы главного героя. Он ну просто ходячий штамп. Обобщенный образ преисполненного отваги борца со злом, годящегося едва ли не для любого боевика – на его месте несложно представить хоть Маркуса Феникса из Gears of War, хоть Кратоса из God of War, хоть Шепарда из Mass Effect.

Оказавшись среди врагов, Мэтт любит изрекать напыщенные глупости и чуть что хватается за оружие. Его виртуальная помощница, точно Кортана из Halo, существует в виде голограммы и регулярно надоедает советами, но при этом лишь с ее помощью Хазард может выбраться из «игры» целым и невредимым.

Прелесть Eat Lead: The Return of Matt Hazard в том, что на острие сатиры здесь извиваются не какие-то конкретные игры, а вся индустрия в целом. На протяжении всех своих злоключений Мэтт регулярно отпускает комментарии буквально по любому поводу. Пока мы в поте лица проходим обучающую миссию, наш герой язвительно напоминает, что одолел уже десятки игр, и учиться ему, вроде как, и нечему. Оказавшись перед грудой ящиков, которые ни пройти, ни обойти, Мэтт без стеснения помянет разработчиков крепким словцом за то, что не наделили его способностью прыгать. Блуждая по запутанному лабиринту, наш герой, как пить дать, по-

ворчит, дескать столь бездарного дизайнера уровней стоило бы уволить без выходного пособия.

Голый пистолет

И раз уж Мэтт оказался в «неправильной» игре, то и однообразия не ждите. Например, противники здесь – сплошь типичные злодеи из других проектов, которые «случайно» оказались не в том месте. В буквальном смысле из воздуха возникают безумные ковбои, вооруженные шестизарядными револьверами, какие-то клоуны с водяными пистолетами, злобные полицейские, головорезы якудза, русские солдаты с «Калашниковыми»...

И каждый такой злодей привносит на уровень долю, так сказать, «своих» декораций, из-за чего вокруг подчас творится настоящий бардак. В бар со стриптизершами (до боли напоминает Duke Nukem), вдруг вламывается российский спецназ, повсюду вырастают укрытия из мешков с песком и жуткого вида ракетные установки... После встречи на

Вверху: Прятаться в этой игре действительно необходимо. Вопрос, так сказать, жизни и смерти.

кухне с Master Chief (он предпочитает, чтобы его звали просто MC), одетым в нелепый бронированный фартук, начинается настоящая фантастика: из капсул выпрыгивают космические десантники в бронекостюмах, автоматы в мгновение ока сменяются плазменными ружьями и бластерами, а мешки с песком – знакомыми по Halo энергощитами.

Уровни в Eat Lead: The Return of Matt Hazard – это сумасшедший микс из всего, что мы видели в сотнях других игр. Пиратские корабли, снайперские дуэли, спасение лимфатического мага из лап злодеев, и снова безумные русские... События мелькают, как картинка в калейдоскопе, враги не успевают надоесть, а уровни приесться. Впрочем, даже если и встретится затянутый этап – Мэтт еще раньше вас едко прокомментирует ситуацию, не забыв отправить луч ненависти горе-разработчикам.

Не менее колоритны и главные злодеи. В конце каждого уровня вас ждет классический босс, который, разумеется, тоже сшит из

Внизу: Мордобой в игре, как видите, вовсе не кровавый.





Вверху: Из-за укрытия Мэтт умеет стрелять и вслепую. Кроме того, по ходу игры можно разучить ряд особых навыков. Например, как замораживать врагов, словно Саб-Зиро.

Справа: Помимо всего прочего, разработчики весьма забавно обыграли тему оживших мертвецов. Убивать покойников, как и полагается, выходит только выстрелами в голову.

штампов. Уж если это советский полковник, то окончательно сбрендивший, вооруженный четырьмя ядерными ракетами и мечтающий о коммунизме галактического масштаба. А раз космический пехотинец, значит нереально крутой, закованный в мегаброню, орудующий суперснайперской винтовкой с фантастически точным прицелом и мощнейшим прибором ночного видения.

Очень страшное кино

На отличных шутках и разнообразии положений игра, в общем, и держится. В отрыве от сценария Eat Lead: The Return of Matt Hazard предстанет, увы, заурядным боевиком. В принципе, все, что вам надлежит делать, — это мчаться по линейным уровням да расстреливать многочисленных и весьма, заметим, опасных врагов. От самого процесса никаких сюрпризов ждать не приходится, а единственное развлечение — редкие QTE-сценки, которыми, как правило, заканчивается сражение с очередным толстокожим боссом.

Зато к постановке перестрелок разработчики подошли, как говорится, с душой.

Во-первых, благодаря тому, что Eat Lead, по сути, вмещает добрый десяток «обычных» игр, арсенал здесь просто потрясающий. Если сначала придется палить только из пистолетов, то потом в ход пойдут автоматы, пистолеты-пулеметы, гранатометы, дробовики, фантастические бластеры и даже пластмассовые водяные пушки. Кроме того, всегда можно подбежать к противнику и преподать ему урок кунг-фу.

Во-вторых, с укрытиями разработчики придумали целую систему: Мэтт умеет быстро перебегать от одного объекта к другому, причем делает это аж тремя разными способами — за каждый вариант отвечает отдельная кнопка. На деле, правда, механика довольно громоздкая, но прятаться в игре жизненно необходимо: враги плюются свинцом метко, их всегда много, а умирает герой быстро.

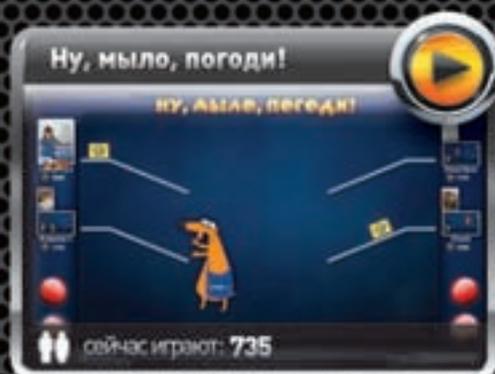
Движок собственный выделки Vicious Engine еле-еле выдает приемлемую по нынешним меркам графику. Ни о какой разрушаемости декораций речи не идет, взрывы и выстрелы тоже не особо впечатляют. Правда, к чести разработчиков, все технические недостатки они, опять же, ловко замаскировали сценарием: вместо реалистичного пламени, например, противников охватывает некий синий компьютерный код, разрушенные укрытия растворяются в воздухе, а из злодеев Мэтт выколачивает не зубы, а обыкновенные байты.

Горячие головы

Несмотря на слабое техническое исполнение (и только поэтому наша оценка не «8.5»), перед нами одна из самых примечательных игр последнего времени. Если поначалу (буквально два первых уровня) проводить с ней время довольно скучно, то вскоре начинается настоящий юмористический парад. Много замечательных диалогов, забавные пародийные сцены, враги и оружие «с подтекстом». Вдобавок разработчики умно подстроили известные недостатки технологии сюжетом и отличной постановкой. В итоге мир получил лучшую игровую комедию сезона для внесемейного просмотра. **СИ**

ПРЕЛЕСТЬ EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD В ТОМ, ЧТО НА ОСТРИЕ САТИРЫ ЗДЕСЬ ИЗВИВАЮТСЯ НЕ КАКИЕ-ТО КОНКРЕТНЫЕ ИГРЫ, А ВСЯ ИНДУСТРИЯ В ЦЕЛОМ.





Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!
Начни игру с одного клика!
Играй с людьми!

* по данным TNS Gallup

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Food Force
The Oregon Trail
Against All Odds

7.0



Играть предстоит за американского журналиста палестинского происхождения, или журналистку израильского.



История начинается с выезда в составе израильской опергруппы.



Репортеры без границ: Палестина (Global Conflicts: Palestine)

Помните «Акул пера» из прошлогоднего первоапрельского номера? Как говорится, в любой шутке есть доля шутки, и сегодня мы уже на полном серьезе расскажем о симуляторе журналиста. На примере одного из самых запутанных конфликтов современности компания с говорящим названием Serious Games хочет научить игроков докапываться до истины.



ТЕКСТ

Алексей Дубинский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:
simulation.adventure.
edutainment

Зарубежный издатель:

Serious Games

Российский издатель:

«1С»

Разработчик:

Serious Games

Системные требования:

CPU 1 ГГц, 512 RAM,
32 VRAM

Количество игроков:

до 2

Онлайн:

www.globalconflicts.eu/
gscp

Страна происхождения:

Дания

Справа: Ограничение свободы передвижения между израильскими и палестинскими территориями доставляет местным жителям множество неудобств.

Получив задание, ведомый геймером журналист-стрингер отправляется за информацией. Чтобы провести расследование, нужно встретиться с определенными персонажами, заботливо отмеченными на карте. Пообщаться с кем-нибудь, кроме них, все равно не удастся, никаких лишних, «атмосферных» диалогов в игре не предусмотрено, люди просто ходят по улицам и на вас не реагируют. Выбрав во время беседы варианты ответов, надо разговорить собеседника и вытянуть из него побольше сведений. Человек либо расскажет вам что-нибудь непосредственно по теме статьи, либо намекнет, к кому еще обратиться, и тогда на карте появится новая активная точка. В ходе интервью особо понравившиеся высказывания, общим числом пятнадцать штук, можно специальной кнопкой записывать в блокнот. Впоследствии из этих записей будет формироваться статья.

Проконтролировать, насколько раскрыта тема, удастся благодаря счетчику в углу экрана. Как только узнаете что-то существенное, прибавляется балл. Для приличной передовицы нужно набрать хотя бы половину возможных баллов. Второй показатель журналиста – репутация. Если писать про ужасы оккупации, то полюбят палестинцы, но косо посмотрят израильтяне, если про жестоких террористов – все наоборот. Так что порой интервью может вообще не получиться: с вами просто откажутся говорить. В этом случае предлагается добиваться расположения обиженной общины,

берясь за какие-нибудь хорошие дела, что в реальных играх оборачивается заданиями «пойди-принеси». Разговорив наконец самых упрямых, выяснив точку зрения каждой из участвующих в конфликте сторон, проконсультировавшись у экспертов из местного университета и в правозащитной организации, можно браться за перо. Делается это в специальном модульном редакторе. Сначала из нескольких вариантов выбирается заголовок, максимально точно отражающий тональность материала, потом подыскивается душераздирающая фотография и, наконец, готовится текст. Из всех сохраненных в блокноте цитат надо выбрать три. Одна пойдет в шапку статьи, другая станет основным тезисом, третья послужит заключением. Вступление лучше поместить какое-

нибудь яркое описание, в основной текст – подробности, а в финале подвести итоги или дать мрачный прогноз. Публика это любит.

Подготовка статьи – самый волшебный момент игры. Именно тогда ощущается почти божественное всеисие третьей власти. В ходе работы можно записать два-три десятка цитат, в блокнот влезут пятнадцать, а в статью пойдут лишь три, так что игроку предстоит выбрать один из множества вариантов (нужные факториалы можете подсчитать на досуге). Конечно, на самом деле приличных комбинаций гораздо меньше, но все равно шансы на появление одинаковых статей у разных игроков ничтожны.

Работать предлагается на три газеты. Солидная европейская Global News при бли-



Global Conflicts: Palestine вышла сравнительно давно, но распространялась исключительно через Интернет. В этом году «1С» выпустила русскую локализацию на дисках, по которой и написана наша рецензия.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Первый пристойный симулятор журналиста. Учит работать с противоречивыми данными и докапываться до истины в атмосфере всеобщей лжи.

НЕДОСТАТКИ Доисторические графика и звук, неудобные навигация, управление и камера, невозможность делать собственные фоторепортажи, крохотная карта.

РЕЗЮМЕ Датчане намеревались сделать игру про то, как СМИ помогают донести до людей правду, и показать насколько это непросто. Но вот что получилось: редакция хочет одного, власти – другого, собеседники не стесняются врать в глаза и даже норовят вас использовать. Побегав в шкуре репортера, добывающего новости и пытающегося разговаривать с солдатами, имамом, крестьян, террористов и правозащитников, вы поймете, что разработчикам удалось нечто большее: игра, которая навсегда изменит отношение к печатному слову. И не в лучшую сторону.

Русский перевод неплох, голосовой озвучки же, как и в оригинале, нет.



жайшем рассмотрении оказывается желтым таблоидом, готовым смаковать террористические акты, гибель людей, жестокость властей, потакаемая самым низменным инстинктам своей сытой аудитории. Израильская Israeli Post видит свою цель в борьбе с палестинским терроризмом, защите поселенцев, оправдании практически любых средств, обеспечивающих дальнейшее существование и процветание государства. Вторая местная газета, палестинская Palestine Today, с удовольствием напечатает материал о зверствах оккупантов, страданиях палестинских беженцев, героической борьбе и самопожертвовании мучеников-шахидов. Попробуйте дать туда материал с осуждением взрывов – не поймут-с. Как, кстати, и израильяне гневный памфлет про жестокость войск на оккупированных территориях. И даже если удастся тиснуть статейку, диссонансирующую с основным настроением газеты, не надейтесь на успех у читателей. Они ждут от вас совсем другого, чего-то более привычного.

Впрочем, тернистый путь объективно-го журналиста быстро становится скучным. С одной стороны, приходится отказываться от ярких образов и резких оценок, с другой – участники событий считают тебя чужаком и не спешат делиться сокровенными мыслями. Ну а отход от политики издания приведет

к тому, что редакторские ножницы покорят выстраданную статью и окажется она задвинутой на самую дальнюю страницу, поближе к рекламе курсов американского английского. Так что рано или поздно в голову приходит мысль попробовать себя в роли плохого парня, и при втором прохождении игра выбрасывает на улицы Иерусалима Усаму бен Ладена от журналистики. Не стесняйтесь сильных выражений! Прочь те факты, что не укладываются в теорию! Побольше бездоказательных заявлений и огульных обобщений! Смело подавайте слухи и голословные утверждения как проверенную информацию! Инструментарий в игре довольно ограничен, но вполне позволяет воспроизвести большинство приемов успешного журналиста-манипулятора. Ограничение информации только тенденциозной, подмена приоритетов, искажение логики событий продуманным расположением новостей – факты и мнения суть пластилин, из которого при желании можно вылепить и милую зверушку, и жуткого монстра.

Страх, ненависть и предубеждения формируют свою правду. Это как луковичка со множеством слоев, когда для всякой мерзости находится обоснование и даже оправдание в другой мерзости, совершенной ранее противной стороной, и так до бесконечно-

Управляющий директор «Репортеров», психолог Симон Эгенфельдт-Нильсен, экспериментирует, применяя видеоигры для обучения, об этом он написал несколько книг и даже защитил диссертацию по данной теме. Собственно, сама игра задумывалась не как коммерческий продукт, в первую очередь проект был основой для научной работы по изучению эффективности «серьезных игр» как средства обучения школьников. Результатом стала статья «The learning effect of “Global Conflicts: Palestine”», опубликованная в 2006 году. В двух школах под наблюдением ученых из копенгагенского университета провели спецкурс по истории, технологической основой которого стала эта игра. Как показал опыт, школьники легко погрузились в проблемы жителей Ближнего Востока и близко к сердцу приняли их беды и переживания (82,4% указали степень своей вовлеченности как «высокую» или «очень высокую»), так что к концу курса лучше поняли участников конфликта (57,8% указали, что узнали из игры больше, чем из обычных уроков, еще 33,3% – что узнали не меньше). Однако выявились и проблемы: так, часть мальчиков больше увлеклась добыванием очков, чем исследованием причин и хода арабско-израильского конфликта. Традиционно легкомысленное отношение к видеоиграм вызвало у некоторых школьников сомнения в серьезности содержательной части «Репортера». Те же, кто искренне влился в процесс изучения, жаловались на неопределенность – игра ведь не говорит, кто плохой, а кто хороший – и требовали соответствующих разъяснений от учителей.



Вверху: Израильский и арабский города состоят всего-то из пары улиц каждый.

сти. Честная журналистика указывает, на каком слое она намерена остановиться в своем анализе, ангажированная делает вид, что слои кончились и суть конфликта полностью раскрыта. И та и другая прибегают только к фактам – я говорю сейчас именно о журналистике, а не о пропаганде. Пропаганда к журналистике имеет не большее отношение, чем

С шахидом уже не поговорить, но можно найти его единомышленников...



...хотя иногда солдаты добиваются до единомышленников раньше.



У игрока есть шанс проверить на себе действие стокгольмского синдрома.



топор берсерка к мастерку строителя: есть черты сходства, но задачи отличаются кардинально. Даже продажный журналист, не говоря уже о честном, но обладающем собственной жизненной позицией, всегда оперирует только правдой. Разгадка в том, что не всей правдой. Поэтому даже в самой объективной из статей у каждого события есть как минимум второе дно. Спросите себя – почему именно этот факт попал в статью? Возможность для манипуляций кроется именно здесь, не во вранье, а в дозировании правды.

Чем человек умнее и любознательнее, тем больше слоев с лукавцами он стремится снять, тем важнее для него увидеть истинную причину происходящего. Беда в том, что таких людей мало, и даже они устают от поисков и останавливаются не на самом глубинном слое, а на самом привычном. А то и вовсе предпочитают собственному расследованию принять за аксиому мнение источника, которому склонны по каким-либо причинам доверять – в мелочах родственникам, друзьям и коллегам, в глобальных вопросах, как правило, журналисту. Собственно, именно так и происходит сейчас, когда вы читаете эту статью. И, кстати, если оценка для вас важнее текста, то это очень плохая новость, свидетельство лени ума, согласного пропустить мимо ушей аргументацию ради дистиллированной выжимки готового мнения.

Вот такая вот необычная игра (да и игра ли? Развлечения в ней не больше, чем в интерактивном курсе ПДД). Вроде бы про Ближний Восток, но не надо стрелять

в людей с полотенцами на головах. Самое ценное в Global Conflicts: Palestine не то, что она учит мирить арабов с евреями. Не учит. Главный урок, который стоит извлечь из игры про журналиста, – тот, что акулам пера нельзя верить, а надо думать своей головой. Слишком много интересов переплетено в любом информационном поводе. Слишком много есть рычагов, методов и инструментов относительно законным способом перелицевать истину, обратив белое в черное, а черное в белое, если так нужно заказчику.

Слишком многие не брезгают и откровенной ложью. Вранье, умолчание, манипулирование информацией – добро пожаловать в мир современных СМИ. Это не игра про жуков с Марса или эльфиек из Высокой башни. Это вообще не игра, это мир, в котором мы живем. И если не думать самому, не искать правду, то свободный человек мигом превратится в управляемого чужими интересами болванчика. И тогда в лучшем случае его оборуют, а в худшем – убьют.

Так что думайте. Сами. **СИ**

Вверху: Готовая работа выглядит примерно вот так.

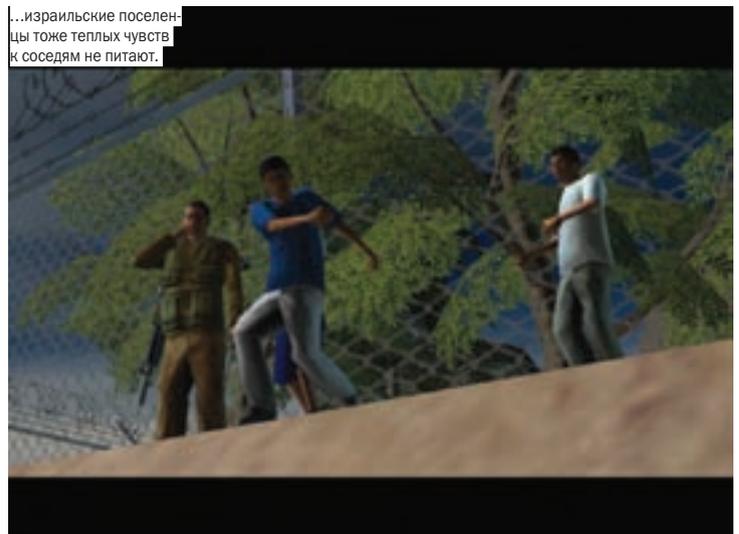
Внизу: Благодаря своим документам журналист может свободно разъезжать повсюду на такси.



Палестинские крестьяне с удовольствием пожалуются на израильтян...



...израильские поселенцы тоже теплых чувств к соседям не питают.



TUNING SHOW MOSCOW

новые даты проведения!
10-12 апреля 2009

В программе:

- Чемпионат Формула Дрифт в закрытом помещении;
- Рекорд России по аэрографии: роспись полотна в режиме он-лайн 12-ю художниками;
- Мастер-классы звезд автоспорта;
- Встречи клубных команд;
- Творческие встречи со знаменитыми персонами Москвы – героями журнала «Тюнинг Автомобилей»;
- Игровая зона: компьютерные симуляторы с гонками;
- Фотогалерея уникальных работ с авточемпионатов.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 The House of the Dead 2 & 3 Return
- 2 The House of the Dead 4
- 3 Zombie Revenge

7.5



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

shooter.rail

Зарубежный издатель:

Sega

Российский дистрибьютор:

«Софт Клуб»

Разработчик:

Headstrong Games

Количество игроков:

до 4

Онлайн:

www.sega.com/hodoverkill

Страна происхождения:

Великобритания

Агент G и детектив Вашингтон сражаются за добро и справедливость. Почему «Агент G»? «Не спрашивайте, это личное».



» The House of the Dead: Overkill

Пультот от Wii можно: резать лук, удить рыбу, отправлять смешных человечков погулять по городу, играть в гольф, боулинг и даже футбол. А можно просто стрелять в зомби. Стрелять! В зомби!

Выпустив сборник из второй и третьей частей The House of the Dead, в Sega наконец пересмотрели свое отношение к популярному сериалу. То, что радовало завсегдатаев аркад лет десять назад, сегодня едва ли придется по душе «домашнему» геймеру. Доверив разработку новой части Headstrong Games, Sega не прогадала: традиционный с начального уровня по самый заключительный ролик рельсовый шутер от первого лица преобразился настолько, что с оригинальными играми его теперь роднит разве что жанровая принадлежность. Хорошо это или плохо? Скажем, если во вступительном видео вам всегда недоставало танцующей стриптизерши, а в самой игре хотелось шумно расстреливать зомби под веселую музыку и ругань вечно недовольного напарника, то, определенно, прогресс налицо.

Стистика недвусмысленно намекает на источник вдохновения англичан. Только представьте, Overkill – это такой «Грайндхаус», если бы дуэт Родригеса и Тарантино вместо фильма взялся сочинять видеоигру. Персонажи, до которых раньше не было никакого дела, теперь болтают без умолку, пошло шутят и появляются в роликах на движке едва ли не чаще, чем зомби. Музыкальное сопровождение меньше всего подходит хоррору (что в данном случае и неплохо), а некоторые кровожадные мутанты, кажется, созданы лишь для того, чтобы высмеять киношные штампы. Пускай основа игрового процесса и традиционна для рельсовых шу-

теров, многочисленные мелочи, дополнения и доработки не позволяют отнести к Overkill как к «еще одному представителю вымирающего вида». Нет, скорее уж перед нами редкий гибрид, способный стать родоначальником новой породы. Этакое исключение из правил, изучить которое – дело чести для всех заинтересованных лиц.

Повествование здесь разбито на несколько глав, каждая из которых посвящена прохождению определенной локации. Но это не значит, что уровни строятся как в старину – бежим вперед и не знаем, что будет дальше, потому что герои с трудом могут выдать из себя два слова, а все занятия сводятся к отстрелу постепенно увеличивающихся групп живых мертвецов. Хотя без пальбы, конечно, не обошлось и на этот раз. В Overkill перед началом и завершением эпизода (а иногда и по ходу пьесы) показываются забавные сюжетные сценки, смотреть которые, как ни странно, весьма интересно. Возможно, далеко не всем понравится здешний юмор и общая атмосфера (представьте себе очень дешево снятую «Планету страха», где ключевая роль отводится шуткам с неконтролируемым потоком нецензурной брани), но аудитория, на которую была рассчитана игра, все эти вещи, несомненно, оценила по достоинству.

Пускай эпизодов сравнительно мало и их прохождение много времени не отнимет, впечатления это никак не испортит. Кроме того, каждую главу можно переигрывать сколько угодно раз, и даже если на повторной попытке игрок не дошел до конца и не победил бос-

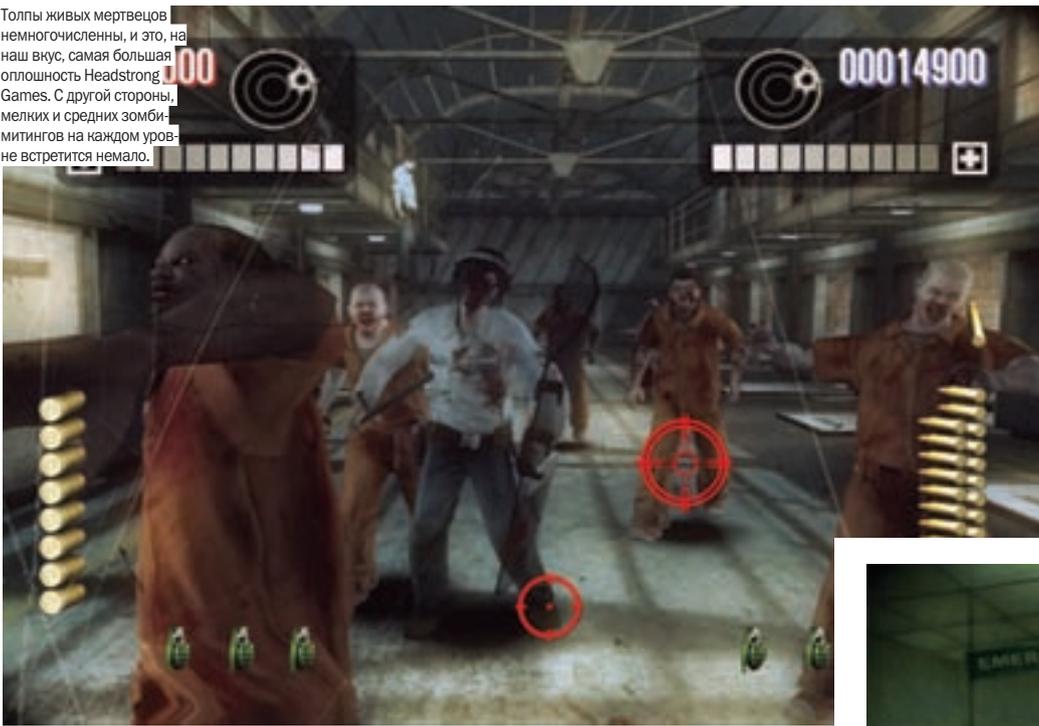
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Забавные сюжетные сценки, интересный дизайн локаций и хорошо продуманные сценарии, сражения с боссами и мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ Подвисания и подтормаживания, игра не красива, а уровень сложности сильно занижен. Зомби, увы, не сбиваются в большие толпы.

РЕЗЮМЕ Принципиально новый взгляд на сериал The House of the Dead. Стилизованная под «Планету страха» Роберта Родригеса, Overkill предлагает и толковый шутер от первого лица, и отстрел страшных окровавленных мутантов, и хорошую порцию циничного юмора, и даже танец стриптизерши и пультот Nintendo Wii. Пускай слабое техническое исполнение не позволяет поставить более высокую оценку, ознакомиться с новым выпуском известного сериала стоит всем. Предварительно, конечно, освежив в памяти «Грайндхаус».

Толпы живых мертвецов немногочисленны, и это, на наш вкус, самая большая оплошность Headstrong Games. С другой стороны, мелких и средних зомби-минтигов на каждом уровне встретится немало.



Многие наверняка захотели ознакомиться с The House of the Dead: Overkill, едва узнав о наличии мультиплеера на четырех человек. В действительности же, хоть дополнительный многопользовательский режим и впрямь есть, рассчитан он на все те же два пульта. Называется забава Dual Wield (два пульта, одна полоска жизни) и открывается после прохождения режима Director's Cut (больше зомби плюс новые мутанты), который становится доступен после прохождения простого Story Mode. Тогда зачем на коробке написано «для четырех игроков»? Дело в том, что в Overkill есть еще и мини-игры, и одна (только одна!) из них предлагает соревноваться в наборе очков четырем геймерам одновременно. И это все.

са, ему все равно зачтут заработанные очки и выдадут денежное вознаграждение. Наличие можно тратить в магазине, доступном в перерывах между отстрелом зомби. Ассортимент небогат: стандартное оружие плюс возможность усовершенствовать уже имеющиеся стволы, увеличить вместительность обоймы, скорострельность, наносимый урон и т.д. Но не сказать, что потребность в улучшениях велика, и без того не слишком-то сложно преодолеть все уровни. А поскольку сложность неоправданно низка и по-настоящему напряженные ситуации можно пересчитать по пальцам одной руки, единственное логичное применение апгрейдам видится в желании заработать побольше очков и установить какой-нибудь рекорд. В остальном, даже играя в одиночку, без помощи друзей или с пультами в обеих руках, острой необходимости что-либо докупать и улучшать не ощущаешь.

Зато бросается в глаза техническое несовершенство Overkill, с первого по последний уровень постоянно о себе напоминающее. Единообразно на экране обычно маловато мертвяков, и это сразу же наводит на мысль, что с большим их числом движок игры просто не справился бы. Более того, Overkill умудряется подтормаживать уже при встрече всего трех зомби, а также во время резких разворотов, переходов из одной комнаты в другую или даже когда наш подопечный просто осматривает помещение. Конечно, к этому можно привыкнуть, если учесть, что графический фильтр, добавляющий эффект старой пленки, хорошо маскирует неприлично угловатые модели персонажей. И все же эти персонажи, будь то главные герои или чудом спасшиеся от кровожадных клоунов-зомби люди, – все они выглядят по «нормальным» меркам неле-



Вверху: Переживать из-за того, что зомби могут напасть внезапно, не стоит. Перед тем как они подойдут ближе и замахнутся для удара, Wii-движок успеет несколько раз «призадуматься».

по и столь же нелепо анимированы. Впрочем, в рамках избранной трэш-стилистики эти беды воспринимаются как должное.

Мешают ли названные недостатки комфортной игре? Исключительно на первых порах – вскоре на них закрываешь глаза и видишь в Overkill только достоинства: оригинальный дизайн, изысканный саундтрек, наконец, увлекательный сюжет и хороший юмор. И, конечно, Варлу Ганс. Даже игровая камера частенько на нее заглядывается! **СИ**

Мутанты в Overkill не такие уж и страшные, зато забавные – если проходить игру с друзьями, обязательно пойдут разговоры, вроде «А кого напоминает вон тот монстр?».



Уровни в Overkill на удивление хорошо спланированы: каждый эпизод можно рассматривать как отдельную историю, самостоятельный сценарий, в котором обязательно есть два бравых героя и злодей, под занавес всегда ускользающий. Условно, прохождение здешних эпизодов делится на два этапа: «до середины», когда отстрел зомби проходит под развеселую музыку, и «ближе к боссу», когда требуется беречь здоровье и искать аптечки. Боссы в Overkill – это еще один повод для восторга. Конечно, по сравнению с дизайном мутантов из предыдущих частей, придуманные англичанами чудища не кажутся такими уж страшными, однако в Overkill сыграла ставка на актуальные пародии, в которых обыгрываются узнаваемые киноклише. Жаль, что многие боссы в этом смысле куда традиционной рядовых врагов. Но изюминка в них все же есть, и это придает каждому финальному сражению определенной остроты и оригинальности. Благо, победить финального противника, просто купив дробовик помощнее, нельзя – нужна хитрость и смекалка... в теории. Ну а на деле достаточно дожидаться появления специальных подсказок, указывающих на слабые места врага.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 2 3 The Graveyard
The Endless Forest
Silent Hill 3

НЕ ИГРА



Красный отсвет на всем – верный признак того, что мы нашли-таки Волка, кем бы или чем бы он ни представлялся. Внешний его вид зависит от внутренних конфликтов героини. Сестренка Джинджер, например, уверена, что она способна контролировать буквально любую ситуацию.



Иногда происходящее на экране размывается настолько, что невольно хочется моргнуть. То ли разработчики таким образом хотят подчеркнуть важность момента, то ли скрыть недостатки технического плана. А может быть, напоминают геймерам о важности сохранения душевного и физического благополучия: чтобы не впасть в депрессию и не потерять зрение, делайте перерывы в игре!

> The Path

Наверное, лет через двести, когда компьютерные игры будут признаны произведениями искусства наряду с книгами и фильмами, незаметная работа Tale of Tales будет приравнена к достижениям великих мастеров.



ТЕКСТ
Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Tale of Tales
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Tale of Tales
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.grandmothers-house.net
Страна происхождения:
Бельгия

Возможно, наши потомки будут писать в диссертациях, что Михаэль Самин стал для истории игр тем же, чем был Фриц Ланг для кинематографа или Пушкин для поэзии. А может быть, творчество Михаэля съест моль забвения или оно попадет в почетную категорию «как не надо». Очень интересно, что же случится на самом деле: предпосылки есть для обоих исходов.

Дело в том, что в попытках сотворить нечто, ломающее каноны жанров, Самин со товарищи преуспели настолько, что создали уникальную в своем роде не-игру. И это притом, что все составляющие игры в привычном понимании налицо: геймплей, цели, интерактивные объекты. Дело в маленькой подмене, которую авторы совершают в самом начале, возможно, в силу простой неосмотрительности. Однако эта оплошность кардинально меняет отношение к происходящему, давая многое истории развития игр и отнимая практически все у этого конкретного программного продукта.

Надеюсь, я не испорчу удовольствия тем десяти с половиной гикам из числа очень рьяных фанатов Самина, что читают «Страну», когда расскажу, в чем дело. Тем более, почти все спойлеры засветились еще в превью, никто просто пока не догадался сделать последний ход.

Итак. Сказка «Волк и Красная Шапочка» на новый лад. Под наше управление попадают шесть сестер – «красных шапочек» возрастом от 9 до 19, которых мы выбираем в гостиную их общего дома и, в полном соответствии с первоисточником, ведем через лес, где живет Волк. Провести нужно всех. Положительно в сторону бабушкиного домика. Но, разумеется, девочка идет на свидание

с Волком, потому что-де так было в оригинале, где все кончилось плохо. Помноженная на шесть встреча с хищником и следующая за ней агония (об этом отдельно) героинь рождает ощущение какого-то неизбывного тоскливейшего фатализма. В этом и кроется элемент не-игры. Ведь что такое, в сущности, игра в широком смысле? Такая деятельность, в которой мы в развлекательной форме учимся чему-то новому или познаем окружающее и себя в нем. Компьютерные игры вполне вписываются в это «общее» – например, в сериале GTA геймер, развлекаясь для кого-то новыми и интересными деталями быта рядового гангстера, узнает о своем личном отношении к такому образу жизни. В The Path же невозможно ни «развлечься», ни «познать себя и окружающее». В заставочных титрах нас сплошным текстом информируют, что, во-первых, Tale of Tales в лице Михаэля Самина и Орайи Харви представляют нам The Path, а во-вторых, нам следует идти к домику бабушки и ни за что не сворачивать с дороги. Между тем соблюдение этой инструкции ведет к экрану «failure» (провал). А значит, чтобы

выиграть (надо полагать, итог подводят тоже господа Самин и Харви), следует нарушить правила. Придется быть либо неудачником, либо предателем. Какое уж тут развлечение! Если геймер отдает себе отчет в том, чем его искушают, скорее это расскажет ему о психологических проблемах авторов, а не его самого. Создатели, конечно, тоже какая-то часть мира, и можно сказать, что мы познаем ее в этом противоречии, только уж больно узка область познания, слишком мрачна, и потому The Path – в наименьшей степени игра из ныне существующих.

Но если отбросить указанную нравственную запинку, получается, наоборот, всем играм игра.

Ибо – если противоречие вынесено за рамки – из оставшегося можно почерпнуть (в развлекательной форме) очень многое относительно человеческих комплексов и слабостей, свойственных также и зрелым людям, и узнать об опасности некоторых навязчивых жизненных установок. И притом почти без утомительного застирывания, то есть повторения однообразных сюжетно-неважных

Смерть им к лицу

Рано или поздно все героини окажутся в домике Бабушки, независимо от того, «попортил» ли (выражение разработчиков) их Волк. Если Шапочки не сворачивали с дороги, их ждет удивительное, но безопасное путешествие по явно непростому жилищу старушки: внутри оно очевидно больше, чем снаружи. В конце пути традиционно будет комната с больной Бабушкой. А потом выбранная вами героиня вернется к сестрам. Но вот если на пути повстречался Волк, проход по загадочному и символическому домику неизбежно состоится, но станет куда резче, трагичнее. Он скорее будет похож на известные описания клинической смерти со «светом в конце тоннеля» в самом мрачном из возможных вариантов. Почему разработчики столь драматически представляют себе судьбу героинь – так и остается неизвестным. Повстречавшие Волка исчезают из гостиной, поэтому, если хотите узнать историю каждой в подробностях, создатели рекомендуют не только пройти по лесу вдоль и поперек, но и дважды (или более) посетить домик бабушки, не встречаясь с Волком.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Относительно успешная попытка изобрести компьютерную игру заново, как тот велосипед.

НЕДОСТАТКИ Сбой в логике повествования, вынуждающий игрока в обоих из двух возможных выходов предавать собственные интересы.

РЕЗЮМЕ Мрачная визуально и практически суицидальная в части тоскливых завываний за кадром история о том, что бывает, если абсолютизировать некоторые спорные утверждения и поддаваться искушениям. Фактически не-игра, потому что не развлекательна. Не развлекательна, потому что страдает логическим сбоем, ставящим геймера перед заведомо проигрышным выбором. Заставляет размышлять на важные и интересные с точки зрения самопознания темы, в то же время мешая продумать их до конца. Одновременно шанс на революцию в геймдизайне и упущенная возможность.

В домике у Бабушки происходит странное.



ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ, СЛЕДУЕТ НАРУШИТЬ ПРАВИЛА. ПРИДЕТСЯ СТАТЬ ЛИБО НЕУДАЧНИКОМ, ЛИБО ПРЕДАТЕЛЕМ.

действий вроде случайных битв. Вы можете собирать бонусные цветочки, дающие под-сказку о местонахождении очередного интерактивного объекта, а можете найти его сами. Остальные события уникальны.

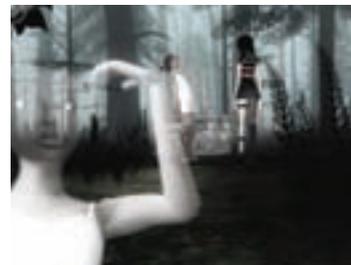
Tale Of Tales прибегают к языку полуна-меков и метафор, рассказывая нам, какого типа личности могут оказаться опасными на разных стадиях становления человеческого «я». Каждая из шести сестер бродит по лесу, находя в нем довольно странные объекты, созерцание которых вызывает отклик в ее душе. Часть объектов «привязана» к одной героине, часть доступна нескольким. В чаще прячутся и лагерь дровосека, и заброшенный летний театр, и детская площадка, и даже работающий телевизор. Каждая девочка,

разумеется, встречает Волка, метафориче-скую персону (не у всех здешних волков есть зубы и шерсть!). Он одновременно идеальное воплощение ее стремлений и личность, способная нанести Шапочке наибольший вред за счет противоречия в ее системе ценно-стей. Что не может не подтолкнуть играющего к сложному рассуждению: «А я? Как бы я поступил? Узнал бы я Волка под маской добро-го друга? Смог бы найти слова или действия, чтобы отказать ему, освободиться из его ког-тей?» И, наконец: «А какой он, мой Волк?»

