

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | PSP

(game)land
hi-tun media



САМЫЕ стр. 20 ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ 2009

**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ И ВСЕ ЖАНРЫ,
СИКВЕЛЫ ХИТОВ ПРОШЛЫХ ЛЕТ
И НОВЫЕ ПРОЕКТЫ**

**КРУТЯТСЯ
КАРТРИДЖИ
№101
ВИДЕОПРОГРАММА**
СМОТРИТЕ
НА DVD

ARMA 2; TEKKEN 6; INFAMOUS; BAYONETTA; PROTOTYPE; BIOSHOCK 2; SINGULARITY THE CONDUIT; WOLFENSTEIN; GOD OF WAR 3; BRUTAL LEGEND; ALPHA PROTOCOL; DANTE'S INFERNO; RED DEAD REDEMPTION; OPERATION FLASHPOINT 2; MAJESTY 2: A KINGDOMSIM; WHITEKNIGHTCHRONICLES; UNCHARTED2: DRAKE'S FORTUNE; KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ; DRAGON QUEST IX: GUARD OF THE STARRY NIGHT

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

реклама

2009

Генеральный видео
партнер в сети Интернет

smotri.com

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 Беспально	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 Поталенко	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 Стрелнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

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

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

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

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

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плошев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	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, Kouvolaa, 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

Апрель 2009 #07(230)



НА ОБЛОЖКЕ

Нина Вильямс (Tekken 6)

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Namco Bandai

Мечты о светлом будущем – то, чем мы живем в последнее время. Жизненный цикл современных консолей (термин «некстген» уже давным-давно устарел) перешел в стадию, когда в разработке находятся настоящие хиты, полностью использующие возможности железа, а не торопливые подделки «к релизу приставки», которые обычно забываются спустя несколько лет, и даже не первые эксперименты разработчиков, привыкших к новым технологиям. Стараются не отставать и авторы игр для персональных компьютеров. Мы изучили список проектов, которые намечены на ближайший год (вернее, оставшиеся девять месяцев), и отметили самые перспективные. Следите за их судьбой, ищите в списках релизов, ждите рецензий в «СИ».

А пока – несколько новостей о том, что ждет вас совсем скоро. В конце апреля в сети «Эльдорадо» пройдет мероприятие под названием День геймера – с турнирами, демоюнитами со свежими хитами, скидками, ве-селем. Чуть подробнее об этом вы можете прочитать в разделе «Новости», точная информация – в следующем номере, а также на сайте gameland.ru. Апрель – вообще замечательный месяц; на него у нас намечена куча поездок в гости к проснувшимся от зимней спячки западным издателям. В том числе – и на первую в мире презентацию одной из самых важных игр 2009 года, в равной степени интересной и консольщикам, и пишущим. Естественно, приглашены только «СИ» и ведущие европейские и американские журналы.

Мы, как обычно, ждем ваши отзывы, советы, предложения и просьбы – отправляйте их на редакционный почтовый ящик strana@gameland.ru.

Константин Говорун,
главный редактор



Попробуй, и тебе понравится

1 000 000 мелодий для твоего мобильного на wap.mts.ru

Скачай 4 композиции и получи 5-ю бесплатно!
Набери *111*224#☎

wap.mts.ru



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:

NeoSteam, Dragonica, A New Beginning
Подробный список материалов раздела – на стр. 8.



14 Dante's Inferno

Экскурсия в ад от создателей Dead Space. Эксклюзивная битва с Люцифером прилагается.



20 Самые ожидаемые игры 2009 года

Редакция «СИ» перевоплощается в оракула, чтобы посмотреть, какие же игры стоит ждать в недалеком будущем.

40

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. 40.



42 Падчерицы Лары Крофт

Самые необычные подражатели знаменитой героини видеоигр.



72 Afro Samurai

Взяв за основу знаменитый аниме-сериал, разработчики из Namco Bandai сделали отличную игру.

52

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:

World in Conflict: Soviet Assault...
Подробный список материалов раздела – на стр. 52.



54 Вин Дизель: Wheelman

Суровый Вин Дизель, тарзаном скачущий с машины... Бред? Нет, это и есть Wheelman.



58 Drakensang: The Dark Eye

Как убедительно доказывает наш корреспондент, Drakensang: The Dark Eye – это «моментальная классика».

Список рекламодателей

Gameland Award 2 обл., 1 | My space 3 обл. | Soft Club 4 обл. | MTC 3 | NIVEA 7 | Coca-Cola 13 | Журнал PC игры 37 | Mail.ru 39 | Журнал «Лучшее цифровые камеры» 49 | Хитзона 51 | Альтелеком 61 | Телеканал gameland.tv 65 | Maxi Racing 81 | Журнал «Хулиган» 85 | Магазин e-shop 89 | Gamers Party 105 | Сайт gameland.ru 107 | Программа передач 114-115 | Редакционная подписка 125 | Журнал Maxi Tuning 127 | PM-телеком 133 | Общая подписка 141

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:

BlazBlue: Calamity Triggе, Split/Second...

Подробное содержание – на стр. 6

DVD №2.**Страна Игр: PC DVD**

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:

Wallace & Gromit's Grand Adventures, rFactor...

Подробное содержание – на стр. 138.

**32 Klonoa: Door to Phantomile**

В Namco Bandai взялись соорудить римейк игры одиннадцатилетней давности.

90 Другие игры

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

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 112.

**98 Настольные игры: Dominion**

Если вы всю жизнь мечтали стать европейским феодалом, то на эту игру, определенно, стоит обратить внимание.

**70 Stormrise**

Создателям Total War не везет с консолями. Увы, Stormrise не смогла изменить печальную тенденцию.

**108 Banzai: The Sky Crawlers**

The Sky Crawlers – новый шедевр от мастера «сложного» аниме Мамору Осии.

**66 Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising**

Вполне себе достойное дополнение, но, увы, без мультиплеера.

128 Территория «СИ»

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

Также в номере:

Блогосфера, комикс...

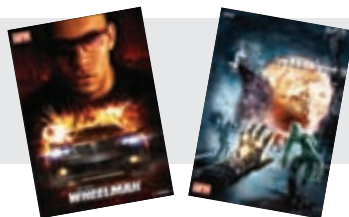
Подробный список материалов раздела – на стр. 128.

**132 Обратная связь**

Дорогие читатели пишут дорогой редакции, а дорогая редакция дорогим читателям с удовольствием отвечает.

Комплектация

Постеры: Singularity и «Вин Дизель Wheelman»



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 52

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.



50 Cent: Blood on the Sand (PS3, Xbox 360)

Эксклюзивный видеообзор игры от Фифти Цента и G-Unit специально для «Страны Игр». Из него вы узнаете, например, что орет Ху Кид, когда в него стреляют из базуки.



Drakensang: The Dark Eye (PC)

Разве могут незначительные недочеты в гейм-дизайне испортить впечатление от великолепной игры? Особенно – ролевой игры? Ответ вы найдете в нашем видеообзоре.

Видеопreview

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



BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)

Новый файтинг от создателей прославленного сериала Guilty Gear выйдет на консолях в Японии уже в июне этого года. Ждем даты англоязычного релиза и смотрим наше preview.



Split/Second (PC, PS3, Xbox 360)

Гоночное телешоу с подлянками – именно над такой игрой сейчас трудятся создатели недавней Pure. Первые подробности – в свеженьком трейлере.

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 (101-й выпуск)

Мы выгнали из гаража «Делориан», быстро сгоняли в будущее и привезли вам 101-й выпуск программы «Крутятся картриджи», из которого мы узнаем, во что играли в далеком 2009-м...



Обзор последних DLC

Навыходило огромное количество хороших скачиваемых дополнений для всевозможных игр, а мы решили выбрать лучшие и высказать наши мнения о них.

NIVEA
FOR MEN

**ТВОЙ ДЕВИЗ — ДВИЖЕНИЕ,
ТВОЙ ДЕЗОДОРАНТ —
«СЕРЕБРЯНАЯ ЗАЩИТА»!**

НОВИНКА

**ДЕЗОДОРАНТ
«СЕРЕБРЯНАЯ ЗАЩИТА»
С МОЛЕКУЛАМИ СЕРЕБРА**

- Уничтожает бактерии и предотвращает неприятный запах
- Обеспечивает эффективную защиту в течение 24 часов

www.NIVEAFORMEN.ru

ТО, ЧТО ХОТЯТ МУЖЧИНЫ



На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Марина Петрашко

В середине марта российское отделение Electronic Arts организовало очередную, вторую по счету презентацию The Sims 3. Среди приглашенных было немало девушек с сайта фанского сообщества, поэтому обсуждался, главным образом, моддинг (создавать инструменты для дизайна одежды пока не планируется, но пожелания поклонников учитываются). И, конечно же, не обошли вниманием тему семьи и брака. Оказалось, беременность виртуальных людей неизменно составляет три дня, а продолжительность жизни регулируется игроком в пределах 25-970 дней. Возможно рождение двойняшек и тройняшек. Сколько потомков наплодят долгожители, посчитать не удалось. Некоторые симы и после смерти откажутся покидать игру, перейдя в категорию призраков. И у них тоже могут быть дети! А значит, мы с вами увидим беременных духов. Вершина попкорн-мистики – когда призраком является только один из родителей, дитя-привидение родится с вероятностью в 50%. И, наконец, своеобразный гражданско-просветительский аспект: отныне есть выбор, где симам рожать – дома или в клинике. Правильно выбранная стратегия (вызвать роженицу «скорую» может, например, отец ребенка) и помощь квалифицированного персонала способны укрепить симский брак!



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

Курсы, деньги, два пульта	10
Позор Ubisoft!	11
Дэвид Хейтер создает свою студию	11
Вин Дизель делает MMO про Ганнибала	12
Resident Evil 5 попросит у вас еще пять баксов	12

В разработке

Dante's Inferno (Xbox 360, PS3, PC)	14
Klonoa: Door to Phantomile (Wii)	32
NeoSteam (PC)	34

Спец

Самые ожидаемые игры 2009 года	20
--------------------------------	----

В разработке – мини

Prominence (PC)	36
Louisiana: Mystery Cases (PC)	36
Dragonica (PC)	38
A New Beginning (PC, DS, Wii)	38

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».



Dante's Inferno

Люди, не так давно сделавшие хоррор Dead Space, взялись за переложение знаменитой поэмы Данте Алигьери. И, судя по всему, нас ждет просто незабываемое путешествие в ад.

Читайте на странице 14



50 Cent: Blood on the Sand

Представляем вашему вниманию видеобзор 50 Cent: Blood on the Sand непосредственно от заглавного героя. Знаменитый рэпер проведет незабываемую экскурсию – не пропустите.

Смотрите на DVD



Klonoa: Door to Phantomile

Римейк игры одиннадцатилетней давности – с новым графическим движком, множеством бонусов и управлением, заточенным под возможности Wii.

Читайте на странице 32

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



BlazBlue (PS3)



Ninja Gaiden Sigma II (PS3)

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В последнее время внезапно стало выгодно покупать игры и приставки напрямую в Великобритании (как с okazji через друзей-туристов, так и с помощью интернет-магазинов). Дело в том, что цены на них зафиксированы на длительный срок (диски и вовсе штампуются внутри страны) и исчисляются в фунтах, а курс фунта к евро и доллару падает. Так можно сэкономить от 10 до 30 процентов. Халава!

Курсы, деньги, два пульта

Фунт стерлингов неумолимо падает, а иена – напротив, сильна как никогда. Японские компании, и в том числе Nintendo, несут значительные убытки на британском рынке. Чтобы их минимизировать, «большая N» пошла на беспрецедентный шаг – подняла отпускную цену на Wii. «Цену, за которую устройство достанется потребителям, определяют ритейлеры», – заявили представители компании. Они также подчеркнули, что не исключают возможного подорожания игр в будущем, но отметили: уже выпущенной продукции ценовая лихорадка не коснется. Обойдет она стороной и DSi, поскольку ко времени анонса консоли издательство уже начало учитывать влияние кризиса на европейскую экономику.

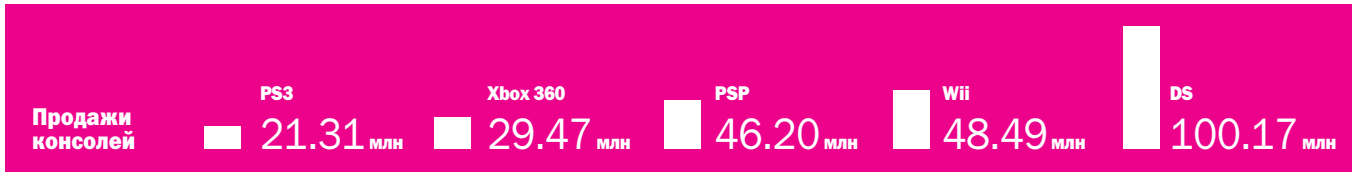
Прокомментировать сложившуюся ситуацию взялся Дон МакКейб, представитель британской торговой сети Chips. Дескать, хотя раньше еще ни одна консоль не дорожала, пробыв на рынке пару лет, Nintendo могла продавать Wii, скажем, по 200 фунтов с самого начала, и приставку бы разбирали не менее охотно. В то же время повышение цен может плохо сказаться на продажах –

но Дон уверен, что к Рождеству Великобритании опять ждет дефицит консолей.

Также деньги из Wii пытается выжать Capcom – за пользование онлайн-сервисом в Wii-версии Monster Hunter G компания попросит дополнительную мзду в размере \$8 за месяц. Таким образом, MHG станет первой игрой для Wii с платной подпиской а-ля MMO – но, поскольку у Capcom нет планов издавать новинку за пределами Японии, нас это вряд ли коснется – по крайней мере, в ближайшем будущем.

А теперь хорошие новости для любителей Wii: отлично зарекомендовавший себя физический движок PhysX отныне доступен и на их любимой платформе в качестве составляющей движка Gamebryo. По словам создателей популярного middleware (250 уже вышедших игр и 150 готовящихся пользуются их технологией), разработчикам теперь будет легче адаптировать под Wii проекты с других платформ. В Gamebryo особо отмечают, что, в отличие от прочих создателей движков, они не делают собственные игры и таким образом не конкурируют со своими клиентами.





THQ любит хардкорный рынок

Брайан Фаррелл из THQ считает, что в последнее время игры по мультфильмам стали менее популярны. Так, продажи «Рататюя» оказались неудовлетворительными (в отечественных хит-парадах она, тем не менее, до сих пор висит в десятке самых востребованных), а «Валл-И» расстроила руководство компании еще больше. Мы бы предположили, что дело в качестве упомянутых произведений, но Брайан отвергает эту гипотезу – мол, просто конкуренция слишком высока. «Когда мы приобрели у Pixar лицензию несколько лет назад, они были единственными, кто занимался CG-анимацией, а нынче подобных студий несколько... До десяти мультфильмов в год! Сейчас гораздо жестче соперничество и меньше прибыли».

Формула успеха, по мнению Фаррелла, проста – учитывать в первую очередь интересы хардкорной аудитории и делать по-настоящему качественные игры. «Высокие оценки в обзорах вызывают высокий спрос и как следствие – позволяют получить высокую прибыль», – говорит он. Компания рассчитывает на успех готовящейся к выходу Red Faction: Guerilla и на бренд Warhammer 40,000. По иронии судьбы, одновременно с этими заявлениями Брайана подоспела новость: по решению THQ компании Volition, разработчика весьма успешной Saints Row 2, покинут 86 из 102 сотрудников отдела контроля за качеством продукции. THQ торопится успокоить нас – дескать, таких мер потребовал план реструктуризации компании, и следить за соблюдением стандартов теперь будет само издательство.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В условиях кризиса игры, которые покупают случайные люди, будут продаваться хуже. А именно к таким и относятся дешевые подделки по мотивам лицензий. Раньше их брали, не обращая внимания на качество, а теперь будут проверять. И это прекрасно.

EA потеряла Кольцо всевластия

Electronic Arts не продлила лицензию на издание игр под брендом The Lord of the Rings. Теперь права вернулись к Warner Bros., которая и порадует нас новыми виртуальными экскурсиями во вселенную Толкиена. Например, играми по мотивам фильмов о хоббите (в магазинах их следует ждать не раньше 2011 года). EA же до сих пор не расстается с лицензией на создание игровой продукции по «Гарри Поттеру» и полна решимости удивить мир своей версией «Даров Смерти», седьмой книги цикла.



Дэвид Хейтер создает свою студию

Дэвид Хейтер – актер, озвучивший Солида Снейка, и по совместительству сценарист «Людей Икс», «Царя Скорпионов» и «Хранителей». Теперь же он основал компанию по производству фильмов, телесериалов и игр – Dark Hero Studios. Дэвид планирует в ближайшее время приступить к съемкам своей первой киноленты, Slaughter's Road.



День Геймера

«Gameland» и «Эльдорадо» дарят российским геймерам профессиональный праздник – День Геймера! 25 и 26 апреля в пяти магазинах «Эльдорадо» в городе Москве можно будет с размахом отметить событие – ознакомиться с игровыми новинками, принять участие в различных турнирах по хитовым играм, приобрести игровую продукцию по специальным ценам и просто отлично провести время. Все подробности на сайте www.gamer-city.ru/! Не пропустите!



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Некоторые компании выпускают мало игр, но зато очень хороших. Блуждают репутацию. Что характерно, и зарабатывают они обычно больше, чем компании, не гнушающиеся отстоем.

Позор Ubisoft!

Компания GameQuarry провела небольшое исследование на основе сводных оценок прессы с сайта Metacritic.com. Издатели за каждую игру на 90+ баллов получали два очка, за игру, оцененную в 80-90 баллов, – одно; проекты, набравшие 70, не приносили ничего, продукты из диапазона 60-70 «метабаллов» отнимали у родной конторы одно очко, а те, что набрали 59 и меньше, – два. В итоге выяснилось, что последних – наиболее холодно принятых прессой – больше всего выпустила

Ubisoft: целых 75 штук (при том, что топовых игр на 90+ баллов у нее нашлось всего 4)! Французское издательство возглавляет список худших, набрав 148 отрицательных очков. За ним следуют Activision (-138), THQ (-120), DreamCatcher (-108) и Konami (-99). Пятерка лучших – Rockstar (19), TellTale (14), Blizzard (11), Microsoft (10) и Valve (9). Также «в плюсе» оказались Bethesda, Nintendo и Square Enix. А всем, кто «в минусе» должно быть стыдно!

Цифры и факты

Assassin's Creed
выйдет на PSP и iPhone в придачу.

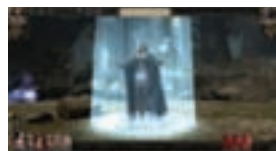
50 млн графических чипов
для Wii выпустила компания AMD.

1 млн копий Halo Wars
расхватили покупатели во всем мире.

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

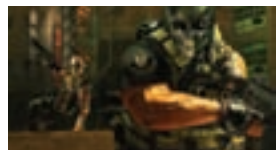
Открылся официальный сайт Disciples III

Выход Disciples III: Renaissance близится, и компания «Акелла» открывает официальный сайт игры – <http://www.disciples3.ru>. На нем уже можно найти уйму информации – от устройства вселенной Disciples III и подробностей сюжета до эскизов, иллюстраций и скриншотов. Ближе к релизу разработчики обещают опубликовать и демоверсию.



Вторая часть Army of Two на подходе

Тепло нами принятый кооперативный шутер от EA готов обзавестись сиквелом. Действие Army of Two: The 40th Day разворачивается в Шанхае, на который обрушилась грандиозная катастрофа, а знакомые нам Салем и Риос снова – на главных ролях. Игра выйдет на PC, PS3, Xbox 360 и PSP зимой.



Прежде неизвестные песни «Битлов» – только в игре!

Сын Джорджа Харрисона объявил, что в The Beatles: Rock Band появятся такие песни легендарной четверки, которые мир до сих пор не слышал. Игра выйдет 9 сентября на Xbox 360, PlayStation 3 и Wii. Также будет выпущено ограниченное издание с инструментами, смоделированными по образцу тех, что использовали Леннон, МакКартни, Старр и Харрисон. Стоимость такого комплекта составит \$250, а за \$100 можно будет купить набор с одной лишь гитарой.



Resident Evil 5 попросит у вас еще пять баксов

Вопреки кризису уже продана четырехмиллионная копия пятой части популярнейшего сериала Resident Evil (к слову, демоверсия игры была скачана именно 4 млн раз). Не желая упускать шанс заработать еще больше, Capcom предлагает обновление с двумя новыми режимами. Slayers – почти что «Наемники», только игроки пытаются обставить соперников по количеству набранных очков. Survivors же – чистый PvP, где монстров на аренах куда меньше, а очки начисляются за нанесение урона другим бойцам. Оба свежих режима можно пробовать как поодиночке, так и в команде. Есть лишь одна загвоздка – дополнение стоит \$5 (400 RP).

Публика восприняла эту новость, мягко говоря, без энтузиазма. Оно и неудивительно – все ведь знают, что та же Valve принципиально не требует денег за обновления (для Left 4 Dead, к слову, нас весной ждет бесплатная добавка в виде двух недостающих кампаний в Versus и целого нового режима Survival). Capcom оправдывается: Versus-режим в RE5 – не то, что изначально планировалось внести в игру. «Мы никогда раньше не включали Versus-режим в Resident Evil. Более того, это стоило нам дополнительных затрат на разработку и поддержку», – заявили представители компании.



Вин Дизель делает MMO про Ганнибала

Вин Дизель хорошо знаком даже не особо интересующимся кинематографом геймерам уже хотя бы по отличному The Chronicles of Riddick и (заочно) по долгожданному Wheelman. В 2002-м он основал Tigon Studios, цель которой – делать игры про Вина Дизеля. Киноманам же давно известно, что Дизель уже три года снимает фильм «Ганнибал-завоеватель» с собой в главной роли. Столько же времени, признался известный актер, в разработке находится проект его мечты – MMO про Пунические войны. «Я бы с огромным удовольствием поиграл за карфагенского солдата, живущего за 200 лет до рождения Христа», – говорит Дизель. Хозяин – барин, и разработчики из Tigon Studios вовсю ломают голову, как бы

претворить наполеоновские (хотя, скорее, ганнибаловские) планы начальника в жизнь, при этом не разорившись. «Мы все знаем, что такие произведения требуют много труда, много денег, – сетует актер. – Наверное, пройдет еще года четыре, прежде чем мы сможем выпустить эту игру. Но она возглавляет список вещей, над которыми мы работаем». Новинка получила название Варга В.С. (поскольку полководец Ганнибал носил фамилию Барка), а на сайте разработчиков указан и ее жанр – action RTS. Расшифровывается это так: экшн от третьего лица с возможностью управлять многотысячными армиями. Как-то не очень сочетается с декларируемой MMO-направленностью, не находите?

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Ладно хоть речь идет о дополнительном режиме. В случае с Valkyria Chronicles предлагают купить имперские миссии, хотя в самой игре сюжетных заданий ощутимо не хватает.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Прочитав заголовок, подумал, что игра выйдет по мотивам романов Томаса Харриса. MMO про маньяков – это была бы бомба!

Зажги Олимпийский Огонь в Канаде!

Участуй в творческом конкурсе!



Coca-Cola

ВСЕМИРНЫЙ ПАРТНЕР



Если тебе
от 12 до 17 лет
Собери не менее
10 одноклассников
Составьте коллективную
творческую работу с рассказом о том,
почему именно ваш учитель физкультуры
достоин стать участником
Эстафеты Олимпийского Огня
"Ванкувер - 2010".

Творческие работы принимаются в период с 1 апреля по 31 мая 2009 г.
по почте заказным письмом по адресу:
Москва, 121108, ул. И.Франко д. 8, 16 эт., Coca-Cola
или электронной почтой по адресу:
cocacola@eur.ko.com с пометкой «Конкурс».

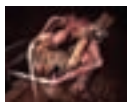
Экспертное жюри рассмотрит все конкурсные работы
в период с 1 по 10 июня 2009 года
и определит самого достойного учителя физкультуры России.

Дополнительную информацию по конкурсу
вы сможете получить по тел.: 8 800 200 22 22
Звонок бесплатный.

РЕКЛАМА

Coca-Cola и контурная бутылка являются зарегистрированными товарными знаками The Coca-Cola Company.
© 2009 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



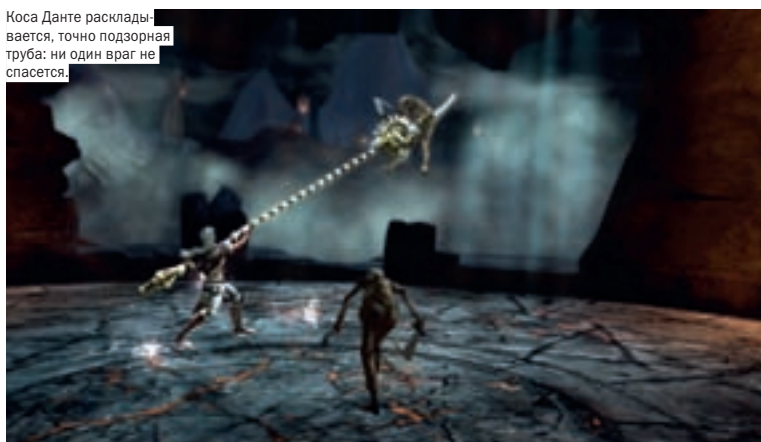
КОМАНДА DANTE'S INFERNO Разработка Dante's Inferno поручена сотрудникам студии EA Redwood Shores, которая находится в Сан-Франциско. Хотя именно здесь создавалась Dead Space, исполнительный продюсер приключений Данте специально оговорил, что состав команд совпадает не полностью. Чем занимаются оказавшиеся не у дел авторы «Космоса», пока неизвестно (Dead Space: Extraction не в счет), но можно предположить, что в недрах EA уже зреют планы сиквела, и инженера Исаака мы еще увидим не раз.

ХИТ?!

Подобно Кратосу и Тайрис из Golden Axe, герой Dante's Inferno умеет ездить верхом на монстрах.



Коса Данте раскладывается, точно подозрительная труба: ни один враг не спасется.



С

оздатели Dead Space отошли от научно-фантастической тематики и в поисках вдохновения обратились к мрачному Средневековью: сочиняют экшн от третьего лица Dante's Inferno, который, ни много ни мало, перескажет «Божественную комедию» Данте Алигьери. В современном прочтении главный герой поэмы – сам Данте – превратится в угрюмого рыцаря-крестоносца, чья мертвецки бледная кожа – напоминание о трагически погибшей семье, а жутковатого вида шрамы-татуировки – дань уважения легендарному Кратосу из God of War. Преодолеть все круги ада храбрцу поможет коса-переросток – не иначе, сувенир от Рю Хаябуса из Ninja Gaiden 2.

Признаюсь, увидев в названии игры упоминание Данте, я в первую очередь ду-

маю о Devil May Cry и демоноборце в красном плаще, и только во вторую – о знаменитой «Комедии», хотя именно благодаря ей белобрысого мачо сопровождает Триш («Триш» – сокращение от «Беатриче»; по сюжету поэмы, она – возлюбленная Данте), а брата зовут Вергилием (римский поэт Вергилий – экскурсовод лирического героя в путешествии по преисподней). Но нет, как уверяют нас в EA, до разработчиков Dante's Inferno ни один геймдизайнер (и уж конечно не какой-то Хидеки Камия!) не увлекался трудами Алигьери настолько, чтобы увековечить их в очередном проекте. Впрочем, справедливости ради оговорюсь: если японцы не слишком-то заботились о соответствии приключений Данте хрестоматийным, то их зарубежные коллеги полны решимости позаимствовать из оригинала не одни

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure, fantasy
Зарубежный издатель:
EA
Российский издатель/
дистрибьютор:
EA
Разработчик:
EA Redwood Shores
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2010 года (США)
Онлайн:
www.dantesinferno.com
Страна происхождения:
США

Dante's Inferno

По мнению католиков, ад состоит из девяти уровней-кругов. Какие грехи умерший при жизни совершал, в такой круг и направят его бессмертную душу в загробном мире – отбывать положенное наказание. Над воротами преисподней висит табличка, которая гласит: «Оставь надежду всяк, сюда входящий». Но не таков Данте Алигьери, решившийся спуститься во владения Сатаны.

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Переложение знаменитой поэмы Данте Алигьери на язык видеоигр. Путешествие средневекового итальянского поэта в ад обставлено с той же помпой, что и приключения Кратоса в God of War: драться придется даже с самим Люцифером.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком уж большого сходства с God of War и Devil May Cry – кроме этого, нас ничем не проймешь.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть жутковатый и в то же время величественный мир, преодолеть хитро расставленные ловушки, раскусить многочисленные уловки монстров-боссов, поспособствовать воссоединению Данте и Беатриче.



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

PC
PS3
XBOX 360

лишь имена. «Только не говорите о точном соответствии букве произведения», – фыркнул знатоки литературы, и будут правы: герой поэмы ужаснулся увиденному, сопержил заблудшим душам, но в божественный произвол не вмешивался. Чтоб с косою, да начать путешествие с грандиозной драки со Смертью (и одержать верх!), чтоб вспарывать брюхо боссу-Вельзевулу – на такие подвиги, как гласят сказки и предания, в средние века осмеливались лишь дураки да святые. В какую весовую категорию попадает крестоносец из Dante's Inferno – пока загадка.

Едва ли не самым главным, что позаимствуют из «Божественной комедии», окажется маршрут и пейзажи. «Алигьери составил очень подробную карту ада», – подчеркивает Джонатан Найт, рассказывая об уровнях игры. Багряный город Дит, болота, где томятся души тех, кто был несдержан во гневе, бесконечные огненные дожди – все это видел



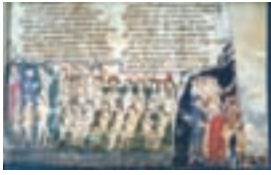
Данте в поэме, и все это воплотят в Dante's Inferno. Смотришь на иззубренные зевы пропастей, которые приходится преодолевать герою, на худощавых монстров – и сразу вспоминаются стрельчатые арки французских соборов, горгульи с Нотр-Дам и аскетичные лица готических статуй. Если вам покажется, что с подобным окружением резко контрастирует крепыш-крестоносец, задумайтесь вот над чем. Данте Алигьери жил пусть и на рубеже XIII и XIV веков, но не во Франции, где каноничные образцы готического стиля можно встретить на каждом шагу, а в Италии. Его современники писали бесконечные язвительные трактаты, издеваясь над «северными варварами» и их манерой строить из камня такие здания, что они походили на вырезанные из бумаги. Превозносились идеалы античности, начиналась эпоха Ренессанса. Поэтому, хотя в облике новоиспеченного Данте есть и черты Кратоса, и того же Рю Хаябусы, нельзя сказать, что выбор дизайнера персонажей был продиктован исключительно желанием задействовать популярный типаж. К слову, внешним обликом Dante's Inferno занимается Эйн Барлоу: на его счету дизайны монстров к обоим Hellboy Гильермо дель Торо. Более того, еще прежде чем авторы Dead Space заинтересовались наследием Алигьери, Барлоу увековечил собственные жутковатые видения потерянных душ и адских обитателей в сборнике иллюстраций Barlowe's Inferno. Так что Джонатан Найт (Jonathan Knight), исполнительный продюсер, назначил его ведущим художником, как сам уверяет, без малейших колебаний.

Как обстоят дела с персонажами – пока неизвестно. Найт подтвердил, что все основные действующие лица поэмы в игре присутствуют. Данте по-прежнему будет совершать подвиги во имя Беатриче, встретится с Вергилием, многочисленными монстрами, вроде Цербера, Миноса, сестер-Фурий и Герiona, а под конец столкнется лицом к лицу с самим Люцифером. Но в то же время продюсер оговорился, мол, героев немного изменят, чтобы они лучше вписались в контекст игры. В событиях примут участие и новоизобретенные персонажи, причем прототипами для них послужат родственники Алигьери.

Как бы то ни было, зарубежные журналы в один голос сравнивают новинку с приключениями неистового спартанца – не в последнюю очередь потому, что ко-

Девять кругов Ада

В EA не торопятся раскрывать все карты: пока мы не знаем, как в интерпретации художников Dante's Inferno будут выглядеть все круги Ада, по которым предстоит пройти Данте. Поэтому приводим здесь и эскизы к игре, и иллюстрации других художников, запечатлевших «Божественную комедию» – не исключено, что Вэйн Барлоу вдохновлялся их трудами.