Вопросы, несомненно, интересные. Может быть, к следующему проекту создатели, након-ец, разберутся в том, где их психологические трудности, а где – геймерские, и двинут гейм-дев вперед, к искусству. Предпосылки есть. **СИ**

Белая Дева

Действующих лиц в игре, по сравнению со сказкой, существенно больше, но все равно немного. Шесть сестер-Шапочек, шесть Волков, по персональному волку каждой, Бабушка. Присутствия мамы, которая, по идее, должна отправлять детей в путь, не замечено, хотя разработчики ее и упоминают во внешних материалах. Есть еще вороны в лесу (больше никакой живности там нет) и загадочная Девочка в Белом, которая, похоже, обитает прямо в чаще. Девочка работает компасом: про-граммно лес зациклен так, что, раз сойдя с тропинки, вернуться на нее возможно только с помощью Девочки. Если текущая Шапочка под вашим управлением потеря-ется, просто оставьте ее на пару минут на месте, явится загадочная жительница леса и выведет вас на тропу. Символическая роль этого персонажа не совсем ясна.



Вверху: После волчьих надругательств растер-занная героиня приходит в себя (в себя ли?) не-далеко от бабушкиного дома.

Внизу: Весь интерфейс представляет собой по-лупрозрачные всплываю-щие образы. Вот сейчас нам показывают, что от-крыт доступ в секретную комнату в бабушкином доме. Судя по книгам, это библиотека.

В глубине леса яркая цвето-вая гамма сменяется серой мглой. Светло и пестро лишь на дороге да на редких лес-ных полянах. Но на одной из них скрывается волк. Краски обманчивы!



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Goblins
- 2 Woodruff and the Schnibble of Azimuth
- 3 Sam & Max Season 1

7.5



ТЕКСТ

Роман Власов

» Goblins 4

«Когда-то мы вместе с Мюриэль Трами (Muriel Tramis), моим соавтором во времена Soktel Vision, окончательно определились с принципами игровой механики, которая нам нравится, и придумали такую штуку, как jeu ultra simple, «очень простую игру». Интерфейс у такой идеальной вещи должен быть несложным и легким для восприятия, она не предполагает насилия, и в ней не должно быть ситуаций, когда ты получаешь на экране надпись GAME OVER и приходится начинать сначала, это очень важно».

Пьер Гийод, режиссер Goblins 4



В полном соответствии с принципами «очень простой игры», диалоги здесь ограничиваются парой-тройкой фраз.



Так выглядят межуровневые заставки. Рисунки вызывают ностальгические воспоминания о двухмерных предках Goblins 4.

СЕКРЕТ!

На каждом из первых тринадцати уровней спрятано по одному золотому зубу. Собрав все тринадцать зубов, вы сможете встретиться с самим Создателем. Не знаю уж, что это значит, так как мне удалось найти всего девять.

В

оскресенье. Морозный, солнечный денек. Позади десятикилометровая пробежка по лесу на лыжах, впереди – несколько часов в мире вторых «Гоблинов».

Сижу на кухне и пью крепкий горячий чай, предвкушая, как засуну жвачку в замочную скважину сейфа и получу наконец этот треклятый слепок ключа, который весь прошлый вечер просил у меня бородастый лупоглазый кузнец. Счастье...

Прошло больше десяти лет, между мной нынешним и мной тогдашним уже, казалось бы, не так много общего. Но вот снова воскресенье, снова лыжи (правда, первый и, наверное, единственный раз за зиму), снова чай и снова «Гоблины». Только уже четвертая часть, и вместо счастья я испытываю ощущение, будто иду на первое свидание с девушкой, с которой до этого общался исключительно по Интернету. Знаю, что не красавица, знаю, что в возрасте, знаю, что из бедной семьи, но твержу про себя: «Душа важнее», – и надеюсь, надеюсь, надеюсь...

С героями четвертых «Гоблинов» мы уже встречались в первой части сериала: простоватый и грубоватый Тугус вечно пытается применить физическую силу, улыбчивый маг

Херувимиус предпочитает свое волшебство, а основатель детективного агентства «Пылливый ум», Ч-чупс, собирает предметы, разговаривает с попадающимися на пути персонажами и координирует ведение следствия.

Впрочем, «ведение следствия» – это скорее фигура речи. Да, формально нам нужно отыскать любимца короля Балдулона трубкозуба Дюбеля, который при таинственных обстоятельствах исчез из своих покоев во дворе, но сбора улик и опроса подозреваемых не будет. Goblins 4 гораздо ближе к головоломке, чем к приключенческой игре в современном понимании этого термина.

Вообще, удивительно сознавать, что за прошедшие годы удалось вырасти новому поколению игроков, не знакомых с классической игровой механикой. Именно для них и созданы два начальных уровня.

И так случилось, что именно в этих первых минутах, которые вы с девушкой проводите вместе, в ее смущенной улыбке, в неуверенных попытках нащупать общую тему для разговора, как будто сконцентрировано все то, чего ты так боялся и к чему долго и безуспешно готовился. Пугает безнадежно устаревшая графика, обескураживает ужасное, бьющее по ушам, карканье вороны-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure, third-person
Зарубежный издатель:
Snowberry Connection
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Societe Pollene
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.goblins4.ru
Страна происхождения:
Франция



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Забавные, обаятельные персонажи; фирменные головоломки; легкий, добрый юмор; романтика золотого века игроиндустрии.

НЕДОСТАТКИ Устаревшая по крайней мере лет на семь графика; скучные первые уровни. Никаких нововведений по сравнению с предыдущими частями серии.

РЕЗЮМЕ При первом знакомстве с Goblins 4 вас неизбежно ждет разочарование. Посредственная графика, тоскливые уровни с примитивными загадками – неужели прославленный ветеран выбыл из соревнований уже на стадии квалификации, и единственное, чего он достоин, это унижительной жалости? Нет. Главное, дотерпите до дворца короля Балдулона, и тогда все станет на свои места. Будут и хорошие шутки, и сумасшедшие ситуации, и красивые головоломки, над решением которых можно биться не один час, не теряя интереса. Все по высшему классу, одним словом. Как в старые добрые времена.

Монстр Саладини – вегетарианец. Он ест только салат. Однако, будучи близоруким, часто принимает за салат маленьких гоблинов.



почталюна, удручает чрезмерная простота и цикличность решений игровых задач (например, чтобы вытащить всю мебель из дома Стибрика, Тугусу приходится трижды делать одно и то же), не радует раскладная лестница, которая, похоже, лишь искусственно затягивает прохождение уровня.

Третью головоломку начинаешь с мыслью, которая посещает обычно, когда видишь вернувшегося в спорт и провалившего чемпионат мира ветерана: уходить надо вовремя. Чувствуешь боль, стыд за кумира детства, и уже непонятно, зачем вообще писать рецензию, когда внезапно наткнешься на загадку со скелетом птицы, а сразу вслед за ней наблюдаешь изящный ход с челястями, которые нужно прикрепить к соответствующим черепам. «Не все еще потеряно», – думаешь с удивлением. А потом происходит нечто. Вроде и собирался минут через пятнадцать идти баиньки, но вдруг понимаешь, что, пока не прочтешь надпись на обороте этикетки вот с той синей бутылки, никакая сила от монитора тебя уже не оторвет. А потом просто необходимо закинуть Ч-чупса на балкончик справа от большого плюшевого медведя, а там уж и до завершения всего уровня недалеко. Самое время сохраниться, да завтра на свежую голову... Или, может, все-таки глянуть на следующую загадку? Хоть одним глазком? И так до тех пор, пока глаза не начнут слипаться, а мозг не откажется соображать.

Что же такое это нечто? Сочетание каких-то особых, трудноуловимых и сугубо индивидуальных факторов? Волшебство? Нет. Просто девушка наконец-то перестает глупо, бесхитростно кокетничать и раскрепощается. Задачи становятся комплексными, сложными и все более и более необычными (вместе с гоблинами мне пришлось выбираться из пасти чудовища, дирижировать оркестром говорящих овощей и даже побывать в космосе). Раздражающая раскладная лестница вдруг порождает несколько интересных за-

гадок в духе «волка, козы и капусты». Цикличные действия редки и на поверку оказываются символическим отображением на мир «Гоблинов» тех процессов, которые в реальной жизни занимают много времени. Так, кроме погрузки мебели, мне запомнилась ловля на приманку хищной морквы (именно морквы) и поиск красных бумажек среди сотен раскиданных по площади конфетти. Озвучка более не допускает таких промахов, как в случае с вороной, и вкуче с забавной анимацией воспринимается прекрасно.

Под конец несколько меняется взгляд и на графику, и преимущество 2D-«Гоблинов» над 3D уже не кажется таким очевидным. Так, раньше карикатурность касалась не только внешнего вида персонажей и локаций, но и структуры уровней: отсутствовала перспектива, переходы между различными частями экрана зачастую осуществлялись самым фантастическим образом, многие предметы были изображены условно (например, вместо того, чтобы органично вписать бутылку в фон, дизайнеры просто накладывали ее инвентарную иконку на ту или иную поверхность). Объем создал новый облик мира «Гоблинов», сделал его физически непротиворечивым, цельным. Подкрепляет это впечатление и анимация главных героев. У них больше не падают челюсти до пола, не сворачиваются в трубочку носы, не растягиваются до неправдоподобных размеров конечности. Хорошо это или плохо? Нет однозначного ответа. Лучший вариант: по-другому.

Заканчивается игра дешевым, угловатым и бесшабашно веселым роликом, от которого так и веет романтикой девяностых годов, когда трехмерная графика еще не была обыденностью и использовалась только в заставках. Что ж, как в хорошей сказке, душа в результате оказалась важнее. Пьеру Гийоду снова удалось сделать смешную, добрую и чертовски увлекательную игру, взяв лучшее из сериала и преподнеся все это по-новому. С возвращением, мсье режиссер. **СИ**

Трубказуб

Удивительное животное трубказуб, так здорово вписывающееся во вселенную «Гоблинов», вовсе не является вымышленным.

Вот что говорит о трубказубах «Википедия»:

«Трубказубы зачастую населяют территории, затопляемые в сезон дождей, поскольку их рыхлый грунт максимально подходит для рытья. Основным фактором, ограничивающим численность и распространение вида, является, видимо, наличие муравьев и термитов — основной пищи трубказуба.

Это скрытное, малозаметное животное активно только ночью. Изредка трубказуба можно увидеть, когда он греется на солнце у норы. Даже в твердом, сухом грунте он быстро роет норы своими сильными передними лапами; в мягком выкапывает ямы скорее, чем несколько человек с лопатами. Способен легко проламывать прочные стенки термитников.

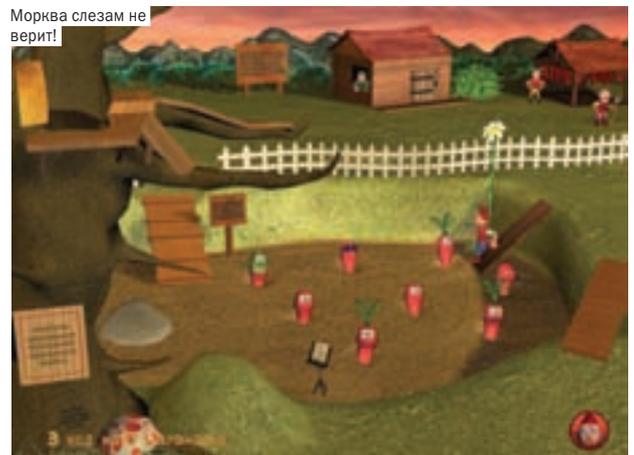
Трубказуб довольно медлителен и неуклюж. При малейшем подозрительном шорохе он прячется в нору или закапывается. Застигнутый врасплох, обороняется мощными передними лапами, либо падает на спину и защищается всеми лапами и мускулистым хвостом. Хорошо плавает.

Как правило, трубказубы молчаливы, только при сильном испуге издают подобие мычащего крика. Обычными издаваемыми ими звуками являются шумное сопение и похрюкивание.

В настоящее время встречается в тридцати странах Африки».



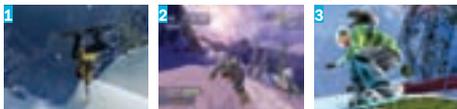
Морква слезам не верит!



«Я слышал мнение, что мои игры похожи на игры для детей, которые при этом рассчитаны на взрослых, – может быть, в этом и есть какая-то правда». (Пьер Гийод)



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Amped 2
2 1080 Avalanche
3 SSX On Tour

6.0



ТЕКСТ

Вячеслав Мостицкий



Справа: Экран загрузки представлен в виде халф-пайп разминки. Neat!

Shaun White Snowboarding

Шон Уайт, восходящая звезда сноубординга, в погоне за известностью: потерпел фиаско или сумел сделать свое имя синонимом увлекательной спортивной игры? У нас есть ответ и мы готовы им поделиться.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC, Mac OS X
Жанр: sports.alternative.snowboarding
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский издатель: «Новый Диск» (PC)
Разработчик: Ubisoft Montreal
Системные требования: CPU 2.6ГГц, 256 VRAM, 1024 RAM
Количество игроков: до 8
Обозреваемая версия: Xbox 360
Онлайн: www.shaunwhitegame.com
Страна происхождения: Канада

Новости из мира экстремального спорта: Шон Уайт, двадцатидвухлетний калифорнийский сноубордист, олимпийский призер и просто известный спортсмен-экстремал, вслед за Тони Хоком и Тайгером Вудсом недавно встал в очередь желающих превратить свое славное имя в узнаваемый игровой бренд. И сегодня, глядя на результат, нельзя однозначно ответить, вышел ли из этого толк.

Увы, с Shaun White Snowboarding определенно что-то не сложилось: либо Шон нечасто заглядывал в офис разработчиков, либо сама студия была слишком занята перезапуском сериала Prince of Persia. Стоп. А кто вообще такой этот Шон Уайт для нас с вами? «Парень с рыжей шевелюрой, который сумел завоевать золотую медаль на Олимпийских играх 2006-го в дисциплине халф-пайп». Да, он известен в сноубордистских кругах, но вряд ли одного этого достаточно, чтобы ваши кошельки вдруг раскрылись, не так ли? Поэтому можно сказать, что перед нами игра «Кто-то там Snowboarding», или даже просто «Snowboarding». Тем более что выступить нам предстоит не в роли Уайта (он тут вроде NPC), а в качестве безымянного экстремала-новичка.

Вниз с горы

На первых порах игра успешно завоевывает внимание, и не в последнюю очередь – благодаря открытому игровому миру. А мир

здесь – это четыре суровых горных участка в Аляске, Японии, США и Европе. Не цепочка изолированных «трасс», а цельные склоны, где нет заданных маршрутов – их предстоит прокладывать самостоятельно. Это и есть основная забота игрока, и чем быстрее и правильнее освоиться, тем легче пройдет спуск. Львиную долю удовольствия получаешь как раз от изящного лавирования между стволами деревьев и каменными глыбами, лихо приземляясь после прыжка и опасно скользя по перилам. Ценен прежде всего сам процесс, а позиция в турнирной таблице, скоростные соревнования – все это здесь уже вторично. К счастью для нас, разработчики очень постарались, чтобы собственно сноубординг выглядел натуралистично: соблюдение равновесия, балансировка после приземления, разные типы поверхности и прочие, подчас не зависящие напрямую от игрока, мелочи помогают создать иллюзию правильного скольжения. И все же перед нами не симулятор: тут и там подмечаешь «облегченное» управление и «игрушечные» столкновения, а умница-доска так и льнет к пандусам да перилам. Вдобавок вызывает недоумение возможность в лучших традициях ярких аркадных гонок a-la 1080° Avalanche прошибать лбом деревянные и ледяные преграды без малейшего вреда для спортсмена.

Гляди, как я могу!

И ведь всему виной... монеты! Например, описанным выше «умением» сноубордист

обзаведется, когда отыщет двенадцать заветных кругляшей. Всего же их сорок восемь, и запрятаны они в самых неожиданных местах, так что собирательство, учитывая размах здешних «уровней», превращается в настоящее мучение. Неприятно удивляет и то, что коллекционирование это принудительное – иначе дряхлый локомотив сюжета и вовсе не двинется с места. И когда под занавес многочасовой пешей экспедиции наконец отчаиваешься найти последние монеты, особенно остро ощущаешь, что прелесть больших гор в первую очередь в том, что с них здорово спускаться на доске с ветерком.

И ведь в награду за все эти лишения не подарят дополнительную жизнь – монеты здесь лишь для того, чтобы... продемонстрировать виртуальному Шону Уайту свое мастерство, доказать, что заслужил его внимание. Дескать, он разглядел в новичке будущую звезду и взялся помогать на пути к спортивному Олимпу. Собственно, в предыдущем предложении исчерпывающе изложен весь сюжет. Простительно для спортивной игры, но 2k Games, к примеру, не поскупилась на сумасшедший кукольный перформанс в Amped 3. Почему же Ubisoft ограничилась куцыми скриптовыми сценками с дерганой анимацией?

Душа в пятках

И где-то тут, между «Press START to Play» и началом гонки, кроется главная беда Shaun White Snowboarding: трудности

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Игровой процесс увлекает и вовлекает, а сносная графика, бодрый саундтрек и любопытные сетевые режимы продлят удовольствие еще на какое-то время.

НЕДОСТАТКИ Выматывающее коллекционирование монет, ничем не примечательный дизайн и вездесущие глюки.

РЕЗЮМЕ Теперь Шон Уайт может похвастаться не только множеством золотых медалей, но и собственной видеоигрой – весьма, к несчастью, посредственной. Но за неимением лучшего на Shaun White Snowboarding стоит обратить внимание, когда хочется забыть о бесконечных соревнованиях и просто покататься в свое удовольствие, одному или с друзьями.

С подъемника в любой момент можно спрыгнуть, причем неважно, сколько метров вас отделяют от земли. Стойкости дешеских сноубордистов позавидует и реслер.



АРКАДНАЯ ПО ДУХУ, SHAUN WHITE СТРЕМИТСЯ ВЫГЛЯДЕТЬ СТРОГОЙ И НАПЫЩЕННОЙ – ЭТО ЕЙ СОВЕРШЕННО НЕ К ЛИЦУ.

с представлением себя игроку. Аркадная по духу, она стремится выглядеть строгой и напыщенной – это ей совершенно не к лицу. Лицензированная экипировка в магазине, реалистичные буратины в роли персонажей, минимум ярких цветов и ноль спецэффектов. Дизайн настолько несмел, что отличить «Сноубординг имени Шона Уайта» от жанровых конкурентов помогает, как ни парадоксально, пресловутое отсутствие собственного стиля.

Положение пытались исправить сетевыми возможностями. До восьми игроков встречаются на склоне, и в лицо каждому дозволено запустить снежком. Записи повторов можно слегка обработать в местном редакторе (к вашим услугам выбор ракурса, настройка скорости воспроизведения и фильтры изображения), после чего залить прямиком на просторы PSN/Live! на потеху миру. Мультиплеер действительно способен продлить удовольствие, ведь в одиночном режиме многого не хватает. Например, запас трюков и выкрутасов по-симуляторному скуден (в игре нашлось место лишь тем движениям, которые под силу обычным людям), отчего во время фристайла скучно-метр буквально зашкаливает, если по незнанию сесть за Shaun White Snowboarding, настроившись на аркадный геймплей. Иных, кроме сноуборда и своих двоих, средств передвижения не предусмотрено, погодных эффектов и смены времени суток тоже не ждите – на горных склонах всегда солнечно и никогда не упадет ни снежинки... По-видимому, разработчикам просто не хватило времени. Но нас интересует конечный результат, а значит, в нашем случае нельзя отделаться дежурным: «на каждый плюс найдется минус». Здесь банда бескомпромиссных недостатков окружила пару-тройку сконфуженных плюсов и спустила их, голых и избитых, вниз по снежному склону. **СИ**

Выберите любую точку на карте склона, и вертолет доставит вас туда без промедления.



Перегруженный «радар» в правом нижнем углу не очень-то помогает в поиске медалей. Скорее уж наоборот.



Чужой среди своих

Разработчики отчего-то не очень жалуют сноубордические игры, поэтому и большой конкуренции в этом сегменте рынка не наблюдается. Тем не менее, пара достойнейших представителей найдется. Первоначально это линейка SSX. Она насчитывает пять превосходных игр, последняя из которых, SSX Blur, обосновалась только на Wii, миновав «старшие» платформы. Другой сериал, Amped от Microsoft, делал ставку на реалистичность и добился внушительных успехов, но после перехода под крыло 2K Sports зачем-то превратился в цветасто-аркадное чудо-юдо для несколько иной аудитории. Дальше... А дальше – сплошь игры-одиночки, внезапность появления которых сравнима с не менее стремительным исчезновением. 1080° Avalanche, продолжение N64-эсклюзива, обрадовало владельцев GameCube, заполучивших успешного конкурента SSX. Жаль, совсем ненадолго. Свежайшая Stoked от никому не известной студии оказалась интересной, но далеко не идеальной игрой. Вот и получается, что надо либо мириться с недостатками, либо брать в руки настоящую доску – и вперед, на гору!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Ninja Gaiden II
- 2 God of War: Chains of Olympus
- 3 Heavenly Sword

8.0

Субтитры
на русском
языке

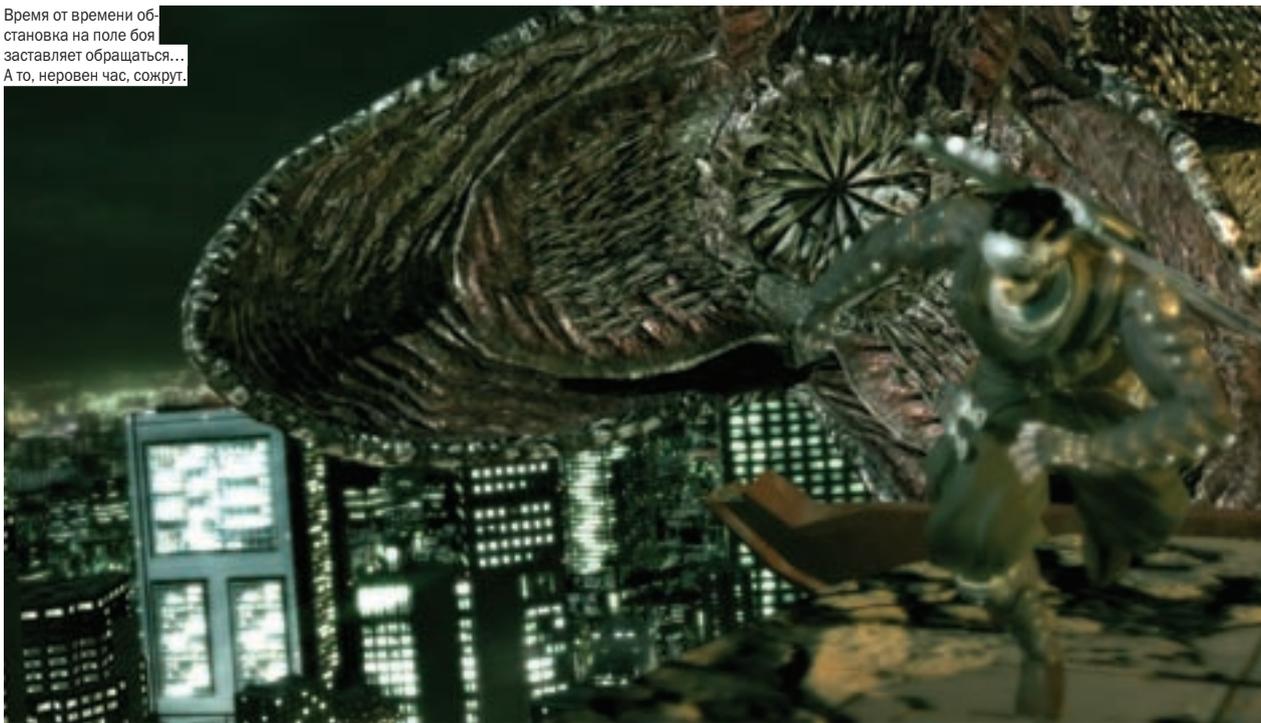
ТЕКСТ

Алексей Голубев

Время от времени обстановка на поле боя заставляет обращаться... А то, неровен час, сожрут.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
 Жанр: action-adventure.sci-fi
 Зарубежный издатель: Microsoft
 Российский дистрибьютор: «Алион»
 Разработчик: From Software
 Количество игроков: 1
 Обозреваемая версия: Xbox 360
 Онлайн: www.ninja-blade.com
 Страна происхождения: Япония



Внешне похожий на Рю Хаябусу, оружия герой Ninja Blade таскает на себе не в пример больше.



Самые невероятные акробатические трюки всегда были одним из главных козырей виртуальных ниндзя.



› Ninja Blade

Сегодня каждый ребенок знает – инопланетяне обычно приземляются в Нью-Йорке, а вот всякая сомнительная нечисть земного происхождения предпочитает начинать наступление с Токио. Кто только не посягал на благополучие жителей японской столицы! И всегда находились герои, способные дать отпор кровопийцам...

Воевать с монстрами и демонами – занятие не из легких, и только самым искусным воинам под силу противостоять разношерстной нечисти. В беспощадных схватках пригодится все: ловкость, умение обращаться со всевозможным оружием, выносливость и – непременно – те или иные сверхъестественные способности, которые позволяют защитникам ничего не подозревающего человечества бороться на равных с выходцами из Преисподней. Вспомните славную Ninja Gaiden – отважный Рю Хаябуса был настоящим мастером на все руки, а потому заслуженно пользовался уважением сотен тысяч игроков. Однако с выходом Ninja Gaiden II на Xbox 360 и Ninja Gaiden: Dragon Sword на Nintendo DS студия Тесто дала прославленному ниндзя длительный отпуск, а освободившееся (будем надеяться, временно) место тут же привлекло внимание конкурентов – прежде всего компании From Software.

Дальние родственники

В отличие от творений Тесто, игры From Software редко попадают в число бестселлеров да блокбастеров, чаще довольствуясь эпитетом «крепкий середнячок». Тем не менее, Ninja Blade смотрится весьма броско и, пожалуй, действительно амбициозно –

во многом благодаря засилью эффектных (и весьма кровавых!) сюжетных сцен и обилию контекстно-зависимых QTE-эпизодов, надо признать, очень зрелищных. Впрочем, даже если не принимать их во внимание, техническое исполнение остается на высоте – модели персонажей и монстров прорисованы до мелочей, каждая схватка, особенно на более поздних этапах, взрывается целым фейерверком спецэффектов, а урвни, раскинувшиеся на крышах токийских небоскребов, мало кого оставят равнодушным. Единственное, чего не хватает Ninja Blade, – некоторой самобытности: кажется, художники From Software все-таки чересчур часто поглядывали в сторону Ninja Gaiden. В результате отдельные сцены, если не содержанием, то, по крайней мере, стилистически слишком уж похожи на детище Тесто, вплоть до цветовой палитры и даже ракурсов камеры. Последние, к слову, далеко не всегда оказываются удачными – кое-где разработчики явно предпочли зрелищность функциональности.

Другая точка зрения

Многим из нас Ninja Gaiden нравилась (или не нравилась) за сумасшедший темп происходящего на экране, необходимость без передышки крошить толпы противников и – да-да – очевидно завышенную сложность,

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Броская внешность и красивые сражения, по-прежнему популярная тема, умеренная сложность, разнообразие арсенала и специальных приемов.

НЕДОСТАТКИ Чрезмерная увлеченность разработчиков QTE-эпизодами, не слишком удачные ракурсы камеры, поклонникам Ninja Gaiden наверняка не понравится более низкий темп боя и не столь подвижный герой.

РЕЗЮМЕ Перед авторами Ninja Blade стояла непростая цель – выпустить игру, которая окажется, как минимум, не хуже пусть неоднозначной, но горячо любимой хардкорщиками Ninja Gaiden II. В итоге разработчики решили немного упростить себе задачу и уклонились от прямого соперничества. Там, где детище Тесто завоевывало поклонников безумно затягивающим благодаря динамике игровым процессом и вызывающей сложностью, Ninja Blade больше полагается на зрелищность и эффектные, пусть и не всеми любимые, QTE.

Многие традиции жанра в Ninja Gaiden строго соблюдаются – например, огромные уродливые боссы, которые, кажется, могут прикончить героя одним ударом, но, в конце концов, погибают, несмотря на исполинский размер.



которая, как ни странно, из недостатка быстро превратилась в одно из главных достоинств. В Ninja Blade используется несколько иной подход, предполагающий, не отталкивая хардкорщиков, привлечь к игре внимание менее закаленной аудитории, не привыкшей ценить бесчисленных неудач «взламывать» оборону очередного злющего босса.

Перво-наперво, разработчики не стали слишком уж закручивать гайки, а потому даже на сравнительно поздних уровнях не особо опытный пользователь имеет шансы не только побеждать, но и получать удовольствие от процесса. Кроме того, вдохновившись примером God of War, авторы решили разбавить стандартное прохождение – уже упомянутыми QTE и эдакими блиц-уровнями, вроде стремительного падения с крыши небоскреба (сопровожаемого схватками в воздухе) или захватывающих дух пробежек по узким карнизам на высоте птичьего полета. Достоинства такого решения понятны, оно позволяет извлечь игру от свойственного жанру однообразия. Но и без ложки дегтя не обошлось – как и многие коллеги по индустрии, сотрудники From Software явно увлеклись красивыми QTE-сценами, которых порой становится чересчур много. Причем нажимать на кнопки в заданной последовательности вас могут заставить в самый неподходящий момент. Привыкнуть к этому, разумеется, удастся, но мысль о том, что авторам изменило чувство меры, нет-нет да и появляется. Что до стандартной механики сражений, то она никаких сюрпризов не преподносит. Есть базовое оружие, меч, он же – универсальное средство расправы с большинством встреченных противников. Чуть позже арсенал пополняется и другими средствами защиты и нападения, из которых можно выбрать то, что вы считаете наиболее подходящим в данный момент. В целом, никто не запретит вам отдавать предпочтение быстрым, но слабым атакам, либо, напротив, крушить

Острый меч может пригодиться не только для расправы с отвратительными чудовищами: надежный клинок способен превратиться в своеобразный альпеншток и позволит замедлить падение с крыши небоскреба.



врагов точно рассчитанными ударами тяжелого двуручного меча, само собой, не забывая о комбо и специальных приемах – они пригодятся, если супостаты оказываются слишком живучими или чересчур энергично нападают на протагониста, пользуясь обычным для жанра beat'em up численным перевесом.

Претендент

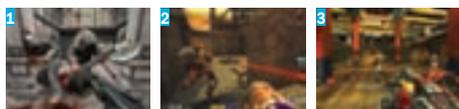
Подведем итоги. Безусловный хит из Ninja Blade едва ли получился – как ни крути, называется неумение From Software выступать в «высшей лиге». Вместе с тем, будучи эксклюзивом для Xbox 360, эта игра имеет неплохие шансы добиться расположения публики. Ведь после появления ближайшего конкурента, Ninja Gaiden II, уже прошло довольно много времени, к тому же, по целому ряду объективных причин, не все были в восторге от последних походов Рю Хаябусы. Так почему бы бойкому новичку не потеснить споткнувшегося ветерана? **СИ**



У любой достойной игры должна быть некая отличительная черта – своего рода визитная карточка, которая позволит проекту хоть чем-то выделиться в пестрой толпе многочисленных конкурентов. В Ninja Blade на эту роль определили достаточно любопытную систему Ninja Vision, которая, хоть и может здорово облегчить вам жизнь, но при неразумном использовании – стремительно эту самую жизнь осложняет. Ninja Vision – это своего рода шестое чувство, особый талант ниндзя, благодаря которому удается обнаружить хитро припрятанные тайники и секретные маршруты. Кроме того, при помощи Ninja Vision вы можете замедлять время, чтобы обойти некоторые препятствия или уклониться от особенно неприятных атак. Наконец, Ninja Vision позволит отыскать «болевые точки» на теле соперника – что тоже пригодится не раз, и не два. Впрочем, существует и другая сторона медали: если недруг все же застанет вас врасплох, пока вы находитесь в этом режиме, полученный урон будет ощутимо выше. К тому же Ninja Vision расходует специальную шкалу – стоит ей опустеть, и ниндзя на несколько секунд слабеет, становясь крайне уязвимым.

NINJA BLADE НЕ ХВАТАЕТ САМОБЫТНОСТИ: ХУДОЖНИКИ FROM SOFTWARE ЧЕРЕСЧУР ЧАСТО ПОСМАТРИВАЛИ В СТОРОНУ NINJA GAIDEN.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Painkiller
2 Quake 3
3 Serious Sam 2

6.5



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

shooter.first-person

Зарубежный издатель:

505 Games

Российский издатель:

«1С»

Разработчик:

The Farm 51

Системные требования:

CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Количество игроков:

до 16

Онлайн:

www.necrovision-game.com

Страна происхождения:

Польша

Динамит закладывается левой кнопкой мыши, из пистолета стреляем правой. Бросить динамит – это Q, удар рукояткой оружия – средняя кнопка, удар ногой – Ctrl. Ох уж это управление...



» NecroVision

Первая мировая война унесла жизни 16 миллионов человек – это, к слову, численность населения Нидерландов. Во Второй мировой погибло раз в пять больше, но о ней постоянно делают игры, снимают фильмы, пишут книги. Подвиги дедов мы и так отлично помним, а вот о прадедах забыли. NecroVision, впрочем, о них не расскажет.

Понять, что действие игры происходит в Первую мировую, можно только по арсеналу да по форме солдат из начальных уровней. Дальше живых подданных кайзера сменяют зомби, потом привидения, огры, демоны, скелеты и вампиры. Постепенно игра, отдаленно напоминавшая Medal of Honor, превращается в подобие какого-нибудь Painkiller. Геймплей при этом неизменно бодрый: заряжаем дробовик и вприпрыжку бежим по уровням, развешивая хэдшоты. Достоверность? Оставьте ее для уроков истории. Персонаж носит как угорелый, даже держа в руках пару пулеметов общим весом в полтора центнера. Вот это – правильный подход к созданию шутера. Игры, в конце концов, должны хорошо играть, а остальное от лукавого.

И приличный сюжет шутеру не нужен – так, видимо, полагают разработчики. Герою сделали американского солдата, который в первые же минуты игры попадает под газовую атаку немцев. Переждав наступление в импровизированном убежище, персонаж выглядывает наружу и вместо обычных германцев видит на поле боя живых мертвецов. Внезапный поворот сюжета: наш храбрец не удирает в панике как можно дальше,

а устремляется в самое пекло боя, намереваясь найти виновных в зомби-апокалипсисе и «раз и навсегда положить конец этой войне». С такой мыслью он доходит до самой преисподней, и за все это время так и не задается вопросом «а нафига?». Хорошая, видимо, была в США пропаганда.

Глупая история про союз немцев с демонами разжевывается со вкусом, а роли-

ки идут минут по пять. Смысла в них чуть: на экране сменяются статичные рисунки, а герои в это время говорят между собой на каком-то ломаном наречии – то ли с локализацией проблемы, то ли с текстом сценария. Да и связанное повествование нужно NecroVision, как собаке пятая нога. Возможность рубить головы лопатой – вот обязательный пункт для игры. Удар ногой

Справа: В дополнительном режиме врагов нужно убивать на время и заранее выбранным оружием – например, лопатой и пистолетом.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Большой выбор оружия и огромный bestiарий, обилие секретов и бонусных миссий, энергичный геймплей.

НЕДОСТАТКИ Игра недоработана по всем статьям – движок слишком требовательный, враги тупые, боевая система громоздкая, управление неудобное, дизайн уровней скучный.

РЕЗЮМЕ Поляки решили взять если не качеством, то количеством: в NecroVision втиснули кучу видов оружия и спецприемов. Кампания получилась действительно разнообразной, благо заканчивается игра раньше, чем успевает надоесть. Но малобюджетность NecroVision замаскировать не удалось: это игра недорогая, недоработанная и насквозь вторичная.

За таким освещением временами и уродливые текстуры не разглядеть.



Рекламные плакаты не совсем оправданно называют NecroVision «игрой от авторов Painkiller». На самом деле проектом занимается молодая компания The Farm 51, за которой пока не числится иных работ. Эту студию действительно основали ключевые сотрудники People Can Fly, компании-разработчика Painkiller, но в числе программистов и художников немало и свежих людей. Любопытно познаться с миссией, то есть глобальной целью новой компании. На официальном сайте говорится следующее: «Мы хотим создавать качественные игры по низким ценам для восточно-европейского рынка». NecroVision в такую концепцию вписывается прекрасно.



под дых – тоже критически важно. А сюжет вы думать бросьте.

Начальные уровни, как мы уже говорили, проходят на фронте Первой мировой с зомби в роли пушечного мяса. Геймплей уже тут становится безудержным: герой носится по длинным и незамысловатым уровням, как на реактивном ранце, а враги лезут на него будто (иногда – и не будто) из-под земли.

Но бодрый олдскульный шутер – это только оболочка NecroVision. На самом деле это игра со сложнейшей боевой системой. Здесь есть возможность стрелять как прицельно, так и с двух рук, разрешен удар ногой и вдобавок к нему атака прикладом или штыком, в нашем распоряжении гранаты, замедление времени и даже комбо-система. Попали в голову – запускается счетчик очков. Дали еще один меткий залп – и показатели на счетчике подсказывают: атаки героя становятся сильней, а во врагов он периодически мечет молнии. По ходу дела о комбо-системе вспоминать редко, но кашу маслом не испортишь.

На более поздних уровнях, когда зомби-германцев заменяют демоны и призраки, появляется новая игровая механика: герой получает магическую перчатку. Бои вдруг переходят на короткие дистанции. Пресловутая чудо-перчатка оказывается сильнее любого дробовика, а между ударами может запустить во врага мощным заклинанием. Если она у вас на одной руке, в другую разрешают брать демонические ружья, автоматы и пистолеты, поэтому историческое вооружение из первой половины игры вскоре отправляется на свалку. Зачем, спрашивается, авторы так все усложнили? Две части NecroVision можно было преспокойно выпустить как две разные игры, и никто бы ничего не заметил.

Но и это еще не все – время от времени вам придется влезать в робота и даже седлать дракона, что в очередной раз полностью меняет геймплей. Камера переключается на ракурс от третьего лица, а вам навстречу выходят враги уже совсем иного калибра – дракону скелетиков раскусывать не с руки.

Вверху: Можно носить один пистолет, а можно сразу два. В последнем случае прицеливаться нельзя, но скорость стрельбы увеличивается.

Слева: Вот вам и игра про Первую мировую.



Все это замечательно выглядит на бумаге, но низкую оценку игра получает неспроста. Миллион составных частей громоздкого NecroVision не образует единого целого, да многие элементы попросту и не доведены до ума. То и дело проскакивают недоработки: резкая анимация врагов не дает нормально прицеливаться, гигантские боссы застревают в колоннах и стенах, огромные уровни пустыют. Управление – отдельная история. Тут только для атак используется кнопка шесть – проще посадить самолет в каком-нибудь авиасимуляторе, чем искусно пнуть умирающего зомби в NecroVision. Особое унижение – смена оружия. Чтобы выбрать в пылу боя гранатомет, нужно трижды нажать на кнопку 3.

Движок тоже недоработан. Только подумать: на максимальных настройках игру с трудом переваривает даже наш редакционный монстр «Звезда Смерти». Хотя выглядит NecroVision неплохо: текстуры на уровнях мутноваты, но они зазывно блестят и красиво освещаются. Конечно, вы не замрете с открытым ртом перед экраном, но не найдете и повода безразлично поморщиться.

Проблемы NecroVision очевидны: эту игру еще при разработке записали во второй эшелон. Хороших идей тьма, но довести их до ума то ли поленились, то ли принципиально не захотели. С другой стороны, шутеров с ритмичной Quake 3 на рынке сейчас почти нет, поэтому даже сыроватой NecroVision любители «правильных» FPS могут порадоваться. **СИ**

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS, PlayStation Portable

Жанр:
strategy, turn-based, modern

Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский дистрибьютор:
Velod Imprex

Разработчик:
Funatics Software

Количество игроков:
до 2

Онлайн:
<http://endwargame.us.ubi.com>

Страна происхождения:
Германия



Вверху: Сейчас фаза атаки, а рядом с вертолетом уже никого нет. Итог: ход потрачен зря.



Вверху: Интерфейс EndWar перегружен всевозможной информацией и зачастую не слишком удобен.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Advance Wars: Days of Ruin
2 Field Commander
3 Lord of the Rings Tactics

Tom Clancy's EndWar

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ В тандем с релизом «большой» версии EndWar Ubisoft решила выпустить и портативную версию игры. Масштабные боевые действия в карман уместиться никак не хотели, поэтому немецкие разработчики из Funatics Software отправились по накатанной дорожке соорудить клон Advance Wars. И вышло все примерно так же невыразительно, как в случае с Field Commander: герои шаблонны и серы, диалоги скучны и тоже серы. Вдобавок еще и графика здесь совсем уж схематична ввиду мультиплатформенности EndWar (на DS – та же самая игра, что и на PSP; да, такое тоже иногда случается). От Advance Wars новинку отличает деление поля боя на hexы взамен привычных квадратиков (позволяющее реализовывать парочку любопытных тактических маневров) и разделение передвижения и атаки на разные фазы. То есть, сначала мы отдаем приказ войскам выдвигаться, а в следующий ход – стре-

лять. И в то же время, как наши атакуют, ходят враги – точнее, те из них, кто выжил под огнем. Соответственно, мы можем предугадать, по какому из наших юнитов будет открыт огонь, и этим же ходом отвести его в тыл. Эта очередность действий (один ходит – другой атакует) ломает привычный ход боя – теперь все нужно планировать заранее. Увы, эта одна «изюминка» (к слову, подсмотренная в LotR Tactics) не в силах сделать EndWar интереснее и лучше Advance Wars. Хотя попытка, как известно, не пытка.

НЕДОСТАТКИ Слишком много заимствований, слишком мало чего-то своего. Навевающий тоску сценарий. Отсутствие онлайн-мультиплеера.

ДОСТОИНСТВА Хотя и не новый, но по-прежнему любопытный подход к очередности ходов, добавляющий тактический глубины. Обилие уровней и возможность создавать свои собственные.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Warriors Orochi
2 Dynasty Warriors 5
3 Samurai Warriors 2

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
action, beat'em-up

Зарубежный издатель:
KOEI

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Omega Force

Количество игроков:
до 2

Онлайн:
www.koei.com/wo2

Страна происхождения:
Япония



Вверху: Сю Рён в Warriors Orochi 2 досталась роль второго плана: при удачном стечении обстоятельств она поговорит с Татибаной и поможет загнать противника в ловушки.



Вверху: Ну Ва бегаёт быстро, бьёт больно, говорит страшно. Помогает Цао Цао помешать воскрешению Орочи.

Warriors Orochi 2

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Дополненный и улучшенный вариант Warriors Orochi предлагает вниманию тот же мир с теми же героями, которые вновь объединяются перед лицом опасности – армией демона Орочи. Список действующих лиц пополнился весьма незначительно, притом, что из новых персонажей в каноны сериала вписывается только один: принц Гендзи упоминается в одной из сюжетных кампаний, но не играет в ней заметной роли: за всю игру он появляется всего в нескольких сюжетных роликах, а поскольку боец из принца так себе, шансы встретить его на поле боя близки к нулю. Зато не остались без дела китайские колдуны, шаманы и маги, помогающие армиям добиться успехов в военном деле. Воевать в сиквеле требуется много, да только не так это теперь интересно: стало больше миссий из разряда «перебей всех, а лучше сразу главного», противники реже прячутся в фортах,

дополнительные задания упростились, а новые офицеры открываются быстро и сразу целыми компаниями. Без реформ, конечно, тоже не обошлось, но почти все они направлены на комфорт и удобство, а с этим и раньше особых проблем не было. То же, что всерьез требовало основательной доработки (например, графика), осталось нетронутым. В общем, назвать Warriors Orochi 2 полноценным сиквелом мы поостережемся. Дежурная реставрация и не более того.

НЕДОСТАТКИ Слабая графика, скромное пополнение в рядах бойцов, отсутствие онлайн-мультиплеера, время от времени падает частота смены кадров.

ДОСТОИНСТВА Новый режим Survival, дополнительные костюмы для персонажей, множество интересных миссий в Dream Mode.

The main title 'Игры' is rendered in a large, bold, white-outlined font. To the left of the word is a circular icon of a PC cooling fan with 'PC' written in the center. The entire graphic is set against a background of intense orange and yellow flames and smoke.

Игры

ЖУРНАЛ
О ПРАВИЛЬНЫХ
ИГРАХ

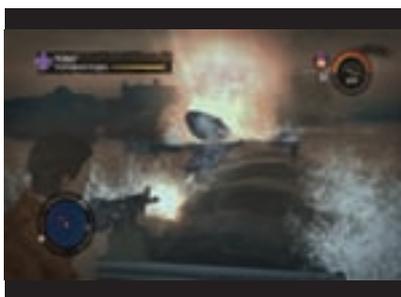
**С АПРЕЛЬСКОГО НОМЕРА
В НОВОМ ДИЗАЙНЕ**

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Saints Row 2



Оригинальное название: Saints Row 2
Страна происхождения: США



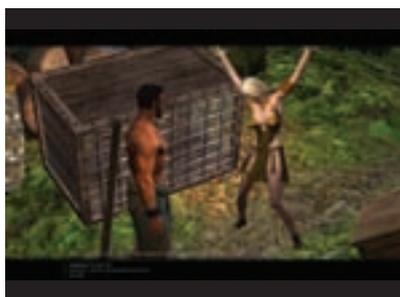
PC (1 DVD)

Жанр: action-adventure, freeplay
Зарубежный издатель: THQ
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Volition
Количество игроков: до 12
Системные требования: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=418

По количеству мелких ляпов локализация Saints Row 2 опережает все остальные за последние полгода минимум. В настройках управления не отображаются буквы (ни латинские, ни кириллические), соответствующие командам. Раздел «Помощь» отредактирован спустя рукава: орфографические и пунктуационные ошибки, чрезмерное употребление местоимений и оборота «такие как», трудночитаемые предложения. Вдобавок в редакторе две разные прически именуются одинаково. Сам материал переведен старательно, хорошо подобраны слова («говорить» – «базарить», «деньги» – «налик», «додумался» – «допер»). Оригинальные голоса дополнены русскими субтитрами, так что язвительные шутки диджея по прозвищу «сын Ветерана» (Veteran Child), озвученного звездой сериала «Как я встретил вашу маму» Нилом Патрикком Харрисом, произносятся с правильными интонациями. Оформление меню соответствует здешнему стилю, но шрифты не похожи на те, что использованы в английской версии. В целом локализация достойна похвалы, хоть и недочетов в ней немало.

РЕЗЮМЕ Кошмарная оптимизация мешает насладиться Saints Row 2, зато ошибки «Буки» почти не замечаешь.

Age of Conan: Hyborian Adventures



Оригинальное название: Age of Conan: Hyborian Adventures
Страна происхождения: Норвегия



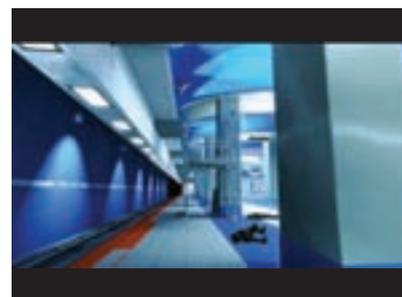
PC (2 DVD)

Жанр: role-playing, MMO, fantasy
Зарубежный издатель: Eidos
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Funcom
Количество игроков: тысячи
Системные требования: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.ageofconan.1c.ru

В начале февраля фирма «1С» при поддержке Funcom начала открытое бета-тестирование русской версии Age of Conan: Hyborian Adventures. В течение 14 дней пользователи выискивали баги и смеялись над неточностями локализации – на goha.ru, крупнейшем российском ресурсе про MMOG, даже есть тема «Я в шоке от перевода». К радости поклонников, финальную версию избавили от большинства болячек, осталась мелочь. В частности, фанатов покорило, что «устойчивость к сбиванию с ног» изменили на «устойчивость к алкоголю». К тому же набор доспехов Zephyros стал «Ветерком», откуда-то взялись «поселяне», дать гильдии русское имя пока нельзя (обещают исправить)... Мелкие баги, вроде названия предмета на английском, появляющегося при его удалении путем перетаскивания за пределы инвентаря, не отражаются на геймплее и своевременно устраняются – служба технической поддержки работает без перебоев. Все условия созданы, так что вперед – исследовать прекрасный мир романов писателя-фантаста Роберта Говарда.

РЕЗЮМЕ Знаковое событие для поклонников MMORPG, повестей о Хайборийской эре и Конана в частности.

Mirror's Edge



Оригинальное название: Mirror's Edge
Страна происхождения: Швеция



PLAYSTATION 3 (1 BR)

XBOX 360 (1 DVD)

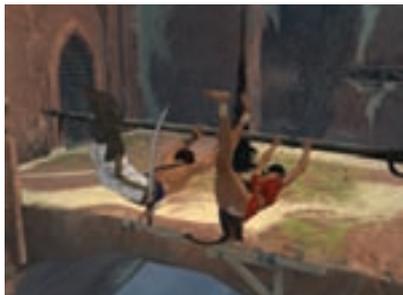
PC (1 DVD)

Жанр: shooter, first-person/
action, platform
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: DICE
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.mirrorsedge.com

Консольная версия одной из самых необычных и потому одной из самых ожидаемых игр осени появилась в России сразу же на языке родных осин. Несколько месяцев спустя подросло и ПК-издание с тем же переводом. По доброй EA-традиции всем геймерам бывшего СССР предложены отключаемые субтитры и полный разноголосый дубляж – и видеороликах, и в самой игре. Увы, языковые наборы доступны лишь автономно, и скомбинировать, например, американскую речь и русские титры не выйдет – или одно, или другое. И именно здесь главная каверза локализации: субтитры и голоса неидентичны. Причем в «текстовой версии» не просто слегка укорочены фразы (все мы знаем, что русские слова в среднем на треть длиннее английских), но в ряде случаев еще и использованы иные, нежели в озвучке, формулировки. Все осталось бы незамеченным, кабы русский подстрочник совмещался с оригинальным звуком, но поскольку это не так, сразу же бросается в глаза при просмотре субтитров локализации. Зато опечаток почти нет, а голоса актеров подобраны весьма искусно.

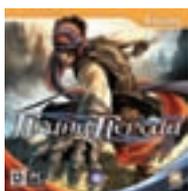
РЕЗЮМЕ Странная и недружелюбная, Mirror's Edge одновременно и отталкивает, и привлекает.

Принц Персии



Оригинальное название:
Prince of Persia
Страна происхождения:
Канада

Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.akella.ru/Game.aspx?id=2108



PC (1+1 DVD)

Как недавно отметил коллега Цилюрик в рецензии, последний «Принц» не отличается глубиной сюжета. А вот диалогов в нем, пожалуй, многовато. Однако полунемеки, раскрывающие место героев в основном конфликте, столь призрачны, что при переводе рвется нить повествования. Порою, несмотря на то что реплики Принца и Элики чередуются, кажется, будто актеры не знали, что озвучивают диалог. Каждый говорит о себе, для себя, как бы в ползабытьи, а скупая анимация персонажей только усиливает это впечатление. То ли на исповеди присутствуешь, то ли на сеансе психотерапии. Такое ощущение, что во всех случаях, допускающих двойной перевод, были выбраны разные трактовки для разных героев либо наименее подходящие значения слов. Впрочем, особенности локализации имеют неожиданный обратный эффект: пусть история проста, как два рубля, но повышенная туманность фраз действует на мозги игрока тонизирующе, заставляя постоянно задумываться над тем, что же на самом деле имелось в виду, и добавляя повествованию красок.

РЕЗЮМЕ Начало нового витка саги о ближневосточном супергерое, приверженце альтернативной гимнастической школы. В качестве бонуса – диск с «Корсарам Online».



Warhammer Online: Время возмездия



Оригинальное название:
Warhammer Online: Age
of Reckoning
Страна происхождения:
США

Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Mythic
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.war-russia.ru



PC (2 DVD)

Можно ожидать, что в онлайн-игре, рассчитанной на масштабные сражения между ордами геймеров, основную массу текста будут генерировать пользователи, однако в случае Warhammer Online это не так. Стилизованная «средневековая» выпренность речи и подробная энциклопедия мира порождают невообразимое количество «авторских» слов. Над локализацией работало несколько десятков переводчиков, тем не менее, общий стиль выдержан и сбивается только кое-где в редких несоответствиях географических названий вроде «лес-роща» или там, где высокопарные обороты затемняют смысл. Гномской воительнице наставник говорит, например, что она «еще не сравнялась длиной бороды с почтенными гномами». Ну и иногда текст выпадает за рамки, ему отведенные. Но особого внимания заслуживает генератор случайных имен. В окне создания персонажа игрок точно проведет немало времени. Где еще вам предложат такие имена, как Бузадня, Фигулла, Халупус, Гедофил? Вершиной компиляции оказалось не совсем приличное имя Мудел, которое генератор предложил мужчине-магу. Воину Порядка, между прочим!

РЕЗЮМЕ Если продеретесь через систему регистрации, запрашивающую такие странные данные, как «провинция» (применительно к России), телефон и много чего еще, получите игру на хорошем русском языке.



Takeda 3



Оригинальное название:
Takeda 3
Страна происхождения:
Канада/Япония

Жанр:
strategy.historic
Зарубежный издатель:
Magitech
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Magitech
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.akella.ru/Game.aspx?id=2182



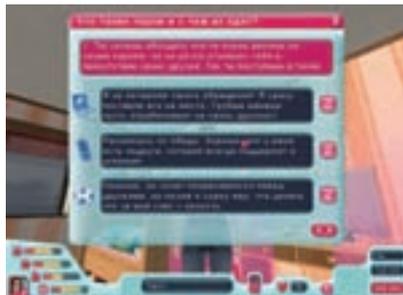
PC (1 DVD)

Давным-давно, в 1990 г., вышла Romance of the Three Kingdoms знаменитой KOEI Corporation. Тогда она, как и было принято в те времена, стала новым словом в жанре. С тех пор минуло без малого двадцать лет, и кое-кто решил еще разок использовать старые интересные идеи, немного осовременив их, а заодно и перенести действие на родную японскую почву. Итак, перед нами стратегическая карта с пошаговым режимом. В этом режиме мы можем как бы развивать города, как бы заниматься политическими интригами и как бы управлять ходом кампании на глобальной карте, двигая армии. Впрочем, все это слишком примитивно, неглубоко, и интересных выборов игроку не оставляет. Если две армии столкнулись в битве – начинается тактическое сражение в реальном времени. Поскольку разработчики не позаботились о том, чтобы рода войск отличались хоть иконками, управление подобной битвой – сущая мука. Есть ли у игры достоинства? Знатки средневековой Японии будут рады, наверное, увидеть огромное количество исторических персонажей и получат удовольствие, развивая их умения и навыки.

РЕЗЮМЕ Пожалуй, в игре все-таки можно найти кое-какие плюсы – скажем, любители Romance of the Three Kingdoms наверняка будут рады побывать в Японии.



Мисс Популярность. Первая любовь



Оригинальное название: My Boyfriend
Страна происхождения: Германия

Жанр: adventure, dating
Зарубежный издатель: dtp young
Российский издатель: «1С»/Snowball
Разработчик: 4Head
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.snowball.ru/love



PC (1 DVD)

Если в «мужских» дейстимах (обыкновенно японских) вам достаточно кликать по ответам в диалогах, чтобы соблазнять девушек своей мечтой, то «Мисс Популярность» предлагает сложную модель окучивания бойфрендов – нужно и одеваться соответствующим образом (исключительно на карманные деньги, а их же еще заработать надо!), и навыки тренировать, и о прочих социальных связях – с семьей, с подружкой – не забывать. В теории интересно, но на практике... Все претенденты страшны, как герои первой Virtua Fighter, и возможность поменять им внешность за 25 собранных по горам, по долам сердечек иначе как издевательством не назовешь. Мини-игры, символизирующие разные полезные дела, элементарны и, опять же, некрасивы. Сюжетная часть скучна (реалистична?) – папа зовет на семейный праздник, ты приходишь, а он по третьему разу рассказывает про сломанную машину дяди Бори! Локализация «Мисс» не спасает – мы так и не нашли полезные дела, элементарны и, опять же, некрасивы. Сюжетная часть скучна (реалистична?) – папа зовет на семейный праздник, ты приходишь, а он по третьему разу рассказывает про сломанную машину дяди Бори! Локализация «Мисс» не спасает – мы так и не нашли полезные дела, элементарны и, опять же, некрасивы.

РЕЗЮМЕ Увы, упомянутый в названии титул этой игре никогда не получить, даже при полном отсутствии конкурентов.



Сердце вечности



Оригинальное название: Сердце вечности
Страна происхождения: Россия

Жанр: role-playing, PC-style
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Ukrainian Development Company
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/heartofeternity



PC (1 DVD)

Иногда лучше жевать, чем говорить. Вот и «Сердце вечности», наверное, стоило бы обойти молчанием. Впрочем, у некоторых работа такая, что молчать им нельзя. Не получится. Тогда нужно напомнить читателям, что собрание всех возможных RPG-штампов не делает продукт игрой. Тем более, когда графика устарела хорошо если лет на пять, баланса нет, вместо сюжета – набор шаблонов, монстры похожи на манекены, а мир мертв. Ну куда это годится: вот в деревню вламывается толпа мародеров, ведомая отчаянно драпающим героем, а ретивый торговец, не моргнув глазом, предлагает нам купить что-нибудь. Мы в окне торговли, а за ним наше несчастное альтер-эго оперативно колет в спину ножиками бравый отряд негодяев... События преподносятся на странном, деревянном наречии, которое в пору было бы величать «украинским вариантом русского», не страдай им, помимо большого числа разработчиков из славного гсударства ближнего зарубежья, половина периферийных игроделов с просторов нашей собственной страны...

РЕЗЮМЕ Создатели незатейливо величают себя «Украинская компания разработчиков». Это самый интересный эпизод во всей их игре.



Александр Македонский. История завоевания мира.



Оригинальное название: Александр Македонский. История завоевания мира.
Страна происхождения: Россия

Жанр: strategy, real-time, history
Зарубежный издатель: JoWood
Российский издатель: «Руссобит-M»/GFI
Разработчик: World Forge
Количество игроков: до 4
Системные требования: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/aleksandr_makedonskij/



PC (1 DVD)

Неугомонная World Forge продолжает ковать железо не отходя от кассы, радуя свежими играми. Новинка сделана на том же движке, что и «Спарта», выдающемся теперь еще более красивой картинку. Прекрасные облака, живая вода, бесподобная анимация (а как падают убитые воины!) – кажется, я рассказываю про новый 3D-мультфильм. В общем, да, про него и рассказываю, поскольку в остальном это все тот же Warcraft, разве что с фирменной фишкой World Forge. Напомню – здесь можно подбирать оружие и экипировать трофеями свои войска. Да, численность «популяции» зависит от количества захваченных контрольных точек, то бишь, деревень. В остальном – все то же, все там же. Почти сказать, это даже не аддон, а десяток новых карт да кампания с возможностью выбрать специальную стратегию для следущей миссии, область для атаки и первоначальные войска. С другой стороны, не все же такие старые... Многие, наверное, и не застали «Варик» и с удовольствием познакомятся с классической системой в новой красивой упаковке.

РЕЗЮМЕ Перед нами очередная часть уже, пожалуй, сериала. Новые миссии, новые герои, но старый геймплей. И стулья ломать незачем.

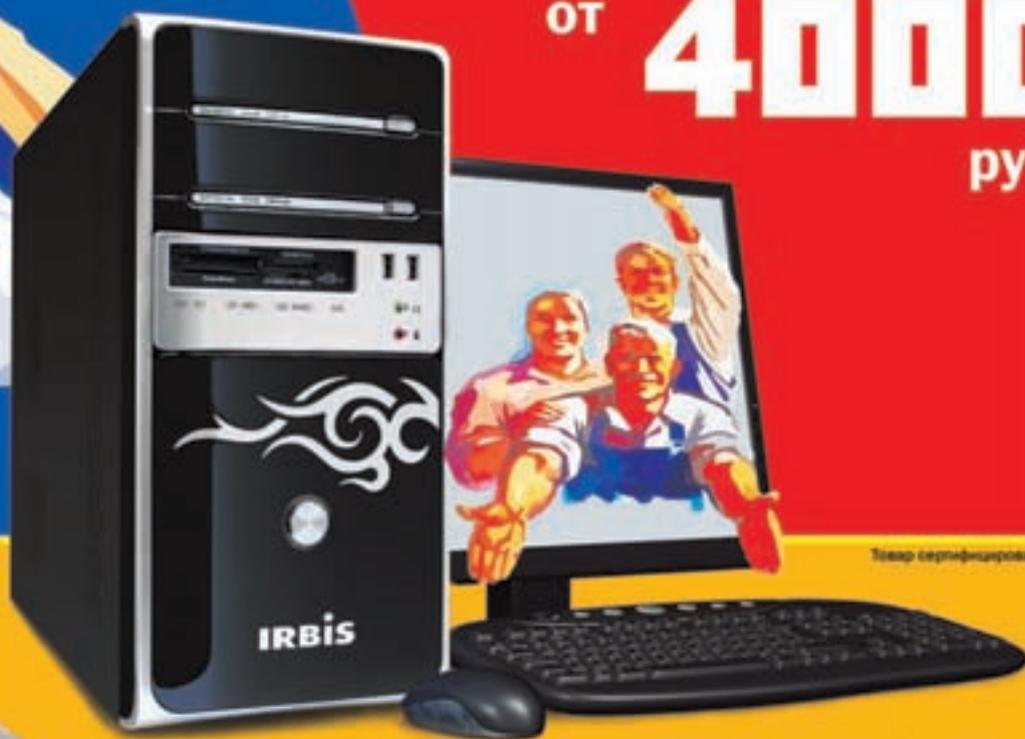


**ПРИШЛА ВЕСНА –
ПОКУПАЙ IRBIS НА!
ВСЕХ ■**

В ЛУЧШИХ МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

**А В ЦЕНТРЕ
РАСПРОДАЖ**

**КОМПЬЮТЕРЫ IRBIS
ОТ 4000
руб.**



Товар сертифицирован



На экраны рекламной

ЦЕНТР РАСПРОДАЖ:

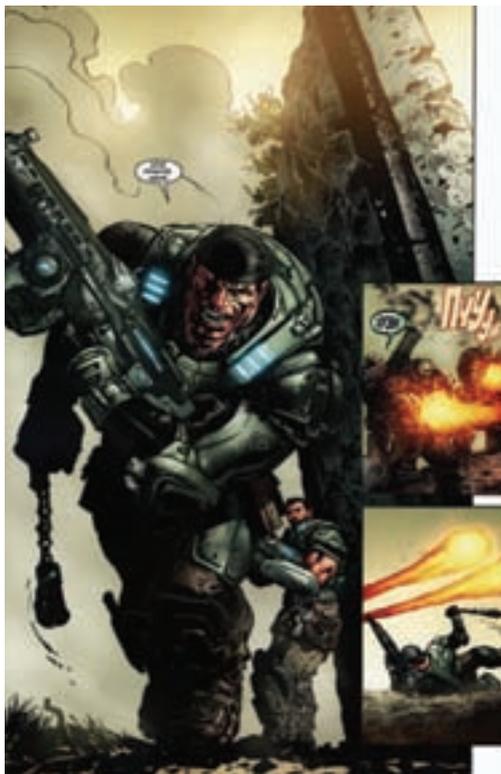
**М Савеловская
ул. Башиловская, дом 1
тел.: (495) 721-38-54,
моб.: 8 (903) 175-23-39**

 **IRBIS®**
ТЕХНИКА УСПЕХА

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».



На DVD Игрокомикс

Обычно и дня не проходит, чтобы в редакционный почтовый ящик не упало письмо с просьбой поближе познакомить читателей с комиксом по мотивам Gears of War. А посему «Страна Игр» с разрешения компании «Майкрософт» публикует на DVD-приложении весь первый том комикса «Шестерни войны».

140 Авторские колонки

Мнение экспертов «СИ» и дружественных нам изданий о разном.

В этом номере:

Андрей «Дронич» Михайлюк

120 Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:

Metal Gear Solid

114 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 прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:

Border Break



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



124 Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «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:

Рыбка Поньо на утесе
Проект «Земля SOS»
Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team Complete Collection
Detroit Metal City
Liar Game



130 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:

Новости
Microsoft Windows 7 Ultimate Pre-Beta
Материнские платы для платформы AMD
Мини-тесты



122 Настольные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:

Cuba
El Grande



116 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:

Invincible Tiger The Legend of Han Tao
Death Tank
Noby Noby Boy
Rag Doll Kung Fu Fists of Plastic



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!

» Border Break

В последних числах февраля прошла ежегодная токийская выставка игровых автоматов AOU. Запомнилась она, прежде всего, анонсом свежего автомата: Sega-AM2 делает онлайн-меха-экшн на абсолютно новом железе.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Анонс очередной платформы от Sega фанаты ждали с нетерпением – кто-то даже верил, что консоль будет предназначена для домашнего использования. Чуда не случилось: Dreamcast 2 до сих пор живет только в легендах. Вместо нее анонсированы пара «начинков» для автоматов: RingEdge и RingWide. Первая чуть помощней, вторая – подешевле. Они совсем немного обходят по производительности Lindbergh, текущую платформу машин Sega, но зато стоить будут процентов на 30 меньше. О том, что недавно компания собрала мощнейшее железо Eurora-R, все будто бы забыли: оно, видимо, оказалось не актуальным в кризисные времена. Игрокам о RingEdge и RingWide нужно знать следующее: разрешение на экране тут поддерживается до 1920x1200 (при 1360x768 у Lindbergh), видеокарты – на 384 или 128 Мб (у Lindbergh 256), процессор – 2 ГГц (против 3-ех Lindbergh). Так что графических изменений, возможно, и заметить не получится.

По крайней мере, автомат Border Break, который должен был продемонстрировать способности RingEdge,

графикой какого-то следующего поколения не отличается. Игра действительно выглядит превосходно, но ее смогла бы потянуть и Lindbergh. Впрочем, от Sega и не стоило ждать чего-то сверхъестественного: Border Break не отстает по качеству от проектов для Xbox 360, а большего и требовать глупо. Зато здешний геймплей на домашние консоли не перенести. После недавнего фиаско с Sega-Race TV (продалась игра очень плохо) команда AM2 не перестала экспериментировать, а, наоборот, выпустила особо рискованный проект, открыв для себя жанр меха-экшнов.

Боевыми, но не очень-то гигантскими роботами со звонким названием Blast Runners игроки управляют через джойстик в левой руке, мышку в правой и сенсорный экран, в который нужно тыкать от случая к случаю. Джойстик в ответе за нижнюю часть робота: через него вы бегае по уровню, прыгаете и делаете ускорение (которое, кстати, работает и в воздухе). Роботы шустрые и двигаются почти как Orbital Frame из Zone of the Enders, но все их действия хорошо анимированы и не кажутся дерганными. Мышкой можно смотреть по сторонам, ле-



Роботы разных команд не отличаются по цвету – каждый мех можно красить по-своему.

ПОСЛЕ НЕДАВНЕГО ФИАСКО С SEGA-RACE TV КОМАНДА AM2 НЕ ПЕРЕСТАЛА ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ, А, НАОБОРОТ, ВЫПУСТИЛА ОСОБО РИСКОВАННЫЙ ПРОЕКТ, ОТКРЫВ ДЛЯ СЕБЯ ЖАНР МЕХА-ЭКШНОВ.

Какой бы продвинутой ни стала графика, а в японских играх все равно останутся спецэффекты на пол-экрана.



Загадочное устройство справа – обычная беспроводная мышка с черной подушкой для руки.

Скорее в номер!

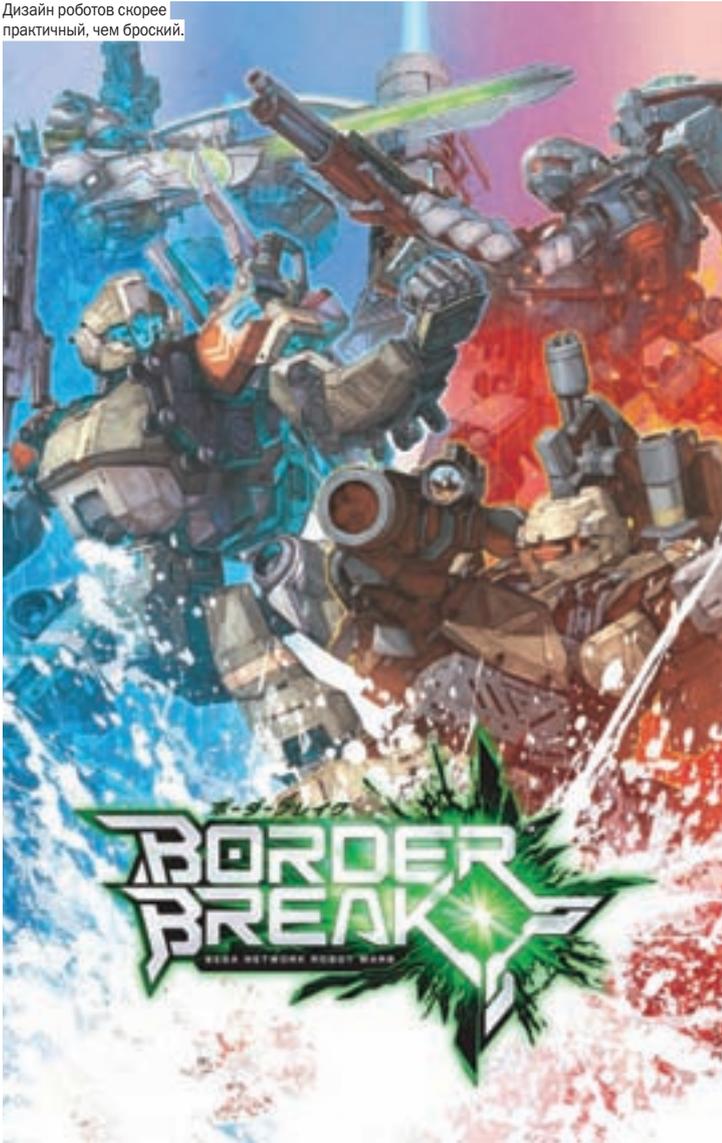
Кроме Border Break на выставке дебютировал DeathSmiles 2, новый скроллшутер от Cave. Как и раньше, игра проходит в горизонтальной плоскости – ведьмочки-героини летят слева направо и расстреливают всех, кого встретят. На этот раз темой для игры стал не Хэллоуин, а Рождество – уровни заснеженные, а готические лолиты укутаны в шубы и пальто.

**Хочу!**

Японский релиз Border Break намечен на сентябрь 2009-го, но в российских аркадах игра точно не появится. Надеяться можно, разве что, на маловероятный консольный порт для PC, PSN или Xbox Live. Теоретически, с RingEdge проекты не сложно перенести на платформы Microsoft: в отличие от Lindbergh, новая система строится на основе Windows, а не Linux.



Дизайн роботов скорее практичный, чем броский.



вая кнопка отвечает за огонь, правая за прицеливание, а боковая, под большим пальцем – за смену оружия. Любопытно, что верхняя часть меха движется отдельно от нижней, поэтому при осмотре окрестностей роботы выглядят очень натурально – ноги стоят на месте и только корпус вращается вокруг своей оси. Чувствительный экран отводится для раздачи приказов. Тыкаете пальцем, например, в своего меха – всплывает контекстное меню, через которое вы запрашиваете ремонт или вызываете подмогу. Таким же образом игрок может ткнуть в точку на земле и приказать товарищам по команде ее удержать или отбить, или в своего напарника, указав ему, например, не отходить далеко.

А все члены команды в Border Break живые – матчи проходят через Интернет. Двадцать игроков из разных уголков страны загружают своих роботов и пилотов с карточки сохранения, подключаются к матчу через систему ALL.NET, а затем попадают на довольно большие арены для боя. Две команды, две базы, бой десять на десять мехов. Кто первый уничтожит ядро вражеского командного центра, тот и побеждает. Но не все так просто: незатейливую игровую систему венчают богатые возможности по настройке робота. Мехи бывают четырех типов – штурмовики носят автомат и меч, тя-

желовесы вооружены базуккой и артиллерийской пушкой, у снайперов есть винтовка и щит, а у техников – набор для ремонта. Свой Blast Runner можно настраивать и более детально: роботам меняются руки и ноги, выбираются расцветки и закупаются новые орудия. Все это делается на специальные очки, которые можно либо получить за победу, либо купить за настоящие деньги.

Создание пилота – не менее приятное занятие. Его анимешную рожицу будут показывать другим игрокам, когда вы передаете им какое-то сообщение – удачный способ избавиться от никнеймов и сделать каждого члена команды запоминающимся. Вы сначала выбираете один из почти десятка шаблонов для персонажа, а затем отдельно задаете его прическу, черты лица и одежду. Так что близнецы в одном матче вряд ли встретятся.

Конечно, с таким геймплеем в AM2 не открыли Америку: игры Gundam от Namco Bandai уже не один год выпускаются по той же схеме. Но похвастаться качеством из них могут единицы, и достойный проект от Sega устроит жанру серьезную встряску. Странно только, что автомата в виде кабины робота для Border Break пока не анонсировали. Играть в меха-экшн сидя за монитором все-таки скучновато. **СИ**

БОЕВЫМИ РОБОТАМИ ИГРОКИ УПРАВЛЯЮТ ЧЕРЕЗ ДЖОЙСТИК В ЛЕВОЙ РУКЕ, МЫШКУ В ПРАВОЙ И СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН, В КОТОРЫЙ НУЖНО ТЫКАТЬ ОТ СЛУЧАЯ К СЛУЧАЮ.

А еще здешние мехи умеют приседать. Кому-то так удобней целиться из винтовки, а кому-то – навредить артиллерийский удар.



Драться с боссами при помощи кнута не так скучно, как кажется. В противника нужно периодически метать ножи, а иногда приходится и отбивать вражьи пули.



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

-  Watchmen: The End Is Nigh, 1.2 Гбайт, 535 руб.
-  Zuma, 19 Мбайт, \$9.99
-  Super Street Fighter II Turbo HD Remix, 303 Мбайт, 535 руб.
-  Noby Noby Boy, 360 Мбайт, 140 руб.
-  Supersonic Acrobatic Rocket Powered Battle Cars, 177 Мбайт, 345 руб.

Демоверсии:

-  Legends of Wrestlemania, 1 Гбайт
-  Wanted: Weapons of Fate, 815 Мбайт
-  Tom Clancy's HAWX, 834 Мбайт
-  Major League Baseball 2K9, 1 Гбайт

Дополнения:

-  Disgaea 3: Absence of Justice: Demon & Detective Set (Kogure, Marjoly), 1.2 Мбайт, \$5.99 или \$1.99/шт. ALL/BUZZ! Quiz TV: Quiz of the Year, 45 Мбайт, 170 руб.
-  Street Fighter IV: Shoryuken Pack, 118 Кбайт, \$3.99
-  Street Fighter IV: Brawler Pack, 116 Кбайт, 140 руб.
-  Street Fighter IV: Femme Fatale Pack, 118 Кбайт, 140 руб.
-  Skate 2: San Van Classic Pack, 181 Мбайт, 140 руб.
-  Skate 2: Throwback Pack, 3 Мбайт, бесплатно
-  The Lord of the Rings: Conquest: Heroes and Maps Pack, 386 Мбайт, 275 руб.
-  High Velocity Bowling: Candy, 42 Мбайт, 35 руб.
-  High Velocity Bowling: Dwayne, 48 Мбайт, 35 руб.
-  High Velocity Bowling: Trick Shots Pack 2, бесплатно
-  High Velocity Bowling: Bruce, 51 Мбайт, 35 руб.
-  High Velocity Bowling: Carmen, 57 Мбайт, 35 руб.
-  Prince of Persia: Epilogue, 518 Мбайт, 27.99
-  Burnout Paradise: Toy Cars, 100 Кбайт, 345 руб.
-  Lumines Supernova: Classics Pack, 136 Мбайт, 140 руб.
-  Naruto: Ultimate Ninja Storm: Storm Pack 8, 100 Кбайт, бесплатно
-  Guitar Hero World Tour: Bob Seger Track Pack («Old Time Rock And Roll», «Her Strut», «Get Out Of Denver»), 109 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
-  Guitar Hero World Tour: European Track Pack 03 (Rasmus «In The Shadows», Rita Mitsuko «C'est Comme Ca», Vanilla Sky «Break It Out»), 135 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
-  Rock Band: Stevie Ray Vaughan «Texas Flood» Album («Love Struck Baby», «Pride and Joy», «Texas Flood», «Tell Me», «Rude Mood», «Testify», «Mary Had a Little Lamb», «Dirty Pool», «I'm Cryin'», «Lenny»), 241 Мбайт, £7.49 или £0.99/шт.

Invincible Tiger: The Legend of Han Tao

XBLA/PSN АНОНС

Жанр: action.beat'em-up | Издатель: Namco Bandai Games America | Разработчик: Blitz Arcade | Дата выхода: Лето 2009 года

Х box Live Arcade со товарищи успешно зарекомендовали себя как благоприятная среда для игр на тему всяческих В-фильмов. А где хорошо себя чувствуют зомби, пришельцы, пираты и ниндзя – там недалеко и до шустрых воинов кунг-фу с голым торсом и в смешных штанах. Хан Тао, персонаж Invincible Tiger – классический антигерой китайских боевиков семидесятых: все время пьяный (или он просто притворяется?) и дерущийся с кем попало ради забавы. Разумеется, сюжет игры под стать ее герою: Генерал Тысячи Побед (партийная кличка Хана, если вы не поняли) должен каким-то образом отбить у некоего Злого Властелина могущественную Звезды Судьбы. Ну, вернее, не «каким-то», а вполне определенным образом – избив до полусмерти всех, кто встанет на пути. Начав с простейших атак (удар/пинок и их вариации с прыжка), к концу игры Хан научится управлять энергией Дзен, а многие предметы на уровне использовать в качестве оружия. И уж будьте уверены – вам найдется, кому все эти умения продемонстрировать. Толпы выпрыгивающих изо всех щелей врагов послабее то и дело будут сменять-

ся крутыми боссами. К счастью, в игру обещают включить кооператив – причем, как онлайнный, так и за одной приставкой. Но имя второго персонажа пока не сообщается – хотя мы уже знаем, что он сыграет заметную роль в сюжете и, возможно, будет заметно отличаться как внешне, так и набором ударов. Еще в оффлайне можно будет побаловаться с Режимом Выносливости – этакое выживание на время, когда враги наступают без остановки. Разумеется, игра, стилизованная под старые китайские кунг-фу фильмы, и выглядеть должна соответствующе – на скриншотах легко разглядеть «эффект состарившейся пленки». А еще мы вполне можем ожидать пародийных ноток в духе мультфильма «Кунг-фу Панда».

Алексей Косожихин

ИГРОВАЯ СТИЛИЗАЦИЯ ПОД СТАРЫЕ КУНГ-ФУ ФИЛЬМЫ!

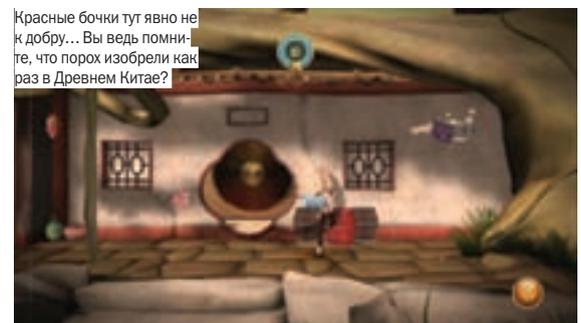


Обратите внимание: по экрану ходят полосы, как при просмотре кино на старой пленке.

Боссов с кондачка не победить – приходится прибегать к помощи Дзен.



Красные бочки тут явно не к добру... Вы ведь помните, что порош избобрили как раз в Древнем Китае?