Первый круг ада

Начальный круг ада – Лимб, где, как описывает «Божественная комедия», пребывают души тех, кто в неправедных делах уличен не был, но умер некрещеным. В Лимбе обитают античные философы и поэты; кроме того, как упоминает проводник Данте, Вергилий, здесь же находились и Ной, и Моисей, и Авраам – все праведники, упомянутые в Ветхом Завете, но им затем позволили вознестись в Рай.

Иллюстрация: Итальянское издание «Божественной комедии», 14 век. Оригинал – в Бодлейской библиотеке, Оксфорд.



Второй круг ада

У входа путешественников в «Комедию» встречает царь Минос (справедливый судья – и одновременно отец Минотавра), который распределяет души по кругам. Здесь все покрыто мглой и постоянно бушует буря – порывы ветра швыряют направо и налево души тех, кого на путь греха толкнула любовь. Возжелал чужую жену или мужа, жил в разврате – теперь носись неприкаянным над бездной во веки вечные, объясняют Данте.

Иллюстрация: Уильям Блейк.



Третий круг ада

В этом круге заключены обжоры: здесь вечно льет ледяной дождь, души вязнут в грязной жиже, а грязнорылый демон Цербер то и дело обгладывает попавшихся под когтистую лапу заключенных. Не случайно на эскизах Dante's Inferno он больше похож на трехглавого червяка, чем на собаку: именно таким его описывает Алигьери.

Иллюстрация: Густав Доре



Четвертый круг ада

Обитель тех, кто «недостойно тратил и копил», гигантская равнина, на которой стоят две толпы. Толкая грудью грузы, они идут навстречу друг другу, сталкиваются и затем расходятся, чтобы начать все сначала.

Иллюстрация: Густав Доре



Пятый круг ада

Гигантская река – а вернее, топь, куда ссылают за гневливость. В поэме Вергилий разъяряет Данте, что все круги до пятого (за исключением Лимба) – пристанище несдержанных, а несдержанность считается меньшим грехом, чем «злоба или буйное скотство», и поэтому страдания этих душ облегчены по сравнению с теми, кто обитает на дальних кругах.

Иллюстрация: Эжен Делакруа



Шестой круг ада

Пламенеющий город Дит (Дитом римляне звали Аида, бога подземного царства), который сторожат сестры-Фурии с клубками змей взамен волос. Здесь царит неизбывная скорбь, а в раскрытых гробницах, словно в вечных печах, покоятся еретики и лжеучители. Переход к седьмому кругу охраняет зловонная пропасть.

Иллюстрация: Эскиз к Dante's Inferno



Седьмой круг ада

Преодолевав пропасть и горные кручи, Данте оказывается в лесу, а затем в степи, где вечно идет огненный дождь, и везде его взгляду предстает одно и то же: страшные муки душ, запятивших себя насилем. Сюда попадают и тираны, и убийцы, и самоубийцы, и богохульники, и содомиты, и даже игроки (дескать, бессмысленно истребляли собственное имущество). Грешников раздирают собаки, на них охотятся гарпии, их варят в алом кипятке, превращают в деревья и заставляют бегать под струями пламени.

Иллюстрация: Густав Доре



Восьмой круг ада

Пристанище сводников и обольстителей. Поблизости мучаются прорицатели, гадатели, колдуньи, взяточники, лицемеры, лъстецы, воры, алхимики, лжесвидетели и фальшивомонетчики. В этот же круг попадают священники, торговавшие церковными должностями. Наказания для грешников придуманы самые разнообразные: кого-то бичуют бесы, кого-то варят в смоле, кого-то постоянно обращают в ползучих гадов.

Иллюстрация: Сандро Боттичелли.



Девятый круг ада

В самом сердце преисподней, как в аду викингов, невероятно холодно. Здесь покоятся вмороженные в лед отступники, и главный из них – Люцифер, падший ангел. Иуда Искариот (предавший Иисуса Христа), Брут (обманувший доверие Юлия Цезаря) и Кассий (также участник заговора против Цезаря) личных льдин не удостоились – их сатана терзает в трех своих пастях.

Иллюстрация: Густав Доре





Вэйн Барлоу нарисовал Цербера трехголовым червяком в полном соответствии с «Божественной комедией».

манда сумела привлечь к разработке Майка Чена (Mike Cheng), ведущего дизайнера уровней в God of War 2. Не исключено, что он же надумил коллега из EA позаниматься из «Бога Войны» раскладку клавиш. Правый аналоговый стик позволяет увертываться от ударов, слабый и сильный удары косо «подвешены» на «квадрат» и «треугольник» соответственно, комбо-цепочки выстраиваются простым чередованием приемов. Неожиданный реверанс в сторону Devil May Cry: если зажать R1 и стукнуть по «квадрату», Данте отправит неприятеля в полет (вот шлемы, даже не просят левый аналоговый стик назад отклонить!). А черед быстрых ударов поможет удержать беднягу в воздухе. R1 также отвечает за активацию магических атак. Сколько именно их будет в арсенале рыцаря, разработчики не уточняют, но известно, что он сможет вызывать из ниоткуда сияющий крест и жечь сатанинских прихвостней божественным светом. Присутствовавшие на презентации Dante's Inferno в Сан-Франциско коллеги вовсю нахваливают впечатляющую анимацию приемов и стабильную частоту кадров, взахлеб рассказывая о том, как от увиденного уже на первом уровне (по совместительству первом круге ада, Лимбе) у них захватило дух. Представьте себе: осыпающийся мост через пропасть, по которому несется герой, только что по-



пытавшийся пересечь одну из трех главных адских рек. Вдалеке в бездну низвергаются падшие души. В глубинах ада их ждет не смерть, а бесконечные пытки – наказание за совершенные при жизни грехи. Перевозчик Харон, дряхлый старец из греческих мифов, оказался живым кораблем, доверху нашпигованным враждебными чудовищами: еще пару секунд назад Данте расправлялся со злонамеренными попутчиками и одолел в неравном бою всадника на гигантском монстре. Как и Кратосу в GoW 2, ему удалось не только выбить бойца из седла, но и самому занять его место; более того, на прощание рыцарь успел свернуть голову и самому Харону. И вот, после череды схваток, после головокружительных прыжков с одной подрагивающей каменной колонны на другую, после пробежки по мосту, он ласточкой летит вниз и ухитряется удержаться на подвернувшейся так вовремя стене. Внизу же храбреца поджидают горящие жаровни, серные гейзеры, тени-скелеты и чудовищные младенцы с ногами взамен пухлых ручинок. При упоминании о воинственных новорожденных невозможно удержаться и не вспомнить гротескных марионеток из первой DMC. Задолго до их приближения игрок слышал жутковатое шкрябанье металла о металл – скрежет лезвий-полумесяцев, которые заменяли недругам, как ни удивительно, тоже руки. Так или иначе, даже первый

Данте будет сокрушать нечисть не только ко-сой, но и силой святого креста.



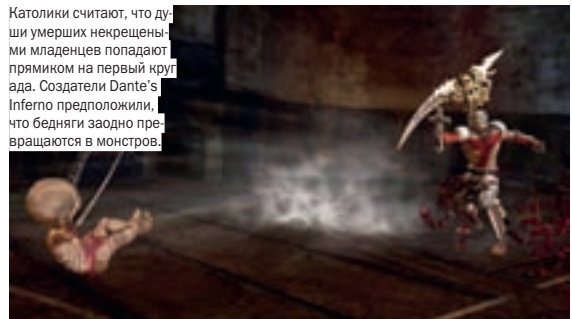
уровень в Dante's Inferno выглядит зловеще, и воображению остается лишь дорисовывать те жуткие картины, которые Данте увидит, посетив остальные восемь кругов. Благо в оригинальном произведении описаний всевозможных чудовищ, жертв и зверств – хоть отбавляй, а у разработчиков, по словам продюсеров проекта, есть еще по меньшей мере год на обустройство виртуального ада.

Раздор и убийства – не единственное, что одинокий путешественник принесет с собой во владения Люцифера. Параллельно с раздиранием пастей Данте будет вершить судьбы падших душ. Когда обитатели преисподней начнут молить его об избавлении от мучений, рыцарь окажется перед выбором – либо отпустить им грехи, либо не отменять наказания. Какой бы вариант ни предпочел игрок, ему потребуется выдержать испытание на скорость реакции (а проще говоря, правильно нажать все клавиши в QTE), чтобы успешно осуществить задуманное. Усилия вознаграждаются местной валютой, за счет которой Данте совершенствует оружие и навыки. Интересно, что мини-игра, связанная с отпущением грехов, окажется более сложной (дескать, поступать правильно не всегда легко), но и плата за успех щедрее.

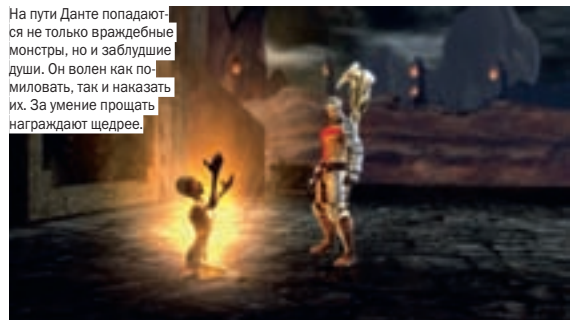
Порой складывается впечатление, что проторенные тропы слишком уж полюбили геймдизайнерам: невозможно полностью отрицать сходство Bayonetta с Devil May Cry (по крайней мере, до выхода игры), как невозможно и умолчать о том, что Dante's Inferno в ее нынешнем виде – чистойшей воды средневековый God of War с вкраплениями других произведений. И в то же время налицо пример Dead Space: с главным героем-чурбаном, с бюджетными сюжетными врезками, и притом ни в коей мере не «Resident Evil в космосе». Напротив, это с ней будут сравнивать грядущие экшн-ужастики. И хотя в команде Inferno числятся не одни лишь создатели Dead Space, все же хочется верить, что и в этом случае EA готовит нам сюрприз: экшн, который, даже сохранив механику GoW, будет ценен сам по себе. Лично мне уже не терпится самой убедиться, что неутомимого Алигьери действительно на каждом углу поджидают ловушки, хищные младенцы, рогатые демоны и адские корабли. Пусть даже не так давно героя по имени Данте катали на демоническом фрегате – в самой первой Devil May Cry. **СИ**



Католики считают, что души умерших некрещеными младенцев попадают напрямую на первый круг ада. Создатели Dante's Inferno предположили, что бедняги заодно превращаются в монстров.



На пути Данте попадают не только враждебные монстры, но и заблудшие души. Он волен как помиловать, так и наказать их. За умение прощать награждают щедрее.



В «Божественной комедии» Данте Алигьери лирический герой успеет посетить не только ад, но и чистилище, и райские кущи. Три не похожих друг на друга мира – намек на то, что нас ждет и вторая, и третья часть приключений Данте? Идея привлекательная, но уж очень слабо верится в похождения по Раю с косой наперевес – все же перед нами не очередной выпуск сериала Megami Tensei, где даже Нирвана за просто оказывается недружелюбным постапокалиптическим миром. О сюжете Dante's Inferno мы пока знаем лишь, что прекрасную Беатриче коварно убили, а душу ее по ошибке отправили в ад, куда и последовал главный герой, намереваясь восстановить справедливость.

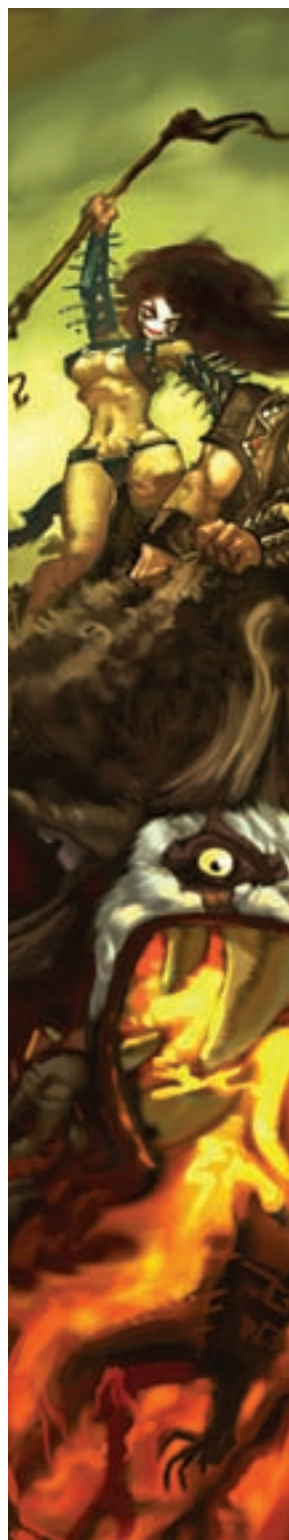


ТЕКСТ ?

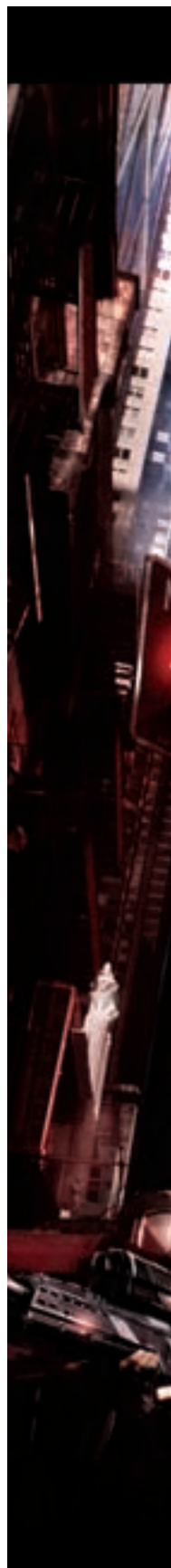
Команда «СИ»



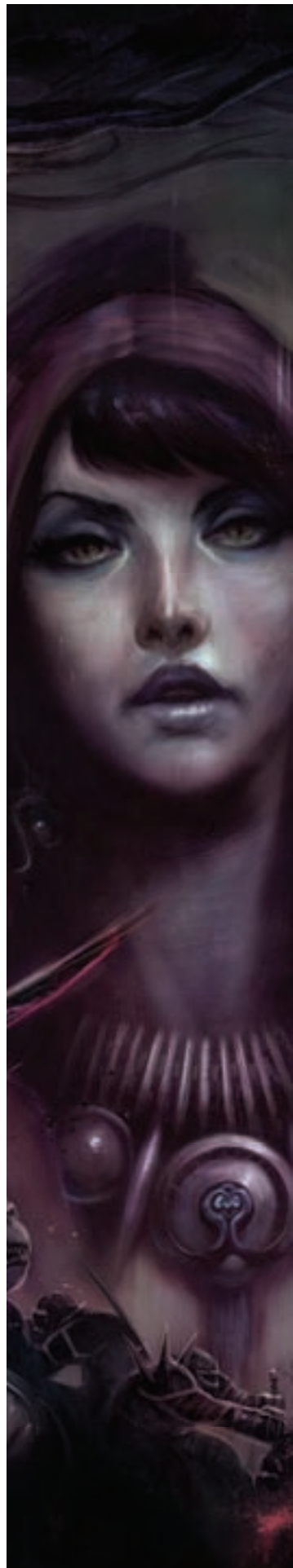
Самые



ожидаемые

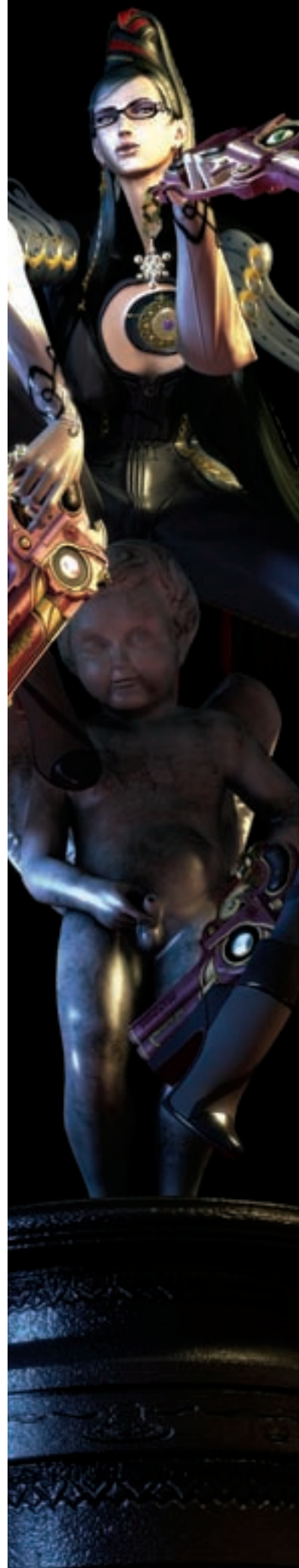


Игры 2009 года



2009 год уже успел порадовать нас достойными продолжениями известных сериалов: вспомнить хоть Resident Evil 5, Street Fighter IV или Resistance 2. Дальше, если верить списку релизов, будет еще лучше: у издателей припасены и другие продолжения популярных циклов (взять хоть ту же Dragon Quest IX), и перспективные дебютанты (в нашей редакции, например, есть заочные поклонники Bayonetta). Киноманам предложат, помимо всего прочего, весьма неплохие Batman: Arkham Asylum и X-Men Origins: Wolverine. Засомневавшись, что дела и впрямь обстоят столь радужно, мы еще раз припомним и пересчитали все широко обсуждаемые сейчас грядущие новинки.

Нет, так и есть: двенадцать не связаны узами родства с хитами былых лет, двенадцать, напротив, как мы рассчитываем, поддержат честь рода, а четыре приурочат к выходу соответствующих фильмов. И это прекрасно.





Alpha Protocol

RPG про агента ЦРУ Майкла Тортон, которого подставили сослуживцы. И пускай Майкл объявлен в розыск – он полон решимости выяснить, по чьей вине попал в такой переплет. Стандартных классов в Alpha Protocol не существует: чтобы превратить героя в снайпера, специалиста по бесшумным маневрам или же знатока ближнего боя, потребуется прокачивать соответствующие умения (предусмотрен десяток навыков и столько же уровней мастерства). Интересная особенность: возможные реплики Тортон в диалогах подобраны так, чтобы отображать модели поведения, свойственные трем известнейшим агентам с инициалами J.V.: агрессивному Джеку Бауэру из телесериала «24», учтивому Джеймсу Бонду и невозмутимому профессионалу Джейсону Борну. Превратить главного героя в отъявленного негодяя или же, напротив, в рыцаря без страха и упрека не выйдет. Прочих же участников событий разработчики старались сделать максимально характерными, но без гротескности, присущей персонажам фильма «Убить Билла». Любителям детективов, заговоров и шпионских приключений Alpha Protocol просто обязана понравиться.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Obsidian Entertainment

ArmA 2

Хватит путешествовать по далеким островам и насаждать там демократию, пора побывать в ближнем зарубежье. Точнее – в вымышленной постсоветской республике Чернарус, где начинается столкновение проамериканского правительства и пророссийских сепаратистов. И хотя в кампании вы командуете подразделением морпехов США, по ходу дела можно сменить сторону (всего их шесть). У каждой фракции своя правда, свои цели, свои средства их достижения. Но основной метод – война, которая должна стать весьма реалистичной (баллистика, физика и все такое прочее прилагаются). Обещаны с полсотни единиц техники (вроде Т-90 или Ми-24), элементы RPG (общение с NPC, например), достоверность ведения боя (включая вынос раненых из-под огня), улучшенный AI (совместные действия отрядов противника, обязательная разведка и прикрытие друг друга). И, конечно же, мультиплеер. А еще Bohemia грозит, что игра сразу после релиза будет полностью работоспособной, чего ArmA: Armed Assault явно не хватало.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.
modern
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский дистрибьютор:
«Акелла»
Разработчик:
Bohemia Interactive



Batman: Arkham Asylum

Воистину самая «темная лошадка» этого года. Параноидальный и мрачный триллер о Бэтмене выглядит более чем стоящей игрой – настоящий «спящий хит» и, предположительно, коммерчески успешный проект, в равной степени важный и Eidos, и Rocksteady Studios, и DC Comics. Для первой это шанс создать новую плодоносящую IP с готовой фэн-базой и богатым мифонаследием комиков. Для второй – путевка в жизнь, редкий шанс сотворить новинку-о-которой-все-будут-говорить и получить золотой ключик от комнаты, где бюджеты лежат. Для третьей – возможность наконец преодолеть давнее проклятие, довлеющее над видеоиграми о Бэтмене, вернуть давно утраченные в виртуальности позиции и расширить границы влияния. Мы очень надеемся, что всем (в том числе рядовым геймерам – нам с вами) в этой ситуации повезет, и Arkham Asylum окажется захватывающей и интересной – такой, какой она видится сейчас.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3,
PC
Жанр:
action-adventure.third-
person
Зарубежный издатель:
Eidos Interactive, Warner
Bros. Interactive
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Rocksteady Studios



Brutal Legend

В недавнем превью («СИ» №279) мы подробно рассказали о Brutal Legend. Но на всякий случай напомним, что это новый проект Тима Шафера, человека, подарившего миру такие замечательные игры, как Full Throttle, Grim Fandango и Psychonauts. Уже поэтому Brutal Legend можно заранее назвать одной из самых забавных и в то же время ярких новинок года. Где же еще предложить побеждать орды демонов (а заодно и примкнувших к нечисти готв и эмо-девочек) силой хард-рока?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action-adventure.third-person.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Double Fine

BioShock 2

На побережье Атлантического океана стали пропадать маленькие девочки. Многие свидетели говорят, что видели странный красный свет. Мы знаем, что это значит – подводный город жив, и там опять творится недоброе. «Сестрички» подросли, и одна из них отныне управляет Восторгом (Rapture), собирая себе новых подружек-рабынь. Мы же играем... за Большого Папочку, самый первый прототип стража-мутанта, восставший против тирана. Теперь нам позволяется завести собственную сборищу АДАМа – если получится отбить ее у других Папочек и не привлечь внимание Большой Сестры, ставшей новым боссом не только в деловом, но и в игровом смысле. Разумеется, нам будет доступно фирменное вооружение «водолазов» – дрель и гвоздемет, а также плазмиды (хорошо быть прототипом!). Нас ждут новые (и старые) уголки Восторга, включая завод по экстракции АДАМа из Сестричек и океанское дно, новые повороты сюжета, а также многопользовательский режим, который почему-то видится похожим на мультиплеер Overlord.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
2K Marin

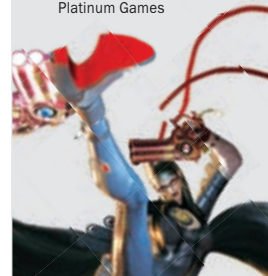


Bayonetta

Игра о фетишах Хидеки Камии: Devil May Cry с ведьмочкой вместо полудемонического героя и ангелами в роли монстров. Байонетта стреляет из четырех стволов одновременно, использует магические способности, чтобы атаковать врагов собственными волосами, и демонстрирует чудеса акробатики. Зная Камию, можно не сомневаться, что из «Байонетты» выйдет сверхдинамичный и зрелищный экшн, который если и не «вышибет двери жанра», как говорит сам автор, то доставит немало удовольствия любителям пафосных битв и женщин в очках.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Platinum Games



Dante's Inferno

Интересно, как бы отреагировал Данте Алигьери, если бы увидел себя в роли непобедимого воина, который отнимает у Смерти ее косу и истребляет обитателей девяти кругов ада ради спасения милой Беатриче? Сотрудники EA Redwood Shores, недавно порадовавшие нас Dead Space, Данте безмерно благодарны – он подарил им детальное описание игрового мира и множества монстров, а также готовый сюжет. Не продумал знаменитый поэт разве что геймплей – но это, как вы узнаете из нашего подробного превью, оказалось легко поправить.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores



Dragon Age: Origins

Основное идеологическое отличие Dragon Age от старенькой Baldur's Gate, к идеалам которой решили вернуться BioWare, выражается словечком dark. Фэнтези у нас теперь темное, а значит, и цветовая палитра побуреет, и эльфы с гномами совсем не толкиеновского разлива, и герои могут быть не такими уж героическими – способными, например, зарезать узника, чтобы отнять у него ключ, который тот прятал в самом укромном месте своего организма. Впрочем, вариантов разрешения встающих перед игроками задач обещано, как всегда у BioWare, множество. Зависеть они могут, в том числе, и от биографии (origin) героя – эта тема, обозначенная еще в Mass Effect, должна получить мощное развитие. От того, какую предысторию вы выберете, зависят не только ваши навыки, но и то, кто окажется вашим врагом, а кто другом; кто отвернется, а кто предложит помощь. Только, как говорится, не делайте резких движений – неосторожные поступки могут стать причиной разрыва дружбы или, наоборот, нечаянного романа. А какая любовь, когда родина в опасности?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
1C
Разработчик:
Level 5



Dragon Quest IX

Самая ожидаемая игра года в Японии. Один только анонс DQ IX на DS вызвал такой резонанс, что стало очевидно: время гегемонии Sony прошло, и сейчас балом правят консоли от Nintendo. Классическая хардкорная JRPG с пошаговыми боями, дизайном персонажей от Акиры Ториямы и бессменными кавальными слизнями в качестве первых противников несколько расширена – теперь в ней огромное количество побочных квестов. Релиз откладывается на протяжении уже двух лет – разработчики подходят к делу со всей ответственностью.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Жанр:
racing, freeride
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Asobo Studio

Fuel

Огромная территория, площадью в пять тысяч квадратных миль, более ста тысяч миль трасс и самые разнообразные пейзажи: от гор и лесов до озер и соляных копей. Вдохновившись успехом Burnout Paradise, Asobo Studio (французы с не внушающим доверие послужным списком из «Рататюя» и «Валл-И») делают фриплейную гонку с огромным игровым миром – Fuel. Тем, кому полная свобода Paradise не пришлась по вкусу, расстраиваться рано – авторы клянутся, что предусмотрели возможность линейного прохождения. К ожидаемой динамической смене дня и ночи в Fuel добавился сюрприз – всевозможные погодные явления, среди которых песчаные бури и торнадо.



Ghostbusters: The Videogame

«Это, по сути, Ghostbusters 3», – говорит об игре Дэн Айкройд, создатель «Охотников за привидениями». Он же написал сценарий, а Билл Мюррэй и Эрнест Хадсон вновь озвучили своих героев. Действие разворачивается спустя два года после событий второй части фильма. Паранормальные явления фиксируются постоянно, нечисть бесчинствует в городе, и Рэй с Иганом отправляются на борьбу с разбушевавшейся эктоплазмой. Инструментарий у охотников за привидениями предполагается богатый – героям выдадут все хитроумные гаджеты, которыми пользовались их кинодвойники. Ghostbusters: The Videogame рассчитана как на одиночное, так и на кооперативное прохождение, а релиз ее назначен на двадцать пятую годовщину первого фильма.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC, PS2, Wii, DS
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Atari
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Terminal Reality, Red Fly Studio, Zen Studios



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
SCE Studios Santa Monica

God of War III

Кратос, обративший оружие богов против самих же обитателей Олимпа, все не угомонится – нежитителей, утверждает спартаец, надо заставить страдать. Эпическая война, призванная уничтожить весь древнегреческий пантеон, битва богов и титанов, последняя глава в истории Кратоса – как можно такое пропустить? Некоторые аналитики полагают, что у доброй трети будущих покупателей God of War III еще нет PS3 – и с этим сложно спорить. «Бог войны» – пожалуй, наиболее удачный сериал, созданный самой Sony, и его финал обещает стать настоящим впечатляющим.



НЕКОТОРЫЕ АНАЛИТИКИ ПОЛАГАЮТ, ЧТО
У ДОБРОЙ ТРЕТИ БУДУЩИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
GOD OF WAR III ЕЩЕ НЕТ PS3.

inFamous

Новое детище авторов Sly Raccoon предназначено исключительно для PS3. Главный герой, Коул, обретает сверхспособности в результате катастрофы, погрузившей его родной город в хаос. Парню предстоит и свыкнуться со своими необычными талантами, и смириться с всеобщей враждебностью (ведь именно Коул, как считают обыватели, виноват в трагедии), и сразиться с многочисленными группировками, которые воспользовавшись анархией, прибрали к рукам мегаполис. Сам характер умений Коула налагает на него множество ограничений – например, отныне он не берет в руки огнестрельное оружие и сторонится воды. Кем главный герой станет в итоге – спасителем или редкой гадиной – предстоит решать нам. Разработчики обещают постоянно ставить Коула перед моральным выбором. Дескать, если уж говорить о фриплее, то неплохо ограничиваться одной лишь свободой передвижения по огромному городу.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Sucker Punch



«King's Bounty. Принцесса в доспехах»

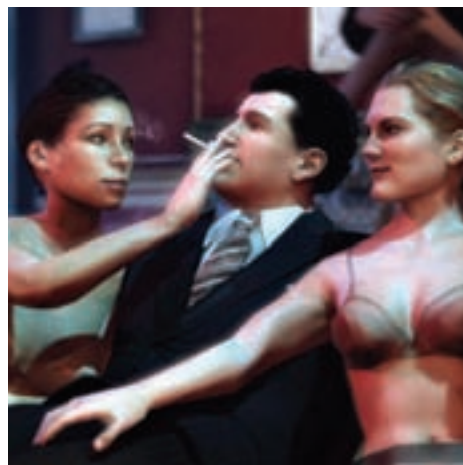
Успех «Легенды о рыцаре» предопределил судьбу продолжения, которое, к слову, уже находится в стадии бета-тестирования. Все «фишки» оригинальной игры перейдут и в «Принцессу в доспехах» – мы прогуляемся по дорогам волшебного мира, сразимся с врагами (среди которых такие колоритные, как Жаба – бог орков или архидемон Баал) и выполним невероятное количество квестов. Но чтобы чувства дежавю не возникало ежесекундно, Katakuri подкинет нам нового главного героя, а точнее, героиню – принцессу Амели (намек на одноименный фильм не случаен). Сопроводжать ее будут дракончик (в семи ипостасях – выбирай на вкус!) и оруженосцы (ни-ни-ни, никакого секса – Амели влюблена в персонажа «Легенды о рыцаре!»). Дополнится все это новыми интересными юнитами (например, Бригадирями, ненавидящими забастовки Шахтеров). А самые успешные игроки смогут насладиться медалями, от которых есть еще и практическая польза в виде плюсов к характеристикам. Зная Katakuri, сомневаться в качестве «Принцессы» не приходится.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
«1С»
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Katakuri

Mafia 2

В 2002 году мастера из 2K Czech (тогда еще Illusion Softworks) делали как будто клон GTA, неожиданно оказавшийся оригинальной игрой, в которой нам рассказали лучшую в мире компьютерных игр историю о гангстерах. После успешного выступления чехи взяли тайм-аут в семь лет. По словам разработчиков, за это время они выросли, поднабрались опыта и планируют превзойти самих себя. Согласно сюжету, мы окажемся в шкуре молодого парня Вито, который прибывает в Эмпайр-Сити (чем-то похожий на Сан-Франциско и Нью-Йорк сразу) и тут же попадает в водоворот событий, отдающих криминалом. Начав с низов, наш герой дойдет до вершины мафиозного мира. Кроме захватывающей истории, создатели обещают детализированный мир, тотальную разрушаемость, зрелищные перестрелки, возможность схватиться с противником врукопашную и яростные погони. Также будет существенно улучшено поведение простых граждан и полиции. Очевидно, в 2009 году Mafia 2 станет наиболее ярким произведением о жизни в преступном мире. Если ничего не изменится, то The Godfather 2 от Electronic Arts предостит непростое соперничество.