» Death Tank ★★☆☆☆

XBLA ХИТ

Жанр: action | Издатель: Microsoft | Разработчик: Snowblind Studios | Размер: 54 Мбайт | Зона: 4E | Цена: 1200 MP

Не червяками едиными! – подумали когда-то в Snowblind Studios да и решили тоже покопаться в концепции старой доброй Scorched Earth. Хотя, если быть честными, с Death Tank уже можно было повстречаться и раньше – на Sega Saturn – но только в качестве мини-игры, упрятанной внутрь шутеров PowerSlave и Duke Nukem 3D. И ничего-то с тех пор не изменилось – все тот же клон Scorched Earth, отличающийся от оригинала лишь тем, что бои ведутся не пошагово, а в реальном времени. Все те же танчики, все та же преимущественно скалистая местность, все так же осыпающийся под градом снарядов грунт. Стрельба ведется в основном танковыми снарядами, но между раундами можно приобрести альтернативное вооружение – от пулеметов до ядерных бомб (их запас, в отличие от базовой пушки, ограничен). Также заработанные потом и кровью денежки можно потратить на

апгрейд стального гусеничного друга (особо экономит нервы примочка, предсказывающая траекторию полета снаряда). Кредиты получаем в основном за расстрел врагов и некоторые своего рода «достижения» (продержаться весь раунд на первом месте, остаться в живых к финалу и так далее). Правда, целиком полагаться на одно только умение, игнорируя слепую удачу, все-таки не выходит – в real-time суматохе не то что не прицелишься нормально, но и просто отыскать себя на экране подчас бывает нелегко. Здравомыслящие геймеры, в общем, мультиплеер игнорируют – хоть он выглядит поначалу привлекательным, но нужного числа соперников там днем с огнем не сыскать. Вот и приходится перебиваться игрой на одной приставке или с AI. А значит, куда разумнее все-таки купить Worms – она нынче втрое дешевле и во столько же раз лучше.

Алексей Косожихин

ВСЕ ТОТ ЖЕ КЛОН SCORCHED EARTH, ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ ОТ ОРИГИНАЛА ЛИШЬ ТЕМ, ЧТО БОИ ВЕДУТСЯ НЕ ПОШАГОВО, А В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.

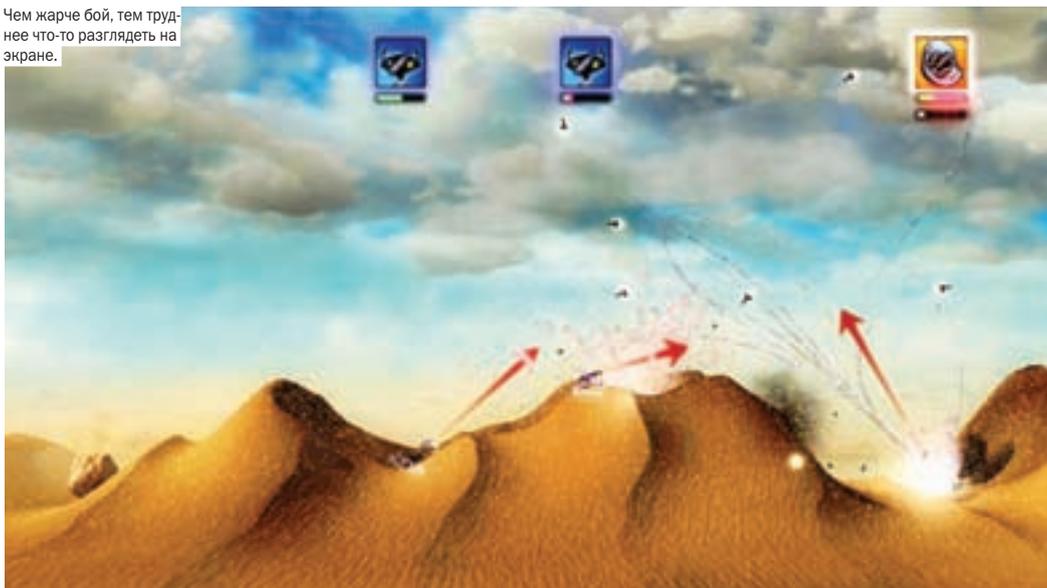


Ядерная бомба, конечно, дороговата, но зато бьет наверняка.



Выглядит игра здорово, но отвлекаться на это все равно некогда.

Чем жарче бой, тем труднее что-то разглядеть на экране.



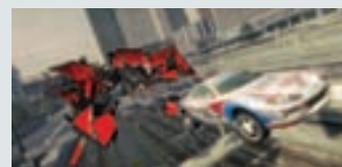
Половина участников боя отсеивается уже в первые пятнадцать секунд...



Новости

Алексей Косожихин

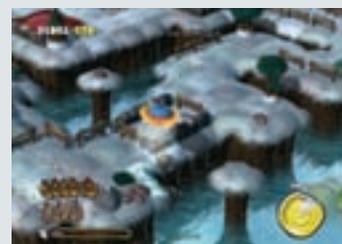
По Сети ходят слухи, что Sony собирается запускать линейку скачиваемых игр по \$40. И действительно, в PS Store уже можно скачать такие «большие» игры, как SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation, Warhawk и Burnout Paradise. Если в Sony всерьез решатся взяться за развитие цифровой дистрибуции игр, это избавит многих людей от необходимости ходить за дисками в магазин и использовать шумный привод. А главное – игры-то и впрямь будут раза в полтора дешевле. Для наших соотечественников это особенно актуально – ни таможенной, ни складской, ни розничной наценки. Например, Burnout Paradise: The Ultimate Box можно купить в PS Store всего за 1195 рублей, против 2000 рублей в обычных магазинах.



На Xbox Live продолжается акция Deal of the Week, хорошо себя зарекомендовавшая в прошлом декабре. Каждую неделю определенный контент будет продаваться с солидной скидкой. Первой жертвой акции стал платформер Braid, чья стоимость была урезана на треть. Новые предложения можно отслеживать через блог majornelson.com.



Кроме Deal of the Week, на XBLA стартуют Days of Arcade, аналогичные прошлогодним Summer of Arcade. За шесть недель Microsoft собирается выпустить следующие Arcade-блокбастеры: Hasbro Family Game Night, The Dishwasher: Dead Samurai, Flock, Lode Runner, Outrun Online Arcade, Puzzle Quest: Galactrix и UNO Rush.



Разработчики из Telltale Games с радостью заявляют, что их квест-серия о похождениях детективов Сэма и Макса вот-вот будет запущена на XBLA (до этого уже был портирован на Wii). Все эпизоды, как и прежде, собраны в бандлы по «сезонам» (они будут называться, соответственно, Sam & Max Save the World и Sam & Max Beyond Time and Space). Дата и стоимость пока не сообщаются.

Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

- Watchmen: The End Is Nigh, ??? Гбайт, 1600 MP
- Exit 2, 66 Мбайт, 800 MP
- Death Tank, 54 Мбайт, 1200 MP
- Minesweeper Flags, 165 Мбайт, 400 MP
- 3 on 3 NHL Arcade, 181 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:

- Wanted: Weapons of Fate, 911 Мбайт
- Wheelman, 1 Гбайт
- Legends of Wrestlemania, 723 Мбайт
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, 639 Мбайт
- Monsters vs. Aliens the Video Game, 620 Мбайт
- Major League Baseball 2K9, 849 Мбайт

Дополнения:

- Prince of Persia: Epilogue, 616 Мбайт, 800 MP
- The Lord of the Rings: Conquest: Heroes and Maps Pack, 392 Мбайт, 800 MP
- Street Fighter IV: Shoryuken Pack, 124 Кбайт, 320 MP
- Street Fighter IV: Femme Fatale Pack, 123 Кбайт, 320 MP
- Call of Duty: World at War: Makin Bonus Map, 69 Мбайт, бесплатно
- Burnout Paradise: Toy Cars, 100 Кбайт, 1000 MP или 160-240 MP/шт.
- Skate 2: San Van Classic Pack, 182 Мбайт, 400 MP
- Skate 2: Throwback Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- Merv Griffin's Crosswords: Puzzle Pack 1, 1 Мбайт, 150 MP
- Rock Band: Alt Country Pack, 123 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Jimmy Eat World Pack, 94 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Stevie Ray Vaughan «Texas Flood» Album, 243 Мбайт, 1280 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: No Doubt «New», 39 Мбайт, 160 MP
- Guitar Hero World Tour: Bob Seger Track Pack, 103 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: European Track Pack, 127 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Downloadable Tracks (Rise Against «Swing Life Away», The Fray «How To Save A Life», Funkerman «Speed Up», 311 «Amber», The Rasmus «In The Shadows», Angels & Airwaves «The Adventure», The Veronicas «Hook Me Up», Hinder «Lips Of An Angel», Metro Station «Shake It»), 55-94 Мбайт, 160 MP/шт.

Burnout Paradise: Toy Cars



1000 MP

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena



Демоверсия

Prince of Persia: Epilogue



800 MP

Noby Noby Boy ★★★★★

PSN НОВИНКА

Жанр: action | Издатель: Bandai Namco Games | Разработчик: Bandai Namco Games | Размер: 350 Мбайт | Зона: RU | Цена: 140 руб.

На что бы вы пошли ради любви? А вот наш герой по прихоти своей девушке ест людей. И еще деревья, дома и крупнорогатый скот. Но беспокоиться не стоит, всем им вполне комфортно внутри Ноби Ноби Боя! Тем более что после обеда наша жизнерадостная сосиска не прочь покататься окружающих на своей полосатой спине. Бред? Отнюдь! Когда в дело вступает непостижимый гений Кейты Такахаси, это слово обретает значение «шедевр». Власть накамарившись, японский чудила создал игру еще забавнее и, вы не поверите, еще проще. Здесь нет даже такого очевидного ограничения, как «цель» – есть только «возможности». Как и в случае с каким-нибудь авиасимом, в Noby Noby Boy приятно просто играть, выдумывая себе собственные цели и собственные увлечения – в этом плане игру можно считать идеальным симулятором всепоглощающей резиновой сардельки. Хотите – путешествуйте по мирам, каждый из которых не похож на другой за счет уникальных обитателей в фирменном стиле Такахаси: ведь на велосипедах, обезьян-астронавтов, а то и Принцев Всяя Космоса. Надоест – все объекты на уровне можно

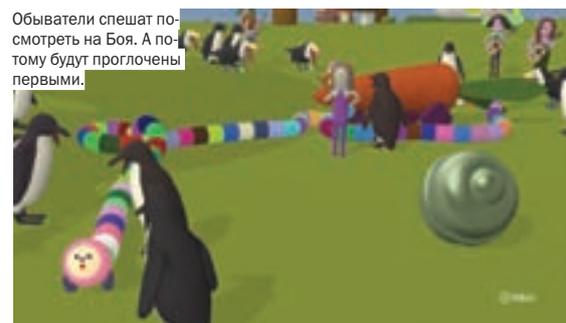
спокойно сожрать. Правда, для расширения желудка Боя придется регулярно растягивать. Учитывая, что зад его движется абсолютно независимо от головы, это превращается в отдельную забаву. К слову о растягивании – игра запоминает каждый метр, на который увеличивается наш герой. Зачем? А чтобы мы могли порадовать нашу девушку. Ну, вернее девушку Боя – Ноби Ноби Гёрл. Дело все в том, что у нее есть особая мечта – она хочет, чтобы все существа во Вселенной жили в мире и дружбе. Для этого она хочет связать своим телом все планеты и планетоиды, начав с Солнечной Системы. Растягивая Боя, мы (и тысячи других геймеров по всему миру) помогаем Гёрл расти. Такая вот психоделика.

Со дня выхода игры не прошло и недели, а Гёрл уже дотянулась до Луны и сейчас неумолимо приближается к Марсу, а ведь с каждой новой планетой ассортимент уровней и их обитателей неумолимо разрастается! И куда хватает воображения, новые применения забавной игрушке в лице Ноби Ноби Боя можно придумывать до бесконечности.

Алексей Косожихин



На Ноби Ноби Боях своих друзей можно писать всякие похабности. А если захотите – можно посмотреть статистику.



Обыватели спешат посмотреть на Боя. А потому будут проглочены первыми.



С приемом пищи главное – не перестараться. А то попа отвалится.

Ретроклассика

PS one Classics:

нет

Xbox Originals:

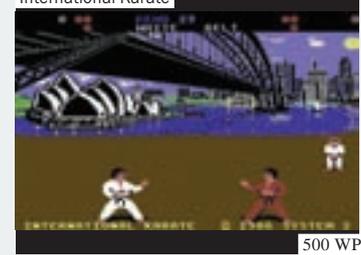
нет

Virtual Console:

- Iu Clu Land, NES, 500 WP
- International Karate, C64, 500 WP
- Ogre Battle: The March of the Black Queen,

- SNES, 800(USA)/900(EUR) WP
- Pitstop II, C64, 500 WP
- The Last Ninja, C64, 500 WP
- Winter Games, C64, 500 WP
- Wolf of the Battlefield: MERCY, SMD, 800 WP
- Wonder Boy III: Monster Lair, SMD, 800 WP

International Karate



500 WP

➤ Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic ★★★★★

PSN **НОВИНКА**

Жанр: fighting | Издатель: EA Sports | Разработчик: Tarsier Studios | Размер: 616 Мбайт | Зона: **RU** | Цена: 275 руб.

Вклад технологии ragdoll в развитие видеогровых технологий трудно переоценить. Без нее достичь такого реализма физики в играх было бы невозможно, а также... эх, да чего греха таить, все мы любим придавать телам отошедших в мир иной виртуальных болванчиков забавные позы. Еще работая в Lionhead, Майк Хили подметил это безобразие, немного подумал, да и соорудил в 2005 году Rag Doll Kung Fu для PC. Идея несерьезного ragdoll-файтинга достаточно хорошо себя зарекомендовала (см. популярную и бесплатную Ragdoll Masters), и вот, четыре года спустя, Rag Doll Kung Fu добралась до PSN, в формат которой она отлично вписывается. К счастью, время пошло игре на пользу – так, разработчики отказались от неудобных «потягиваний» мышью за отдельные конечности, и персонаж теперь управляется «как обычно», с помощью аналоговой ручки геймпада. Кнопки же отвечают за удары руками и ногами, прыжки и блок. Энергии ци также нашлось множество новых применений – можно, например, погрузиться в восстанавливающую здоровье медитацию или покидаться в противников фаерболы. Ци-способности активируются при помощи гироскопа геймпада PlayStation 3, что приятно разбавляет игровой

процесс. А еще наш подопечный мастер кунг-фу может подбирать разбросанные по боевой арене ящики и оружие, которыми можно треснуть врага по голове либо швырнуть издалека. Первое особо удобно для набивания комбо – если выполнить серию ударов, не давая противнику упасть на землю, нас щедро вознаградят очками и энергией ци. Некоторые игровые испытания требуют определенного мастерства – зато за успешное их выполнение положены новые «детали», из которых, как из конструктора, можно соорудить своего персонажа в специальном редакторе. Собрали бойца – и его сразу же дозволяется попробовать в деле: здесь для этого аж четыре режима на выбор, от обычного боя насмерть до экзотики вроде рыбалки.

Одновременно познать кунг-фу по версии Tarsier Studios могут до четырех человек, но лишь на одной приставке – онлайн-мультиплеером игра отчего-то обделена.

Алексей Косожихин

ПЕРСОНАЖ УПРАВЛЯЕТСЯ С ГЕЙМПАДА «КАК ОБЫЧНО».

Графика заметно похорошела – тщательно прорисованные фоны и симпатичные спецэффекты налицо.



Забивать голы можно и выпендрёжными трик-шотами.



Радость кунг-фу рыбака не знает предела!

Марк Хили начинал с небольших игр для своей домашней Commodore 64, но потом оказался в Bullfrog Productions, где работал с Питером Молинье над Theme Park и Dungeon Keeper. С ним же он затем создавал шедевральную Black & White (а в свободное время писал Rag Doll Kung Fu), но покинул Lionhead, чтобы основать Media Molecule. Первая же игра, созданная новообразованной компанией на деньги Sony Computer Entertainment – LittleBigPlanet – добилась громкого успеха.



В разбитых горшках может оказаться что-нибудь полезное. Например, целительная лапша.

Новости

Не нуждающийся в представлении Джон Кармак утверждает, что Pi Studios уже очень близка к выпуску всенародно любимого детиса Quake III Arena для Xbox Live Arcade. Правда, учитывая недавний старт бета-теста Quake Live (улучшенной и бесплатной браузерной версии Quake III Arena), не совсем понятно, зачем эта игра нужна на Xbox 360 и сможет ли она составить конкуренцию таким мультиплеерным гигантам, как Halo 3 и Call of Duty: World at War. Впрочем, пусть будет, нам не жалко!



Все больше исполнителей признают ритм-игры как серьезный рынок распространения лицензионной музыки. Вот и группа Rise Against Machine намеревается выпустить свой новый сингл Death Blossoms в качестве скачиваемого трека эксклюзивно для Guitar Hero: World Tour. Когда вы будете держать этот журнал в руках, песня уже поступит на виртуальные прилавки PlayStation Network и Xbox Live Marketplace в составе сборника, в который также войдут композиции Audience of One и Ready to Fall.



Только-только вышел первый DLC для Tomb Raider: Underworld, как уже стали известны подробности, касающиеся второго набора – Lara's Shadow. В нем мы будем играть уже не самой Ларой, а ее таинственным допдвельгангером. Имитатор выглядит точно в-точь как мисс Крофт, но обладает всевозможными мистическими силами – управляет временем и может усиливать оружие. Этот сценарий уже полностью готов и, скорее всего, появится на Xbox Live Marketplace к моменту выхода журнала.



Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы

» Metal Gear Solid



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

METAL GEAR SOLID

Формат:
12 выпусков
Время публикации:
09.2004 – 08.2005
Сценарист:
Крис Оприско
Художник:
Эшли Вуд
Издатель:
IDW

METAL GEAR SOLID: SONS OF LIBERTY

Формат:
12 выпусков
Время публикации:
10.2005 – 09.2007
Сценарист:
Алекс Гарнер
Художник:
Эшли Вуд
Издатель:
IDW

Мазня, а не картины», «халтура в чистом виде», «все персонажи на одно лицо» – такие обвинения австралийский художник Эшли Вуд слышит в свой адрес по десять раз на дню. Он экспрессионист, а в индустрии комиксов к такому стилю не привыкли. Обычно формы четкие, цвета яркие, место действия легко распознать, у Вуда же персонажи обозначаются широкими мазками, лица часто вовсе не показаны, гамма блеклая.

Это не хорошо и не плохо – это на любителя. Кто-то, прочитав Metal Gear Solid, подивится, почему Оцелота можно узнать только по усам, а кто-то, наоборот, с удовольствием станет искать в гротескных картинках скрытые смыслы. В комиксах Вуда мелкие детали опущены, внимание вместо этого уделяется общей композиции и тональности рисунка. Критики такой подход уважают: Эшли регулярно проводит выставки своих картин, выпускает артбуки и занимается громкими сериалами.

Одной из главных «мейнстримовых» работ для него стал комикс по Metal Gear Solid. Идея еще раз рассказать историю Снейка родилась сразу после выхода первой игры, но Konami тогда не захотела сотрудничать со студией Todd McFarlane Productions, в которой работал Вуд. Позже, в следующем десятилетии, художник перешел в издательство IDW и через новую компанию вновь связался

с разработчиками. Ему ответили: «ничего не обещаем», но Хидео Кодзима от показанных набросков пришел в восторг и проект одобрил. Ничего удивительного – рисунки Вуда и Йодзи Синкавы, дизайнера персонажей MGS, очень похожи по стилю.

Первые главы комикса, тем не менее, вышли скучными и адресованы были неизвестно кому. Автор побоялся что-либо менять и в результате все, сценку за сценкой, переносил из игры – фанатам такое читать было попросту не интересно. Причем заимствовал он даже не из PS-версии MGS, а из Twin Snakes – киберниндзя тут швыряется куском потолка прямо как у Рюхей Китамуры. Ракурсы, и те взяты из проекта для GameCube. Некоторые панели комикса кажутся обведенными скриншотами, а это очень плохой симптом.

Когда первые главы прислали на проверку Кодзиме, маэстро вежливо похвалил иностранца, но объяснил, что хочет увидеть в комиксе стиль самого Вуда. Если нравится экспрессионизм – пусть будет экспрессионизм. Есть Metal Gear Хидео Кодзимы, есть Рюхей Китамуры, а должен появиться и Эшли Вуда.

Австралийца такой подход приятно удивил: известные сериалы не часто отдают на растерзание художникам. Когда ограничения сняли, Вуд стал работать совсем по-другому: к финальному выпуску первого цикла картинка была уже оригинальной и выразительной, а по мотивам Sons of Liberty комиксы нарисованы и вовсе



На ковер!

Эшли Вуд родился в Австралии в 71-ом году. Графике учился в колледже, но вскоре оставил альма-матер и начал работать. Рисовал обложки музыкальных альбомов, выставлял свои картины, а затем попал в британский журнал комиксов 2000AD. После этого Вуд сотрудничал с множеством издательств, включая DC, а сейчас работает по большей части в IDW.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

BATMAN #686

В Batman и Detective Comics начался короткий цикл Нила Геймана «Whatever Happened to the Caped Crusader?», в котором разные герои рассказывают истории о жизни и смерти Бэтмена. Именитый автор не подвел – читается на одном дыхании.



HOTWIRE: REQUIEM FOR THE DEAD #1

Молодое издательство Radical запустило еще один научно-фантастический комикс с рисунком удивительной красоты.



BLUE BEETLE #36

Blue Beetle с горем пополам доживает до конца седьмого тома. Выпуск комикса прекращают из-за низких продаж.



уверенной рукой, с постоянным и ровным стилем. Из-за этого они, кстати, оказались чуть скучней первой арки – за ранними переменами в дизайне было очень любопытно следить.

Про сценаристов мы умалчиваем не специально – нюансы сюжета теряются за абстрактными рисунками Вуда, а фабулу вы и так знаете. В первом цикле комиксов Снейк отправляется на Шэдоу Мозез и поочередно убивает там членов FOXHOUND. Вольностей тут немного – появился лишь десяток новых сцен со злодеями да некоторые мелочи изменились. Учитывая, что заснеженный остров мы навещали уже раз пятнадцать, такая каноничность сюжета немного удручает.

В цикле комиксов по мотивам Sons of Liberty дела обстоят интересней. В первом же выпуске мы встречаем новый эпизод: перед началом миссии на Big Shell Райдену звонит Солидус, который предлагает герою принять участие в захвате Arsenal Gear. Фэнов сериала такой ход застаёт врасплох, но в сценарий он логично вписывается. Детство Райдена и его отношения с «отцом» вообще изложены неожиданно подробно. Про Снейка-Плискина тоже не забыли: появились новые сценки с его участием. Теперь он и с Вэмпом успевает подраться, и Эмму за ручку водит, и Солидуса побеждает. Но самое большое достижение сценаристов – умелое превращение Оцелота в Ликвида. Старик по ходу действия все чаще разговаривает сам с собой, а ближе к развязке даже случайно называет Солидуса «братом». После этого читатель уже не поднимает брови, когда видит встречу трех Снейков на крыше Arsenal Gear. Такие мелкие детали будто бы специально разбросали по всему повествованию для фанатов сериала, и искать их интересно.

Своеобразный стиль Вуда понравится, пожалуй, не каждому. Комикс, конечно, чертовски красивый, но уж больно абстрактный. За все главы Sons of Liberty, только подумайте, не было ни одного крупного плана Райдена. История закончилась, а мы даже не знаем, как выглядит главный герой.



Но ненавистникам экспрессионизма в этот раз не повезло: Вуд, кажется, пришел в сериал надолго. Его комиксы уже появились в цифровом формате на PSP, а своими иллюстрациями австралиец снабдил сценки Portable Ops. Так что в следующем портативном проекте Kojima Productions место ему практически гарантировано. **СИ**



Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним уместаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.

» Cuba

Куба! Страна победившего социализма, родина камрада Фиделя и команданте Че. Но во времена, когда эти двое еще не появились на свет, на Кубе процветал свободный рынок и царил загнивающий капитализм. Именно этой эпохе посвящена игра. Вы – хозяин участка плодородной земли, богатой ресурсами, но без грамотного руководства он не принесет ни денег, ни влияния. Задача игрока стать самым ловким и находчивым предпринимателем.



ТЕКСТ
Александр «Slide» Тишковский

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Михаэль Рейнек (Michael Rieneck) Стефан Стадлер (Stefan Stadler)
Фирма-изготовитель:
Rio Grande
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
120 минут
Количество игроков:
2-5
Награды:
победитель 2008 Nederlandse Spellenprijs, третье место 2008 Deutscher Spiele Preis.
Для кого игра:
для эксплуататоров человека человеком

Сuba – экономическая стратегия без элементов случайности. В игре шесть раундов, в каждом по пять фаз. Первая – законотворчество. Парламент выдвигает на рассмотрение четыре проекта, которые будут приняты или отклонены в конце текущего раунда. Вторая – действия; игроки по очереди чем-то занимаются, для этого у каждого есть по пять карточек персонажей с различными функциями. В эту фазу все по порядку играют четыре героями. Третья – парламентская; не использованный в предыдущую фазу персонаж отправляется в законодательное собрание защищать интересы своего хозяина. На каждой карточке есть цифра от одного до пяти – это количество голосов. Естественно, чем их больше, тем лучше. Голосование идет не за отдельные документы, а за право (в этом ходу) назвать два особо полюбившихся указа и принять их. Происходит это так: одновременно, в закрытую, все игроки зажимают в кулаках столько денег, сколько считают нужным, вытягивают руки над столом и разом разжимают лапки. Побеждает тот, у кого окажется больше и денег на кону, и голосов (ну и продажный же парламент на Кубе!), все монетки, поставленные на кон, уходят обратно в банк, не важно, выиграл ты или нет. Четвертая – законы. Участники по очереди выполня-

ют только что принятые постановления (платят налоги и отчисляют продовольствие). Пятая – подготовка к следующему раунду; на поле наводится порядок и все повторяется заново.

Но это лишь вершина айсберга, сухая выжимка из правил. Цель игры: к концу шестого раунда заработать как можно больше победных очков, при том, что денежки не учитываются. Отсюда проблема, как сделать, чтобы наличные всегда были да еще работали. Уже с первых минут игры чувствуется дух конкуренции, притом, что каждый волен заниматься всем, чем хочет. Желаете «рубить бабло» – стройте банки и скупайте продукты с товарами, взвинчивая цены. А можно окупнуться в политику и диктовать парламенту свою волю. Не по вкусу грязные интриги? Не беда! Зарабатывайте воделенные очки, честно трудясь на плантациях и производя ром да сигары. Однако не все так просто, ведь стратегия игры меняется не то что каждый раунд, а ежесекундно. Заметили, что работяга зарвался и чуть ли не каждый ход отправляет груженные корабли к большой земле, – скопите денег, подкупите парламент и введите эмбарго на экспорт всех товаров. Или обнаружили, что политикан пытается прибрать к рукам какие-то продукты – селю скупайте все на корню, вызвав рост цен на этот товар. Пусть другие маются. Вариантов тьма. Где еще есть такие возможности?

От обилия действий разбегаются глаза, а от того, что провернуть удастся далеко не все, что вам надо, при обдумывании дальнейшего плана голова идет кругом. Обычно игроки жалуются, дескать, слишком тесно в жестких рамках правил. Здесь, конечно, тоже есть ограничения, но они не обременят даже самого требовательно-го геймера, и тесно ему на Кубе не будет.

Cuba очень качественно выполненная, добротная евроигра (подробнее об этом термине во врезке), по счастью избавленная от абстрактности, присущей большинству вещей этой школы. В отличие, например, от сверхпопулярной Puerto Rico (кстати, существует ее электронный вариант, но невообразимо скучный) – прародительницы игровой механики, использующейся здесь.

Я бы рекомендовал «Кубу» всем, кто любит и умеет думать, планировать и просчитывать. Желательно садиться за нее одной и той же компанией – Cuba не прощает ошибок. Преимущество опытных игроков чувствуется сразу, и вы рискуете навсегда отворотить от настолок человека, который никогда прежде с ними не сталкивался. Ну и конечно потребуются кто-то, способный прочесть правила на английском. В самой игре текста не много, поэтому при знании правил и умения их объяснить достаточно одного «полиглота».

И еще. На мой взгляд, Cuba – живой пример клона, превзошедшего оригинал. **СИ.**



Коварный план: захватить корабль, набитый нужным добром, и перепродать всю добычу втридорога.



Это ваши владения. Основные события разворачиваются именно здесь: растим, производим, отправляем сигары и ром в Европу.



Вот здешние персонажи, от них зависит судьба Кубы и состояние вашего банковского счета.

ЕСЛИ ВЫ ЖИВЕТЕ В МОСКВЕ И ВАМ НЕ С КЕМ ИЛИ НЕГДЕ РАЗЛОЖИТЬ НАСТОЛКУ – ЗАГЛЯНИТЕ В КЛУБ TRIOMINOS.RU. ТАМ ВСЕГДА НАЙДЕТСЯ МЕСТЕЧКО И ДЛЯ ЗНАТOKOВ, И ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ. ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ TRIOMINOS.RU .

Eurogame (евроигра)

За долгую историю настольных игр сформировалось очень четкое разделение на школы. В данный момент преобладают две – Eurogame и Ameritrash. Еврогейм – термин, обозначающий тип механики, присущий европейским играм. Обычно эти игры без элементов случайности, абстрактные и «мирные» (никаких боевых действий). Тематика игр еврошколы – семейный досуг, мирное сосуществование, экономика и логика.

Об авторе

Вольфганг Крамер (Wolfgang Kramer) – один из классических представителей немецкой школы настольных игр, в портфолио которого за тридцать с лишним лет накопилось около двухсот разработок, на его счету пять наград Spiel des Jahres («Игра года», главная немецкая награда в области настолок).

» El Grande

El Grande – это настольная игра, где каждый участник на пару часов становится настоящим грандом, борется за политическое влияние и королевскую благосклонность в девяти исторических провинциях Испании XIII-XV веков. В этом ему помогают отважные кабальеро, руками которых и так, и эдак перекраивается политическая карта страны. Мерило успеха здесь – победные очки, кто набрал больше, тот и умница.



ТЕКСТ
Александр «Adimiron Black» Беляков

ИНФОРМАЦИЯ

- Автор:** Wolfgang Kramer, Richard Ulrich
- Фирма-изготовитель:** Rio Grande Games, Hans im Gluck
- Фирма-локализатор:** не локализована
- Время игры:** 45-150 минут
- Количество игроков:** 2-5
- Награды:** победитель Meeples' Choice Award 1995, победитель Deutscher Spiele Preis 1996, победитель Spiel des Jahres 1996, победитель Arets Voksenspil 1997
- Для кого игра:** для любящих сложные многоходовые комбинации

Игра проходит на красочной доске, в соответствующей стилистике изображающей карту средневековой Испании. В коробку входят большие и маленькие деревянные кубы пяти цветов (гранды и кабальеро), деревянная фишка короля (ассоциации оставьте при себе), несколько колод с картами и специальные секретные диски. Последний штрих – огромная башня, Кастилью. Одним словом, все сделано на славу.

Сама игра состоит из девяти раундов, причем после каждого третьего происходит подсчет очков. Всякий регион приносит прибыль тем участникам, у которых там больше кабальеро. Центральные провинции выгоднее, но за них разгорается жесточайшая борьба. А так как быть первым всюду невозможно, постоянно приходится принимать нелегкие решения – тут продолжать наступление, там довольствоваться вторым местом, а здесь и вовсе ни с кем не тягаться.

Без карт в игре никуда – они определяют последовательность хода, количество кабальеро, которых можно разместить на поле, да еще и специальные действия игроков. Действий этих уйма – от перемещения дворян по доске и подсчета очков в любой провинции до «переезда» грандов и короля. Его величество, кстати, играет очень важную роль: кабальеро можно выставлять только в соседних с монар-

хом провинциях, а участник, победивший в регионе с королевской резиденцией, получает два лишних очка. Усиливают интригу и секретные голосования с помощью дисков (дощечек, меняющих стоимость региона, и с множеством других опций). Отдельное внимание стоит уделить башне – участники могут бросать в нее фишки своих кабальеро, которые появятся на доске перед очередным подсчетом очков. Заглядывать в нее нельзя, так что главное – не забыть, кто сколько кубов закинул.

Формально El Grande подходит и для двух-трех человек, но лишь при игре вчетвером или впятером страсти накаляются до предела. В среднем партия занимает около получаса на одного игрока – вот и считайте, сколько времени понадобится троим или пятерым. Еще минут тридцать уйдет на объяснение правил.

С точки зрения сложности игровой механики – El Grande крепкий середнячок. Поначалу наверняка будут совершаться ошибки, возникать вопросы, но после одной-двух партий все встанет на свои места. Для победы необходимо принимать правильные тактические решения и просчитывать действия соперников, а также уметь вовремя уступить там, где бороться дальше нет смысла. Как правило, побеждают не те, кто очертя голову бьется за первенство в самых богатых провинциях, а люди, скромно отходящие на второй план, но при этом имеющие влияние практически в каждом регионе. За-

метим, что хотя в игре и есть небольшой фактор везения, он может стать решающим только в поединке между двумя равными соперниками. Списать поражение на неудачу здесь не получится – если ты проигрался по-крупному, то винить нужно лишь себя.

Взаимодействие между участниками в El Grande достаточно тесное, обстановка меняется каждый раунд, и нередко, чтобы самому оказаться на коне, приходится пакостить соседу. Хотя временные альянсы, когда несколько игроков совместно пытаются остановить лидера, очень даже полезны. Один из минусов, на мой взгляд, в том, что человек, которому уже ничего не «светит», может влиять на результаты других участников – особенно если он руководствуется не своей выгодой (ибо его карта все равно бита), а желанием навредить.

В первую очередь я бы порекомендовал El Grande людям, любящим и умеющим думать, при этом готовым поскрипеть мозгами пару часов. Потупить под пивко здесь вряд ли получится, а если и получится, то это окажется совсем другая игра. Новичкам в мире настольных игр освоить ее будет несложно – была бы голова на плечах. Оценить в полной мере всю прелесть игры удастся после нескольких партий, когда за кажущейся простотой начинаешь видеть многоплановые ходы и комбинации, достойные настоящего испанского гранда – хитроумного и коварного. **СИ**



Средневековая Испания с высоты птичьего полета, начало четвертого раунда.



С помощью этих карточек определяется, сколько кабальеро вы вправе выложить на игровое поле и какое специальное действие можете выполнить...



...а эти показывают последовательность хода и количество кабальеро, которых вы получаете в руку в начале хода.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ДРУГИЕ ИГРЫ

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Рыбка Поньо на утесе
Формат:
полнометражный фильм
Режиссер:
Хаяо Миядзаки
Год производства:
2008
Студия:
Studio Ghibli
Наша оценка:
можно смотреть



«Я вчера во-о-от такого человека поймала!»



Центральные темы фильма: девочки, бабушки и ветчина.

Рыбка Поньо на утесе

Примерно каждый десятый японец в прошлом году посмотрел в кинотеатре новый фильм Хаяо Миядзаки. Это если считать все население страны, включая грудных детей, сельских жителей, матросов дальнего плавания и корейских иммигрантов. Фильм пять недель подряд находился на первом месте чарта по кассовым сборам – феноменальный результат для анимационной ленты, которая по определению должна быть менее популярной, чем привычное игровое кино. Но Миядзаки – вне категорий, ему можно. Он работает в индустрии аниме последние сорок лет и за это время стал похож на рассеянного доброго волшебника, который что ни делает, все прекрасно. Сейчас Миядзаки шестьдесят восемь, но он, как и многие другие трудолюбивые японцы, не думает уходить «на пенсию». Пенсии, кстати, в Японии нет вообще: государство никогда не принимало на себя обязательства что-то платить престарелым бездельникам. Функции государства взяла на себя крупные компании, которые выплачивают пенсии сотрудникам, проработавшим на фирме почти всю жизнь. Это поддержива-

ет принятой в Японии систему пожизненного найма, и именно поэтому Питер Мур может запросто перейти из Microsoft в Electronic Arts, а Сигеру Миямото, надо полагать, навсегда останется в Nintendo.

Но мы отвлеклись. Суть в том, что студия Ghibli в Японии – это одновременно Walt Disney и Pixar, самая главная и самая любимая компания. По итогам года «Рыбка Поньо на утесе» собрала в прокате более 15 миллиардов иен (170 миллионов долларов по старому курсу) и стала самой популярной картиной года, ровно в два раза обогнав ближайшего конкурента, японский фильм Hana Yori Dango Final. Ни «Темному рыцарю», ни «Индиане Джонсу» такой успех в Японии и не снился. Поэтому не совсем верно говорить, что Миядзаки – японский Дисней. На самом деле он больше, чем Дисней. Миядзаки стал национальным символом, и он, кажется, может позволить себе все... но только пока его одобряет зритель. На фильмы Миядзаки сегодня ходят всей семьей, с детьми в возрасте от двух лет. Это и обеспечило фильму коммерческий успех.

Можно сказать, что «Рыбка Поньо на утесе» – это современная версия «Русалочки».

Бурный экшн, высосанный из пальца: Поньо гонится по волнам за своими жертвами. То есть, друзьями. За своими друзьями.



Маленькая шаловливая рыбка сбегает от своего отца, морского царя (больше похожего на рок-звезду). На свое счастье рыбка застревает в стеклянной банке – предмете, совершенно для нее непонятном. Незадачливую путешественницу находит мальчик Соскэ и утаскивает домой. Он дает рыбку имя Поньо, и та, насмотревшись на жизнь за пределами океана, жуть как хочет стать человеком. А рыбка-то была, ясное дело, волшебная – и, обманув своего папашу, Поньо становится девочкой, гостит у Соскэ, угощается ветчиной, боится цунами и ищет маму. А потом все заканчивается – конечно, хэппи-эндом.

В этой романтической сказке сложно найти конфликт или интригу. Пожалуй, самое злое, что делает морской царь, – это грозит кулаком. В «Поньо» на удивление мало героев, особенно если сравнить фильм с «Нависикаей» или «Принцессой мононоке». Да и те, что есть, не принимают решений и не совершают важных поступков. Соскэ неизвестно почему понравилась Поньо, да и самой Поньо руководят лишь любопытство и детская непосредственность. В фильме полно вопиющих сюжетных дыр и несуразностей, он напоминает сочинение первоклассника «как я провел каникулы» и из-за этого подкупает своей невинностью, живостью и откровенностью. Но с нормальной взрослой новеллой ему не тягаться, и, скажем, Мамору Хосода в «Девочке, покрывшей время» рассказывает историю гораздо более слаженно, грамотно, последовательно, красиво и эффектно.

Самые запоминающиеся моменты картины – как Поньо ест ветчину и бежит по волнам, как веселятся бабушки из дома престарелых. Можно вывести тенденцию: с годами фильмы Миядзаки становятся все более простыми и волшебными. Вспомним старые работы – «Нависикаю», «Лапуту», «Мононоке». Даже смешной и нелепый «Порко Россо» был фильмом умным и взрослым. И наобо-

рот, последние фильмы режиссера выходят все менее осмысленными и все более волшебными – это «Унесенные призраками», «Шагающий замок» и теперь «Рыбка Поньо». Если вы хорошо знакомы с творчеством Миядзаки, проведите на себе простой тест: вспомните, кто был «злодеем» в «Нависикае» и «Мононоке», а потом попробуйте вспомнить, кто кому противостоял в «Унесенных призраками» и «Шагающем замке». Получается? Невозможно забыть суровую принцессу Кушану с позолоченным протезом, властную госпожу Эбоси да и саму воспитанную волками принцессу Сан. А после просмотра, скажем, «Шагающего замка» в голове остаются симпатичная Софи, красавец Хавл и говорящий душка-огонек, а по какому поводу нам их показывали – уже и не столь важно. Так и в «Поньо» сюжет совершенно теряется на фоне очаровательной картинке: рыбка, обернувшаяся пятилетней девочкой, с неподдельным восторгом жует ветчину. Фильм рассчитан на детей и будет понятен им, но немногое в нем заинтересует серьезного зрителя, и та же «Девочка, покрывшая время» даст свежей работе Миядзаки сто очков вперед. Мы твердо уверены: детский фильм вовсе не обязан быть глупым или бессюжетным. При такой же удельной дозе волшебства и безграничной игре воображения «Унесенные призраками» обладали внятным сюжетом и мыслящими персонажами. Что ж, пусть студия Ghibli снимает невероятно успешные фильмы и собирает огромные гонорары. Ясно как день: за «Рыбку Поньо» Миядзаки в следующем году Оскара не дадут. **СИ**

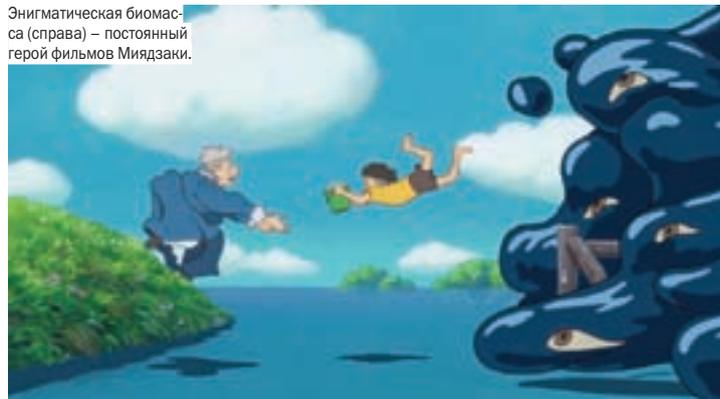
А РЫБКА-ТО БЫЛА ВОЛШЕБНАЯ – И, ОБМАНУВ СВОЕГО ПАПАШУ, ПОНЬО СТАНОВИТСЯ ДЕВОЧКОЙ, ГОСТИТ У СОСКЭ, УГОЩАЕТСЯ ВЕТЧИНОЙ, БОИТСЯ ЦУНАМИ И ИЩЕТ МАМУ.



Миядзаки считает, что анимационный фильм нужно рисовать от руки, а 3D-анимация – от лукавого. Поэтому отражения в «Поньо» – как в детских мультфильмах.



Энигматическая биомасса (справа) – постоянный герой фильмов Миядзаки.



Новости

Второй фильм из цикла современных полнометражных «Евангелионов» – *Evangelion 2.0: You Can [Not] Advance* – дебютирует на токийских киноэкранах 27 июня. Наиболее интересны в этой части, напомним, появление Аски и роботов-Евангелионов, а также новая длинноволосая героиня, которой в телесериале не было вовсе. Кстати, первая часть, *Evangelion 1.0: You Are [Not] Alone*, на Blu-ray в версии 1.11 с новыми сценами и цифровым мастерингом. Для сравнения: на DVD фильм выходил в версии 1.01.



Тосио Судзуки, продюсер студии Ghibli, сказал, что Хаяо Миядзаки уже начал работать над новым фильмом. Сам режиссер ранее заявлял, что его следующая картина появится на экранах года через три, уже после того, как он справит свой семидесятый день рождения. Над чем работает Миядзаки, пока не известно. А «Рыбка Поньо на утесе» тем временем получила приз от японской киноакадемии как лучший анимационный фильм прошлого года.



Новости экономической рецессии. Японское издательство Kodansha отчиталось о крупнейших убытках по итогам года за всю историю существования компании, а это ровно 99 лет (Kodansha была основана в 1909 году). С декабря 2007-го по ноябрь 2008-го компания потеряла более семи миллиардов иен (около восьмидесяти миллионов долларов). Причины – падение тиражей журналов и сокращение рекламных бюджетов по всей стране. Остается только гадать, какой результат покажут компании в нынешнем году, который имеет все шансы оказаться еще более тяжелым.

Оскар отправляется в Японию

На церемонии вручения наград американской киноакадемии Оскар за лучший короткометражный фильм достался работе режиссера Кунио Като с французским названием *La Maison en Petits Cubes* (японский вариант – *Tsumiki no Ie*, «Дом из кирпичиков»). Скорее всего, вы никогда не слышали об этом фильме. Короткометражка длится всего двенадцать минут, она вопиюще некоммерческая и не содержит ни одной строчки диалога. На экране мы видим затопленный город и одинокого старика, живущего на самом вершине высокой башни. Вода поднимается, и он вынужден достраивать этажи и переселяться все выше и выше. Однажды старик роняет в воду любимую трубку и, опускаясь за ней на дно, он постепенно вспоминает свою жизнь... Фильм прямолинеен и незамысловат, он напоминает ранние, короткометражные работы Макото Синкая. Режиссер Кунио Като из ничего, буквально на пустом месте создает историю настолько глубокую и проникновенную, что на последних кадрах невозможно не растрогаться. В этих двенадцати минутах – вся человеческая жизнь. Если у вас когда-либо будет возможность посмотреть этот фильм, обязательно воспользуйтесь ею. *La Maison en Petits Cubes* – это торжество современной некоммерческой японской анимации.

P.S. А Оскар за лучший игровой фильм на иностранном языке достался картине *Departures* (*Okuribito* в японском прокате) режиссера Ёдзиро Такиты.



Второе рождение «Мазингера»

По всей видимости, успех телесериала «Гуррен Лаганн» стал причиной возрождения жанра аниме про «суперроботов». Японцы собираются в этом году начать трансляцию римейка *Mazinger Z* (1972 год производства). Надо сказать, что «Мазингер» не транслировался во время распада СССР и поэтому не так известен у нас, как «Грэндайзер», «Вольtron» или «Роботек». Но все-таки «Мазингера» можно с полным правом причислить к классике жанра. Это было первое аниме, в котором гигантский робот пилотировался из кабины (до этого, не поверите, машину контролировал какой-нибудь пульт дистанционного управления). «Мазингер» сформировал каноны сериала про суперроботов, которым вся страна следовала не один десяток лет. Впрочем, некоторые нововведения впоследствии были признаны неудачными: сегодня уже не принято стрелять из глаз, выпускать ракеты из локтей или женской груди. Очень интересно, что получится из современного римейка. Мы ждем его с нетерпением, и позже обязательно расскажем о нем подробнее.



Истерия вокруг нового «Алхимика»

На четвертое апреля запланировано токийское мероприятие *Spring Carnival '09*, на котором избранные фанаты смогут увидеть первую серию нового «Стального алхимика»... аж за один день до ее телевизионной трансляции! Чтобы попасть на «весенний карнавал», нужно купить бокс-сет «Стального алхимика», в котором собраны первый сериал, полнометражный фильм и все коротенькие OVA. Грубо говоря, это сборник всей когда-либо выходившей анимации про братьев Эдварда и Альфонса. Также в «карнавале» примут участие актеры озвучки, а организаторы обещают показать даже какую-то эксклюзивную анимацию. Что ж, бокс-сет стоит всего 68 тысяч иен (25 тысяч рублей). Ха-ха. А если вся эта возня кажется вам нелепой, то вывод можно сделать ровно один: вы не отаку. Или не настоящий отаку. Или недостаточно настоящий – в любом случае, карнавалов вам не видать. Первый эпизод нового сериала идет в эфир 5 апреля, а мы подробно расскажем о новых приключениях Эдварда и Альфонса в еженедельном обзоре свежих телесериалов в первом майском номере «Страны Игр» (цифрами – номер 09(282)).

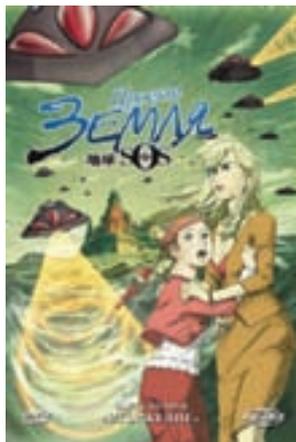


Мини-обзоры

ProjectBLUE 地球SOS

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Проект «Земля SOS»
Режиссер:
Тэнсай Окамура
Год производства:
2006
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть



» Проект «Земля SOS»

«Проект «Земля SOS» был экспериментом. Провалившись, надо сказать. В 2006 году японцы решили сделать анимешный (!) аналог американской (!!) ретро-фантастики (!!!). Ретро-фантастика – это, если кто не в курсе, старое фантастическое кино, где летающую тарелку изображала подвешенная на леске кастрюля, а лазеры стреляли круглым пучком и со звуком «пиу-пиу». Японцы сработали прилежно, и в итоге получилась приличная, но туповатая OVA о том, как пришельцы нападают на Землю, а мальчики Билли и Пенни сражаются с агрессорами. Одно непонятно – зачем было извлекать это старье на свет божий? Непонятно не только нам, но и мировому зрителю: «Проект «Земля SOS» прошел незамеченным и ненужным. Есть же масса иных любопытных неосвоенных направлений. Который год просим: экранизируйте лучше зомби-мангу Highschool of the Dead («Школа живых мертвецов»)!»



Вверху: Американские подростки спасут человечество от нашествия летающих инопланетных блюд.

機動戦士ガンダム 第08MS小队

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Mobile Suit Gundam:
The 08th MS Team
Complete Collection
Режиссер:
Такэюки Канда, Уманоскэ Иида
Год производства:
1996
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



» Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team Complete Collection

The 08th MS Team – это один из лучших, если даже не лучший «Гандам». Обычные сериалы, вроде Gundam SEED или Gundam 00, рассказывают о талантливых суперпилотах на неуживимых боевых роботах, но The 08th MS Team, наоборот, удивительно приземленный. Здесь герои – рядовые и лейтенанты, а боевые роботы немногим лучше танков или вертолетов: их можно сбить удачным попаданием из пошлой ракетницы. И совсем невиданная наглость: один робот выходит из строя, потому что песок попал ему в шестерни. Эта, казалось бы, маленькая деталь очень показательна. OVA-сериал The 08th MS Team – «человечный», простой и негероический «Гандам», с нормальными персонажами, нормальной техникой и нормальной войной.



Вверху: Приятно видеть, как гигантские роботы походят на нормальную боевую технику, а не на пластмассовые игрушки.

デトロイト・メタル・シティ

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Detroit Metal City
Режиссер:
Хироси Нагахана
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



» Detroit Metal City

До сих пор мы знали только одну расшифровку DMC – Devil May Cry. Прошлый год, однако, принес еще один вариант. «Велкам ту Ди-Эм-Си!» – неистовым хором вопят фанаты вымышленной деф-метал группы Detroit Metal City. Группа эта – образец дурного вкуса, «металл», доведенный до абсурда. Солоист выступает в inferнальном макияже, хлещет кнутом «подтанцовку» и орет в микрофон тексты вроде: «Воруй, убивай! Грабь, насилуй, режь! БО-О-О-О-О!!!» А после концерта все переворачивается вверх дном: тот же солист оказывается смешным и стеснительным мальчиком из провинции, который безнадежно влюблен в подружку детства и по вечерам брэнчит на гитарке романтические песенки. Из-за этого контраста герой попадает в массу идиотских, нелепых, безумно смешных ситуаций, и пятнадцатиминутные серии DMC смотрятся на одном дыхании. Лучшая комедия прошлого года!



Вверху: На самом деле он хороший.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Liar Game
Создатель:
Синобу Кайтани
Первая публикация:
2005
Журнал:
Weekly Young Jump
Наша оценка:
можно читать

Liar Game

Наиболее известный психологический аниме-триллер последнего времени – это, конечно, «Тетрадь смерти»: там герои могут по несколько глав не выходить из комнаты, выискивая преступника и подозревая друг друга. И ведь не оторвешься, черт возьми! Сюжет закручен так ловко, что следить за махинациями героев – одно удовольствие. Но «Тетрадь смерти» – не первая и не последняя работа в жанре. Кроме нее можно вспомнить аниме-сериалы Gambling Apocalypse Kaiji и One Outs, а среди манги, например, Liar Game художника Синобу Кайта-

라이어게임

ни. Здесь два главных героя («правильная» девочка и дерзкий обманщик) становятся участниками «Игры лжецов». Правила такие: каждому игроку дают огромную сумму денег, задача – хитростью отобрать богатство у товарища. С каждым раундом правила становятся все более изощренными, участники – изобретательными, а напряжение – невыносимым. Liar Game – манга неплохая, но уж больно шаблонная: в той же «Тетради смерти» интеллектуальные кошки-мышки поданы более оригинально и зрелищно.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Vampire Knight
Создатель:
Мацури Хино
Первая публикация:
2005
Журнал:
LaLa
Наша оценка:
можно читать

Vampire Knight

Есть ряд чисто формальных признаков, по которым мангу для девочек можно отличить от манги для мальчиков. Молодые люди любят, чтобы все было четко и упорядоченно: для них на странице комикса располагают четкие последовательности прямоугольных кадров. Работы Тэдзуки в этом плане невыносимо стандартны, в них невозможно найти крупно изображенного персонажа. Манга для девочек, наоборот, оказывается сущим хаосом: кадры то крупные, то мелкие, они «сталкиваются», нелезают друг на друга, картинка дается то с фоном, то без, а следующие полстраницы могут быть вовсе закрашены какими-нибудь

ヴァンパイア騎士

цветочками. Наверное, из этого можно сделать далеко идущие выводы о женском и мужском мышлении, но мы лишь подчеркиваем закономерность. Так вот, Vampire Knight – образцовая манга для девочек. Все как положено: бестолковая, но добрая в душе главная героиня оказывается объектом внимания целой толпы прекрасных мужчин. Ведь она учится в школе, где есть класс вампиров и класс обычных людей, и отвечает за то, чтобы томные вампирчики хорошо себя вели. Мальчишки в Vampire Knight очаровательны, школьная форма загляденье, тайны глубокие, а любовь – мучительна и запретна.



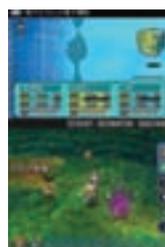
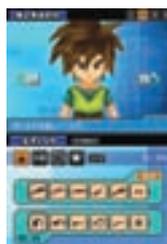
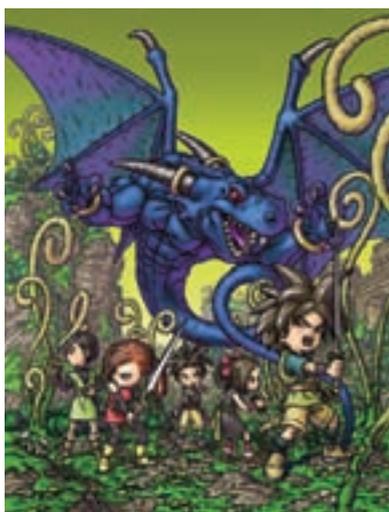
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Blue Dragon: Ikai no Kyoujuu
Платформа:
Nintendo DS
Авторы:
Mistwalker
Дата релиза:
2009 год

Blue Dragon: Ikai no Kyoujuu

ブルードラゴン 異界の巨獣

Xbox 360 – консоль хорошая, но уж больно непопулярная на родине Nintendo и Sony. Поэтому нет ничего удивительного в том, что продолжение эксклюзивной ролевой игры Blue Dragon переехало на популярнейшую, всеми любимую «двух-экранку» Nintendo DS. Сиквел назывался Blue Dragon Plus и представлял собой тактическую RPG с двухмерной графикой. Таким образом, Blue Dragon: Ikai no Kyoujuu – это уже третья игра в сериале. Выходит она, опять же, на Nintendo DS, но внешний вид (да и игровой процесс) будет ближе к оригиналу: перед нами предстанет трехмерная RPG с битвами в реальном времени. Главным героем станет не старый знакомый Шу с синим драконом за пазухой, а новый, пока что безымянный персонаж, внешность и пол которого вы сами сможете определить в начале кампании. Сюжетная линия, однако, продолжится: действия Ikai no Kyoujuu (дословно – «Огромный зверь из другого мира») происходят через два года после событий Blue Dragon и через год после Blue Dragon Plus.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Japanese Fashion Magazine Scans
Адрес:
http://community.livejournal.com/jmagazinescans
Язык:
английский

Japanese Fashion Magazine Scans

Мы уже поднимали тему японской моды, а теперь хотим вернуться к ней еще раз. Человек, далекий от фэшн-индустрии, и не подозревает, какое огромное количество модных журналов выходит в Японии каждый месяц. Десятки изданий расскажут о стиле, моде, косметике, дизайне интерьеров... есть даже специальный журнал, целиком посвященный уходу за ногтями и украшениям для них. Китайские и корейские энтузиасты сканируют эти талмуды, а пользователи Livejournal собирают цифровые копии журналов в специальном комьюнити. Это бесценный и на редкость симпатичный источник информации о современной японской культуре. Разумеется, все журналы на непонятном языке, но и по картинкам несложно понять, что принято носить в этом сезоне. Почти все издания здесь – женские, крайне редко, но все-таки встречаются журналы и для молодых людей.



Популярные вопросы об аниме

Подскажите сайт, где можно приобрести аниме.

В Сети много магазинов, торгующих аниме. Практически все они работают так: дядя скачивает интересные фильмы, находит русские субтитры, записывает то и другое на болванку да продает. Нам такой способ не нравится. Большой ассортимент легальных дисков с аниме, разумные цены и наилучшая надежность в работе – в известнейшем интернет-магазине ozon.ru.

Есть ли Fullmetal Alchemist на DVD на русском?

Есть. Сериал «Стальной алхимик» на DVD публикует компания «Мега-Аниме». На данный момент вышло три диска, по пять эпизодов на каждом. Их можно приобрести на том же «Озоне».

Очень хочу найти мангу «Наруто».

Где ее можно найти?

Официальный релиз на русском языке от издательства Comix-art продается во многих крупных книжных магазинах страны или, опять же, на «Озоне». Ну а любительским переводом занимается команда сайта deathnote.ru.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **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



Мышь для онлайнеров

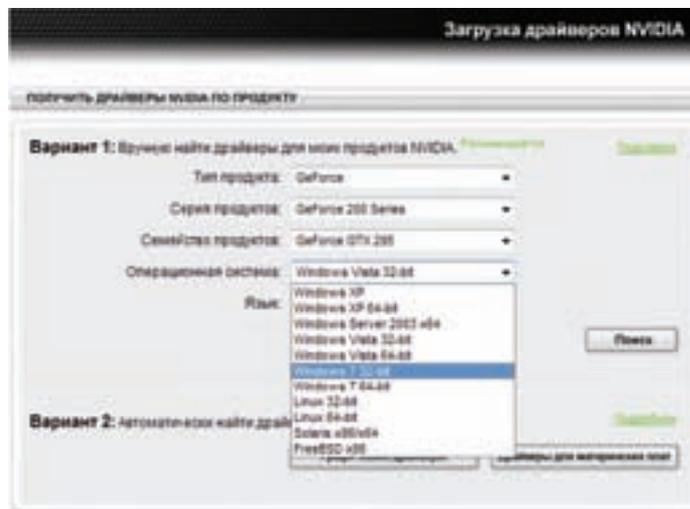
Лазерная мышь SteelSeries World of Warcraft

Когда жизненный цикл игры исчисляется годами, она неизменно начинает обрастать горой различных дополнений и аксессуаров. Для World of Warcraft, который, практически, захватил мир онлайн-игр, разработана масса гаджетов, включая игровые контроллеры. Яркая новинка в этой области – игровая лазерная мышь SteelSeries, которая ориентирована именно для любителей World of Warcraft. Ключевая особенность – 15 программируемых кнопок, возможность создания до 10 профилей управления и стилизованный программный интерфейс установки функций клавиш. Изначально все основные функции распределены по многочисленным кнопкам, но игрок при желании всегда может поменять их или создать собственные. Другая интересная возможность – подсветка корпуса, в зависимости от выбранного профиля. Можно свободно выбирать любой цвет подсветки из 16 миллионов доступных оттенков. По своим техническим характеристикам мышка находится на высоте – разрешение лазерного сенсора составляет 3200 dpi, максимальное ускорение – 20G. Разумеется, есть возможность регулировки разрешения. На момент выхода журнала новинка должна быть уже в массовой продаже.

Первая для первых

NVIDIA официально выпускает драйверы для Windows 7

Не так давно произошло довольно необычное событие – компания NVIDIA выпустила официальную версию драйверов для операционной системы Windows 7. Дело в том, что Microsoft пока лишь проводит первые тесты этой системы, хотя с бета-версией уже успели познакомиться тысячи энтузиастов, добыв ее тем или иным способом. Иными словами, из закрытого тестирования это превратилось во вполне открытое использование не анонсированной операционной системы. Самое интересное, что несмотря на то, что это лишь первая бета-версия Windows 7, отзывы о ней ходят весьма положительные, пользователи отмечают, что многие недостатки спорной Vista были устранены, ОС работает заметно быстрее. На почве все возрастающей популярности NVIDIA решила одной из первых выпустить официальный пакет драйверов, как для 32-битной версии Windows 7, так и для 64-битной. Интересно также то, что и раньше Windows 7 вполне нормально идентифицировала видеокарты NVIDIA, однако официальный выход пакета драйверов для неофициальной ОС – весьма интересный факт.



Новые середнячки

Главная характеристика проекторов

Современные тенденции таковы, что процессоры и видеокарты среднего и даже hi-end уровня потребляют все меньше электроэнергии, и есть все шансы для того, что подобный тренд продолжится в ближайшие годы. Конечно, мы не берем в расчет экстремальные геймерские системы, для которых нужны киловаттные блоки питания, а иногда – даже не в единственном количестве. Но средней игровой системе, которая не работает с парой GeForce GTX 285, достаточно даже 500-600-ваттного блока питания, хотя еще год назад требования были значительно выше. С распространением же новых процессоров Intel и AMD требования к питанию будут падать все сильнее. Видимо, ориентируясь на эту тенденцию, компания GlacialPower выпустила два относительно недорогих, но современных блока питания. Номинальная мощность – 550 и 650 Вт. Оба блока поддерживают спецификации ATX 12V версии 2.2, снабжены схемой активной коррекции мощности и оснащены большим 12-см кулером, который издает шум на уровне 30 дБ, что не так уж много.

Компьютер – паук

Системный блок

Еще одна любопытная вещь для настоящего фаната – системный блок, стилизованный под Человека-паука. Герой комиксов и фильмов словно распластался по поверхности компьютера. В зависимости от показателей сенсоров температуры, передняя панель может быть как голубоватой, так и огненно-красной. Скорее всего, заядлым игрокам удастся увидеть синий цвет лишь при старте компьютера – даже самая классная система сильно греется в процессе работы и даже водяная система охлаждения не поможет. Зато ничто не отнимет оригинальный дизайн компьютера, строгий черный цвет боковых стенок и, что немаловажно, простую для сборки конструкцию корпуса. Для установки жестких дисков здесь доступно 4 отсека, а также 4 отсека для инсталляции оптических накопителей. На переднюю панель выведены порты USB 2.0, а также аудио вход/выход. В комплект поставки не входит блок питания, а примерный вес корпуса составляет 6.6 кг. Ориентировочная розничная цена – 3166 рублей.



Идеями Wii – к персоналкам!

Игровой контроллер ASUS Eee Stick

Еще одна оригинальная новинка, которая была представлена в рамках выставки CeBIT, – инновационный игровой контроллер ASUS Eee Stick. Впрочем, инновационным он будет только для поклонников компьютерных игр, так как уже довольно давно принципы работы, заложенные в Eee Stick, давно функционируют в приставках Nintendo Wii. Суть этих двух устройств, поставляемых в комплекте, проста – они позволяют управлять игровыми действиями при помощи движений рук, для чего они измеряют скорость, направление движения, наклон, перегрузки и другие параметры. Конечно, далеко не в каждую игру можно зайти, вооружившись Eee Stick, однако мощный софт ASUS, поставляемый в комплекте, по словам разработчиков, упрощает настройку очень широкого спектра современных игр. Если устройство получит популярность, то вполне можно ожидать даже появления специальных игр, специально подготовленных для обладателей подобных контроллеров. Цена и сроки поступления в продажу, к сожалению, пока неизвестны.



Экономим на Core i7

Видеоплата XFX GeForce GTS 250

Платформа Intel Core i7 постепенно становится массовой, и появляется все больше материнских плат и систем охлаждения, созданных для нее. Яркий тому пример – новый кулер GlacialTech Igloo 6100, который стоит всего около 380 рублей, при этом достаточен для охлаждения стандартных версий Core i7. Конструкция его весьма привычная – овальная алюминиевая основа и медный стержень, который проходит от основания радиатора и до места соприкосновения с вентилятором. Все-го будет представлено четыре модификации кулера: Igloo 6100 Silent – уровень шума около 23 дБ, Igloo 6100 Light – средний по своим характеристикам вариант, Igloo 6100E, ориентированный на топовые модели Core i7, и Igloo 6100 PWM, с регулятором скорости вращения вентилятора и ориентированный на оверклокеров и компьютерных энтузиастов. Время наработки на отказ составляет около 40 тысяч часов для всех моделей, а подходят они только для использования в системах Core i7. Появление в продаже ожидается в самом ближайшем времени.

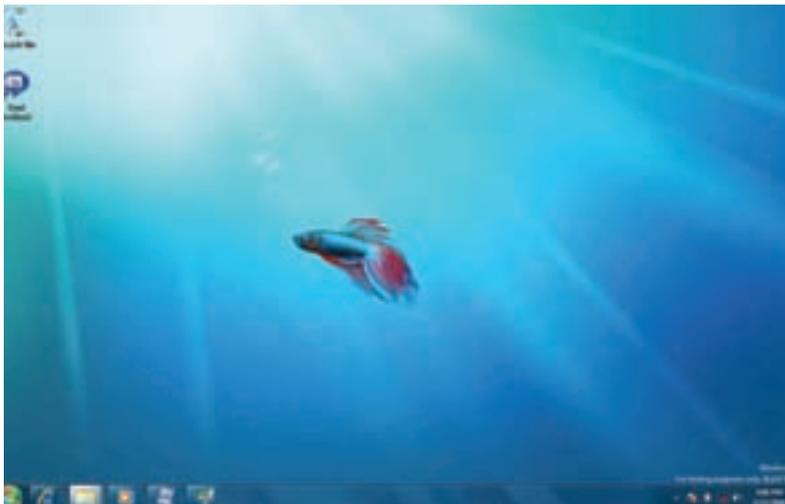


Новое – еще не забытое старое

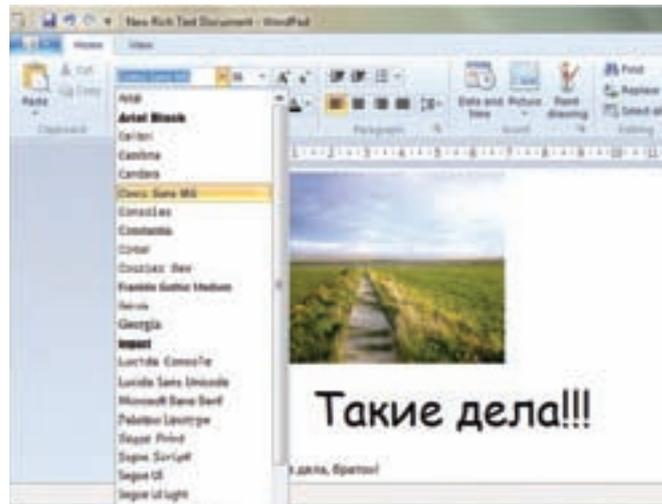
Графические адаптеры NVIDIA GeForce GTX 250

В этот непростой для всех период NVIDIA не столь часто балует нас принципиально новыми решениями. Впрочем, это относится ко всем производителям IT-сектора в целом. После анонса мощных GeForce GTX 285 и 295, на сцену стали вылезать и «старички», в том числе псевдо-новая карточка GeForce GTX 250. Сама NVIDIA не скрывает того, что это лишь переименованный GeForce 9800 GTX+, однако скромно заявляет о весьма важных изменениях, внесенных в этот графический адаптер. В максимальных комплектациях плата теперь оснащается гигабайтом оперативной памяти, вместо 512 Мегабайт, у GeForce 9800 GTX+. Сама печатная плата стала короче на 4 сантиметра – установить ее теперь будет весьма просто даже в компактный корпус. Рекомендованная розничная цена установлена на уровне 149 долларов – очень демократично. Интересно, правда, какие цены будут предложены для российской розницы. И еще одно, крайне важное изменение – для питания плата теперь использует всего один шестипиновый разъем питания, вместо двух подобных коннекторов! Дело даже не в том, что значительно снизилось энергопотребление, а в том, что нет необходимости менять блок питания только из-за того, что в нем не хватает коннекторов. Это еще раз, кстати, подтверждает нашу мысль о том, что современные ПК очень и очень активно снижают свои потребности к питанию, что выльется в прямую экономию средств, как при покупке и апгрейде, так и при оплате счетов за электроэнергию.





Вверху: Рабочий стол стал более простым, но при этом не менее красивым, чем в Windows Vista. Интерфейс Aero был сохранен, как и все основные команды. Пользователь теперь может быстро менять стили и настройки рабочего стола.



Вверху: Для тех, кто еще не успел обзавестись пакетом Microsoft Office, предлагается бюджетная замена в виде WordPad. Теперь в текст можно вставлять картинки и работать с большим набором шрифтов.

Каша из топора

Обзор Microsoft Windows 7 Ultimate Pre-Beta



ТЕКСТ
Евгений Попов

Несмотря на огромный ажиотаж вокруг новой операционной системы от Microsoft и массу хвалебных отзывов, мы не смогли найти в Сети более одного или двух обзоров, которые бы хоть сколько-нибудь полно отображали не только особенности внешнего облика и интерфейса, но и касались непосредственно производительности в сравнении с ранними системами от того же производителя. Мы решили исправить эту оплошность, представляя нашим читателям небольшой обзор, где все особенности изучались с точки зрения геймера.

Предварительные подробности

Не так давно все пользователи имели возможность протестировать так называемую «пре-бета» версию новой операционной системы, скачав ее с официального сайта производителя. Несколько тысяч человек ознакомились с предварительным образом системы и прислали свои замечания, которые будут учитываться в финальной версии ОС. Под «пре-бета»

имеется в виду предварительная бета-версия. А это означает, что появится еще бета-версия, предпродажная версия и, наконец, полноценный продукт, который поступит на прилавки. Сразу предвосхищая вопросы заинтересованных читателей, отметим, что бесплатный переход с Vista на Seven будет возможен только для корпоративных пользователей, которые фактически заключили с Microsoft договор на поддержку. Специалисты Microsoft в России также заметили, что вариант перехода обычных пользователей на новую систему рассматривается в головном офисе. Однако мы склонны думать, что такое решение вряд ли будет принято – уж слишком сильно оно ударит по карману разработчика. Тот факт, что нам придется иметь дело с предварительной бета-версией, несколько смутил, но результат оказался не столь плачевным. За исключением некоторых недостатков система работала стабильно, и все тесты были пройдены.

Переходим на семь

Новинка под названием Windows 7 (Seven или Win7, как ее иногда еще называют) основана на ядре Milestone. Сама система появится не ранее января 2010 года. Такое заявление сделал Стивен Синовски, руководитель отдела разработки Windows, на одном из интервью. Ядро Vienna, на котором основана Vista, эволюционировало в основу для Windows Server 2008. Это же ядро, в свою очередь, было преобразовано, для того чтобы стать базой для «семерки». Всего будет доступно несколько версий операционной системы. В частности, мы получим: Starter (базовые опции), Home Premium (решение для домашних ПК, не будет «продвинутых» опций), Professional (развитый набор приложений, но без некоторых утилит и возможности резервного копирования), Enterprise (корпоративный сегмент) и Ultimate (полный пакет). Еще будет версия Home Basic, урезанная по максимуму, но она будет устанавливаться на компьютеры, поставляемые на развивающиеся рынки: без интерфейса Aero, предварительного просмотра в панели задач и многих других опций. С XP на Seven перейти можно только путем пол-

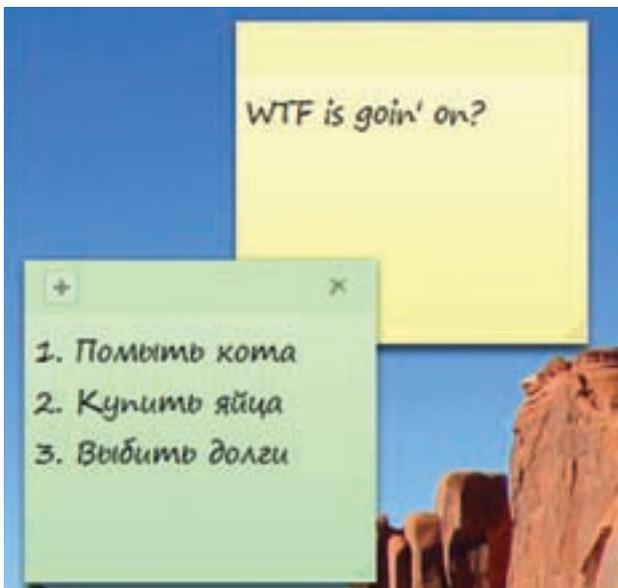
ной переустановки. А вот обладатели Vista смогут получить обновление с сохранением текущих приложений и данных. Впрочем, для нас сейчас более важным становится вопрос о рабочих характеристиках, нежели теоретические данные о полноценном релизе.

Установка и интерфейс

Дистрибутив операционной системы занимает один диск DVD, а сам образ весит не более 3 Гбайт. После установки объем, занимаемый на жестком диске, составит 7.4 Гбайт. Посему на нетбук с диском емкостью 8 Гбайт SSD мы устанавливать не рекомендуем, хотя итоговый результат по производительности нас порадовал. Однако об этом поговорим позже.

Процесс инсталляции очень напоминает аналогичную процедуру для Windows Vista, но занимает меньше времени. Разработчики на презентации указывали именно на тот факт, что основная идея создания новой ОС – упор на визуальную производительность и исправление ошибок прошлой версии. Поэтому сразу следует отметить, что многое здесь взято из Windows Vista. Все удачные моменты сохранены, и при этом разработчик словно пытается реабилитироваться перед пользователем. Многие геймеры жаловались на несовместимость игр, постоянные проблемы с программным обеспечением, настройками, запуском и скоростью. Изготовителям игр пришлось срочно выпускать обновления. В целом произошло много событий, которые характеризуют Vista как слона в посудной лавке. Эта система пришла и «все испортила». Но с Windows 7 будет по-другому. В этом уверены многие, иначе бы нам просто пришлось искать альтернативу и выжимать последние соки из несчастной XP. Итак, в процессе установки пользователю будет предложено выбрать язык, время, дату, подключение к сети, и через некоторое время система будет готова к работе. Интерфейс оказался до боли знакомым. Это тот же Aero с Vista, только немного доработанный. Не только все команды и опции работают с семеркой, но еще и устанавливаются драйвера с Windows Vista. Диагностические утилиты возмещают о том, что имеют дело имен-

Внизу: Система записок, которые можно выносить на рабочий стол, сохранена. Записки можно быстро создавать, размещать в произвольном месте и менять их цвета.



но с предшественником Windows 7. Но это новая система, хотя и во многом похожая на Vista. Значки стали крупнее, стиль более сдержанный, но по-прежнему самобытный. Большие клавиши, огромные иконки – все это дань широкоформатным мониторам. Панель задач была заменена на инновационный SuperBar. Этот элемент интерфейса – значительный шаг разработчика, и нам предстоит еще решить, насколько он удобен. Окна здесь сворачиваются в виде квадратных кнопок без подписей. Количество открытых документов (например, окошек Explorer или файлов Word) отображается в виде стопки. При наведении курсора отображаются эскизы, чтобы пользователь мог выбрать необходимый файл. Опция Flip 3D, появившаяся в Vista, была сохранена и здесь, хотя и без того достаточно удобных нововведений, чтобы активно пользоваться ей.

Базовые приложения

Стандартный набор программ, необходимый всем пользователям Windows, можно обозначить следующим списком: Калькулятор, Paint, Word Pad. Калькулятор стал удобнее, больше и обладает схемой перевода различных мер (галлоны в литры, футы в метры и т.д.), что очень удобно. Стандартная «рисовалка» стала больше похожа на продвинутые графические пакеты. К новому Paint, правда, придется привыкнуть – управление не столь удобно, хотя появился новый адекватный набор кистей и другие полезные опции. В частности, Word Pad, наоборот, стал более удобным. Он вполне может заменить инструмент по набору текста из Office 12. Здесь можно работать с картинками, появились новые шрифты. Однако подсчет количества знаков и другие опции здесь недоступны.

Набор игр сохранился из Vista. Здесь не обошлось без стандартной Косынки и Сапера. Выглядят они все так же приятно. Все приложения быстро и свободно работают даже на слабых конфигурациях. Панель управления по-прежнему может быть отображена двумя способами: удобным и подробным. Появились больше пунктов, которые позволяют конфигурировать и настраивать систему наиболее подходящим методом. По умолчанию с системой поставляется Windows Media Player версии 12, а также классический браузер Internet Explorer 8 beta 2. Сразу же отметим, что мы пытались менять его на Firefox и Opera, однако эти приложения висли и в некоторых случаях заваливали всю систему. Что касается плеера, то есть возможность оперативно запустить минимизированный вариант проигрывателя. Он обладает ограниченным функционалом, но будет полезен, когда понадобится загрузить короткий ролик или просто, чтобы ознакомиться с содержимым видеофайла.

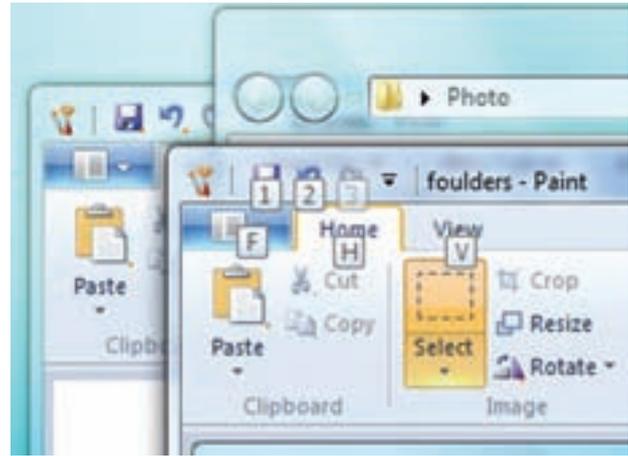
Функции и опции

Каждый из нас хоть раз менял если не тему, то хотя бы фон рабочего стола. В Windows 7 учли

этот факт, и область настроек «Темы» (Themes) изменили на «Стили». Настраивать стало их проще, да и количество их увеличилось. Теперь каждый пользователь может выбрать из 16 полупрозрачных цветов окон. Предусмотрена здесь также возможность изменять интенсивность цвета и яркость. Вне зависимости от стиля можно выбрать обои для рабочего стола. Их тоже стало больше, и они стали более живыми, хотя это понятие субъективное. Смена разрешения происходит также по упрощенному варианту. Стили и разрешение – теперь это разделенные функции, хотя вызываются обе по правому щелчку мыши на рабочем столе. В выпадающем меню также можно найти еще одну строку Gadgets. В ней содержатся некоторые полезные апплеты, значки которых можно выводить на рабочий стол. Так, можно получить: подробный календарь, погоду, курсы валют и акций, загрузку процессора, пятнашки, большие часы, окошко со слайд-шоу. Система Vista изобиливала докучливыми системными сообщениями. Теперь все эти оповещения о проблемах, внезапной перезагрузке, несовместимости, активации, защите и безопасности сводятся в один проблемный центр – Solution Center. Неудачная, по мнению многих, система UAC может быть и вовсе отключена по желанию. Есть также специальная система оповещений, которую пользователь может настроить, сообразуясь с собственными представлениями о правильной работе ОС. Интересна также функция «Библиотеки». Она предназначена для индексирования типичных файлов, созданных или находящихся в разных папках. Найти музыку, фильмы, документы, спрятанные в различных местах, теперь легче.