ИНФОРМАЦИЯ

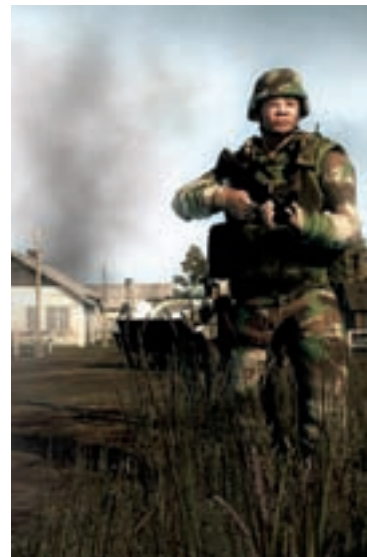
Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
2K Czech

Operation Flashpoint: Dragon Rising

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.
tactical.modern
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Codemasters

Вторая часть серьезного военного симулятора, которая вдруг получила большой бюджет, стала прилизанной и красивой. Графический движок достался от симпатичной гонки GRID; появилась возможность ломать дома; мир стал открытым, а жизнь в нем просчитывается в радиусе нескольких километров от героя. И игра, при всем том, должна остаться приличным военным шутером: одна пуля если и не отправит вашего солдата на тот свет, то уж покалечить точно должна. А исцеляют раненых тут только медики. Кроме того, здесь можно управлять отрядами вояк через удобное радиальное меню, кататься на танках и летать в вертолетах, запрашивать артиллерийские удары и подбирать ся к каждому зданию новым способом. Поистине, разработчики лелеют наполеоновские планы, а если им удастся воплотить их в жизнь хотя бы частично – нас наверняка ждет хит.



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
«1С: Ino-Co»

Majesty 2 – великолепное продолжение некогда знаменитого симулятора сказочного королевства. Геймплей весьма забавен и притом оригинален: игрок сам не крушит чудищ, но старается заинтересовать профессиональных борцов с чудовищами материально. Авторы предлагают подойти к изничтожению разномастных пакостников прагматично: героям хочется есть и пить, а королевству надо избавляться от всяких гадов. Вот мы и строим мечту всякого нормального буржуина – замкнутую экономику. В игре каждый герой тратит полученные от нас денежки на дорогостоящую, но качественную экипировку, позволяющую заработать еще больше и с новыми силами начать избавлять нас от еще более страшных монстров.

Авторы любовно сохранили все особенности первой части – и прежде всего ироничное отношение к сказочному подвигу. Управление в игре по-прежнему косвенное. Хотя любителей игры ждут и приятные дополнения – например, героев теперь будут награждать не только за убийство и разведку, но и за защиту важных объектов. И еще одно замечательное новшество – наших бравых ребят позволят объединять в партию, причем пользы от команды гораздо больше, чем от тех же парней (и не только парней), действующих по одиночке.

Prototype

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Radical Entertainment

Еще одна фриплейная игра про супергероя в постапокалиптическом мегаполисе. Здешний протагонист, Алекс, – оборотень, способный поглощать тела поверженных врагов. Таким образом он получает память противников, опыт и возможность принимать их внешний облик. В итоге силушка у нашего подопечного может стать поистине богатырской – он и танк голыми руками остановит, и по отвесной стене на небоскреб заберется, и врага прошибет насквозь с одного удара. По сравнению с inFamous, Prototype выглядит куда более легкомысленной, и вместе с тем более бесшабашной, кровавой и... веселой? Здесь прыжки под небеса, реки крови и супермутанты на каждом шагу, и этого достаточно, чтобы простить скучную затасканную историю про амнезию и таинственный вирус, не так ли?





Red Dead Redemption

Продолжение стильного вестерна Red Dead Revolver. Бывший преступник Джон Марстон встречает новый двадцатый век: время Дикого Запада на исходе, беззаконию и хаосу, царящим в бескрайних прериях, вот-вот положат конец. Скоро – но пока что у Джона найдется тысяча и один повод рискнуть жизнью, а оберегать его во время разных авантур придется нам. Игра создается на движке RAGE, использованном в GTA IV, и в Rockstar обещают, что Red Dead Redemption окажется не менее увлекательной, чем ее предшественница.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action-adventure.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Take Two
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Rockstar San Diego

Risen

Risen – один из самых ожидаемых ролевых проектов 2009 года, новый старт немецкой команды Piranha Bytes, создателей знаменитой трилогии Gothic. Нас ждут экзотические приключения на тропическом острове, тайны древних подземных храмов, противостояние и интриги трех враждующих фракций, интерактивное окружение, сложная ролевая система, огромные запутанные подземелья и, разумеется, коронное блюдо «пираний» – огромный неделимый живой мир, где каждый крестьянин занят своим делом, а не торчит столбом у дороги в ожидании игрока. Извержение вулкана крайне вероятно, но не гарантируется. Наш совет – если вы настоящий ценитель игр в жанре «меч и посоха», не пропустите выход Risen, она вполне может оказаться лучшей CRPG года.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Piranha Bytes

Singularity

Бравый герой этого FPS где-то разжился устройством, позволяющим манипулировать временем. С его помощью удастся отправлять предметы в прошлое и в будущее. «Омолодили» разрушенный мост – он опять цел, так что можно смело переходить на другую сторону. «Состарили» замок на двери – тот рассыпался в пыль. Уникальное приспособление сгодится и в бою: превратит врагов в прах. Действие происходит на русском острове под названием «Каторга-12» (sic!), который постоянно скачет во времени между 1950 и 2010 годами. К несчастью для героя, американского пилота, стрелять в него будут как в прошлом, так и в настоящем. Преподнесет сюрпризы и местная фауна, приспособившаяся к темпоральным флуктуациям и научившаяся ими управлять. Больше всего, правда, нас в Singularity интригует мультиплеер – как же в нем будет реализовано жонглирование временем?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Raven Software

В ROCKSTAR ОБЕЩАЮТ, ЧТО RED DEAD REDEMPTION ОКАЖЕТСЯ НЕ МЕНЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ, ЧЕМ GTA IV.



Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up

На успешный сериал Super Smash Bros. наконец-то обратили внимание и решили растиражировать его идею. Сотрудники Game Arts, работавшие над SSB Brawl, делают еще один файтинг для Wii с четырьмя бойцами, интерактивными аренами и обилием используемых предметов. Даже название TMNT Smash-Up как бы подсказывает, откуда позаимствованы правила сражений. Чтобы игроки не перепутали похожих друг на друга персонажей, разработчики решили подцветить бойцов разными цветами. Хватит ли интересных героев для этой сугубо вторичной вещи, повествующей о вселенной TMNT? Будет ли одиночный режим в Smash-Up столь же занятным? Смогут ли разработчики сделать увлекательный и сбалансированный файтинг без Масахиры Сакурая?



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
fighting, 4x
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Game Arts, Team Ninja

Tekken 6

Аркадная версия Tekken 6 вышла еще полтора года назад, и к ней уже успели выпустить дополнение Bloodline Rebellion. В консольный вариант включают не только все новшества из аддона, но и добавляют еще кое-что. В боях примут участие все герои Tekken 5: Dark Resurrection, а также несколько новичков – всего 42 персонажа, уникальности боевых стилей которых было уделено особое внимание. Поклонников сериала наверняка порадуют появившиеся в шестой части приемы с использованием разного оружия. Брайан, например, обзаведется ружьем. Акцент на джаглах станет еще более заметным. Вдобавок, когда здоровье персонажа окажется на исходе, его удары станут более мощными.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Namco Bandai



The Conduit

По замыслу авторов, именно эта игра докажет всему миру, что Wii может выдавать такую картинку, которую из всех современных консолей пока способны обеспечить лишь Xbox 360 да PS3. За год, прошедший с анонса The Conduit, ее создатели не раз хвастались перед публикой фантастическими возможностями движка Quantum3: там и отражения, и бамп-мэппинг, и анимированные текстуры, и эффект Френеля, и куча всего другого. Окажется ли геймплей настолько же впечатляющим – вопрос открытый. Уже точно известно, что нам предложат как раскрывать заговоры и бороться с инопланетными насекомыми в сюжетном режиме, так и разминаться в онлайн-овом мультиплеере на 16 игроков (голосовой чат поддерживается при помощи Wii Speak).

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter, first-person, sci-fi
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
High Voltage Games



Uncharted 2: Among Thieves

Натан Дрейк в свободное время не иначе как занимался паркур — ведь ко второй части Uncharted он научился лазать по стенам не хуже какого-нибудь Альтаира. Впрочем, судя по всему, надеяться на платформенный геймплей не стоит — теперь в центре внимания не только перестрелки, но и стелс. В Among Thieves Натан ищет пропавшие сокровища Марко Поло, рассчитывая получить волшебный камень, который исполняет любые желания. Разработчики из Naughty Dog утверждают, что в этот раз они выжмут все соки из PS3, признавая задним числом, что первая часть Uncharted использовала возможности консоли всего на 30%.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
action-adventure.third-person.modern
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Naughty Dog

White Knight Chronicles

Воздушные корабли и принцессы — дело для японских RPG привычное, а вот преобразования героев в огромных человекоподобных роботов — уже нет. Да и создание персонажа с возможностью тщательной настройки его внешнего вида — тоже нетипичное решение. Динамичная боевая система и свобода передвижения во время битв еще больше роднит White Knight Chronicles с последними выпусками Phantasy Star. После всего вышеперечисленного не удивляешься, что новинку снабдят онлайнным мультиплеером на 16 участников. Правда, кооперативно разрешат проходить лишь побочные задания. Выполнять обязательные по сценарию поручения — по-прежнему удел одиночек.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Level 5



Wolfenstein

Гитлеру очень хотелось мирового господства. Ради него он был готов на все — даже на заигрывание с потусторонними силами, что чревато. К счастью, нашелся тот, кто может остановить фюрера. Имя героя — Вильям Блажкович. Останавливать придется с размахом — не только в нашем мире, но и в потустороннем, некоем Покрове (The Veil, что-то типа Сумрака из «Дозоров»), который пытаются поставить себе на службу нацисты. Вместе с Покровом пришли и разнообразные навыки, вроде замедления времени или возможности пробраться в какое-нибудь секретное убежище врага через дырку в «подпространстве». Впрочем, большая часть игрового времени уйдет на стрельбу из самого разнообразного оружия — от обычных автоматов и огнеметов до стволов, модифицированных с помощью «энергии Черного Солнца». А в перерывах можно прогуляться по огромному открытому городу, выполнить пяток-другой побочных миссий и открыть доступ к новым кварталам. Добавьте сюда толковый мультиплеер — и хит гарантирован.



РАДИ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА ГИТЛЕР БЫЛ ГОТОВ НА ВСЕ — ДАЖЕ НА ЗАИГРЫВАНИЕ С ПОТУСТОРОННИМИ СИЛАМИ, ЧТО ЧРЕВАТО.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Raven

Долгострой

Большинство хороших игр анонсируются, показываются прессе и поступают в продажу строго по графику. Может пройти от года до пяти лет, но всем прекрасно видно, как продвигается разработка и когда она завершится. Если цикл нарушен – это сигнал, что дела пошли наперекосяк. Есть, однако, громкие проекты, которые готовятся иначе. Таков, например, боевик Alan Wake от создателей Max Payne. Публике показали постановочные скриншоты, кое-что известно о концепции, но, по сути, игра до сих пор существует только на бумаге – доказательств обратного нет. Что характерно, студия Remedy Entertainment отказывается принимать журналистов. То ли показывать нечего, то ли из соображений секретности – возможно, на лето намечена громкая презентация. Примерно на такой же стадии находится Deus Ex 3 – концепция одобрена, работа идет, но в обстановке полной секретности (если не считать пары интервью ни о чем). Гораздо охотнее делятся информацией с прессой разработчики Heavy Rain, но кроме технологических демок ничем не хвастаются. Впрочем, ее может поднять на щит Sony, превратив в главный PS3-релиз года, – тогда разработчикам придется доделать все вовремя. Чуть больше надежды на Beyond Good & Evil 2. Тизер игры показали год назад, на UbiDays 2008. Демоверсии пока нет, интервью по существу Мишель Ансель не дает, но, по нашим данным, создание новинки идет полным ходом. Вполне возможно, что ее покажут на E3, а к концу года и выпустят. Отдельная песня – Gran Turismo 5 и Gran Turismo 4 Mobile, которые могут выйти в 2009, в 2010, в 2011 или даже никогда. С Final Fantasy XIII и Final Fantasy XIII Versus Square Enix торопиться не намерена. У Doom 4 – и вовсе четыре даты релиза: 2009, 2010, 2011, 2012. Что характерно, никто не пообещает вам заранее, что перечисленные проекты не попадут в магазины уже в этом году – такие вещи предсказать, к сожалению, невозможно.

Секретные проекты

К настоящему моменту немало игр, намеченных на 2009 год, еще попросту не анонсированы. Во всяком случае, формально. Да, мы знаем, что в производстве находятся Assassin's Creed 2, Test Drive Unlimited 2, Forza Motorsport 3, новая часть Twisted Metal и секретный проект Фумито Уэды (создатель Shadow of the Colossus), но подробности пока неизвестны. Есть и немало перспективных новинок без названия, о которых мы уже кое-что знаем, но не можем рассказать вам – например, новый гоночный проект Bizarre Creations (создатели Metropolis Street Racer и Project Gotham Racing). Часть из них вполне может поступить в продажу ближайшей осенью. Так что следите за новостями и статьями в ближайших номерах «Страны Игр».

К НАСТОЯЩЕМУ МОМЕНТУ НЕМАЛО ИГР, НАМЕЧЕННЫХ НА 2009 ГОД, ЕЩЕ ПОПРОСТУ НЕ АНОНСИРОВАНЫ.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC, PS2,
Wii, PSP, DS
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Raven, Amaze



X-Men Origins: Wolverine

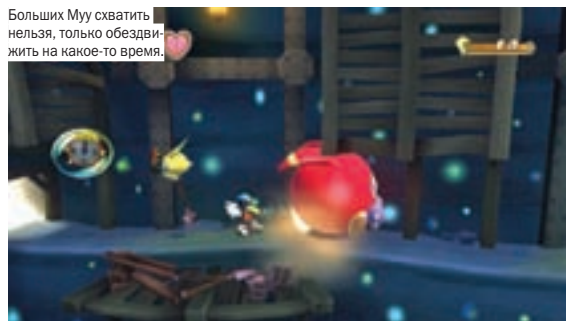
Лавры God of War не дают покоя не только сотрудникам Electronic Arts, но и разработчикам проекта по мотивам фильма «Люди Икс: Начало. Росомаха». Налицо и схожая схема управления, и brutальные комбо-атаки, и фонтаны крови. Последнее, к слову, весьма нетипично для игры про персонажа комиксов: все мы помним, как притих Mortal Kombat, когда в боях приняли участие герои DC. Но «Росомаха» явно не стремится получить у ESRB рейтинг «Т» – главный персонаж не стесняется выпускать врагам кишки. Хью Джекмен озвучит главную роль – чего еще можно ждать от произведения по мотивам киноленты? **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РОДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ Дизайн необычного героя придумал Ёсихико Араи, который также трудился над некоторыми частями Tales of, в том числе над Tales of Eternia. А за успех придуманного им персонажа стоит благодарить Хидео Ёсидзаву, директора проекта. Ранее, еще работая в Тесто, он был исполнителем продюсером оригинальной трилогии Ninja Gaiden, а позже продюсировал такие игры, как Pac-Pix, Dr. Driller, Trioncube, QuickSpot и, собственно, Klonoa.

«ХИТ?!»



Больших Муу схватить нельзя, только обездвигать на какое-то время.



ТЕКСТ ?

Вячеслав Мостицкий



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский издатель/дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Раон
Количество игроков:
1
Дата выхода:
май 2009 года
Онлайн:
<http://kloweb.namco-ch.net>
Страна происхождения:
Япония

Как водится, ни одна игра для Wii не обходится без «революционного» управления. Сотрудники Раон предлагают размахивать пультом, чтобы «использовать» схваченных врагов (например, чтобы их бросать), и трясти нунчак, помогая Клоноа запустить миниатюрный смерч, сметающий все на своем коротком пути. Если же такие возможности управления вам неинтересны, смело откладывайте нунчак в сторону: перехватив пульт горизонтально, словно обычный геймпад, можно будет играть по-старинке. Неудобств не возникнет, ведь и в оригинальной Klonoa, помимо «стрелок», использовались всего две кнопки – «прыжок» и «действие». Разрешается даже использовать Wii Classic Controller и геймпад от GameCube. А чтобы не заскучили геймеры с хорошей памятью, разработчики расставили по уровням специальные challenge-комнаты и добавили возможность пробежаться по зеркальным версиям каждого этапа. Среди других, ранее не упомянутых особенностей римейка, особо стоит выделить заново поставленные скриптовые сценки, во время которых камера не стесняется брать героев крупным планом. Мелочи, но ведь подобной игре и одного лишь обновления графики более чем достаточно, чтобы придраться было особенно не к чему.