Производительность

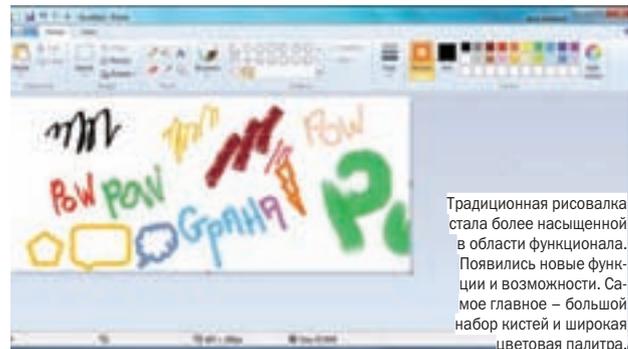
Как было сказано ранее, разработчик акцентировал внимание при создании windows 7 на производительности. Теперь система работает быстрее, и новинка спокойно может запускаться и на нетбуках. Как показали результаты тестирования, система не шустрее привычной Windows XP, но заметно быстрее Windows Vista. С учетом того, что был сохранен интерфейс Aero, все полезные опции прошлой ОС и разработана удобная система для сенсорного управления (в том числе с помощью нескольких пальцев, как в MAC OS), достигнутый результат впечатляет. Сравнительные тесты игр в Windows XP и Windows Vista показали, что последняя сильно сокращает общее количество FPS. Наши результаты говорят, что с Windows 7 ситуация обстоит лучше. Не будем также забывать, что тесты проводились в версии, далекой от финального варианта, а значит, что-то здесь действительно работает не совсем так, как надо. В любом случае, система заслуживает похвалы, и будем надеяться, что ее, как и XP, ждет долгая счастливая жизнь. **СИ**



Вверху: Если нажать клавишу Alt, пользуясь одним из встроенных приложений, система сама расставит метки с указанием букв, для быстрого вызова команд. Это очень удобно и полезно тем, кто только начинает свое знакомство с Windows.



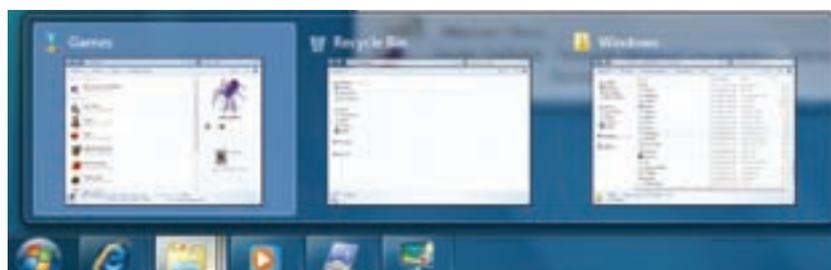
Вверху: Нажав на рабочем столе правую клавишу мыши, можно выбрать опцию Gadgets, которая предлагает на выбор удобные средства оповещения по тому или иному вопросу. Загрузка процессора, курс валют и акций в режиме онлайн, погода – все это сделано удобно и не выбивается из дизайна системы.



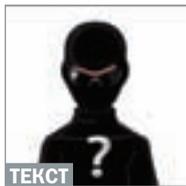
Традиционная рисовалка стала более насыщенной в области функционала. Появились новые функции и возможности. Самое главное – большой набор кистей и широкая цветовая палитра.



Вверху: По статистике Microsoft, более 90% пользователей хоть раз меняли обои рабочего стола. Теперь пользователь может в удобном режиме регулировать стили, выбирать картинки, менять интенсивность цвета прозрачной каймы окон.



Вверху: За 14 лет самое главное изменение в Windows коснулось панели задач. Впервые она была заменена с классической на так называемый SuperBar. Указание на иконку выдает эскизы страниц, из которых можно выбрать необходимую. Подписей здесь теперь нет.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:

Phenom II X4 940

Память:

DDR2: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

DDR3: 2 Гбайт

Corsair (XMS3 TW3X2G1600C9DHX 2x1024 Мбайт)

Жесткий диск:

RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-привод:

LG GSA-H62N

Корпус:

GMC R2 TOAST

БП:

ThermalTake W0131RE

850W

Операционная система:

Microsoft Windows XP Professional SP2

Лояльность и взаимопонимание

Материнские платы для платформы AMD

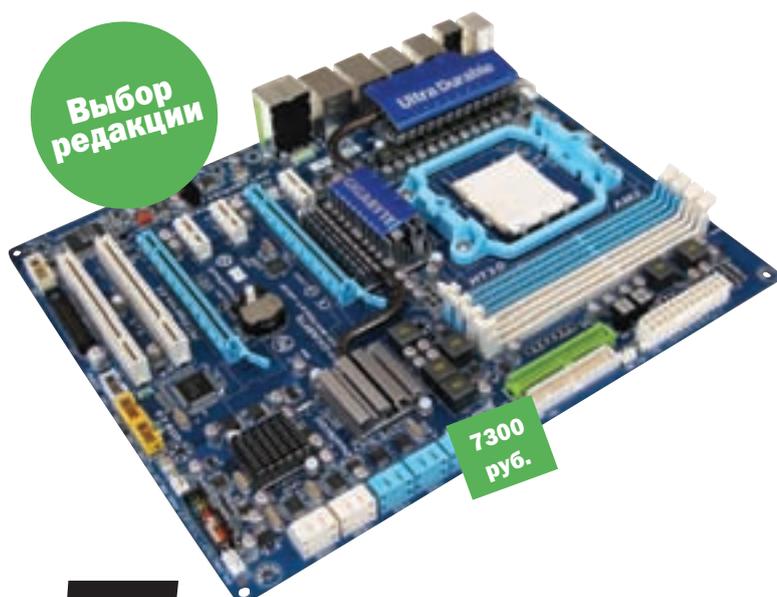
Очередное наше тестирование материнских плат для процессоров AMD было несколько ранее, чем мы планировали. Причиной тому – недавний анонс компанией AMD платформы Dragon, в которую входят новые процессоры и наборы системной логики. После анонса прошло некоторое время, прежде чем к нам попали новые процессоры и мы смогли их протестировать в должном объеме. Что нового? Компания AMD трезво смотрит на нынешнее положение вещей, и ее новое поколение процессоров не призвано победить флагмана Intel – Core i7 во всех номинациях. AMD не хватает скорости, Core i7 действительно ушел далеко вперед. Правда, вместе с ним ушел и его ценник – стоимость даже средней системы на базе Core i7 очень высока. Сегодня же, хоть мы это слышим и в 10-й раз, приходится более аккуратно следить за расходами. AMD же продвигает свои системы, намекая именно на отличное сочетание производительности и цены. Ситуация на розничном рынке примерно соответствует планам AMD. Самый скромный Core i7 920 с частотой 2.66 ГГц стоит около 11 тысяч рублей, а топовый Phenom II X4 940 Black Edition – на тысячу рублей меньше. Если же сравнивать с Core i7 965 Extreme, то он хоть и «рвет» Phenom II в пух и прах, но стоит 42 тысячи рублей. Разумеется, о четырехкратной разнице в производительности не идет и речи – в игровых приложениях, вроде того же требовательного Crysis, трудно добиться превосходства хотя бы в 30-40 процентов.

В нашем тестировании мы решили пройтись по современным материнским платам и не заострять внимание на сравнении Intel и AMD – для этого будет отдельный материал. В технической части мы расскажем о нововведениях и о том, на что надо обращать внимание при выборе материнской платы для новых процессоров AMD.

Технологии

На презентации новых процессоров было рассказано про новый разъем Socket AM3. Он должен прийти на смену AM2/AM2+, но замена эта будет максимально плавной и безболезненной. Актуально это для покупателей, которым не придется для перехода на новые процессоры менять материнскую плату, память и сам ЦП. Дело в том, что сейчас, хоть процессоры AMD Phenom II и появились в продаже, плат с разъемом Socket AM3 пока очень мало. Зато эти процессоры можно без проблем устанавливать в старые платы с разъемом Socket AM2 и AM2+. Они полностью совместимы со всеми моделями и никаких проблем при инсталляции не возникнет. Зато в будущем, когда массово появятся системные платы с разъемом AM3, в которых будет применено много интересных новшеств, производительность систем сильно возрастет. Поэтому можно уже сейчас купить процессор Phenom II, а чуть позже сменить лишь материнскую плату. На этом лояльность AMD к своим поклонникам не заканчивается. Помимо плавного перехода на новую платформу, компания предусмотрела постепенный переход с памяти стандарта DDR2 на DDR3. После выхода новых материнских плат на основе новых наборов

системной логики, они будут поддерживать как DDR2, так и DDR3. Конечно, заставить одновременно работать на одной материнке два разных типа памяти никак не получится, зато тем, у кого бюджет на апгрейд несколько ограничен, выгодно будет оставить на время свою старую DDR2 память, а чуть позже, когда DDR3 заметно подешевеет, купить новые модули. Таким образом в ближайшие 2 года модернизация систем AMD будет максимально простой, доступной и, надо признать, эффективной. Конечно, Intel тоже создала платформу Core i7 с расчетом на будущее, но сейчас, чтобы перейти на нее, необходимо купить новый процессор, материнскую плату (а единственные модели на Intel X58 сейчас стоят минимум 9 тысяч рублей, а стоимость топовых решений доходит до 20 тысяч). Память стандарта DDR3 заметно подешевела, но покупка 2-4 Гбайт от надежного производителя и сейчас дороже удовольствия. В будущем, причем довольно недалеко, стоимость постройки Core i7 сильно снизится, но AMD предлагает дешевые и быстрые системы уже сегодня. Это очень важный момент, который принесет компании немалые дивиденды и поможет увеличить инвестиции в технологии будущего.



GigaByte GA-MA790FXT-UD5P

Одна из немногих плат с разъемом Socket AM3. На сегодняшний день это одно из лучших решений для построения топовой системы на базе процессора AMD. Мощное преимущество – память стандарта DDR3, которая поддерживается на скорости до 1667 МГц. Очень важно отметить одностороннюю совместимость процессоров и материнских плат AMD. Иными словами, в плату с сокетом AM2+ можно установить новый процессор Phenom II, но в плату с AM3 уже нельзя поставить старый процессор. Конечно, это не слишком актуальная возможность, но если вдруг кто-то решится поменять отдельно материнскую плату – стоит об этом помнить.

Нам очень понравилась насыщенная задняя панель материнской платы. Здесь есть буквально все! Восемью USB-портов хватит для подключения огромного количества периферии, для внешних накопителей есть планка с двумя E-SATA портами и выходом питания, есть два старых, но вполне еще актуальных PS/2 и многое другое. Не обошлось без двух сетевых адаптеров и двух FireWire различного типа. Отличный выбор для любителя мультимедиа, обладателя различных цифровых камер, плееров и многого другого. Сама конфигурация платы вызывает некоторые споры. Для мультимедиа-компьютера она идеальна – стоит похвалить разработчиков за достаточное число разъемов PCI и PCI-Express X1. Зато энтузиастов расстроит наличие лишь двух шин PCI-Express X16. Конечно, плата поддерживает модификацию ATI CrossFireX, но построить систему из трех или четырех графических адаптеров точно не удастся. Поэтому при покупке стоит подумать о том, какой именно компьютер вы собираетесь построить.

Зато эта плата, несмотря на то, что появилась буквально на днях, стоит совсем недорого для такой горячей новинки. По своей цене она даже уступает некоторым устаревшим материнским платам, при этом являясь более скоростным решением. Вывод – это не только хорошее соотношение цены и качества, но и вообще, одно из лучших решений для платформы AMD.

5

- + современная и хорошо оснащенная плата
- спорная конфигурация платы

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ASUS M4A79 Deluxe
ASUS M3N-HT Deluxe
GigaByte GA-MA790FXT-UD5P
Gigabyte GA-MA790GP-DS4H
MSI 790GX-G65
ASRock
M3A790GXH/128M

Методика тестирования

Целью этого теста было не исследовать системные чипсеты – им уже было посвящено много наших статей, а выявить лучшие модели для построения высокопроизводительного компьютера на базе платформы AMD. Не все задумки AMD еще претворены в жизнь, но ничто не мешает построить производительную систему прямо сейчас, благо весь спектр процессоров Phenom II уже в продаже, причем – по очень и очень интересным ценам. Мы выбрали шесть наиболее подходящих для этого материнских плат, некоторые из которых, пусть и появились довольно давно, все еще актуальны для поставленной нами задачи. После сборки стенда мы исследовали платы на производительность запуском традиционных 3DMark 2006, Crysis GPU test, а также встроенный

в архиватор WinRAR 3.70 бенчмарк, который достаточно хорошо демонстрирует пропускную способность шины памяти. Также оценивались функциональные возможности самой платы: количество слотов и портов расширения, поддержка тех или иных частот системной шины и памяти, а также многое другое. По нашему мнению, возможность расширения намного важнее разницы в производительности. Если взять две хорошие материнские платы на одном и том же наборе системной логики, трудно будет добиться разницы в скорости хотя бы выше 1-2%, что легко помешается в рамки погрешности измерений. Зато возможность установить больше плат расширения, памяти или разгонный функционал – куда актуальнее, особенно для продвинутых пользователей.

ASUS M4A79 Deluxe

Одна из флагманских моделей ASUS для платформы AMD. Цена – традиционно высока. Но и преимуществ у платы немало. Первое и самое важное – наличие четырех разъемов PCI-Express X16. Возможности конфигурации графической подсистемы завораживают – поддерживаются режимы 16-16-0-0, 16-8-8-0 или 8-8-8-8 для объединения двух или трех двухслотовых или четырех однослотовых видеокарт посредством технологии CrossFireX. Если хватит денег – с графикой на компьютере проблем точно не будет. С технологиями разгона здесь также полный порядок – можно без проблем менять любые параметры процессора. Уточним, что возможность изменения множителя – самый главный параметр, на который надо обращать внимание при покупке материнской платы. Новые процессоры AMD поставляются с незаблокированным множителем, и при желании и возможности есть шанс заметно увеличить производительность системы, ощутиمو разогнав процессор. Напомним, что при увеличении множителя идет нагрузка только на систему охлаждения процессора, а при разгоне по системной шине – на всю систему в целом, либо, при отказе от комплексного разгона процессора и памяти, ведет к неприятному дисбалансу в их производительности.

Штатная система охлаждения материнской платы представлена тремя медными радиаторами, соединенными между собой теплопроводными трубками. Интегрированной водной системы охлаждения здесь нет, видимо, ее ASUS ставит только на самые дорогие модели. Впрочем, судя по результатам термотестов, потребности в ней и нет, плата и так работает при достаточно невысокой температуре. Задняя панель обладает всем необходимым набором портов: здесь есть и два PS/2 (многие пользователи не желают менять старую, добрую клавиатуру или мышь, только из-за того, что в компьютере нет для нее PS/2), нашлось место для E-SATA, FireWire и неплохого звукового кодека. Минус платы в том, что за свою достаточно высокую цену предлагается лишь модель с возможностью установки памяти DDR3, иными словами – это не самое высокопроизводительное решение для платформы AMD на сегодняшний день.



5



мощная связка из четырех разъемов PCI-Express X16



дороговата для системы на базе DDR2

ASUS M3N-HT Deluxe

NVIDIA nForce 780a SLI – топовая версия чипсета NVIDIA для процессоров AMD 7-го поколения. Эти чипы пришли на смену шестому поколению в этом году, то есть совсем недавно. Материнские платы на основе nForce 780a стоят неприлично много, но и их возможности достаточно интересны. Ключевая особенность именно этого варианта nForce – поддержка трех слотов PCI-Express X16 для установки системы Triple SLI. Интересно то, каким образом NVIDIA смогла установить столько высокоскоростных шин на одну плату. Помимо основного северного моста используется дополнительный чип nForce 200, который и занимается распределением данных по трем потокам PCI-Express X16. Разумеется, на остальных вариациях 7-го поколения nForce такой функции нет. Кроме того, никто не знает, нет ли этого чипа там физически, либо NVIDIA просто отключила его, чтобы не баловать покупателей недорогих плат столь полезной и продвинутой технологией.

Итак, вариант от ASUS – материнская плата M3N-HT Deluxe идеально подходит для постройки ПК любого уровня. Triple SLI – технология интересная, но и не дешевая. Даже если строить ее на базе недорогих видеокарт среднего уровня стоимостью 200 долларов – это уже получается 600 долларов только на покупку графических адаптеров. Если же выбирать платы уровня GeForce GTX 280, цена и вовсе улетает далеко в космос. Разумеется, плата не поддерживает технологию ATI CrossFire ни в каком виде – это тоже следует учитывать. Сама материнская плата – не менее интересная, чем чипсет. Инженеры ASUS установили продвинутую систему охлаждения, в которую включены теплоотводные планки, крепящиеся к модулям памяти, – весьма оригинальное решение. Это позволяет значительно снизить температуру чипов памяти, а значит, увеличить потенциал их разгона. Сама же плата также пестрит цельномедными радиаторами. В комплекте поставляется дополнительный кулер для северного моста. Плата стоит своих денег, но приобретать ее для постройки компьютера среднего класса не имеет смысла, так как переплата идет в основном за технологию Triple SLI.



4



широчайшие возможности модернизации

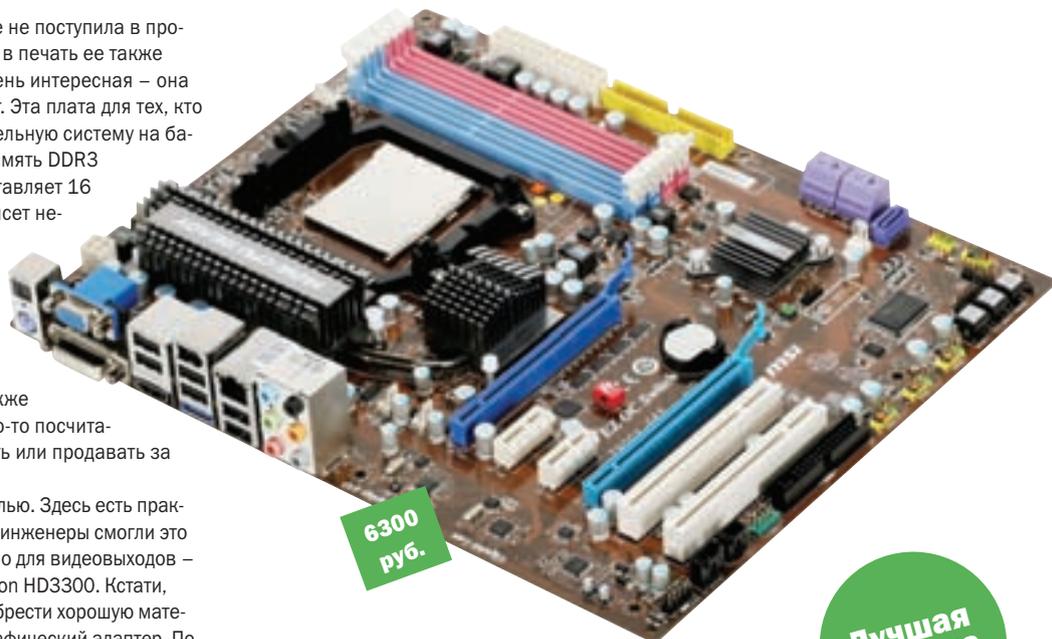


не помешал бы второй E-SATA и вторая встроенная сетевая карта

MSI 790GX-G65

На момент написания этих строк новая модель от MSI еще не поступила в продажу. Вполне возможно, что и на момент выхода журнала в печать ее также нельзя будет встретить на полках магазинов. Новинка очень интересная – она сочетает в себе невысокую цену и полноценный AM3-слот. Эта плата для тех, кто хочет сразу построить современную и высокопроизводительную систему на базе процессора AMD. Материнская плата поддерживает память DDR3 с частотой от 800 до 1600 МГц, максимальный объем составляет 16 гигабайт. Есть неплохие возможности по разгону, хотя чипсет неплохо греется в процессе работы. Однако без установки дополнительных систем охлаждения можно неплохо разогнать процессор, увеличив множитель его частоты. Мы поверили обещаниям AMD о свободном и легкодоступном разгоне, попробовали, и действительно, наш процессор легко заработал на частоте 3,6 ГГц, без сбоев прошел все тесты. Кстати, кулеры от процессоров AM2 также полностью совместимы с материнскими платами AM3. Кто-то посчитает это мелочью, но лично нам было бы жалко выбрасывать или продавать за копейки любимый Zalman, стоящий почти 50 долларов. Плата порадовала пестрой и весьма полезной задней панелью. Здесь есть практически все необходимые разъемы, даже удивительно, как инженеры смогли это все уместить. Следует подумать и о том, сколько места нужно для видеовыходов – плата оснащена встроенным графическим адаптером Radeon HD3300. Кстати, еще один способ неплохо сэкономить при апгрейде – приобрести хорошую материнскую плату, процессор, память, а уже позже выбрать графический адаптер. Повторимся, производительности интегрированного Radeon HD 3300 вполне хватит для простеньких игрушек, фильмов, а уж тем более для работы в среде Windows и офисных приложений.

Мы присуждаем этой плате приз «Лучшая покупка», которая совмещает в себе невысокую цену, высочайший функционал и достойную производительность, благодаря современной платформе AMD.



Лучшая покупка

5



отличное предложение!



не помешали бы дополнительные разъемы PCI-Express



Gigabyte GA-MA790GP-DS4H

По всем признакам недорогая, но и не самая дешевая плата. Конечно, из-за сильнейших колебаний курса доллара цены заметно выросли, и покупка подобных моделей уже не выглядит столь актуальной. Плата характеризуется очень слабым набором портов и выходов на задней панели, здесь две шины PCI-Express X16, поддерживается ATI CrossFireX.

Из плюсов – достаточно быстрый и современный чипсет AMD 790GX, с неплохими возможностями разгона. Пыл оверклокера, правда, несколько охладит скромная система охлаждения – здесь два соединенных между собой медных радиатора, очень небольших, и совсем крохотный элемент на южном мосту. Однако программные возможности разгона абсолютно не урезаны, поэтому немного прижать прыти своему процессору можно без проблем.

Мы считаем, что несмотря на то, что за свои деньги это вполне нормальная плата, лучше выбрать совсем недорогое решение и приобрести для него мощный Phenom II. Зачем это делать? В первую очередь для того, чтобы сэкономить сейчас (и немало), – докупить что-то более важное (жесткий диск, видеокарту), а уже потом расстаться с этой материнской платой и приобрести мощное решение для AMD и DDR3. В чистой же производительности, разница между этой платой и более дешевым аналогом будет практически незаметной.

Стоит отметить наличие неплохого встроенного графического адаптера – ATI Radeon HD3300, с интегрированной памятью. На первое время он вполне сможет заменить дискретную графику, особенно если не баловаться современными играми и настройками в них. Но и, опять-таки, во многих даже очень недорогих платах AMD есть интегрированные адаптеры, которые помогут некоторое время работать без внешней графики. Почему некоторое время? Надо признать, что несмотря на усилия AMD и ATI в этой области, интегрированным карточкам никогда не заменить мощные адаптеры в требовательных играх, иначе подобная материнская плата стоила бы как целый компьютер весьма высокого класса.

3



неплохая встроенная графика



скудная задняя панель

ASRock M3A790GXH/128M

ASRock, как всегда, не желает идти проторенной дорожкой. M3A790GXH – очередная оригинальная новинка от этой компании. Очень непривычно видеть материнскую плату на базе старого доброго AMD 790GX, оснащенную тремя разъемами PCI-Express. Конечно, технически это возможно, просто встречается аналогичное решение довольно редко. За выбор режима работы отвечает небольшая плата, которую надо перекидывать с одной стороны на другую. Подобное не раз встречалось года 3-4 назад, но сейчас этот способ практически не используется. Зато здесь есть все возможности разгона, в том числе и при помощи увеличения множителя процессора. Однако после того, как мы слегка его разогнали, увеличив штатную частоту с 3 ГГц до 3.6 ГГц, система начала работать крайне нестабильно, пару раз зависла. При снижении частоты все встало на свои места. Возможно, виной тому недостаточное охлаждение северного моста, которому бы не помешал маленький кулер.

Интересно, что при анонсе этой материнской платы указывалось, что она совместима со старыми процессорами AM2+. Это абсолютно не так – эти процессоры не способны работать с памятью DDR3, поэтому такое просто технически невозможно.

Плату отличает неплохой набор портов расширения на задней панели, здесь есть не только все выходы встроенного графического адаптера (Radeon HD 3300), но и достаточное количество USB 2.0, FireWire, и многое другое.

Мы, в принципе, рекомендуем эту модель для построения современной материнской системы на базе процессоров AMD, но хотим предостеречь, что жестким оверклокерам лучше выбрать другую материнскую плату, а владельцам старых процессоров не стоит надеяться, что они заработают в этой плате.



6145 руб.

4



не стабильность при разгоне



очень необычная плата, отличные возможности расширения

Название	ASUS M4A79 Deluxe	ASUS M3N-HT Deluxe	GigaByte GA-MA790FXT-UD5P	Gigabyte GA-MA790GP-DS4H	MSI 790GX-G65	ASRock M3A790GXH/128M
Чипсет:	AMD 790FX	NVIDIA nForce 780a SLI	AMD 790FX	AMD 790GX	AMD 790GX	AMD 790GX
Поддерживаемые процессоры:	AMD Phenom II/Phenom FX/Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/Sempron X2/Sempron	AMD Phenom FX/Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/Sempron X2/Sempron	AMD Phenom II	AMD Phenom II/Phenom FX/Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/Sempron X2/Sempron	AMD Phenom II	AMD Phenom II
Память:	4xDIMM DDR2 DIMM, 667 – 1066 МГц, до 16 Гб	4xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 1066 МГц, до 8 Гб	4xDIMM DDR3 DIMM, 1066 – 1667 МГц, до 16 Гб	4xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 1066 МГц, до 16 Гб	4xDIMM DDR3 DIMM, 800 – 1600 МГц, до 16 Гб	4xDIMM DDR3 DIMM, 800 – 1600 МГц, до 16 Гб
Слоты расширения:	4xPCI-Express X16, 2xPCI 32-бит	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16, 3xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16 (один слот работает в режиме 8X), 3xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16, 2xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	3xPCI-Express X16, 2xPCI-Express X1, 1xPCI 32-бит
Поддержка нескольких видеокарт:	ATI CrossfireX	NVIDIA SLI	ATI CrossFireX	ATI CrossFireX	ATI CrossFireX	ATI CrossFireX
Южный мост:	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	10xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	5xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD
Выходы на задней панели:	2xPS/2, 6xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 1xE-SATA, 1xGbE LAN, коаксиальный выход, оптический выход, 7.1-канальное аудио	1xPS/2, 6xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 1xE-SATA, 1xGbE LAN, коаксиальный выход, D-Sub, HDMI, 7.1-канальное аудио	2xPS/2, 8xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 1xIEEE1394a, 2xGbE LAN, коаксиальный выход, оптический выход, 7.1-канальное аудио, 2xE-SATA	1xGbE LAN, IEEE1394, оптический порт, DVI, D-Sub, HDMI, 7.1-канальное аудио	1xGbE LAN, IEEE1394, оптический порт, DVI, D-Sub, HDMI, 7.1-канальное аудио, 1xE-SATA	1xPS/2, 6xUSB 2.0, 1xGbE LAN, IEEE1394, оптический порт, DVI, D-Sub, HDMI, 7.1-канальное аудио, 1xE-SATA

Выводы

Мы протестировали шесть современных плат для процессоров AMD. Тесты показали, что старые модели на базе AMD 790GX еще вполне актуальны, они не теряют в производительности и могут использоваться даже в мощных компьютерах. Однако уже есть немало недорогих и очень производительных плат, ориентированных на процессоры AM3. Разумеется, за счет технических изменений и поддержки оперативной памяти DDR3 они заметно выходят вперед. И все же, надо отметить, AMD сделала все возможное для того, чтобы пользователь мог сделать апгрейд компьютера по

частям, а не вкладывал сразу крупную сумму, что сейчас для многих очень непросто сделать. В нашем тесте победила материнская плата GigaByte GA-MA790FXT-UD5P которая покорила нас своей высочайшей производительностью, отличными возможностями расширения и, что немаловажно, лояльной ценой. Лучшая же покупка – MSI 790GX-G65, которая также готова к работе с современными процессорами AMD Phenom II и памятью DDR3, но ее цена и вовсе невелика, а возможности – чрезвычайно широки.



ТЕКСТ

Евгений Попов

Очередная реальность

Технология NVIDIA GeForce 3D Vision

Попытки воссоздать трехмерное изображение на экране дисплея предпринимаются постоянно. При этом уже сегодня есть несколько достаточно дешевых и популярных технологий, которые используются повсеместно. В частности, существуют кинотеатры IMAX, демонстрационные экраны и пользовательские мониторы. Но никто не ожидал от компании NVIDIA столь интересного анонса. Технология GeForce 3D Vision, анонсированная не так давно, превзошла все ожидания, и мы уверены, что она будет пользоваться популярностью среди геймеров.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

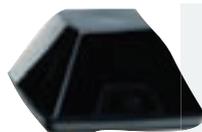
Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650;
3,0 ГГц
Дисплей:
22 дюйма, Samsung
SyncMaster CM22WS
Оперативная память:
2048 Гбайт, DDR3
Видеокарта:
NVIDIA GeForce GTX 280
Операционная система:
Microsoft Windows Vista
Enterprise Edition
Блок питания:
750 Вт, Corsair TX750

Предпочтением для столь громогласных заявлений предоставляется. Нам удалось протестировать единственный в России на тот момент комплект и собственными глазами убедиться в преимуществах и выявить недостатки технологии. Итак, что представляет собой набор, предлагаемый компанией. Фактически это специальные очки, осуществляющие беспроводное соединение с прилагаемым передатчиком, диск с программным обеспечением, набор сменных накладок на нос, а также мешочек для хранения. Очки выполнены в традиционной цветовой гамме NVIDIA. Стильными их назвать нельзя, но в то же самое время они сделаны просто и хорошо. Очки используют не новую стереоскопическую технологию. Фактически здесь применена активная схема с жидкокристаллическими затворами. Поочередно правый или левый глаз закрываются фильтрами. Так картинка попадает в соответствующий глаз. Но при этом необходим специальный монитор, который сможет обеспечить развертку не менее 120 Гц – по 60 Гц на каждый глаз. Таких мониторов сейчас немного, но компания Samsung обещает включать очки в комплект поставки. Такой набор обойдется, по

предварительным оценкам, в 28 тысяч рублей, но так пользователь получает уже все необходимое. Прилагаемый в комплекте коммутатор подключается через USB и снабжен специальным колесиком, которое позволяет регулировать уровень глубины изображения.

Итак, подключаем коммутатор в виде урезанной пирамиды к компьютеру, устанавливаем программное обеспечение, и очки, в принципе, готовы к работе. Остается лишь активировать через меню саму технологию, и все автоматически включится, когда будет запущена игра или другое трехмерное приложение. Интересно также, что драйвер поддерживает работу с красно-синими очками, предвестниками эры 3D. Такие очки можно найти в детских книжках-раскладках, сделать самому или приобрести за бесценок на барахолках. При запуске игры появляется окошко о том, насколько хорошо подходит 3D Vision к той или иной платформе. На сайте компании и в самом драйвере есть список игр, поддерживающих функцию, и непосредственно рейтинг совместимости. Топ рейтинга – уровень Excellent. Также есть уровень Good или Unrated. В последнем случае технология, как выяснилось, тоже работает отлично. Проверено это было, в частности, на 3DMark'06 – просмотр привычных картинок в столь необычном варианте вносит каплю эстетизма в процесс тестирования. Возможно, в будущем появится кино и видео с поддержкой 3D

Vision. Существующие сегодня ролики и без того потрясают. Что касается впечатлений, полученных во время игры, то описать их словами нельзя – это нужно непременно опробовать на себе. Компания NVIDIA продемонстрировала технологию в темных, мрачных играх, (например, Left 4 Dead). И стоит сказать, что не зря. В очках пропадает цветовая насыщенность – создается впечатление, что смотришь через зеленоватый фильтр. Однако все это пустяки, по сравнению с эффектом реализма. В Fallout 3 в прямом смысле хочется потрогать руками апокалипсические руины, зомби как живые. Инферальное удовольствие нам доставили покатушки в Burnout. Бьющиеся стекла, искореженные каркасы дорогих авто, дикие скорости – за это стоит отдать последние портки, не то что те 8000 рублей, что просят за сам набор. Отметим, что особенно хороша опция 3D Vision в играх стратегических, спокойных. То есть там, где нет бешеной динамики, как, скажем, в Unreal Tournament. При быстрых, резких движениях на глубинные красоты нет времени обращать внимание, и такое нововведение здесь просто отвлекает. Напоследок стоит сказать о существенном недостатке – просадке по производительности. Разделение изображения на два канала серьезно нагружает систему. То есть конфигурация для бесперебойной, комфортной игры должна быть топовой, иначе не избежать тормозов и испорченного впечатления.



потрясающий эффект реализма
работа практически со всеми известными 3D-играми



Высокие требования к монитору и к видеокарте
потеря контрастности, изображение становится зеленоватым

Результаты тестирования

Название

3DMark'06, Default Settings, 3D-Vision выключена:	10949
3DMark'06, Default Settings, 3D-Vision работает:	15195
Far Cry 2, 1680x1050, 4x AA, 8x AF:	21 FPS
Far Cry 2, 1680x1050, 4x AA, 8x AF, 3D Vision работает:	58 FPS
Fallout 3, 1680x1050, 4x AA, 16x AF:	80 FPS
Fallout 3, 1680x1050, 4x AA, 16x AF, 3D Vision работает:	44 FPS

Выводы

Технологии трехмерного отображения информации постепенно становятся к геймерам ближе. В лице опции от NVIDIA мы получили вменяемую систему, которая не требует от пользователя специальных навыков настройки. К сожалению, NVIDIA

не планирует выпускать специализированный набор для консолей и возлагает надежды по оптимизации на производителей игровых приставок. Так что пока только пользователи персональных компьютеров могут насладиться реальным 3D.



Евгений Попов

Большие шары

Трекбол Logitech TrackMan Weel

Удобный манипулятор дает геймеру преимущество не только перед виртуальным противником, но и в режиме онлайн-баталий. Понимая это, производители все чаще выпускают новые средства контроля – профессиональные и узкоспециальные. Когда-то трекболы выступали наравне с обычными мышками, но так уж получилось, что пользователи сделали свой выбор, и манипуляторы с шарами на макушке были незаслуженно забыты. Тем не менее, интересные решения в этой области все равно появляются, хоть и редко. Мы решили отдать дань трекболам, рассмотрев пусть не новый, но не менее забавный Logitech TrackMan Weel.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Количество клавиш:
2 + колесо прокрутки
Материал:
пластик
Подключение:
проводное
Интерфейс
подключения:
USB 2.0
Длина кабеля:
180 см

Среди наших читателей наверняка есть большое количество тех, кто не так давно стал интересоваться высокими технологиями в силу своего возраста. Поэтому имеет смысл поставить резонный вопрос: «Что такое трекбол и зачем он мне вообще?».

Ушедшие в анналы истории шариковые мышки являются полноценными родственниками трекболов. В отличие от мыши такой манипулятор всегда остается неподвижным, и пресловутый шарик находится фактически в верхней части корпуса. Управление курсором производится с помощью вращения шарика. На первый взгляд такая организация не слишком удобна – куда легче позиционировать курсор с помощью привычных перемещений контроллера по поверхности. Однако это не совсем так. С помо-

щью непосредственного контакта с шариком пользователь может совершать более точные действия, но с меньшей скоростью. В частности, трекболы активно использовались одно время художниками, пока на рынке не появились полноценные недорогие планшеты. Отметим, что трекболы бывают разнообразных конструкций, но выпущенный Logitech манипулятор представляет собой сочетание классических черт грызуна с добавлением некоторых специфических особенностей. Устройство отлично располагается в ладони, и пользователь может успешно совершать привычные манипуляции с клавишами и колесом прокрутки. В частности, средний палец отвечает за прокрутку, указательный и безымянный жмут левую и правую кнопки соответственно, а большим пальцем проворачивается шар. Само колесо также играет роль кла-

виши. На удивление шарик вертится очень легко и улавливает малейшие движения. В связи с этим крайне интересно проверить свои навыки снайпера – твердость руки в управлении ничуть не помешает. При работе с множеством элементов на экране такая чувствительность не будет лишней (например, в WoW). Представленный трекбол является проводной моделью, что, впрочем, никак не ущемляет свободу движений пользователя. Устройство будет полезно в том случае, если рабочее пространство ограничено. Мышке нужна ровная поверхность, коврик, место для управления. С трекболом становится проще. Что касается игровых характеристик, то это все зависит от личных пристрастий. Известны примеры, когда люди на профессиональном уровне пользовались таким манипулятором в Quake. Однако здесь дело привычки, и большинство выберет своим орудием обычную мышку.



экономия жизненного пространства, проверенная временем технология
эргономичная конструкция, долго не устает рука и запястье



не подходит для динамичных игр
требуется тренировки и привыкания

Выводы

Трекбол позволяет большое количество времени проводить за компьютером без нагрузки на запястье. Здесь есть много преимуществ, однако для игр, где требуется реакция и постоянное действие, она не подойдет. Проще с трекболом будет прино-

рваться в пошаговых стратегиях. В любом случае, для ленивого серфинга в Интернете, работы с графикой трекбол Logitech TrackMan Weel подходит как нельзя лучше, так что следует к нему присмотреться.



АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК

Главный редактор журнала «Железо»

Волк в овечьей шкуре. Вся правда о социальных сетях

Бум социальных сетей, начавшийся не более пяти лет назад, открывал для продвинутого человечества райские перспективы. Но никто тогда не задумывался о расплате за полученный сонм высокотехнологичных развлечений.

Случилось так, что примерно одновременно со стартом крупных социальных сетей в России я основательно увлекся изучением сетевых сообществ и сопутствующей им метрики (устойчивых форм общения внутри группы). Согласно сделанным тогда выводам, сообщество любого размера, вне зависимости от строгости управления и фильтрации новых членов, неминуемо превращается в помойку ближе к концу своего жизненного цикла. И если тогда я обосновывал эти умозаключения примерами весьма скромных комьюнити – не крупнее «удафкома» и автомобильных форумов – то сейчас тенденция обозначилась гораздо отчетливее и доступна для наблюдения невооруженным глазом.

Максимально близко к запретной черте подступили «Одноклассники», отрисовывающие схему полного отделения управления от пользовательской базы. «Мы даем вам место, а дальше как-нибудь сами» – под этим девизом сеть успешно существовала несколько лет. Громкое начало привело в сеть трендсеттеров, а дальше функцию их удержания обеспечивал рост базы – трудно уйти с сервиса, где каждый день появляются новые-забытые-старые друзья и знакомые. А учитывая территориальные особенности рунета, из-за которых за Урал столичная мода докатывается более чем через год, сеть еще долго удерживали на плаву наиболее продвинутые жители мелких городов, тогда как обитателям миллионников она была уже не по нраву. Когда охладели и они, началась завершающая стадия – стадия монетизации. Не тронув технологически не-

совершенный сервис, руководство соцсети организовало сервис знакомств, обвешанный баннерами не менее, чем новогодняя елка стеклянными шармами, а заодно начало активную кампанию по привлечению рекламы на основной сайт. Дальнейшие шаги по агрессивному сбору денег вполне оправданно – на этот момент в сети хватало людей, готовых к покупке высоких оценок фотографий и виртуальных подарков. А вот введение платной регистрации чудесным образом совпало с началом исхода пользователей из «Одноклассников». Хотя технически эти события не связаны никак (зарегистрированного пользователя платить не просят, а незарегистрированный еще не может уйти физически), из Москвы на окраины покатила крамольная мысль «на нас зарабатывают деньги, не допустим этого!». Оправдает ли себя плата за вход на корабль, с которого бегут уже не только крысы, пока неясно, но жизненный цикл сети завершается, спасти его может лишь сверхэффективный рестарт. И несмотря на то, что многие тренды аналитики «Одноклассников» проглядели, поздно внедрил SMS-сервисы для восторженных кис, к периоду многолетнего застоя эта сеть подходила с максимальной по числу пользователей базой. Но не подошла.