» Klonoa: Door to Phantomile

Животным в видеоиграх не позавидуешь: бедных млекопитающих и пресмыкающихся дизайнеры насильно обучают прямохождению, а сценаристы, чтобы жизнь совсем уж медом не казалась, снаряжают в очередной спасательный поход во имя процветания платформеров.

Но иногда издевательства над обычными земными тварями не удовлетворяют жаждущих творчества разработчиков, и главным героем оказывается совершенно новое дикийнное существо. Порождением неумной фантазии сотрудников Namco, например, стал Клоноа. Определить видовую принадлежность этого зверя крайне затруднительно, но выглядит Клоноа как антропоморфный кот с большими висячими ушами в форме звезд. Растянул ли их кто, или это врожденная особенность, история умалчивает, но Клоноа нисколько не комплексует и даже умело использует уши на манер пропеллера.

Скорее всего, геймеры помоложе слышат о чудном персонаже впервые. А ведь сериалу совсем недавно исполнилось целых одиннадцать лет! Началось все в 1997, когда в Японии вышла Klonoa: Door to Phantomile для стремительно набирающей популярность PlayStation. Она стала одним из первых платформеров, сочетающих спрайтовых персонажей и трехмерные декорации, но прославилась не столько благодаря своеобразной стилистике, сколько из-за нетривиальности игрового процесса. Однако продолжения пришлось ждать целых четыре года, и на этот раз игра обосновалась уже на новехонькой PlayStation 2. Klonoa 2: Lunatea's Veil с восторгом приняли критики, но, как это часто бывает, ее не спешили покупать простые геймеры, за прошедшие годы успевшие подзабыть оригинал и переключившие внимание на «обычные» платформеры. К сведению, игра настолько хороша, что ее и сегодня можно смело рекомендовать ценителям жанра. В пер-

од с 1999 по 2002 гг. Namco выкатила четыре «карманные» Klonoa для GameBoy Advance и WonderSwan, завершив славный сериал неплохой Klonoa Beach Volleyball для старушки PS one (и это через год после выхода более чем достойной второй части на консоли нового поколения!). Немногочисленные поклонники разберлись кто куда, и наступили семь лет забвения. Казалось, Namco отреклась от своего творения, занеся его в черный список неудач. Но Клоноа – не Франкенштейн, и методичному преследованию хозяина выбрал послушное забвение. За что и был вознагражден: в мае этого года в Новом и Старом Свете выходит Klonoa: Door to Phantomile.

Внимательные уже, наверное, заметили: называется новая игра точь-в-точь как самая первая, с PlayStation. Да, нас ждет очередной римейк. Но не беспокойтесь, разработчики вовсе не намерены подсунуть простанкам лежалый товар с устаревшей платформы, а после потирая руки подсчитывать выручку. Нет, новая Klonoa – технически подтянутая, доведенная до современных Wii-стандартов игра, ее достоинства проверены временем, а недостатки взяты на карандаш и успешно ликвидированы. Откуда такая уверенность? Все просто: игра уже поступила в японские магазины нынешней зимой, и заокеанские коллеги, достойные нашего доверия, остались ею очень довольны. В общем, есть все основания полагать, что уже в конце весны, когда диски с игрой появятся в Европе, будем довольны и мы с вами.

Но давайте же вспомним, за что так любили давнишнюю игру геймеры со стажем.

Итак, события Klonoa разворачиваются в мире Фантомиле (Phantomile). Это сказоч-

Всего в игре пять основных регионов: Деревня ветров, Королевство воды, Долина деревьев, Храм солнца и Лунное царство.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Ремейк игры одиннадцатилетней давности – с новым графическим движком, множеством бонусов и управлением, заточенным под возможности «революционной» консоли от Nintendo.

ЧЕГО БОИМСЯ? Да практически ничего: игра уже вышла в Японии в декабре и была отлично принята журналистами. Беспокоиться можно разве что за англоязычную озвучку, заниженную сложность и малую продолжительность.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что Namco Bandai подойдет к адаптации игры для западного рынка со всей серьезностью. И еще очень надеемся, что «конфетная» стилистика не испугает публику, и все оценят Kлоноа по достоинству.

ная страна, где все сущее наполняется энергией снов. Берется она – кто бы мог подумать! – из сновидений каждого обитателя, а хранится, согласно легендам, в королевстве Кресс (Cress). Происхождение столь интересной космогонии Хидео Ёсидзавы, продюсер и генеральный директор проекта, объясняет так: «Частенько бывает, просыпаешься утром с уверенностью, что только что видел сон, но не можешь его вспомнить, словно грезы куда-то пропадают. Я и подумал: куда они может исчезнуть? А что если все ускользающие сны собираются в неизвестном месте, словно особый вид энергии?» Такой вот художественный вымысел Ёсидзавы-сан создал почву для оригинальных дизайнерских и визуальных решений, которых в Kлоноа предостаточно. Например, уровни, они же «видения». По задумке, каждый этап должен выглядеть, словно чей-то сон. А поскольку сновидения бывают и светлые, и страшные, в Дримвиле нашлось место самым причудливым пейзажам – от мрачных пещер до залитых солнцем лесов с водопадами и висящими прямо в воздухе тропками. Но жестоких фантазий и фонтанов крови, конечно, не ждите, как ни крути, а создается Kлоноа не без оглядки на юную аудиторию. Да что тут долго говорить, посмотрите на скриншоты и сами поймете, как выглядят сказки от Namco Bandai.

Но вернемся к самому Kлоноа, который совсем недавно пробудился и, к собственному удивлению, помнит сон до мельчайших подробностей – небывалый случай! Немного погодя рядом с деревней Бризгейл (Breezgale), где герой живет вдвоем с дедушкой, терпит крушение, наткнувшись на утес, неизвестный корабль – точно, как во сне нашего героя! Любопытство берет верх, и Kлоноа вместе с другом – духом кольца Хьюпо – отправляется к месту катастрофы. В своем увлекательном приключении слева направо герои встретят злодея по имени Гадиус (символично), который жаждет отыскать магический амулет, способный уничтожить Фантомвиль, и примут решение во что бы то ни стало помешать его коварным планам.

Жанр Kлоноа определить необычайно просто – это классический «2.5D платформер»,

Слева – оригинал для PS one, справа – ремейк для Wii. Сравните сами.



когда вся графика выполнена в трех измерениях, а передвигаться персонажи могут только в двух. И выглядит ремейк просто превосходно: модели, анимация, спецэффекты и архитектура уровней – все по высшему разряду. Игровой процесс, по сравнению с оригиналом, изменениям подвергнут не был, да это и ни к чему: у ушастого и без того хватает трюков, чтобы удивить и Джека с Дек-

Вверху: Летящая папелка справа – и есть друг героя, верный помощник, советчик и просто добрый дух кольца Хьюпо.

стером, и Бандикута, и даже самого Марио. Например, с помощью особого кольца звездоухий кот ловит одного врага (а всех врагов здесь принято называть Муу) и запускает им в другого. Или использует «пленного» для двойного прыжка, чтобы отыскать секрет. Или, если Муу попался из семейства пропеллероухих, поднимается вместе с ним на новый участок уровня. Причудливое зверье (мы их и врагами-то назвали только ради красного словца) здесь нужно не уничтожать, а использовать для решения головоломок и дальнейшего продвижения по запутанным этапам-головоломкам.

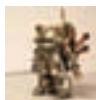
Порой Kлоноа встает на скользкую дорожку, причем буквально: на уровнях встречаются участки, где герой непрерывно скользит, попутно перепрыгивая через «врагов» и собирая призы. Скучать мы определенно не намерены!

И вот это-то «нескучное» наше настроение куда как точно характеризует прогнозы касаемо англоязычного релиза Kлоноа: Door to Phantomile. Обновленная версия и без того отличной игры для популярнейшей приставки – успех неминуем. Рискнем даже загадать, что нас ждет одна из самых стоящих вещей для Wii в нынешнем году. **СИ**



Слева: Именно это кольцо – главное оружие Kлоноа. Что ж, у Марио и такого не было.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЛЕГЕНДЫ СТИМПАНКА В MMORPG тема продвинутых паровых технологий действительно встречается редко – впрочем, последние аддоны к World of Warcraft несколько исправили ситуацию, добавив в фэнтези-мир гномьи вертолеты и паровые танки. В других жанрах стимпанковские проекты тоже нечасты, но среди них есть настоящие хиты, такие как 2D-шутер на двоих Chaos Engine, «воровская баллада» Thief II, RPG Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura от создателей Fallout и сериал Sakura Taisen, комбинирующий элементы симулятора свиданий и тактической пошаговой стратегии.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Типичный городской пейзаж в мире NeoSteam: трубы, котлы, вентиляторы и машины непоятного назначения.



NeoSteam

Каких только MMORPG теперь нет! Фэнтези с эльфами, фэнтези с драконами, фантастика, киберпанк, игры по мотивам комиксов и популярных фильмов. До недавнего времени единственным сеттингом, который не успели освоить разработчики онлайн-игр, оставался стимпанк. Кореяская компания JoyImpact решила это исправить и за два года создала проект с говорящим названием NeoSteam.



ТЕКСТ
Аркадий Михрюткин

Для бесплатной MMO у NeoSteam довольно обширная предыстория. По преданиям, в древности существовала раса маэстрос, представители которой лучше всех разбирались в технике. Однажды они создали гениальное устройство Neo Steam Receiver, генерировавшее энергию для чего угодно: изготовления машин, оружия, даже постройки городов. Опасаясь, что изделие маэстрос даст им слишком много власти, король приказал изгнать изобретателей на пустынный остров. Там они продолжили свои эксперименты, пока в один прекрасный день островок не ушел на дно океана. Маэстрос навсегда исчезли с лица земли, но их главное творение сохранилось и стало причиной вражды трех наций. Желая получить контроль над добычей всей энергии, войска трех сторон отпраздновали на Rope Isle, чтобы начать главную битву столетия.

Вступительный ролик демонстрирует суть стимпанка, где в основе технологий – паровой двигатель, а простейшие механизмы соседствуют с магией. Три государства, которые ввязались в войну, называются Элерд, Рогвел и Такшан. Первое почитает магию, второе боготворит технологии, коньком третьего является использование сил природы. Выбор стороны не влияет на доступные расы и классы, но специализации, которые появляются на десятом уровне, у всех разные. Например у элердов мудрец может стать заклинателем рун или вестником богов, а у рогвелов – волшебником или суммонером.

Смерть в NeoSteam наказывается потерей опыта, как в хардкорных MMO, но погибнуть здесь сложно. Любого зверя удается с легкостью убить автоатакой, а с того момента, как персонаж получает спецприемы, ни один представитель местной фауны вообще не в силах добежать до обидчика. Единственные, кто представляют угрозу для новичков, – мини-боссы, но и с ними можно справиться в одиночку.

Квесты щедро одаривают опытом и экипировкой, так что набор уровней проходит в реактивном режиме. Иногда попадают оригинальные задания, что для бесплатных MMO большая редкость. Например, один NPC просит выступить в роли детектива и провести частное расследование, другой – освободить его из тюрьмы.

Так как количество skill points ограничено, по мере взросления герою придется выбирать – прокачать имеющиеся навыки или получить новые. Кроме того, нужно вовремя

ИНФОРМАЦИЯ

- Платформа:** PC
- Жанр:** role-playing, MMO
- Зарубежный издатель:** Atlus
- Российский издатель:** не объявлен
- Разработчик:** JoyImpact
- Количество игроков:** тысячи
- Дата выхода:** II квартал 2009 года
- Онлайн:** neosteam.atlusonline.com
- Страна происхождения:** Южная Корея

Слова: Квесты в NeoSteam, за редким исключением, довольно примитивные и обычно требуют кого-то убить. Но награды за выполнение выдают достойные.

Что такое стимпанк?

Термин «стимпанк» появился совсем недавно – в конце 80-х годов. Писатель-фантаст К. Джетер впервые употребил его в письме к редактору, пытаясь охарактеризовать свои книги. Герои этих книг жили в викторианской Англии (XIX век), когда уже началась техническая революция, но эпоха электричества еще не наступила. Главной движущей силой прогресса стал паровой двигатель, а по соседству с ним существовали фантастические устройства, такие как машина времени. Большое влияние на развитие жанра оказали работы Жюль Верна, Герберта Уэллса, Марка Твена и Мэри Шелли. Самым известным стимпанк-произведением 90-х годов XX века стала книга «Машина различий» (The Difference Engine), созданная в соавторстве отцом киберпанка Уильямом Гибсоном и известным журналистом Брюсом Стерлингом. В ней описывается альтернативное развитие истории, где Чарльзу Бэббиджу удалось построить паровую вычислительную машину и тем самым на целых сто лет приблизить компьютерную революцию.



Так выглядит машина Neo Steam Receiver, о которой говорится в предыстории. На вид ничего особенного, но все нации ими очень дорожат.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Необычная игра в стиле стимпанк с интересными идеями, динамичным PvP и приятной музыкой. Англоязычная версия пока в стадии беты, локализация еще не завершена, но уже сейчас видно, что Neosteam имеет все шансы стать одной из лучших бесплатных MMO.

ЧЕГО БОИМСЯ? Сначала квестов достаточно, но как бы не оказалось, что контента много лишь для новичков, а на поздних этапах придется устроить геноцид монстров. Такое в бесплатных MMO бывает часто, хотя авторы Neosteam обещают занятия для персонажей любых уровней.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Хотя игрой занимается небольшая группа разработчиков со скромным бюджетом, фантазии авторам не занимать. Поэтому, даже если вы хардкорный ветеран жанра MMORPG, готовьтесь встретить в Neosteam то, чего никогда еще не видели.

Жизнь в Neosteam кипит даже под водой.



обновлять устройства, которые вставляются в шляпу, штаны и ботинки, добавляя уникальные способности. Те или иные «моторчики» подходят для разных стилей игры и являются чем-то вроде талантов из World of Warcraft, придавая герою индивидуальность.

Трубы, механизмы и паровые машины

Мир Neosteam находится в непрерывном движении. В городах повсюду вращаются шестеренки, из труб клубится дым, даже оружие живет своей жизнью. Хотя графический движок уже порядком устарел, каждая зона выглядит необычной и заниматься в ней исследованиями интересно. Вот только дальность обзора не мешало бы увеличить – уже через несколько метров взгляд упирается в стену непроглядного тумана.

Некоторые локации такого размера, что пробежка из одного конца в другой напоминает спортивный марафон. Поэтому местный транспорт – не роскошь, а суровая необходимость. Добраться до другого города можно на дирижабле, паровозе и даже подводной лодке. Но такие поездки влетают в копеечку.

По количеству контента Neosteam может состязаться со многими платными MMO. И хотя в игре использовано немало вполне стандартных приемов, разработчики стремятся завуалировать это, расцвечивая свое творение необычными деталями. Взять хотя бы личный транспорт. На двадцатом уровне игроки могут выполнить специальное задание и получить паровую машину, которая заметно ускоряет передвижение. Но этим ее функции не ограничиваются. Позже появится возможность улучшить агрегат, превратив в мобильную бурильную установку, и с ее помощью добывать руду.

Для ремесленников в Neosteam раздолье. Прокчав навык Combine, игрокам позволено не только мастерить броню, но и создавать боевых роботов, улучшать оружие, добавлять в слоты одежды технологичные плюшки. В поисках рецептов не обязательно скитаться по миру. Достаточно подойти к специальной машине, запихнуть в нее нужные ресурсы, выбрать действие и нажать на рычаг. Улучшение

экипировки сделано по принципу Lineage 2 – с помощью специальных камней можно дорабатывать вещи, повышая их характеристики. Только в случае неудачи предмет не ломается – его качество просто снижается до базового.