На крутом повороте вперед вырвалась «ВКонтакте», полагаемая многими спецпроектом Федеральной Службы Безопасности РФ. Сделав ставку более на поиск новых, чем на розыски старых друзей, а заодно предоставив постоянно обновляемые высокотехнологичные сервисы, эта сеть привлекла более чем достаточно молодежи, чтобы стать лиде-

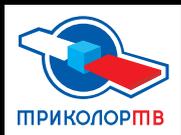
ром. И, в отличие от «Одноклассников», гнить начала по правилам, с головы. Если первые не могли предоставить интеллектуальной элите лучшего развлечения, чем расставлять «колы» фотографиям максимально комичных персонажей, то «ВКонтакте» стала универсальным инструментом по поиску недругов и наведению о них справок (с функцией отметки людей на фотографиях это предельно просто). Но параноиков среди людей, использующих эту сеть, не так много. Гораздо больше оказалось любителей нелегального контента – и теперь «ВКонтакте» наполнена посредственными копиями фильмов и разбросанной бесструктурно музыкой разной степени качества. При этом средний пользователь стремительно молодеет, превращаясь из студента в весьма среднего школьника. И на данный момент строгая и технически безупречная калька с прекрасного «Facebook», дополненная оригинальными решениями талантливых питерских программистов, кишит самоутверждающимися школьниками и детской порнографией. Со всеми атрибутами успешной монетизации, кстати говоря. Разное начало, разные цели – а итог все равно один.

Неутешительные итоги слегка разбавляет лишь вынырнувший из небытия на волне мирового кризиса «Мой круг», пару лет назад предусмотрительно купленный Яндексом. Четкая направленность на отношения между коллегами и работодателями пока успешно фильтрует базу, а достаточная интегрированность с внешними сервисами позволяет не мешать частное с общественным. Так что как минимум в течение года готовимся наблюдать недюжинный подъем – а там как кривая вывезет.



gameland tv
круглосуточный телеканал об играх

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:



акато®



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

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».

Редакция «Страны 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.

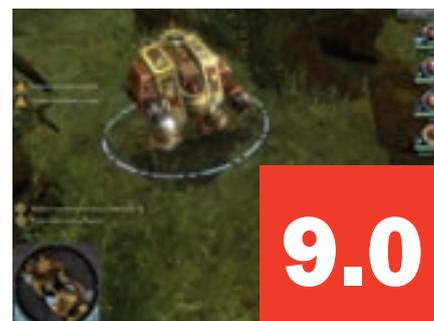
Empire: Total War



Платформа:
PC
Жанр:
strategy, historical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клуб»
Разработчик:
The Creative Assembly

В который раз переписываем историю, на этот раз добравшись до XVIII и XIX веков. Empire – самая лучшая часть сериала на сегодня и серьезный претендент на звание «Игры года».

Warhammer 40,000: Dawn of War II



Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic

Перед нами шедевр, который очень нелегко будет посрамить новому StarCraft. Пусть это и не рождение нового жанра, но подъем старой доброй RTS на совершенно иную высоту.

Street Fighter IV



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter, third-person, modern
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной кампании – отличный подарок фанатам. Сколько не критикуй Resident Evil 5, от простой истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

Killzone 2



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter, first-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Guerrilla Games

Killzone 2 оправдала наши надежды и превзошла ожидания. Она – наилучшее доказательство того, что Sony сегодня делает консольные шутеры не хуже Microsoft, а дальнейшая судьба PlayStation 3 может быть очень удачной.

148 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:

Иа цветочег!, с.148

150 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

Кто в главреды последний?, с.150

О жизни и Жизни, с.150

Благоприятная среда, с.152

160 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 28:

Российская премьера, с.160

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Для меня в свое время было открытием то, что 8 марта – официальный выходной не только в России и постсоветских республиках, а еще и в Италии, Восточной Европе, Азии и Африке. Неофициально празднуют в Португалии, Пакистане и много где еще. Но интересно, что существует и Международный мужской день – 19 ноября. В этот день мужчины борются за свои права и за отсутствие половой дискриминации в их адрес.

СТАТУС: Ас Пушкин **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tom Clancy's HAWX

Артем «cg» Шорохов



Вот ведь незадача – играть в Street Fighter IV за «нормальных» персонажей удобнее на геймпаде от PlayStation 3 (крестовина для «зигзагов» подходит лучше), а вот Зангиевым приятно всех хватать за уши и бить зубами об пол исключительно на аналоговом стике Xbox 360. И что мне теперь – как той мартышке из анекдота, разорваться, что ли? Но я выпендрился! Теперь играю за yoshi-styled Дэна Хибики. Он веселый. =)

СТАТУС: «Чёртов грэпплер #\$\$!» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Street Fighter IV

Наталья Одинцова



На прошлогодней TGS я отыскала стенд «вроде-бы-стратегии» Knights in the Nightmare для DS и где-то минут двадцать пыталась разобраться в игровом процессе, который предусматривал такие увлекательные задания, как перетаскивание оружия стилусом в руку персонажа. Тем не менее, я верю, что TRPG с настолько симпатичными спрайтами не может быть совсем уж плохой, и с нетерпением жду западного релиза.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** RE 5, Castlevania: Order of Ecclesia

Сергей «TD» Цилюрник



И Saints Row, и Resident Evil 4 были отличными играми – а Saints Row 2 и Resident Evil 5 благодаря добавлению напарника стали еще лучше. Еще веселее. Надеюсь, что кооператив в отвязных фриплей-проектах вроде Saints Row 2 приживется – слишком уж он преобразует геймплей к лучшему. Правда, то ли из-за системы Gamespy, то ли еще из-за чего, присоединиться к напарнику получается попытки так с двадцатой.

СТАТУС: A great gaming must be win **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Saints Row 2, Resident Evil 5

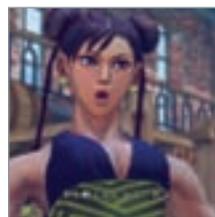
Илья Ченцов



Узнав о том, что МакГи готовит сиквел «Алисы», я решил пофантазировать, как же она будет выглядеть, если ее изобразить в стиле Grimm. Заодно немножко отлепился от монитора и склеил бумажную статую. Вот она, на картинке (в синем). А в красном платье и противогазе – модификация «гитархирная пиро-Алиса» от нашего читателя и соседа по «Живому журналу» Алексея Павлова.

СТАТУС: Russian McGee **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Path

Евгений Закиров



Наверное, должно быть стыдно признаваться, но мне совершенно не интересно играть в Fallout 3. Во многом потому, что сюжетные квесты требуют утомительно долгих переходов из точки А в точку Б, часто – по подземным туннелям. Чтобы как-то развеяться, скачал первое дополнение, Operation: Anchorage, и прошел его за один вечер. Понравилось. Теперь прохожу дополнение к TRU. Ах, какие там купальники!

СТАТУС: Original street fighter **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Street Fighter IV, Tomb Raider Underworld

Александр Солярский



И как это я раньше даже краем глаза не видел сериала Firefly? Знал бы, чего себя лишаю, ни за что бы не пропустил. Ну да ладно, лучше поздно, чем никогда. Главное, что Саммер Глау, актриса, ставшая главной причиной приобщения к вселенной, теперь вовсю снимается в The Sarah Connor Chronicles и даже попала в эпизод Big Bang Theory в роли самой себя. Похоже, личный список кумиров вновь пополнился.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tomb Raider Underworld: Beneath the Ashes

Алексей «Red Cat» Голубев



Запустив Resident Evil 5, первым делом попробовал совместное прохождение на одной консоли, без участия неперенных нынче сетевых служб. Продержался я в этом кошмаре минут десять от силы – дальше не сдюжила нервная система. Два небольших прямоугольника вместо полноценного разделения экрана, месиво вместо нормальной картинке... Лучше уж играть в одиночку – или таки через Xbox Live!

СТАТУС: По-разному **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 5



ПРЕСС-ТУР 2015



ТЕКСТ

Яна Сугак

О прибытии гостей из дальнего космоса простые смертные узнали не сразу. Дотошные конспирологи что-то заподозрили – по всему миру части ПВО поднимались по тревоге, подводные лодки с ядерным оружием на борту спешно покидали морские базы, неожиданно возвращались к причалам. Россия и США провели тренировочные ракетные пуски – якобы для проверки состояния стратегических сил. Спустя пару месяцев все стихло, пресса списала бряцанье оружием на рецидивы холодной войны. Самые въедливые заговорили о заключении секретного договора между державами, но и представить себе не могли, какого и между кем. Тем временем, военные бюджеты начали усыхать; увеличилась государственная поддержка культурных и образовательных программ самого разного толка. В 2010 году в России вышла первая игра под эгидой Федерального агентства по культуре и кинематографии. Она разошлась по всему миру тиражом в 20 млн. копий, была единодушно признана главным релизом года. И, как выяснилось позже, не только на Земле.

Элен откинулась на спинку кресла. По экрану шли унылые строчки титров, из колонок лилось что-то торжественное, вроде марша Мендельсона. Девушка поморщилась и взглянула на часы: половина второго ночи – а ведь утром рецензия должна быть сдана. С дедлайнами в «Земле Игр» не шутили; последние годы, с тех пор как журнал продается с потрохами гайдзинам, – в особенности. Элен вздохнула и вышла на балкон покурить. В далеком детстве она любила в такие моменты считать звезды. Сейчас

их заменили инверсионные следы кораблей, взлетающих из Пулково-3. До свидания, романтика ночи.

Зазвонил видеотелефон на запястье левой руки. Элен пристально смотрела на мигающий символ вызова на экране, посылая гаджету лучи ненависти, но настойчивый абонент не сдавался. Она со вздохом коснулась кнопки ответа и улыбнулась в камеру.

– Как там рецензия? – задал дежурный вопрос редактор. По интерьеру за его спиной можно было догадаться, что он все еще в офисе. Всклоченные волосы и красные глаза – о том, что он там с раннего утра.

– В процессе, – задумчиво протянула Элен и стряхнула пепел, стараясь не светить сигаретой перед камерой. – Как обычно, ты же знаешь.

– Понятно. И на какой стадии? Ты хотя бы новый файл под текст создала?

– Да, – соврала Элен и оглянулась в поисках ноутбука. Он лежал на журнальном столике, сверху распластался белый пушистый кролик, уютные уши словно обнимали корпус. Ни одна лампочка не горела, блок питания отсоединен. Брошен хозяйкой.

– Сейчас не те времена, ты же понимаешь, – забормотал редактор, заглядывая

Элен через плечо, – Наши заказчики не понимают, как можно пообещать и не сделать. Они опять придут ко мне в офис, будут стоять столбом и смотреть на меня своими круглыми глазками. Это печатать можно задержать, если что. Но в двенадцать ноль-ноль все тексты должны уйти на синдицирование. Иначе крышка.

– Я не подведу, ты же знаешь, – устало заметила Элен. – Все будет...

– Но у меня есть и хорошая новость! – перебил ее редактор, будто боясь, что девушка повесит трубку. – Справимся – через три дня летим в пресс-тур. Нам выделили слоты для двух корреспондентов – я тоже собираюсь там быть. Как в старые добрые времена.

– Ну и отлично, а теперь я должна работать, – Элен повесила трубку, вернулась в комнату, воткнула штекер в гнездо и нажала кнопку питания. Ноутбук замигал лампочками, проверяя почту. «Я проведу с тобой всю ночь, дорогой», – улынулась девушка и открыла текстовый редактор.

Утро наступило слишком быстро, пара часов сна – не в счет. Элен посмотрела в зеркало. Мешки под глазами – редактор непременно будет охать и ахать, читать нотации о тайм-менеджменте. И даже несмотря на – все равно великолепно! Друзья не раз шутили – игры консерируют внешность лучше любых кремов. Может и так – по телевидению психологи вещают, как электронные развлечения снимают стресс. Они эксперты, свое дело туго знают. Деньги считать – тем паче умеют. Игры – лучший витамин, покупайте диск от НИМ.

Готовый текст Элен кинула на флешку – принести в офис лично. Она не привыкла отправлять статьи электронной почтой. Лучше поработать курьером, чем сидеть дома, жадно глотать кофе и тянуть до конца с последней точкой в тексте. Сохранишь файл, вышлешь письмо, и голова тут же становится ясной-ясной. Сразу понимаешь, что и где нужно исправить, а уже поздно. Дедлайн, финита ля комедия. Звонить, извиняться и жалобно просить принять новую версию – нет, спасибо. Уж лучше молча побиться головой о стенку. Час поездки из дома в редакцию – лучшее время, чтобы подумать, перечитать, поправить. А на обратном пути – по магазинам.

Садясь в городской автобус, девушка как раз вспомнила: забыла написать везику об основателе жанра – вот же тетеря! Что ж, деньги кондуктору – и ноутбук привычно лег на бледные колени. «Приключенческие боевики с открытым миром появились давным-давно, но именно создатели New Space Invaders определили каноны жанра conspiracy theory adventure – так же, как Хидео Кодзима когда-то ввел в обиход термин tactical espionage action. Источником вдохновения они называют настольную игру «Мафия», в которой участники изображают жителей выдуманного города и пытаются по косвенным признакам угадать, кто же из соседей работает на организованную преступность, а кто – комиссар Каттани под прикрытием. В New Space Invaders, правда, количество жителей исчисляется десятками тысяч – и NPC с искусственным интеллектом в голове, и персонажи под управлением людей. Это не MMORPG в традиционном понимании термина – здесь

нельзя свободно общаться друг с другом, создавать гильдии и устраивать рейды. Задача игрока – вычислить пришельцев, попытаться собрать доказательства, разгромить штаб чужих, готовящих вторжение, и остаться при этом в живых. Не раз и не два геймер ошибался, убивая или подвергая жестоким истязаниям обычного человека, – ведь число инопланетян в мегаполисе совсем невелико. Иногда его самого принимали за пришельца и объявляли охоту. Полиция, бандиты, шпионы иностранных держав, – скучать в Space Invaders не приходилось. Игра требовала подключения к Интернету, но доступ к списку установленных соединений не предоставляла. Теперь вы, конечно, понимаете почему». Элен поправила прическу и продолжила бить по клавишам: «С тех пор вышло уже несколько хитов с той же игровой механикой – от классической Mafia Mystery до комедийной Slime Attack. На сей раз нам рассказывают о противостоянии Французского сопротивления и коллаборационистов на службе Гестапо, но суть остается прежней». Точка. Сохранить новую версию. Вытащить флешку и спрятать в сумочку. Готово.

Автобус взревел двигателями и поднялся метров на двадцать, огибая корпуса торгового центра «Новая Юнона», густо увешанные рекламными плакатами новых игр, – смотреть тошно. На ближайшей остановке и того хуже: в салон вошла парочка гайдзинов в смешных футболках. На одной нарисован Марио, на другой – Соник. Геймеры. Оттенки цветов причудливо менялись на ходу, иногда ежик отливал пороссячьепрозовым, а кепка Марио и вовсе становилась прозрачной, оголяя спинные щитки хитинового панциря. Гайдзины уселись прямо напротив Элен и стали шумно копаться в пластиковых пакетах с покупками, то и дело извлекая из них очередную коробочку с игрой или фигуркой персонажа и увлеченно лопоча что-то на своем гайдзинском. Туристы, что с них взять. Немногочисленные пассажиры старались обходить их стороной – не все питерцы еще привыкли к гостям издалека. Элен тоже было не по себе, но она все же постеснялась перестать. Закончив с болтовней, гайдзины начали глазеть по сторонам, пока их не заинтересовала попутчица. Глазница так и сверлили насквозь – совсем как в страшилках редактора. Элен удивилась – обычно пришельцы вели себя более скромно. Наконец тот, что слева, заговорил по-русски; медленно, но чисто. «Извините, вы случайно не из Земли?» Элен со вздохом призналась: «Да». Гайдзины вновь оживились и забормотали. «Ой, а можно автограф?» – продолжил полиглот, покопался в сумке и выудил свежий номер журнала. Элен нашла ручку, долистала выпуск до своей статьи и размашисто вывела на белых полях: «Нашим дорогим друзьям из далекого космоса». Подписавшись полной фамилией, она вернула журнал и спросила: «Что ж вы локализованную версию Земли не берете?» «Переведенную?» – поморщился гайдзин. – «Это ж для казуалов! Вы извините, но даже ваше издание после локализации – совсем не то. Хуже только нашу собственную прессу читать. Нет, мы все в оригинале берем, чтобы без искажений смысла было! Заодно и язык учим, чтобы играть в новинки проще». Через пару остановок гайдзины вышли, и

Элен долго глядела им вслед. Они никогда не писала тексты специально под инопланетную аудиторию – и плевать на правила издания. Но письма от поклонников из иных миров приходили регулярно.

В редакции Элен ждали. Флешку с текстом тут же унесли в работу, а редактор вручил авиабилеты и сертификат на гостиницу. «Аддис-Абеба», – прочла журналистка на конверте. «Это где, в Эфиопии?». «Да бог его знает. Может, Эфиопия, а может и Эритрея. Я еще в Википедии не смотрел. Главное, что туда визы не нужны». «А кто приглашает?». «Они!» – поднял палец редактор и кивнул куда-то вдаль. Элен проследила за направлением его взгляда – уткнулась в парочку гайдзинов, беседующих с генеральным директором. На секунду ей показалось что гости те же, из автобуса, но иллюзия быстро развеялась. Эти были одеты строго – пиджак и черные брюки в полодку. Нелепо – как собачка в розовых тапочках – а смеяться нельзя. В остальном гайдзины для Элен, как и для большинства землян, были все на одно лицо. Она знала, что это неправильно, и они чем-то объективно отличаются. У того, что справа, например, посчитала она, пять щупалец, а из спины торчат три хвоста. А слева – четыре щупальца и один хвост. Или нет, тоже три. И еще рога. Она покачала головой: нередко глазами все плыло, сливаясь в какой-то водоворот хвостов, хитиновых пластин, пушистых кроликов и смазливых французшек с самодельными гранатами в руках. «Пойду-ка я домой», – подумала Элен вслух и побрела к выходу. «Вылет послезавтра, в восемь утра, не забудь», – неслось ей вслед. Тур в Эфиопию не удивлял. Лучшие игры рождались в США, Европе и Японии, но гении-самородки из стран третьего мира проявляли себя все чаще. Бывало и наоборот. Южные корейцы, например, пролетели с онлайн-гриндилками, как фанера над Парижем, – гайдзины их не понимали. А северные произвели фурор мозговзрывательными игровыми автоматами в духе старых советских, но на шестнадцатбитном железе. Взамен они получили собственный спутник на орбите, электростанцию и завод по производству искусственного риса. Демонстрации в честь дружбы с пришельцами проходили в Пхеньяне ежедневно. Элен и не заметила, как добралась домой, когда успела раздеться, смыть макияж и рухнуть на кровать. К пресс-туру нужно было привести себя в порядок.

Самолет – устаревший, но уже с антигравом вместо турбин, вылетел ровно по расписанию. Рейсовый – но казалось, что все пассажиры в салоне имеют отношение к игровой индустрии. В их глазах читалось: пусть мы молоды и неказисты, но зато кормим целый мир. Нефтяники и газовики нового времени. В бизнес-классе виднелись щупальца и хвосты – представители игровых издательств. В экономе – сплошь люди, много знакомых. Как только погасло табло «застегните ремни», Элен пошла гулять. Редактор, как она заметила, направился в бизнес. Он называл это «налаживанием отношений».

– Привет, – окликнул ее брюнет лет тридцати. В нем Элен с удивлением узнала Василия Картоплева, ведущего геймдизайнера New Space Invaders. Со времени

последней встречи он отрастил пивной животик, обзавелся колоритной бородкой. Серый инженерский пиджачок уступил место цветастой гавайке и джинсам. Всем своим видом он источал довольство. На откидном столике – принесенный заботливой стюардессой стаканчик с виски-колой.

– Здравствуй, Вася. Так как же так вышло с игрой-то у вас? – задала она дежурный каверзный вопрос, звучащий из уст всех игровых журналистов последние пять лет. Вася и глазом не моргнул.

– Мы работали, работали и, наконец, научились делать крутые игры, – таков был стандартный ответ все эти годы. Ничего не изменилось.

– Что ж раньше-то не научились?

– Эх, – воровато оглянулся Вася и отхлебнул из стакана. – Срок давности прошел, уже можно говорить, хотя все же не для печати. Так, по дружбе, расскажу. Но ты садись, не стой. В ногах правды нет.

Элен пристроилась на пустое кресло через ряд. Вася протянул ей стаканчик и бутылку виски, но девушка помотала головой.

– Давай, я слушаю.

– Ладно. Однажды вечером мы, как обычно, бухали по-черному, прямо в офисе моей старой студии. У пацана-программиста был день рождения – он водочки сообразил на всю команду, закуски собрали, все дела. И тут вдруг стук в дверь. Мы на измену – вдруг гендир приехал проверять нашу работу. А потом сооб-

полу, лампа на потолке туда-сюда качается и скрипит заунывно. Сверху голос вещает о том, что все очень, очень серьезно. Через неделю – первый дедлайн, и кто не справится – того в этот подвал и поволокут. Только по-настоящему. Оказывается, таких команд, как мы, сейчас три. А игра нужна только одна. Кто раньше успеет – тот и в дамках.

– Страшно стало?

– Не то слово. А через пару дней одного из наших поймали пьяным – уж не знаю, где он спирт добыл – и мы его больше никогда не видели. Так что и этот дедлайн мы соблюли, и следующий. И игру выпустили в срок. Так тряслись потом – вдруг патч понадобится, но обошлось.

– А дальше что?

– Дальше как раз смешно, – улыбнулся Вася. – Выпустили меня, вывели в чистое поле... То есть, конечно, на аэродром. И говорят, что, дескать, молодец, задачу выполнил. Награду только дать не могут – секретность мешает. И на гонорары и роялти – прямо так и выговорили, как уж язык повернулся, – денег нет. Поэтому премию мне выдают натурой.

– Медвежьими шкурами?

– Вот и я о том же спросил. А они смеются и показывают на самолет, на котором меня привезли. Сухой Суперджет – знаешь, наверное. И говорят: вот она, твоя натура. Садись и лети куда хочешь. Пилот все сделает. Скажи, говорят, спасибо, что это не Лада Калина. Я собрал всех своих, и мы отпра-

екты понравились гайдзину не так сильно. Элен не смогла сдержать улыбку. Весь 2010 год пресса гадала – откуда же на рынке столько добрых игр, учащих молодежь любить друг друга и вести себя правильно. Плюс кошечки, собачки и принцессы в розовом. В итоге все сошлось на том, что Ватикан устал обличать разработчиков в проповедях и попросту их подкупил. Денег-то уйма – прихожане не скупят. Настоящий год христианских игр с одним исключением – New Space Invaders! А оказалось, что за рубежом под страхом смертной казни запретили все сомнительные темы. «Образ человечества должен быть чист», – твердили правительственные агенты. Может быть, даже в черном. И прогадали – пришельцев увлекла история, где их же и убивают. Со всеми анатомическими подробностями. Чудеса! Еще, правда, Сигеру Миямото – ха-ха-ха! – выпустил вещицу о кавайном антропоморфном цветочке – кажется, по имени Хризантема или Гвоздика. Она отправилась в далекое пешее путешествие, прыгая с платформы на платформу и с планеты на планету, чтобы найти пчелку, которая ее когда-то опылила и бросила. Геймдизайнер в интервью рассказывал, что сюжет игры – аллюзия на теорию занесения жизни на Землю спорами грибов с других планет. Гайдзини задумку оценили – но только после прочтения этой самой статьи в «Земле Игр». С тех пор синдикация материалов за рубеж и стала для издания главным источником дохода.

Картоплев стремительно пьянел. Наливая очередной стакан, он бормотал себе под нос: «А ведь самое страшное, что игра вышла-то только одна – наша. Не три, а одна. Как они и говорили!».

Элен тихо встала и пошла в бизнес-класс. Там ее застала похожая картина маслом. Грозный редактор допрашивал не крупного гайдзина с беджем «PR-менеджер Акмарк Третий» на груди, опасно помахивая бокалом с красным вином.

– А как у вас распространение игр устроено? Ценовая политика?

– Понимаешь, – сконфуженно произнес Акмарк, – мы ведь с играми познакомились еще до контакта. Один наш турист, пролетая мимо Земли, смеха ради подвесил спутник и настроил доступ к вашим сетям. Другой привез образцы техники. Среди них оказались и компьютеры, и игровые приставки. Мы разобрались, как они работают, запустили игры – очень понравилось. Начали копировать технику, качать игры, тиражировать диски. Открылись фэн-клубы.

– То есть, мы могли вообще ни о чем не знать? А вы бы свободно качали все в торрентах?

– Ну да. Среди поклонников землян нашлись большие люди – они и снарядили экспедицию к вашей планете. Мы решили, что игр мало выходит. Нужно больше. И мы собрались вам помочь. Решить проблемы с финансированием, с поддержкой политиков, с престижностью профессии. Ведь, не обессудь, но вы больше ничего интересного делать и не умеете. А так – вон, уже скоро Марс сможете заселять. И с производством пищи мы все наладили. И с лекарствами. Такое вот галактическое разделение труда.

– А игры-то у вас подорожали после того, как все стало официально?

– Подорожали? – непонимающе продолжил Акмарк. – Ах да, у нас же вся ин-

ОДНАЖДЫ НОЧЬЮ НАС ПОДНЯЛИ, ПОСТРОИЛИ, ПОВЯЗКУ НА ГЛАЗА И ПОВЕЛИ КУДА-ТО. СНЯЛИ – А ТАМ ПОДВАЛ И СТЕНКА. КАК В КИНО – ДЫРКИ ОТ ПУЛЬ, КРОВАВЫЕ ПОДТЕКИ НА ПОЛУ...

разили – да что кто нам может сказать? Он сам не дурак выпить. И пошли открывать. А там все по-серьезному, военные в камуфляже или гэбешники – черт их разберет. Мы и пикнуть не успели, как нас уже в автобус уложили и на аэродром повезли. Потом пять часов в воздухе. Проснулись уже где-то в Сибири. Вокруг чуть ли не медведи ходят. И каждый день с утра капают на мозги насчет поработать во благо Родины.

– Медведи капают?

– Да нет, военные эти. Или гэбешники. Ну, ты поняла.

– И что, прониклись, чувство патриотизма помогло?

– Ну... поначалу мы воодушевились. Думали, наша игра сожжет мозги пиндосам, угробит их подрастающее поколение. Мы ее, дескать, выпустим, а туда ученые какой-нибудь психотропный двадцать пятый кадр вставят, отправят тираж в Америку – и кранты там всем. Хороший план, правда? Но раз все дело в секретной технологии – зачем тогда стараться? Главное, чтобы игру в принципе продавать нестыдно было, а там реклама свое дело делает, да и кадр этот. Поэтому через пару месяцев все по-старому пошло.

Вася вздохнул, допил коктейль, взглянул на стаканчик и налил до краев чистого виски. Все его благодущие будто испарилось.

– Только однажды ночью нас подняли, построили, повязку на глаза и повели куда-то. Сняли – а там подвал и стенка. Как в кино – дырки от пуль, кровавые подтеки на

вилась в Сочи. Там нас встретили, в санаторий, откормили, а как стало ясно, что игра удалась, – устроили пресс-конференцию и объявили о создании новой студии. Да ты там же была – все прекрасно помнишь.

Элен смотрела недоверчиво.

– Слушай, это ты все гонишь или правда?

– Истинная правда, – заверил Картоплев и потряс бутылкой. – Давай, все же налью тебе.

Медитируя на золотистую струйку, Элен придумала еще один вопрос

– А Сухой-то этот куда делся?

– Да на стоянке стоит где-то в Домодедово. Я сначала покупал к нему топливо на гонорары от DLC, а потом махнул рукой, – разориться можно. Сейчас же реактивная авиация никому не нужна, все на антигравах. Все думаю музею подарить или коллекционерам продать. Военные же не зря отдали – понимали, что бесполезной грудой железа быстро станет. Но первые год-два я себя королем чувствовал. Секс в зоне турбулентности – это вставляет.

Элен помнила и эту конференцию, и следующую, в январе 2011. Правительственный чиновник зачитывал тогда список товаров и технологий, полученных в обмен на лицензию на New Space Invaders. Термоядерный реактор, заводик по производству антигравов и прочая машинерия. Американцы и японцы отхватили куш поменьше – их про-

формация распространяется бесплатно. Главное – законы соблюдать, налоги платить, общественные работы выполнять, в армии служить. А игры у вас наше планетарное правительство закупает. Вернее, платит премию за производство популярной информации. Натурой. Например...

Элен не выдержала.

– Да кому это интересно! О натуре мы и так все знаем. Вы лучше расскажите, почему сами игры делать не можете. Тут у нас ходят слухи, что у вас с правым полушарием очень плохо, вот и обращаетесь к нам. Или с левым.

Акмарк рассмеялся.

– Хорошо у нас и с левым, и с правым, и с верхним. И игры свои у нас были, только давным-давно. Все темы о реальной жизни быстро исчерпались. Фантастика продержалась дольше – но там одно и то же тасовалось годами, ничего нового. Поэтому наши нынешние игры – сплошь достоверные исторические симуляции; чем точнее и сложнее – тем лучше. Вам точно не понравятся.

– А наши чем заинтересовали, если вы уже все повидали?

– Так ведь на Земле же все устроено по-другому. Вы и мечтаете о другом, и мыслите иначе. Нам повезло, что мы встретились именно сейчас – еще двадцать-тридцать лет, и вы стали бы такими же скучными и уставшими от жизни, как и мы. Если бы выжили, конечно.

Редактор перехватил инициативу и загорьщически наклонился к Акмарку:

– Слушай, а расскажи по секрету, что вы там будете презентовать?

Акмарк прямо-таки встрепенулся.

– А вам разве не сказали? New Space Invaders 2, разумеется.

Пишущая братия собиралась в новеньком – слово вчера сданном таджикскими строителями – конференц-зале мучительно долго. Элен принялась считать журналистов и сбилась на второй сотне. Почти все – в наушниках для автоперевода. Буржуи – могли бы и выучить русский. Наконец, огромный плоский экран включился, показав логотип издателя. На насмешливую сцену вышел Акмарк.

– Сегодня мы представим прессе новый проект, который носит название... New Space Invaders 2.

Пресса ростоно захлопала. Видимо, не все в самолете пили с PR-менеджером.

– Наверное, вы немало удивлены тому, что мероприятие проходит в столице Эфиопии, а не в Москве. Некоторые из вас знают, что половина гостей была приглашена в другое место – в столицу Эритреи. Это неслучайно. У нас своего рода уникальная двойная презентация, она поможет вам лучше оценить игру, которую мы готовим. Правительства обеих стран любезно согласились участвовать в нашем проекте.

Элен завертела головой, высматривая эфиопских чиновников, а потом махнула рукой. Негры – и есть негры.

Надпись на экране сменилась на New Space Invaders: A Conspiracy Theory Adventure. Курсор в конце Adventure неумолимо мигал, а затем пополз влево, съедая одну букву за другой. Элен наблюдала, затаив дыхание. После двоеточия курсор замер, отпечатал двойку и двинулся обратно, открывая слова A Conspiracy Theory Strategy.

Аплудисменты не умолкали пару минут.

Верхнее освещение выключилось, погрузив зал в полумрак. Акмарк продолжил, указывая на меньшие экраны по периметру зала:

– Камеры, с которых выводится изображение, установлены на основной базе ВВС Эфиопии, в расположении первого и второго отдельных ракетных полков, а также в штабах нескольких мотострелковых дивизий, развернутых непосредственно вдоль границы. Через десять минут будет нанесен удар по ключевым объектам военной инфраструктуры и начнется вторжение. Зал замолчал, переваривая услышанное.

– Вы можете не беспокоиться. Все под контролем. На орбите находится наш флот, непосредственно прикрывающий пресс-центры здесь и в Эритрее. Любая случайная ракета будет сбита, любой акт агрессии – остановлен. Вы в полной безопасности. Наслаждайтесь презентацией.

Зал все еще молчал. На всех экранах в углу появился таймер с красными цифрами. Истребители-бомбардировщики вырвали на взлетно-посадочную полосу. Солдаты запрыгивали на танковую броню. Моторы взрели. Первые ракеты взлетели в воздух.

Прессе вынесли сок и легкие закуски.

– И помните, – продолжил Акмарк, которого уже почти никто не слушал, – что буквально через пару часов вы сможете попробовать первую демоверсию игры, в которой в точности воссоздан дух того, что происходит прямо сейчас на ваших глазах.

Акмарк отступил на пару шагов назад, потирая шею.

– Я ничего не могу сделать. Но за воротами центра есть шаттл – он доведет вас до флагманского корабля, и оттуда могут отдать приказ свернуть операцию. Если вы, конечно, так же убедительно попросите командующего. Он большой поклонник New Space Invaders, и горячо ждет сиквел.

Редактор замялся.

– Шаттл, – пробормотал он. – Эй, здесь кто-нибудь умеет управлять им? Hey, guys? Anybody with a driving licence for a space shuttle? – Его как будто никто не услышал.

– А что, – спросила Элен, – ты не можешь связаться с ним прямо отсюда?

– Нет, – ответил Акмарк.

Тут лицо редактора вдруг прояснилось. Он начал что-то бормотать про себя, загибать пальцы, а потом повернулся к Акмарку: «Знаешь, жукоглазый, я помню одну историю. Давным-давно, еще до вашего вторжения, компания Sony Computer Entertainment устроила в Греции презентацию игры God of War. Второй или третьей части – уже точно не скажу. Чтобы было совсем весело, PR-менеджеры принесли в зал с демо-юнитами отрубленную голову козла. Для антуража. Некоторым журналистам это понравилось, а другие достали ноутбуки и по вайфаю настроили клавишу на Sony Computer Entertainment. Мучает бедных животных, убивает их и напикает»

НАМ ПОВЕЗЛО, ЧТО МЫ ВСТРЕТИЛИСЬ ИМЕННО СЕЙЧАС – ЕЩЕ ДВАДЦАТЬ-ТРИДЦАТЬ ЛЕТ, И ВЫ СТАЛИ БЫ ТАКИМИ ЖЕ СКУЧНЫМИ И УСТАВШИМИ ОТ ЖИЗНИ, КАК И МЫ.

Среди журналистов прошел шум. Элен не заметила, кто первым открыл рот, но вдруг зал заполнился криками возмущения. Кто-то вскочил места и начал сжимать и разжимать кулаки. Раздался насмешливый возглас: «Ну и пофиг! Они же все равно негры!». Истеричного вида барышня залилась слезами. Смешной лохматый русский журналист из смежного издания выскочил в центр зала и громко предложил: «А давайте сейчас все вместе громко крикнем слово ПЕНИС!». К удивлению Элен, человек пять поддержало его, встав в круг и скандируя: «ПЕНИС! ПЕНИС! ПЕНИС!». В воздухе потянуло легким запахом безумия.

Акмарк озабоченно воззрился на толпу. Почему-то последняя выходка не укладывалась у него в голове. Он все смотрел и смотрел на лохматого, качая головой. Элен подошла к PR-менеджеру, внимательно взглянула в глаза и спросила: «Вы что, действительно думаете верхним полушарием или прикидываетесь?» Инопланетянин виновато улыбнулся: «А что? По-моему, все это отлично отражает атмосферу игры. Только вот такую реакцию я не предвидел, да...». «А тебе не кажется, что это не игра, урод?» – заорал редактор. Элен даже и не заметила, как он подошел. Лицо – красное от вина. Редактор схватил Акмарка, принялся душить и трясти. «Скажи своим прекратить все», – вопил он, пока Элен мягко не потянула за капюшон: «Дорогой мой, он ничего никому не сможет сказать, пока ты его не отпустишь».

выставляет головы. Ату их, ату!». Редактор сделал торжественную паузу. «И чем все закончилось?» – спросила Элен. – «PR-менеджеры Sony объяснили миру, что козел все равно был уже мертв, когда ему отрубили голову. По каким-то своим козлиным причинам», – торжествующе закончил редактор. Акмарк помолчал и затем признался: «Да, я помню историю. Мы тогда уже читали gamesindustry.biz. Кстати, вы вообще догадываетесь, как именно мы можем остановить войну?» Элен и редактор переглянулись и кивнули. «Что ж, тогда пора переходить ко второй части. Оживим мы вашего мертвого козла, не волнуйтесь. Санкция ООН получена пять минут назад».

Свет вновь зажегся, и под названием игры на экране появилась новая надпись: «Inspired by Harry Turtledove's Worldwar series». Акмарк прокашлялся и сухо, словно по бумажке, объявил:

– Действие второй части New Space Invaders происходит в разгар вымышленной Третьей мировой войны. Герой первой части разоблачает разведку пришельцев, но силы вторжения успевают прибыть на Землю и высаживают десант в зоне боев. В вашем подчинении – взвод опытных бойцов. Как ими можно распорядиться, вам расскажут в соседнем зале, где стоят демо-юниты. Я же прямо сейчас продемонстрирую один из возможных вариантов развития событий. Все внимание – на экраны. **СИ**

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.

thatgamecompany делает уникальные игры, спору нет. О Cloud, увы, до сих пор знает слишком мало людей, fIOW не впечатлила так уж сильно, но flower настолько поразил посетителей нашего интернет-сообщества, что его обсуждению мы готовы посвятить обе страницы «Блогосферы».



Йа цветочег!

holyholysht

Вы когда-нибудь проходили титры?

Есть такая категория игр, что преподносят повествование на уровне геймплея и ощущений. В таких играх отдыхаешь сознанием – это своего рода медитативный процесс, когда с геймпадом в руках получается самый настоящий релакс-экспириенс.

fIOWer, приобретенный за неполных десять баксов в PSN, стал для меня откровением. Впервые поймал себя на том, что играю и одновременно разбираю в памяти текст делового письма, думаю как на это письмо ответить... Так вот, впервые игра мне помогала. Одновременно с удовольствием от процесса, мысли неспешно и уверенно занимали свои места в простой и гениальной мозаике решений. Лепестки, влекомые ветром, взмывали высоко в небо, потом стремительно уходили вниз, к самой земле, неслись с бешеной скоростью, волнами разглаживая ковер из сочно-зеленой травы... На миг остановились, а потом со свистом устремились вперед, по воздушным коридорам на дне ущелья. Лепестки летели, а ветер подхватывал все новые и новые: синие, зеленые, нежно-розовые и янтарно-желтые. Подхватывал и нес дальше, вперед, словно пытаясь догнать невероятной красоты солнце, медленно уходившее за горизонт. Следом, расправив крылья, порхали мысли и идеи – впервые за несколько дней легко и изящно...

Это так игра выглядит. Конечно, управляется все Sixaxis'ом, и это самое удачное применение технологии после rub-a-dub! Выступать в роли ветра оказалось невероятно удобно – с первых минут забываешь про геймпад и самозабвенно выворачиваешь себе руки ^_^ И выворачивать, как показала практика, лучше наедине с собой. Игровая медитация не для шумных компаний, она

сродни сну – событию интимному и не терпящему стеснения. Зато и положительный эффект после пары уровней гарантирован!

Никогда бы не подумал, что буду проходить титры. Проходить до последней надписи и жалеть, что надписи закончились. Это потому что хочется играть, а всё. Больше не. Делать такие игры короткими – преступление. За что справедливо скинув балл, IGN ставит 9/10. Аплодисменты. Занавес.

P.S.: Подробное описание игровой механики здесь ни к чему – это надо пробовать. Без вариантов. Поэтому специально не выкладываю видео – смотреть на flower все равно, что смотреть на еду.

На этом по сабжу все. Предлагаю обсудить развитие indie-casual сегмента. fIOW, World of Goo, PixelJunk Eden, Crayon Physics Deluxe и иже с ними. На мой взгляд, это рафинированный геймплей из теперь уже отдельной ниши экспериментальных игр. Такие проекты не захватят рынок, но вполне способны во многом задать тон для некоторых жанров, а для некоторых поднять планку качества.



mjr_blayne

Я скажу так – нет инди-кэжуал (и какой там антоним к инди?)-хардкор. Есть игры-механизмы, а есть игры-настроения. Вернее, в каждой игре есть механизм и есть настроение. И все дело в балансе между ними. Мне кажется, чем меньше в игре «железа», тем лучше.



farmer1991

Мне кажется, что у каждого геймера есть такая игра, в которой отдыхаешь, так сказать, сознанием. Просто сознания у всех разные. А вот отрицать казуальные игры нельзя, они никогда не останутся без потребителя. Хоть и сам я не люблю засилие игр-пустышек...



holyholysht

Она скорее не классик кэжуал, как раз сродни Порталу. А классик кэжуал – зумы, тетрисы, арканоиды, хидденобджект и иже с ними. Среди них также далеко не все являются пустышками, так например последние варианты хидденобджектов (найди предмет) превращаются в самые настоящие олдскул поинт&клик квесты. С персонажами и загадками. Мыто расцвет жанра пережили, и вообще принято считать квесты вымирающим жанром, а на realarcade этот самый жанр возрождается. И играют в такие игры те, кто к «большим» играм равнодушен по тем или иным причинам. Играют и приобщаются к прекрасному – благо в casual-индустрии качественных игр хватает.



farmer1991

Ну если брать, например, вот эти хидденобджекты, то у меня даже проскакивала парочка

ИГРА-МЕДИТАЦИЯ НЕ ДЛЯ ШУМНЫХ КОМПАНИЙ, ОНА СРОДНИ СНУ – СОБЫТИЮ ИНТИМНОМУ И НЕ ТЕРПЯЩЕМУ СТЕСНЕНИЯ.

ка таких. Больше на что их хватает это – вечер. Они являются альтернативой, когда нет времени или желания играть в полноценную игру. Также соглашусь, что мы пережили расцвет этого жанра. Ведь даже моя бабушка игра когда-то в Тетрис на Денди. Может тогда эти игры просто не считали casual, а относили к общему потоку производимых.



holyholysht

Ну так они на вечер и рассчитаны. При стоимости в 10-15 долларов и должном качестве пользуются внушительным спросом, и никакое пиратство не страшно.

Тетрис, к слову, уже скорее механика, нежели игра. Казуальные игры начались с Bejeweled – так принято считать. И называться игры стали так в силу играющей аудитории – классических негеймеров.

Знаете, нередко приходится слышать от отдельных личностей, что casual – зло, что это недо-игры, и что индустрия катится в. При этом возмущаются, когда те, кто играют во «взрослых» отзываются негативно об индустрии в целом (дескать, для детей это, несерьезно и т.д.), и не замечают, что сами недалеко ушли в своих обвинениях. Отсутствие адекватного понимания рынка, положения дел в игровой индустрии и элементарного представления об аудитории ставят таких ворчунов на один уровень с брюзжащими престарелыми консерваторами.

Мы сами начинали играть с аркад и логических игр. Сетовать на то, что незнакомые с таким видом медиа люди просто не понимают, зачем оно вообще надо, опрометчиво. Прежде чем глотать интереснейшие книги о стопицот странах, неплохо бы было научиться читать ^ _ ^



artiom_shorohov

Кстати, видеобзор flower можно найти на диске «СИ». ^ _ ^



ult_imate

Парадокс flower в том, что смотреть его на видео действительно бессмысленно в том плане, что это не передаёт ощущения экзальтации от свободного полёта. Важен именно интерактив, важно участие, прямое взаимодействие с картинкой с помощью джойстика. Важны именно чувства, при этом возникающие – и это, пожалуй, главное, что доставляет flower. Не «адреналиновый раш» шутера, не удовлетворение от разгадывания квеста, не радость от позитивного платформера, не злость от сложности, не азарт, а именно экзальтация, ощущение полной свободы, как при полёте во снах. Подобное чувство от игры, настолько рафинированное, на моей памяти впервые.

Про flower даже рассказывать бессмысленно, но как-то же донести надо, что в это должен поиграть каждый. Обязательно надо донести. Однако описание игрового процесса со стороны будет выглядеть скучно, а описание чувств от игры – слащаво. Ну о чём там рассказывать? О густоте травяного покрова и реалистичности её физики? Вспоминать русских классиков с их литературными картинами полей? Рассказывать о том, как последний раз летал во сне?

Причём и игрой это назвать тоже сложно (первые четыре стадии по крайней мере). Это скорее некая виртуальная интерактивная медитация с элементами игры. Хотя формально атрибуты игры здесь есть: секретники, необязательные фишечки (вроде раскрашивания травы) и даже достаточно высокий replayability. Но ведь там даже трофей дают за то, что мы _не играем_, то есть просто отложим джойстик и будем смотреть на включившийся скринсейвер. И я это частенько делаю в процессе, потому что созерцание, получение эстетического удовольствия от пейзажей, умудрились сделать частью игрового процесса (как в хентайных интерактивных новеллах, ага). Разработчики, в черед реанимационных гонок, шутеров, файтингов и прочего, напомнили о том, что цветы, поля, трава и вообще природа – это _красиво_.

Стадии с четвёртой по шестую (не знаю пока, есть ли там седьмая) вносят во flower последний штрих – добавляют сюжет. Такой же необычный, как и всё остальное в этом... этом... ммм... произведении. Сюжет без слов. Лишь музыка и образы рассказывают символическую сюрреалистическую притчу, которой опереживаешь, в которой каждый увидит что-то своё, сможет трактовать увиденное достаточно широко, как сюжет MGS или Shadow of the Colossus (как ни странно, по построению сюжета и эмоциональному воздействию flower мне показалась близка именно к SotC) ну или Angel's Egg, если говорить об аниме.

Я уже жду дополнений, расширений, продолжений. Хочется полетать над лесом, раскачивая деревья (на манер того, как это выглядело в Uncharted при виде с носа подводной лодки), или над водой (с такой же физикой воды, как в Resistance 2; полетать над озерцом, открывая кувшинки, слушая тихий шелест волн или над журчащим ручьём, или над волнующимся океаном), или над лесом, водой и полями разом (будем надеяться, что современное поколение консолей и разработчики это потянут).

Flower – это, собственно, то, ради чего существуют игры и «виртуальная реальность». Воплощение фантазий, чувств, эмоций. Воплощение миров, существующих за гранью реальности, обыденности, повседневности (это хорошо показывают вступительные зарисовки перед стадиями). Это за долгое время то, о чём хочется рассказать. О чём не получается промолчать. О чём действительно хочется делиться впечатлениями. Но все внятные впечатления, которые слышал от друзей, сводятся к фразе «я – ветер!».



artiom_shorohov

Это всё понятно, и это всё у нас в рецензии написано. Но главный-то парадокс в том, что

«пока не попробуешь – не поймёшь», а подтолкнуть людей к тому, чтобы попробовать, возможно только при помощи видео – пусть и самым краешком, но оно даёт представление о flower. Потому что иначе все суждения всё равно сводятся к тому, что это «просто слабоинтерактивный скринсейвер, который даже и не игра». А это скорее оттолкнёт, чем привлечёт.



ult_imate

Рецензия, несомненно, нужна. И видео тоже. Всё верно. Надо говорить и надо показывать. Даже притом, что это «не полноценная игра, продающаяся на диске за 60 баксов». Просто речь конкретно о моих ощущениях. Лично я становлюсь в тупик, когда хочу внятно рассказать об игре знакомым и друзьям. Максимум можно вызвать лёгкое любопытство. Тут, как и в случае с Катамари: «надо просто катать шарик». Казалось бы – ну такая банальщина. Это практически новое поколение казуальных игр и прямое развитие идей самых первых игр, типа Змейки (всем же очевидно, откуда растёт «хвост из лепестков»), но на принципиально ином технологическом уровне. В чём тут игра, и в чём тут интерес непонятно ровно до того момента, пока не возьмёшь джойстик в руки.

Как дзен: тем, кто не в теме – объяснять трудно и бесполезно, тем, кто в теме – объяснять ни к чему. Хочется слагать поэмы и говорить возвышенные слова и при этом не хочется скатиться в пафос. Автору рецензии действительно выпала нелёгкая задача.))

Я ещё считаю, что мне повезло – в некотором роде самостоятельно открыл для себя игру. На следующий же день после релиза в Store. Без советов, рецензий, без чтения впечатлений на форумах, на основании лишь своих смутных предположений. Поэтому все впечатления получил по максимуму. Те же, кто прочтёт статью или посмотрит видео, уже в некотором роде лишатся сюрприза и будут иметь некоторые впечатления и ожидания априори, что возможно снизит итоговое впечатление. Такая игра... Что о ней ни расскажи, что ни покажи – практически всё спойлер. Ладно хоть от стадии к стадии не перестает удивлять – можно лишь рассказать о концепции и основах, умолчав об остальном «на сладкое».

P.S. Кстати, наклоны джойстика у меня прочно ассоциируются с тем, как в детстве в чистом поле изображают из себя самолёт: создавая крен руками при поворотах и поворачивая ладони-закрылки при взлётах. Возможно ещё отсюда ощущения чего-то светлого и позитивного.

FLOWER – ЭТО, СОБСТВЕННО, ТО, РАДИ ЧЕГО СУЩЕСТВУЮТ ИГРЫ И «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ». ВОПЛОЩЕНИЕ ФАНТАЗИЙ, ЧУВСТВ, ЭМОЦИЙ. ВОПЛОЩЕНИЕ МИРОВ, СУЩЕСТВУЮЩИХ ЗА ГРАНЬЮ РЕАЛЬНОСТИ, ОБЫДЕННОСТИ, ПОВСЕДНЕВНОСТИ.

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»

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



**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

You must
defeat Sheng
Long to stand
a chance!

Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

О, с какой радостью я прочитала письма этого номера! Ведь лозунг «Футбол и приставки для мальчиков, кухня и косметика для девочек» давно неактуален, о чем я и пытаюсь кричать во весь голос. Настоящие мачо, заросшие щетиной и спасающие жизни, сегодня повсюду рекламируют косметику, а милые, обаятельные девушки с удовольствием (и я их понимаю!) играют в видеоигры, заодно лихо выпекая вкуснейшие пирожки с капустой и малиновым вареньем.

Калипсо

Кто в главреды последний?

Привет всем!

Ух, пытался начать это письмо раз десять. И наконец мне пришла в голову более-менее стоящая идея. Позвольте объяснить.

Мне очень понравился ваш импровизированный турнир по МК за место главреда «СИ» (вы действительно соревновались за место главреда?). Так почему бы вам не устроить такой же турнир среди читателей? Только уже, скажем, по Tekken 6. Только представьте себе, как, возможно, будут вам благодарны некоторые читатели за предоставленный им шанс. Конечно, победитель стал бы главредом неофициально. Он (или она) просто присылал бы вам свою фотку, а вы печатали бы ее на первой странице. Ну и еще какие-нибудь обязанности придумать, чтобы снизить нагрузку на Костю.

Ну, я надеюсь, что эта глупая идея хоть немного да заинтересовала вас. Хотя я понимаю, что не очень ее изложил. Оставляю додумывание («какие-нибудь обязанности») на вас.

P.S. Спасибо, что не пожалели времени на чтение моего письма. Оно у меня самое первое!

Дмитрий,
г.Красноуральск

Константин Говорун// По моему, идея хорошая, только победитель все же должен получить звание «главного читателя» журнала, а не «главного редактора». А так как турнир между всеми читателями организовать сложно, то проще попросить вас

присылать фотографии. Чья больше понравится – того и возьмем в «главные читатели». Вернее, в «неофициальные главные читатели». Потому что мы вас всех любим одинаково и не хотим объявлять, что кто-то один лучше, чем все остальные. Так что шлите фотографии на редакционный ящик, а там уже посмотрим.

О жизни и Жизни

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр». Меня зовут Женья, ник – Chrono. Да-да, из того самого аниме, уж очень жалко стало того демона, вот я и решил его воскресить.

Мне 19 лет, и вот прошло уже 12 лет с тех пор как я начал играть в консольные и компьютерные игры. Живу я в маленьком захолустье под названием Тында (да-да, даже здесь любят и ценят вашу работу). Читаю «Страну» я относительно недавно – всего два года. И ваш журнал – это одна из самых лучших вещей, приключившихся со мной за эти последние два года. Он открыл для меня новые горизонты, с ним я попал в мир нового поколения игровой индустрии. А начал я его читать по чистой случайности. Просто завезли его тогда к нам в город и я как-то сразу купил тот номер. Купил – и попал в ваш мир.

Я прошел весь ряд консолей. Сначала была «Денди», потом «Сегга», «Дримкаст», мир праху его, PS one, которая уже уже почилла в бозе. Но я до сих пор иногда мучаю Chrono Cross и считаю, что это самая великая игра эпохи PS one. Потом были Xbox и PS2, и я выbral PS2. Также у меня есть комп, но все чаще он становится

ЗНАУЧНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Здравствуйте, «СИ»! Я прошел Crisis Core и никакой сцены со смертью Айрис так и не увидел.

Потому что Crisis Core здесь вообще ни при чем, это ведь приквел великой Final Fantasy VII, а не сама великая Final Fantasy VII. Вы пока в самом начале истории, так что для вас Айрис все еще жива. Хотите узнать, «что было

дальше» – пройдите «Семерку». А затем посмотрите мультфильм «Дети пришествия».

Привет, «Страна»! Выйдет ли новая часть Tomb Rider? Я играл в Underworld и мне не очень понравилось: головоломки легкие, а сама игра, похоже, была не совсем доделана, слишком много ошибок.

Головоломки легкие, потому что подсказки есть, а ошибки – это всегдашний бич ПК-игр. Что до продолжения, с ним, как говорится «все сложно»: пока неясно, проглотит ли Square Enix Eidos или все-таки подавится. И в обоих случаях мы не возьмемся предсказать будущее сериала. Безусловно, когда-нибудь он будет продолжен, но вот когда и в каком виде – пока за-

лишь инструментом для создания клипов и просмотра аниме. Сейчас выбор между PS3 и Xbox 360 я сделал в пользу Xbox 360 и пока туплю с ним, так как игры у нас не возят и что-то достать возможно только через Инет, но с нашим Инетом сильно не разгонишься.

Я очень люблю сериалы Sol Calibur, Silent Hill, Mortal Kombat, Resident Evil, Final Fantasy и многое, многое другое, за свою долгую игровую жизнь я старался перепробовать все. Я запускаю новую игру и радуюсь этому, ведь это означает, что я еще жив. Я понимаю, для вас я просто еще один фэн, но для меня игры – это мой образ жизни. Я смотрю на вас и завидую. Конечно, я пробовал читать и другие издания – PSM, «Игроманию», «Навигатор», свежее печеный X-console... Но ваш журнал самый лучший, и это безоговорочно. Я смотрю, как вы ездите на турниры по файтингам и так хочу туда попасть, ведь я считаюсь самым лучшим среди своих друзей в этих дисциплинах. Мне очень нравится ваш демонический редактор Наташа; я считаю, что девушка, которая освоила Devil May Cry, достойна уважения (всякая девушка достойна уважения, и дело тут вовсе не в Devil May Cry. – прим. Артема Шорохова). Я вообще до покупки вашего журнала думал, что девушки-геймеры – это миф, и что призвание девушек это краситься и ходить на дискотеки, но когда увидел Наталью, то практически влюбился. Да! Так о чем я? Не дело превращать письмо в редакцию в любовное послание!

Я фанат Soul Calibur IV, но с моей зарплатой я не могу позволить себе ее купить. Но я и не прошу вас мне ее подарить, несмотря ни на что, у меня Xbox 360, который читает только лиценз; но, может, у вас есть какая-нибудь демка по ней, желательна официальная?

И еще одно. Я очень хочу у вас работать. Игры – это моя жизнь. Мне так осточертело работать охранником в свои 19 лет, мне хочется приключений, чего-то нового! Я жизнерадостный, люблю посидеть с друзьями за каким-нибудь файтингом, и желательна с профи, а то постоянно выигрывать как-то несерьезно. Я занимался версткой в местной типографии, пробовал

работать видеоредактором, и если бы вы дали мне только шанс, я бы бросил здесь все и помчался бы к вам, даже не задумываясь. Ведь я так хочу быть в вашей команде.

Спасибо вам за, что вы есть. Каким бы ни был ваш ответ, все равно – большое спасибо! За то, что показали мне мир, да хотя бы за то, что просто прочитали мое письмо.

Это мой отчаянный крик о помощи. Я очень волнуюсь.

**С уважением, ваш
Chrono, г.Тында
chrono13@inbox.ru**

Артем Шорохов// Евгений, спасибо вам за лестные слова. Пожалуй, именно в надежде на такой отклик и засиживаются в своих редакциях многочисленные люди по всей стране. Ну да речь, как я понимаю, не о том. Сперва – простое. Два слова: «подключитесь к Live». Насколько я понял из вашего письма, Интернет, хоть и не без болячек, в Тынде есть, а значит, можно изыскать возможность самостоятельно скачать самую что ни на есть официальную демоверсию Soul Calibur IV (увы, ряд обстоятельств не позволяет нам выкладывать консольные демки на диск). И не только ее – десятки, даже сотни «пробных игровых кусочков» ждут своих хозяев на просторах XBL и PSN. И уж если игра действительно понравится – накопите денег с друзьями вскладчину, порадайте и себя и их. Если вас, к примеру, четверо ценителей файтингов, всего-то и нужно – рублей по пятьсот с человека, как пару раз на дискотеку сходить, верно? Ну а теперь – большое да сложное... Разрешите не миндальничать? Вам 19 лет, Евгений, девятнадцать! Покинувший отчий дом ради славы и подвигов Д'Артаньян был на год моложе. У вас много чего нет, но, поверьте, есть самое главное – понимание того, что вам интересно, а что нет. Есть нечто, к чему лежит душа и к чему хочется стремиться. Вы пишете о верстке, о работе в типографии, о должности видеоредактора... Так попробуйте прийти в «Страну Игр» или в любую другую мечту по этой тропе. Девятнадцать лет, Евгений! Соберите школьные учебники, найдите подходящий вуз, возьмите

старую клячу да славную шпалу и сделайте первый шаг на пути к мечте. Хороший дизайнер (как, впрочем, и хороший охранник – у «Страны Игр» есть свой пост охраны), с головой и руками, обязательно найдет себя. И очень даже может быть, что нам потребуется такой человек – с головой, руками и образованием. Человек, который не только хочет, но и умеет работать. Станьте таким человеком, Евгений. И когда станете – где-то на середине вашего длинного пути за мечтой – вам, вполне возможно, встретится здание с табличкой «Гейм Лэнд».

А что до девушек... Просто читайте следующее письмо!

Наталья Одинцова//Спасибо за теплые слова! :)

Константин Говорун//Небольшой совет. Встретив девушку, которая играет в игры, не нужно дико визжать, плясать вокруг нее с бубном и кричать о том, что это редкий зверек, в естественных условиях ведущий себя совсем иначе. «Призвание девушек – ходить на дискотеки» – заявления из серии «тупая баба должна сидеть дома, готовить еду и молчать в тряпочку». Если так думать, то и по жизни будут в основном почему-то попадаться именно такие представительницы прекрасного пола. На самом деле, девушки не только играют в игры, они их делают (Джейд Реймонд, Ризко Кодама), рисуют иллюстрации к ним (Аями Кодзима) и выпускают журналы на эту тему (имя и фамилию вы знаете). А индийская военная корреспондентка Суман Шарма, например, летает на истребителях МиГ-35 и как-то не падает при этом в обморок. Всего среди людей, берущих в руки журнал «Страна Игр», насчитывается от двадцати пяти до пятидесяти тысяч девушек. Ищите.

Калипсо// На мой скромный взгляд, игровое пространство должно не разделять людей по половому признаку, а консолидировать. Что может быть лучше, когда ты и твой молодой человек играете в одни и те же игры, делитесь мнениями, впечатлениями, помогаете друг другу! Ну а если вы еще незнакомы – это же прекрасный повод

гадка. В настоящий момент мы рекомендуем вам купить первое сюжетное дополнение к Underworld и дожидаться второго. А там, глядишь, уже и прояснится что-то.

Как устроиться телеведущим на Gameland.TV?

Как и на любой другой канал – выяснить, есть ли вакансии, связать-

ся с отделом персонала, пройти собеседование... Работа ведущего – это такая же работа, как и любая другая. Например, сварщик или финансовый директор.

Как там поживают съемки фильма по Street Fighter?

Никак не поживают. Съемки фильма «Уличный Боец: Легенда о Чунь

Ли» давным-давно закончены. Более того, закончен монтаж, пост-продакшн и все такое прочее. Фильм от Сарсон и Анджее Бартковяка уже вовсю демонстрируется в кинотеатрах за рубежом (мировая премьера состоялась еще 27 февраля) и собирает неплохие отзывы зрителей и прессы. В кинотеатрах России он ожидается 23 апреля.



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.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

Без комментариев

Что я не люблю в играх?



Mr. Bone\$:

Что вы не любите в играх? Например ладшафт и текстуры или кое-какие миссии, или фиши, или определенные поведения ботов и людей?

Вот, например: я не люблю в стратегиях миссии на время, когда на тебя идет колонна врагов, а к концу целая армия. Не люблю когда кто-то, когда играешь по сети в шутеры, толкает тебя из укрытия прямо на врага или когда не прикрывают, а сидят где-то в норах и даже не кемперят. Или когда идешь тихо, а сзади кто-то топчется и шумит. Так и хочется сделать ему хедшот...



Dante_MS:

Как же меня бесят в Left 4 Dead ситуации, когда нужно всем засесть в комнате, а какие придурки вытаскивают тебя из неё, и тебя окружают зомби, в комнату уже не вернуться, а эти придурки не могут помочь, т.к. прикладом не могут попасть по зомби.



G.T.:

Не люблю неравную борьбу, а именно когда AI соперники на машине такой же, как у тебя на прямой едут быстрее.



King of Demos:

Бесит, когда по сюжету, главный герой страдает амнезией. У меня уже сложилось впечатление, что амнезия среди персонажей видеоигр воздушно-капельным путем передается. Неужели ничего другого придумать нельзя?



Agro:

не нравится однообразный геймплей. А в многопользовательских меня бесят неадекватные люди. В L4D бесят люди которые бегают сами по себе и не могут играть в команде.

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

завязать разговор с девушкой, которая красива не только внешне, но и внутренне – и с которой у вас так много общих (и главных!) интересов!

Благоприятная среда

Доброго времени суток редакции «Страны Игр»!

Причиной написания этого письма стала невысказанная благодарность за то, что благодаря Вам я стала такой, какая я есть сейчас. Да, ведь именно Ваш журнал (№6 от сентября 1996) я впервые взяла в свои пухлые пальчики в два с небольшим годика. Тот номер до сих пор хранится у меня на полке вместе с остальными. Этот короткий эпизод детства предопределил мою будущую жизнь.

После этого я стала с куда большим удовольствием смотреть на то, как мои старшие братья с упоением играют в StarCraft, HoMM III: The Shadow of Death. Вскоре уже дралась в нештучной схватке с братом за Mortal Kombat 4. Это привило мне любовь к файтингам. Еще очень сильно любила вторую часть Need for Speed и Dangerous Dave. Уже тогда я точно знала, что когда-нибудь свяжу свою жизнь уж если не с играми, то точно с компьютерами. Я хотела быть «кем-то наподобие программиста» (или геймдизайнера), пытаюсь не сбиваться с цели и сейчас.

Через восемь лет я купила уже второй в моей жизни номер, и первый в сознательном возрасте. Именно он окончательно поставил на уши мое мировоззрение. Например, огромным открытием для меня оказалось существование Xbox. Множество непонятных слов из геймерского сленга стали со временем вливаться в повседневную речь. Появились любимые авторы, статьи, авторские колонки, рубрики. Каждый номер становился для меня порталом в другой мир, затягивающий и не отпускающий на

протяжении часа, а может и больше. Параллельно с этим началось увлечение аниме, любимым сериалом стал «Хеллсинг». Шли годы, мои родители даже смирились с тем, что я геймер, дарили мне свежие номера на 8 марта... В список любимых игр вошли: Max Payne 2 (что еще предопределило мое увлечение Poets of the Fall), Fallout 1-2, те же HoMM III и много еще каких культовых вещей, я сейчас даже и не вспомню.

С тех пор много что еще было... Бессонные ночи в сводящей с ума любви к Данте; тщетное ожидание Devil May Cry 4; очередная неудержимая страсть, но уже к Guilty Gear (в который я играю уже чуть больше года); ожидание Assassin's Creed, Guitar Hero, Mirror's Edge...

Прошедшим летом в нашем городе состоялись отборочные чемпионаты на WCG 2008. Зайдя в спорткомплекс, в котором проходило мероприятие, я ощутила такую теплую и уютную атмосферу понимания. В зале все были геймерами! Даже девушки, пришедшие со своими парнями, бурно участвовали в обсуждении того или иного матча. Особенно запомнились состязания по дисциплинам в Dota, FIFA 2008 и StarCraft: Brood War. Сейчас мы вместе с друзьями пытаемся создать киберспортивную команду школы, вдохновленные выступлением нашего земляка ProStreet в дисциплине NFS: Prostreet на мировом туре WCG.

В моем детстве девушки-геймеры пока были в новинку, и все при знакомстве со мной удивлялись, что я способна играть не только в The Sims 2. Следовательно, и общалась я только с мальчишками. Сомневаюсь, что если бы не это необычное для девочки увлечение, я нашла бы общий язык с моими нынешними лучшими друзьями, встретила бы любимого человека... Последний, кстати, программист и тоже немолодечко геймер! =)

Кста-ати! С появлением доступа в Интернет я могу любоваться свежими новостями на вашем сайте, читать рецензии и спецы, если нет возможности купить журнал. Невероятно как, казалось бы, всего один журнал может изменить целую жизнь человека. Но если бы не было «Страны Игр», то... не было бы и меня?

Поэтому сердечно вам спасибо, дорогая редакция. Обязана вам жизнью! =)

Васильева Линда aka Inferno,
г. Якутск

Зануда// Не жизнь, а сказка, чессслово! Красивый и стройный сюжет, достойный угодить в историю в качестве небольшого комикса. Мы, понимаете ли, взяли на себя смелость додумать ваше будущее. А если серьезно, это очень здорово, что вы есть и мы у вас тоже есть. Ну, знаете, пусть кругом говорят, что с доступным Интернетом журналы будто бы и не нужны. Для кого-то это, пожалуй, и впрямь так. Но слава богу, хватает на земле русской людей (в том числе и «новых» людей, родившихся в мире, где уже есть «Страна Игр!»), увлеченных настолько, чтобы жить с играми бок о бок с ранних лет и до самой старости. Ценящих свое увлечение достаточно высоко, чтобы не продешевить. Счастья вам! И заодно – с праздником весны! У нас тут, понимаете ли, Восьмое марта в разгаре, хоть к вам в двери и апрель уже стучится.

Константин Говорун//

Это не первое такое письмо. Часто такие истории о людях, познакомившихся благодаря играм, аниме или даже нашему журналу, заканчиваются свадьбой. И любовь к электронным развлечениям с годами становится только сильнее. Это чудесно, правда. Именно ради того, чтобы со всеми из вас произошло нечто подобное, мы и работаем.





gameland.ru

Игры меняются,
gameland.ru остается!

реклама

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.

Resident Evil 5

Уж на что, а на графическую составляющую новой части Resident Evil пожаловаться нельзя. А вот на геймплей... впрочем, лучше посмотрите сами.



Tom Clancy's H.A.W.X.

Том Клэнси успешно вошел в воздушное пространство простеньких авиасимуляторов, и теперь от сиквелов ему не отвяжаться. А мы пока смотрим геймплей из игры-пионера.



Веселые ролики

Выпуск рубрики «Банзай!» в журнале совершенно серьезный, зато на диске мы собрали для вас кучу смешных анимешных штук. Обязательно посмотрите!



Терминатор: Да придет спаситель

Зрелищный трейлер, напичканный отборным экшном, впечатляющими спецэффектами и интригующими сюжетными сценами из фильма.



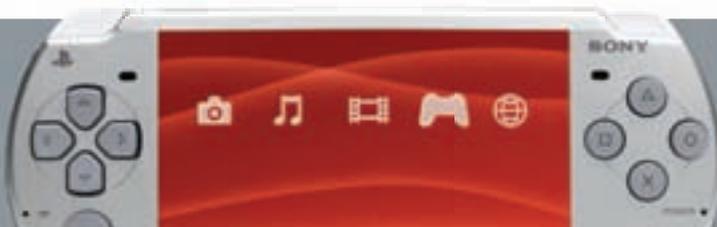
PSP Zone

Прошивка: 5.03

Демоверсия: Infinite Loop

Видеоролики: Tenchu: Silent Assassin, Dynasty Warriors: Strikeforce, Prinny: Can i Really Be The Hero

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

В эфире наши супер-турбо-укороченные новости о самом интересном на этом диске. Первое: демоверсия Tom Clancy's H.A.W.X. с двумя миссиями и тремя самолетами. Для тех, кто ждет консольную версию и имеет не самый мощный компьютер, – геймплейная нарезка из игры в «Территории HD». Второе: ролик с игровым процессом из свеженькой Resident Evil 5. Третье: Stargate: The Last Stand – новая модификация Half-Life 2 для любителей одноименного сериала оказалась очень качественной, и переполненные сервера – хорошее этому подтверждение. И, наконец, рубрика «Банзай!» в этот раз исключительно первоапрельская – не ждите ничего серьезного. Зато будет весело! // **Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- 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

Видеофакты

Видеопревью:

- Fuel (PC, PS3, Xbox 360)
- Overlord II (PC, PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:

- Tom Clancy's H.A.W.X. (PC, PS3, Xbox 360)
- Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)
- Empire: Total War (PC)
- Killzone (PS3)
- Eat Lead: The Return of Matt Hazard (PS3, Xbox 360)
- The House of the Dead: Overkill (Wii)
- Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)

Трейлеры:

- Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)
- Midnight Club: Los Angeles (PS3, Xbox 360)
- Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)
- Dante's Inferno (PC, PS3, Xbox 360)
- Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)
- Singularity (PC, PS3, Xbox 360)

Special:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Крутятся картриджи (ретро-программа)
- Operation Flashpoint: Dragon Rising (дневник разработчиков)
- Wheelman (презентация)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Валькирия»
- Tom Clancy's HAWX

Территория HD:

- Resident Evil 5
- Tom Clancy's H.A.W.X.
- Empire: Total War

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

PSP-Zone:

- Прошивка 5.03
- Infinite Loop (демоверсия)
- Dragon Ball: Evolution (трейлер)
- MotorStorm Arctic Edge (трейлер)
- Patapon 2 (трейлер)

Банзай!:

- Double-Action CLIMAX form (клип)
- Glove On Fight 2 (трейлер)
- Keitai Sousakan 7 (опенинг)
- Molly, Star Racer (трейлер)
- My Neighbor Totoro – Something Wicked (клип)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- ATI Catalyst 9.1 XP 32-bit
- ATI Catalyst 9.2 Vista
- GeForce Forceware 182.08 Vista
- GeForce Forceware 182.08 X

Патчи:

- Черная метка v1.1 RU
- Герои Мальгрии II: Победить дракона – патч #1 RU
- NecroVisioN v1.01 RU
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.07 RU
- The Lord of the Rings: Conquest v1.1 RU,EU
- Titan Quest: Immortal Throne v1.16 beta EN (Неофициальный)

Софт:

- RemoveIT Pro XT SE 02.03.2009
- Spyware Doctor 6.0.1.440
- ZoneAlarm Antivirus Plus Firewall 8.0.059.000

- XnView 1.96 Standart
- djScanMusik 3.3
- I See You 2009
- IncrediMail 5.8.6 Build 4038
- IPReader 109
- Opera USB 9.64 RU
- Dailer 2.9.8.2
- DeployMaster 3.1.0
- GrizeR 1.2
- VueScan 8.5.0.4
- Aurora Media Workshop 3.4.23
- BPS Audio Converter Pro 4.3.0.5
- CucuSoft DVD to iPod Converter 7.19
- Exact Audio Copy 0.99 prebeta 4
- Reaper 2.56
- Words Recorder 1.0
- Recover My Files 3.9.8.6294
- Advanced SystemCare 3.2.0 1.3.0.140
- Process Lasso 3.48.5
- Restless Worker 1.4.0
- XP-AntiSpy 3.97-2
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.7
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.7.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.40.05
- Miranda IM 0.7.17
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:

- Funny People
- Гарри Поттер и Принц-полукровка (Harry Potter and the Half-Blood Prince)
- Lymelife
- Тарас Бульба
- Терминатор: Да придет спаситель (Terminator Salvation)

Shareware/Freeware:

- Beetle Bug 2
- Ice Blast
- Party Down
- Youda Farmer
- Магия слов
- Морхун Джонс 3. Тайна Морхуамона
- Космические пираты
- Веселые булки

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Tom Clancy's HAWX

Демоверсия нереалистичного авиасимулятора от бренда Tom Clancy's. Действие игры разворачивается в 2012 году. Доступно две миссии, Off Certification и Glass Hammer, где нам предлагают полетать над бразильским городом Рио-де-Жанейро. Для выполнения боевых заданий разработчики выделили три истребителя: F-16A Fighting Falcon, SU-35 Super Flanke и AV-8B Harrier II. Для новичков предусмотрена специальная система Enhanced Reality System, помогающая не разбиться в первые же минуты полета.



Half-Life 2

Сравнительно недавно модификация, посвященная вселенной Stargate, уже появлялась среди работ для Half-Life 2, и вот уже вашему вниманию предлагается второй мод на эту тему. Надо сказать, что Stargate: The Last Stand оказалась заметно лучше предшественника, что лишний раз подтверждается немалым числом игроков на серверах. Как и в большинстве подобных модификаций, в Stargate: The Last Stand персонажи разделены на классы, и, кроме того, есть возможность выбора подходящего оружия и снаряжения.



Battlefield 2

В нынешней подборке дополнений для Battlefield центральное место занимает Close Quarter Battle – отличная модификация от японских поклонников игры. Основной идеей данного мода является противостояние преимущественно пехотных подразделений – техники здесь минимальное количество. Главными действующими лицами Close Quarter Battle 1.9 стали японские спецназовцы, вооружение которых проработано максимально тщательно. Как и большинство японских работ, данный мод отличается высочайшим качеством.



rFactor

Как обычно, в нашей подборке нашлось место для мода к игре rFactor. Сегодня мы предлагаем Japan Formula 3 2007 – мод, посвященный одноименной гоночной серии. Несмотря на то что японская серия Формулы-3 не так сильно раскручена, как Формула-1, чемпионат этот все равно необычный. Болиды в этом чемпионате гоняются очень серьезные, а пилотский состав силен настолько, что гонщики из Формулы-3, которые дебютируют в Формуле-1, давно перестали быть редкостью.



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



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 декабре, то журнал будете получать с февраля.

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 (_____) _____

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 _____

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 8 апреля

РЕЦЕНЗИЯ

Ceville (PC)

Мсть свергнутого тирана будет страшной! Как построить «цевилизацию» в отдельно взятом королевстве?



РЕЦЕНЗИЯ

Петька 9: Пролетарский гламурЪ (PC)

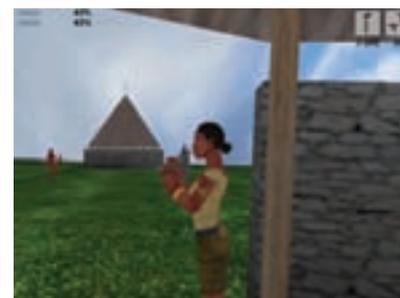
Такое будущее не снилось даже Доктору Кто.



СПЕЦ

Падчерицы Лары Крофт

Было у археолога три дочки: одна нимфоманка, другая негритянка, а третья, самая младшая, всего 8 пикселей ростом.



В РАЗРАБОТКЕ

Dead Space Extraction (Wii)

Новые сюжетные подробности – в виртуальном тире с некроморфами!



РЕЦЕНЗИЯ

Afro Samurai (PS3, Xbox 360)

Афроамериканский самурай из аниме завоевывает игровую индустрию.



В РАЗРАБОТКЕ

Война в небе –1917 (PC)

Давным-давно, когда стрельбу авиационных пулеметов приходилось синхронизировать с вращением винта...



РЕЦЕНЗИЯ

Stormrise (PS3, Xbox 360)

Игры заново открывают для себя третье измерение. Ждем вертикальных шутеров, играем в вертикальную стратегию.



РЕЦЕНЗИЯ

Dead Rising: Chop Till You Drop (Wii)

Как сделать игру лучше, если зомби в ней уже есть?



СПЕЦ

История Star Ocean

Накануне релиза новой Star Ocean мы вспоминаем о прошлых заслугах сериала и тех, кто принял участие в его создании.



В следующем номере

Мы расскажем вам о главных проектах 2009 года – кроме тех, разумеется, что уже поступили в продажу. God of War 3, Heavy Rain, Dante's Inferno, inFamous, Dead Rising 2, Lost Planet 2, Bayonetta – лишь немногие примеры. В материал мы также успеем включить информацию об играх, анонсированных на GDC 2008, где будут работать два наших корреспондента.

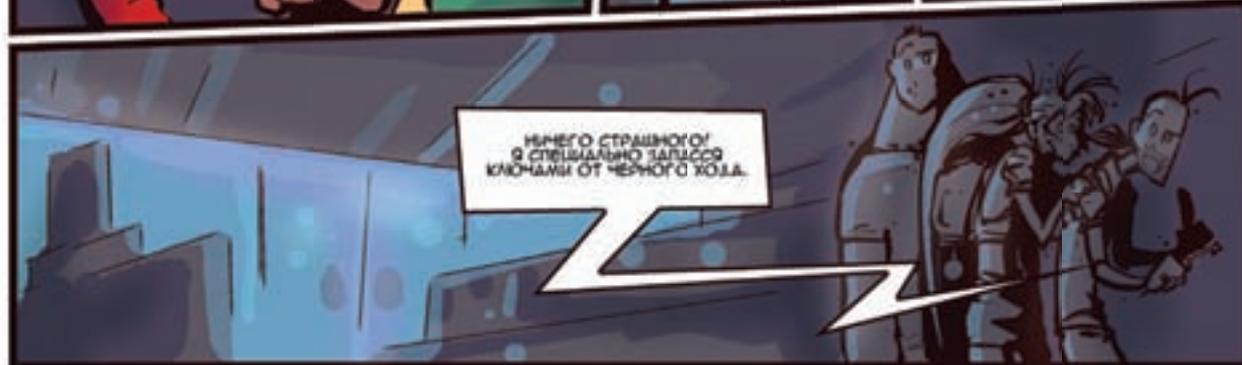
АНОНС

СТРАНА ИГР

Самые ожидаемые игры 2009 года



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Выпуск 29: Российская премьера

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | №06 | 279 | 2009 | ВТОРОЙ МАРТОВСКИЙ

Resident Evil 5 | Warhammer 40,000: Dawn of War II | Tom Clancy's HAWX | Ninja Blade

www.gameland.ru

 **myspace.com**
a place for friends
ВСЕМИРНАЯ КОНТЕНТНАЯ СЕТЬ



MySpace - твой личный адрес

Создавай, живи, общайся!

- Неограниченный бесплатный фото- и видеохостинг
- Блоги, сообщества, форумы, мессенджер, почта
- Личные страницы звезд музыки и кино, моды и спорта, бизнеса и политики
- Новейшие хиты лучших музыкальных команд
- Самые популярные телеканалы и лучшее видео

**220 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК НЕ ОШИБАЮТСЯ:
ЗДЕСЬ ИНТЕРЕСНЕЕ!**



бета-тестирование началось

www.novaonline.ru

Масштабная клиентская онлайн игра для настоящих и будущих ценителей MMO, Action и RPG.
Уникальное объединение высочайшей динамики жанров Action/Shooter с системой развития персонажа RPG
даст вам совершенно новый игровой опыт и доставит удовольствие. Почувствуйте вкус игры.

© Copyright 2004-2009 06 Games. All rights reserved.

РЕКЛАМА

RESIDENT EVIL™





Tom Clancy's

ИГР H.A.W.X.