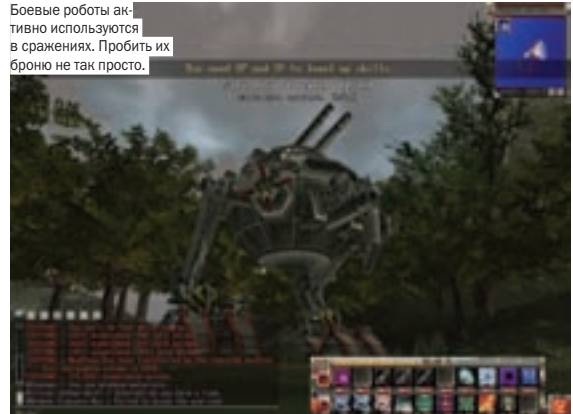
Возможность завести питомца для азиатских MMO – чуть ли не самая важная вещь. В Neosteam зверек оказывается не просто компаньоном, а боевым товарищем, которого нужно воспитывать и тренировать. Главный его показатель – сытость, так как чем больше он применяет свои способности, тем быстрее становится голодным. Кроме того, за кристаллы и золото игроки могут усилить зверушку – цена зависит от уровня существа. Агрессивный пятого уровня способен разорить даже олигарха, зато животное станет настоящим терминатором и даст владельцу кучу баффов.

Война за ресурсы

Самое веселье начинается, когда игроки попадают в Rear Land. Прокчка здесь проходит вдвое быстрее, чем в обычных локациях, но есть риск получить кренделей от представителей враждебной фракции. Самые активные головорезы обычно сбиваются в шайки и подстерегают жертв прямо у входа. За убийство врагов дают очки патриотизма и кристаллы души. Очки служат валютой для покупки PvP-шмоток и повышения боевого ранга, а кристаллы – ценный материал для крафта. Так что стимул воевать есть всегда. Тем, кто играл в RF Online, RvR-система наверняка покажется знакомой, так как многие идеи разработчики позаимствовали из чиповых войн RF.

Одним Rear Land PvP не ограничиваются. При желании можно пробраться на вражескую территорию и совершить там парочку диверсий. Правда, напасть на беззащитных новичков не получится – придется подождать, пока какой-нибудь дурачок не кинется в атаку первым. Разработчики также позаимствовали у Blizzard идею с батлграундами и ввели собственные поля сражений, куда можно попасть с 41 уровня. Как и в World of Warcraft, арены боевых действий разделены по уровням: 41-50, 51-60 и т.д. Победы удастся достичь разными способами: например, перебив врагов на карте или захватив все ресурсы. При жела-

Боевые роботы активно используются в сражениях. Пробить их броню не так просто.



В игровом мире часто встречаются постройки непонятного назначения. Может быть, это артефакты, оставшиеся от маэстрос, и игрокам еще предстоит узнать, зачем они нужны?



Внизу: Метро есть в каждом крупном городе. С его помощью можно добраться до Rear Land.

нии можно даже сразиться с представителем своей фракции – лучше всего этим заниматься в замках, на территории которых в PvP могут участвовать все желающие. Есть даже Колизей для любителей дуэлей. Сейчас это место – одно из самых популярных в игре.

На момент написания статьи англоязычная версия Neosteam готовится к выходу. И хотя еще не все тексты переведены и не все баги выловлены, уже сейчас видно, насколько сильно игра выделяется на фоне большинства бесплатных «гриндилков». А так как она новая, у вас есть шанс стать одним из первых жителей этого уникального мира. **СИ**

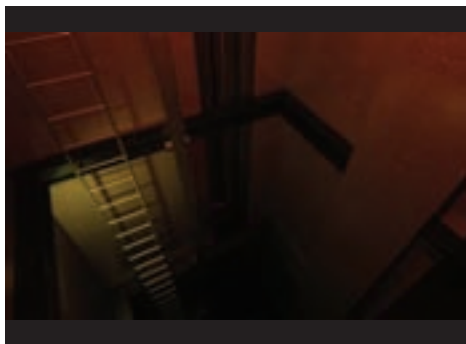
ЭТО ИНТЕРЕСНО



А НА ДОСУГЕ МЫ ДЕЛАЕМ ИГРЫ! Маленькая независимая Digital Media Workshop появилась более 10 лет назад, но единственное известное нам творение студии – Prominence. Да и та, как видите, все еще на стадии разработки. Чем занималась Digital Media Workshop прежде? Работой со звуком и видео, 3D-дизайном, анимацией, веб-дизайном – чем придется. Костяк команды составляют лишь двое сотрудников, но ведь Dark Fall или Scratches делали вовсе не гигантские студии. Кстати, Prominence использует тот же движок, что и Scratches – Scream. Правда, в Prominence взята на вооружение более совершенная версия.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Digital Media Workshop
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.prominencegame.com
Страна происхождения:
США



Внизу: Свободного перемещения авторы не обещают – герой будет передвигаться от одной фиксированной точки к другой, при этом имея возможность оглядеться на 360 градусов.

Prominence

ЧТО ЗНАЕМ? Главный герой Prominence просыпается в исследовательской лаборатории. Вокруг масса не самого дешевого оборудования, каких-то непонятных предметов и ни одной живой души. Как он сюда попал? Что с ним здесь делали? Какой сейчас год? Есть ли жена, не кормленные дети и неоплаченные кредиты? Вопросов масса, а ответов ноль. Как выяснится позднее, началось все с проблем в отношениях между несколькими расами. Представители одной из них решили отойти от конфликтов и отправились колонизировать неисследованные уголки космоса. Но, как обычно, что-то пошло не так. Что именно – предстоит узнать по ходу событий. Сюжет только вначале преподносится классическим для таких случаев способом: обрывки информации мы найдем в чужих компьютерах, а также дневниках других персонажей. Как будут развиваться события в дальнейшем, разработчики не упоминают,

но не исключено появление NPC или перемещение по различным планетам – все же за 15-20 обещанных часов игры многое может случиться. Обещано огромное количество головоломок, частично необязательных, а частично предполагающих несколько вариантов решения. Например, дверь можно не открывать, а просто разнести каким-нибудь тяжелым предметом, другие способы – взломать кодовый замок или же плеснуть в него кислоты (не пробуйте такое дома!).

ЧЕГО БОИМСЯ? Пока что опасения даже не связаны с игровым процессом – мы боимся очередного переноса даты релиза или досрочного завершения работы над проектом.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Ощутить давящую атмосферу и увидеть неожиданную развязку (простые истории про секретные разработки уже немного утомили).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

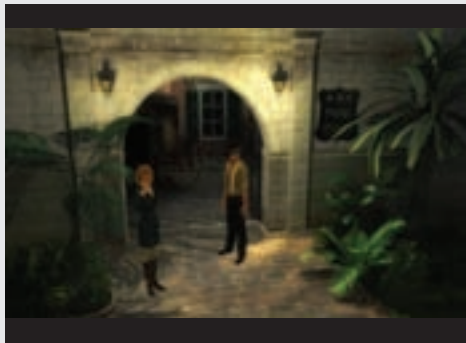
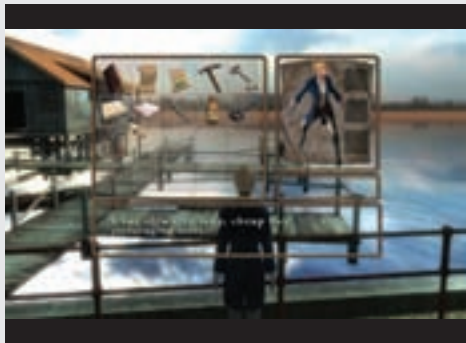


НАШЕ РАССЛЕДОВАНИЕ На самом деле Федеральное бюро расследований открылось в США только в 1908 году. Именовалось оно тогда просто БО (Бюро расследований), и теперешнее название получило лишь в 1935 году. Первые женщины-агенты – Джесси Дакштейн и Аляска Давидсон – служили в Бюро с 1923 года, а массово принимать дам в эту организацию стали лишь в 1972. Сопоставив эти даты со временем действия игры, невольно начинаешь задумываться, насколько обоснованы заявления авторов о «передаче духа эпохи». Может, хоть попугают качественно?

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Infionion
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2 квартал 2009 года
Онлайн:
www.infionion.biz
Страна происхождения:
Словакия



Вверху: У настоящего спецагента всегда должны быть с собой записная книжка, мыло, носовой платок, рыбий жир, пинцет, клещи и весло, а лучше два. Нужно быть готовым ко всему!

Внизу: Думаем, девяносто процентов диалогов будут начинаться с вопроса «Что такая девушка, как вы, делает на государственной службе?»

Louisiana: Mystery Cases

ЧТО ЗНАЕМ? 1902 год. Новый Орлеан (США), прежде спокойный город всколыхнула серия бессмысленных убийств. Раньше подобные преступления здесь случались редко – не чаще, чем в любом тихом захолустье страны или даже планеты, но последнее время все изменилось. Мало того, раз от раза способы умерщвления людей становятся все более изощренными и жестокими. Кто же в конце концов охотится на мирных обывателей: представители Ку-клукс-клана, таинственные жрецы вуду или просто маньяк? Это и предстоит узнать нам – очаровательной сотруднице ФБР. Одной из интересных особенностей Louisiana: Mystery Cases обещает стать система диалогов. У игроков не будет возможности стоять перед собеседником сколько угодно долго и обдумывать, какой бы вариант ответа выбрать: персонаж может попросту развернуться и уйти,

если начнете «играть в молчанку», или хлопнуть дверью перед вашим носом, если оскорбите его чувства, – извольте не только поддерживать беседу, но и направлять ее в нужное русло. Так ли хороша окажется динамическая говорильня и не станет ли она единственным достоинством «Луизианы» – мы узнаем очень скоро.

ЧЕГО БОИМСЯ? Переусложненной системы диалогов, которая может стать сущим мучением для игроков, неудобного управления, слишком простого сюжета.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Если не на новое слово в жанре, то хотя бы просто на добротный квест с неожиданными поворотами сюжета и колоритными персонажами. В этом случае версии для PSP и XBLA, обещанные в туманном будущем, оказались бы весьма кстати!



**С АПРЕЛЬСКОГО НОМЕРА
В НОВОМ ДИЗАЙНЕ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ – КОРЕЙСКОЕ! Barunson Interactive – молодая (год основания – 2003) студия, специализирующаяся на онлайн-проектах. Раньше она была известна как Alea Interactive и под этим названием выпустила казуальный MMO-шутер S.O.S. Online (аббревиатура означала Save Our School), а также спрайтовую MMORPG Dragon Raja по мотивам популярного корейского фэнтезийного романа. В 2006 году компания стала частью развлекательного холдинга Barunson и поменяла название, тогда же началась разработка «Драгоники».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, MMO, fantasy
Зарубежный издатель:
Gala Networks Europe
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Barunson Interactive
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
II квартал 2009 года
Онлайн:
en.dragonica.gpotato.eu
Страна происхождения:
Южная Корея

Вверху: Dragonica еще не успела выйти в свет, но в Barunson Interactive уже обмолвились о продолжении!

Внизу: История повествует о мире Dragotaka, где спокойно сосуществовали до определенного момента драконы и люди – пока Dark Lord Elga не решила взять бразды правления в свои руки и не развязала войну.



Dragonica

ЧТО ЗНАЕМ? В первую очередь Dragonica примечательна жанровой принадлежностью. Судите сами: full 3D side-scrolling MMORPG (как говорят сами разработчики) – такое встретишь не часто. При этом больше всего игра напоминает Tales of Phantasia или любую другую вещь из сериала Tales. Правда, с учетом того, что нам в любой момент можно будет перемещаться вглубь игровых локаций, а не придется ограничиваться пробежками вправо и влево. Присутствуют и экшн-элементы, например, комбо, помогающие быстрее набираться опыта. Кроме того, разработчики обещают возможность заводить питомцев (на привале радость, в бою подспорье), приобретать недвижимость (и обставлять купленные дома, как в какой-нибудь Animal Crossing) и даже женить своего персонажа (должны ли супруги быть разного пола, не уточняется). Еще одна «продающая особенность» –

юмор, чего только стоит заявленная на сайте возможность «при определенных условиях превратить вора в шута». Хотя, конечно, что корейцу смешно, то русскому после многократных переводов заставит только почесать в затылке. А вот выражения PvP и free-to-play все геймеры мира понимают одинаково. Это значит – можно будет забесплатно подраться с другими игроками. Чего еще ждать от онлайн-проекта?

ЧЕГО БОИМСЯ? Как ни странно, недостатка сложности. А еще после победы над главным боссом обнаружить, что в игре больше нет ничего интересного.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На необычную и увлекательную MMORPG, которая сможет предложить нечто большее, нежели просто безостановочную и беспорядочную рубку противников.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



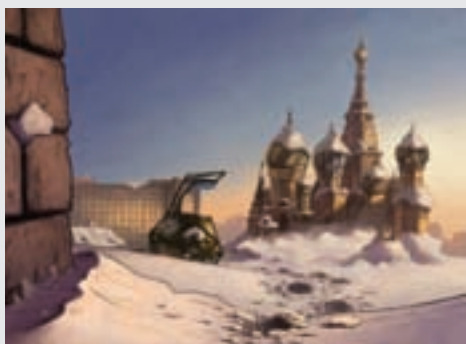
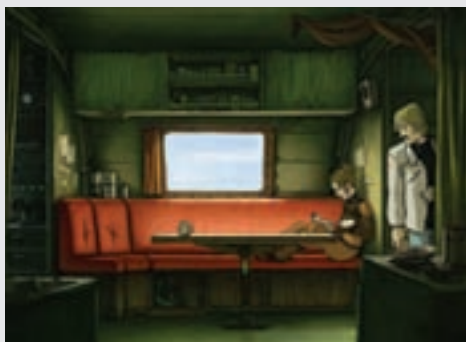
ДЕТИ ДЕДАЛА СТРЕМЯТСЯ ВВЫСЬ Небольшая студия Daedalic Entertainment – новая надежда квестолобов? Вполне вероятно, ведь она уже заявила о себе, выпустив психиатрическую авантюру про девочку Эду и ее воображаемого друга кролика Харви. История парочки собрала немало наград на родине в Германии, да и в нашем журнале удостоилась высокой оценки. В 2009 году мы ждем от них еще и The Whispered World, сказку о грустном клоуне.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Nintendo DS, Wii
Жанр:
adventure, third-person, sci-fi
Зарубежный издатель:
Daedalic
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Daedalic
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.earth-game.com
Страна происхождения:
Германия

Вверху: «Если бы Broken Sword сделали сегодня, то она выглядела бы именно так», – считают сами разработчики. Надо полагать, имеются в виду первые две части именитого сериала, если про трехмерную технологию в целом они говорят буквально следующее: «3D – это не для квестов: персонажи в этой технике получаются безжизненными, а backgrounds стерильными».



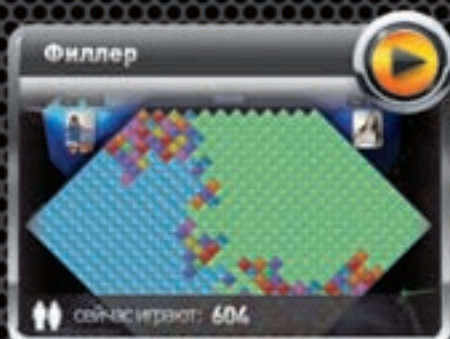
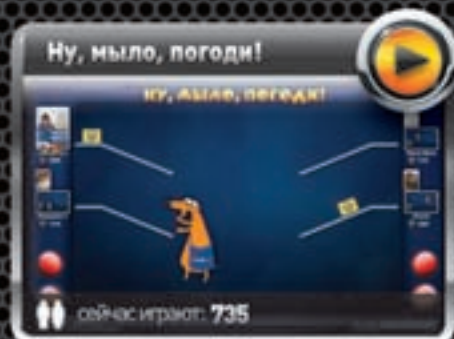
A New Beginning

ЧТО ЗНАЕМ? Project Climate Change, изначально задуманная разработчиками как «научная фантастика с элементами драмы», медленно, но верно начинает обрастать подробностями, свидетельствующими о некоторых коррективах в их планах. Теперь игра называется A New Beginning, жанр – интерактивный экологический триллер. Итак, в 2500 году человечество окончательно испортило климат Земли. Шанс на восстановление только один – вернуться в прошлое и попытаться все изменить, поскольку еще в начале XXI века один из ученых понял, как решить энергетические проблемы без ущерба для экологии. Но толстосумы этому открытию не обрадовались, поскольку новая технология помешала бы их обогащению. К чему это привело – ясно. Другие подробности этой трагической истории, равно как и биографии трех десятков NPC, не раскрываются. Подконтрольных персонажей, кстати, будет

двое: юная путешественница во времени (time pilot) Фэй и ее более опытный коллега Сальвадор. Сами разработчики уточняют, что экшн-вставок, как, впрочем, и заданий на время, не предвидится – по их словам, все равно такие вещи мало кто любит (довольно здравая мысль!). Что касается локаций, то их обещано более сотни, и разбросаны они будут по всему земному шару (и, ясное дело, по разным эпохам).

ЧЕГО БОИМСЯ? Что релиз в очередной раз отложат, ведь изначально A New Beginning должна была появиться еще в 2008-м. Отсутствия интересных особенностей (или наличия неинтересных) в версиях для Wii и Nintendo DS.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что нас ждет одно из лучших приключений этого года – с неожиданными поворотами сюжета, яркими персонажами и несколькими вариантами развития событий.



Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!*

Начни игру с одного клика!

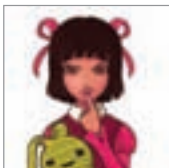
Играй с людьми!

* по данным TNS Gallup

games.mail.ru

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

Томонобу Итагаки ушел из Тестмо, а вместе с ним, кажется, и надежда увидеть когда-нибудь Dead or Alive 5 или Ninja Gaiden 3. Осиротевшая Team Ninja новых проектов пока не анонсировала, если не считать Ninja Gaiden Sigma 2 для PS3, ремейк второго «Гайдена». Представляющий Team Ninja Ёске Хаясе не спешит успокоить фэнов: напротив, намекает, что команде не терпится выпустить что-нибудь оригинальное. Дескать, Team Ninja хороша сама по себе, и настала пора это доказать. «Мы намерены снова заявить о себе, и не только при помощи Sigma 2. Надеюсь, вскоре мы представим публике проекты, над которыми уже какое-то время трудимся», — сообщает Хаясе. Не удивлюсь, если безымянные игры внезапно окажутся экшнами от третьего лица. В появление оригинального файтинга верится меньше, хотя, с другой стороны, Dead or Alive — слишком уж прибыльная марка для Тестмо, чтобы забывать о ней: не исключено, что нас ждет перезапуск сериала.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Хиронобу Сакагути

Создатель Final Fantasy

Вкладывает всю душу в некий неназванный проект (как мы подозреваем, RPG).



Нолан Бушнелл

Основатель Atari

Обличает «бездушные онлайн-новые игры» и превозносит живое общение.



Эйдзи Аонума

Продюсер и геймдизайнер

Корпит над «идеальной Zelda», которая превзойдет The Ocarina of Time.



Хидео Кодзима

Создатель сериала Metal Gear

Раздаёт интервью на Game Developers Conference в Сан-Франциско.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Падчерицы Лары Крофт

42

Авторская колонка

Константин Говорун

Сергей Цилюрик

48

50

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	Empire: Total War	Sega
2	Killzone 2	Sony
3	Wii Fit	Nintendo
4	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
5	Halo Wars	Microsoft
6	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
7	Street Fighter IV	Capcom
8	FIFA 09	Electronic Arts
9	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
10	Ben 10: Alien Force	D3

Хит-парад Японии

1	Yakuza 3	Sega	PSP
2	Dynasty Warriors Multi Raid	Koei	PSP
3	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
4	One Piece Unlimited Cruise: Episode 2	Namco	Wii
5	Game Center CX: Arino no Chousenjou 2	Namco Bandai	DS
6	Idolmaster SP	Namco Bandai	PSP
7	Shounen Sunday x Shounen Magazine Nettou!	Konami	DS
8	Star Ocean 4: The Last Hope	Square Enix	X360
9	Wii Fit	Nintendo	Wii
10	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP

Новые темы



Падчерицы Лары Крофт

Самые странные родственники самого сексуального археолога.

[Читайте на странице 42](#)



Авторская колонка Константина Говоруна

Главный редактор «Страны Игр» размышляет о Resident Evil 5 и делает довольно неожиданные выводы.

[Читайте на странице 48](#)



Авторская колонка Сергея Цилюрника

Мнение Сергея Цилюрника о современных party-играх и консоли Wii.

[Читайте на странице 50](#)

События прошлых лет

Год назад

DICE объявила о разработке нового боевика с открытым миром. Обещан паркур, рукопашные схватки и перестрелки. Имя новой игры – Mirror's Edge



Пять лет назад

Главный финансист LucasArts Майк Нельсон объявил, что серия Sam & Max закрыта. По его словам, причина в том, что «люди не хотят играть в квесты».



Восемь лет назад

Sony Computer Entertainment совместно с Toshiba и IBM анонсировали начало работы над проектом абсолютно нового медиа-процессора Cell.



Падчерицы Лары Крофт



Удивительно, но факт – за те 12 лет, что прошли с выхода первой Tomb Raider, на свет так и не появилось достойного проекта в том же жанре с девушкой в главной роли. С ходу вспоминается разве что Drakan: Order of the Flame, но там героине приходилось делить свет софитов с огромным драконом, да и цепляться за карнизы она не могла – а ведь это существенная часть образа Лары Крофт! Metroid Prime предлагала сходный баланс боев и головоломок, но увы, вместо соблазнительно изгибающегося тела красавицы Самус нашему взгляду предстал в лучшем случае... шарик – Nintendo, в отличие от Eidos, делала ставку на скрытую сексуальность.

Каким-то чудом Tomb Raider сумела занять довольно широкую нишу в жанре так, что любой, кто пытался сотворить игру про физкультурно одаренную красавицу, в ужасе убежал от чертежной доски с воплями: «Опять! Опять Лара выходит!»

Трое молодых разработчиков, о которых мы вам расскажем, знали, на что идут. Да, у каждого из них получилась узнаваемая Лара, но в то же время такая, какую в Eidos никогда бы не сделали.



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Retro Raider (2008)

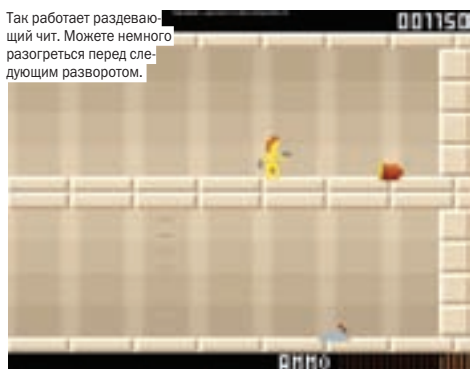
Сайт: jayenkai.socoder.net/?p=56

Игры сериала Tomb Raider неоднократно выходили на портативных устройствах, превращались в двухмерные платформеры, но от такого торжества минимализма, что предложил нам британец Джеймс «Jayenkai» Гэмбл, хочется плакать. Не подумайте – исключительно счастливыми слезами. Лара здесь приведена к наименьшему знаменателю – рост 11 пикселей, размер бюста – о ужас! – нулевой. Кажется, даже герой Pitfall (a Retro Raider, безусловно, пародирует и эту классику) более корпулентного сложения. Зато у него не было пары смертоносных пистолетов однопиксельного калибра! Вся мишура, вроде сюжета, реалистично прилипающей и смывающейся грязи, рискованных ракурсов непослушной камеры – все полетело в корзину. Осталось главное – прыжки через пропасти, стрельба по зверюшкам, лабиринты, сокровища. И еще пара мелких, но приятных бонусов, которые были бы нелишними и в большой Tomb Raider – редактор уровней и возможность записать прохождение, чтобы потом гоняться за призрачной Ларой. Риплеи, правда, глючат, а вот в редакторе обнаруживаются интересные незадокументированные возможности. Все желающие построить для Лары гробницу могут попробовать свои силы – это просто и забавно.



Гоняемся за двойником, будто в Underworld. Вспоминать, как ты проходил уровень, неожиданно увлекательно.

Так работает раздваивающий чит. Можете немного разогреться перед следующим разворотом.



Перестрелки приобретают математичность – важно не целиться, а считать пули. Собачкам и летучим мышкам хватает трех, в медведя надо всадить с десяток.

СЕКРЕТ!

Наберите NEKID, чтобы раздеть Лару или одеть ее обратно.

Наберите TEENY, чтобы перейти в оригинальное разрешение (120x80 пикселей).

Наберите BIGGY, чтобы вернуться к большому разрешению.

Наберите REPLAY, чтобы проиграть запись прохождения.

Нажмите F1 в режиме редактирования уровня, чтобы сохранить его. Уровни попадают в папку retroraider levels в виде текстовых файлов. Чтобы не затереть отредактированный уровень, переименуйте его.

Джеймс Гэмбл (Jayenkai)

? Сколько вам лет, чем занимаетесь по жизни?

Мне 29 лет, я работаю в магазине. Пусть я и не программист по основной профессии, но игр сделал немало.

? Как родилась идея Retro Raider? Создали бы вы такую игру, если бы Лары Крофт не существовало?

На сайте Socoder.net еженедельно проводятся тематические конкурсы. Однажды предложили «сделать современную игру в ретро-стиле». Я подумал, что Pitfall и Tomb Raider отлично подходят друг к другу, так все и вышло. Не будь Лары, сделал бы какую-нибудь другую игру, только вот не знаю какую.

? Каковы ваши дальнейшие планы как разработчика?

Сейчас я делаю по игре в неделю, этому посвящен сайт с креативнейшим названием AGameAWeek.com. Скучать не приходится, да и воображению есть где разгуляться!

В душе Джей-Эн-Кей остается все тем же малолетним фанатом «Спектрума», что и два десятка лет назад.



ВСЯ МИШУРА, ВРОДЕ СЮЖЕТА, РЕАЛИСТИЧНО ПРИЛИПАЮЩЕЙ ГРЯЗИ, РИСКОВАННЫХ РАКУРСОВ НЕПОСЛУШНОЙ КАМЕРЫ – ВСЕ ПОЛЕТЕЛО В КОРЗИНУ.

Dangerous Vaults (2003)

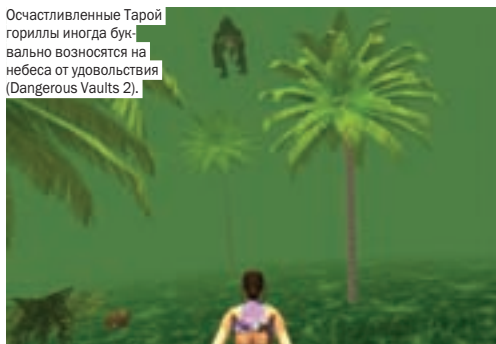
Сайт: www.nearfatal.net (категорически не рекомендуется людям со слабой психикой, а также детям до 18 лет. Читайте предупреждение на сайте!)

В сущности, что такое Tomb Raider, как не симулятор подглядывания за красивой девушкой? Десятки раздевающих патчей не могут ошибаться. Однако Йозеф «официально не из Германии» Мюллер пошел дальше, воплотив в жизнь мечты всех ларофилов, заставляющих своих подружек облачаться в шортики и заплетать косу. Итак, представляем Тару Софт, как две капли воды похожую на Лару Крофт после того, как над ней поработал слепой пластический хирург, использовавший пластилин вместо силикона. Как и Лара, она отправляется в джунгли на поиски таинственного артефакта; как и у Лары, у нее на пути встают дикие звери и недовольные туземцы. А вот дальше небольшой нюанс: практически все враги – и гориллы, и аборигены, и люди-ящерицы, и даже змеи – стремятся надругаться над героиней. Мотивация игрока довольно быстро дает сбой – ведь если он играет хорошо, то есть успешно отбивается от посягательств, эротических сцен ему продемонстрируют минимум; если же он играет плохо, Тара получит свою порцию счастья от обезьянок, но куда так и не продвинется. Впрочем, сделана Dangerous Vaults настолько криво, что некоторые миссии нельзя пройти в принципе (автор об этом знает и припас чит-коды). Обучающий уровень словно взят из другой игры – вместо WSAД героиня управляется стрелочками, врагов нет, а упор сделан на сбор ключевых предметов – ведь только пузырек чудесного удобрения поможет таринной подружке получить наслаждение в объятиях любвеобильного

Волнующий момент активации рубильника.



Осчастливленные Тарой гориллы иногда буквально возносятся на небеса от удовольствия (Dangerous Vaults 2).



кактуса! Проходилка умиляет подсказками вроде «если дверь не открывается, попробуйте в нее проползти». Еще закрытую дверь можно попытаться перепрыгнуть, иногда при этом попадаешь этажом выше. Но главное – если пропустишь «учебу», в пруд на первом уровне джунглей не нальют воды.

Несмотря на то что игра была признана худшей в мире авторитетным в деле каталогизации интернетовского отстоя сайтом Something Awful, Йозеф ведет работу над продолжением, использующим более новую версию движка 3D GameStudio, подерживающую шейдеры и современные спецэффекты. В сиквеле под рабочим названием



Dangerous Vaults 2 появилась несколько более сложная боевая система, есть в нем и режим «театра» для просмотра открытых в процессе прохождения эротических сцен. Тара уже несколько больше похожа на человека, а гориллы – на горилл (обещаны также свиньи, пантеры, тигры, слоны и монстры). Секс тоже стал более убедительным, благодаря «деформации полигональной сетки в реальном времени» и «детализованным, полностью трехмерным лицам, грудям и гениталиям».

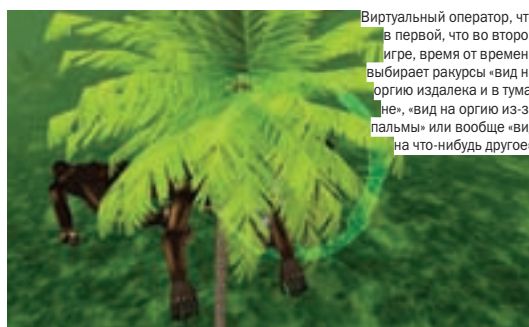
Что ж, Мюллер, по крайней мере, честно признается себе и нам, что его игра – порнография. Отцам настоящей Лары до такого уровня сознательности еще расти и расти.

Внизу слева: Ходит Тара очень медленно, бегаем неуклюже, плавают тоже, ползает похабно, зато прыгает круче Нео. Отсюда, например, она запросто может перескочить вон на тот утес, где ее уже поджидают озабоченные индейцы. Правда, прыгнуть туда, куда надо, и не разбиться при этом – задача нетривиальная.

Внизу справа: «The plant has no sex attack» – подсказывает проходилка. Но справиться с цветочком все равно непросто, особенно учитывая, что у Тары из оружия – только пинок.



Виртуальный оператор, что в первой, что во второй игре, время от времени выбирает ракурсы «вид на оргию издали» и «вид на оргию из-за пальмы» или вообще «вид на что-нибудь другое».



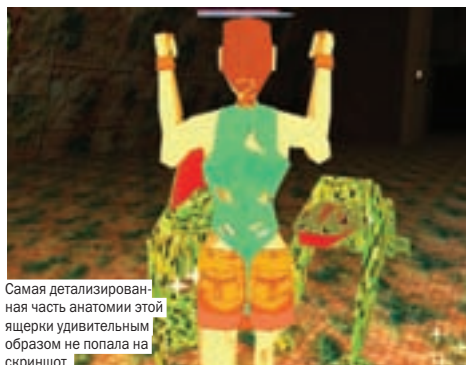
Зрение вас не обманывает – ступни у путешественницы действительно прямоугольные. Зато какой снег! Какой снег! Хм... какой снег в джунглях?



Тот самый кактус.



Йозеф Мюллер (Ex Citer)



Самая детализированная часть анатомии этой ящерики удивительным образом не попала на скриншот.



? Сколько вам лет, кем работаете?
26, дизайнер мультимедиа.

? Почему вы решили создать такую игру, как Dangerous Vaults?

Это была моя первая трехмерная игра, так что решить, какой ее сделать, было непросто. С самого начала стало ясно, что в ней будет взаимодействие между разнополюми персонажами, так как в большинстве эротических игр того времени отсутствовал собственно геймплей, а в «настоящих» играх не было порнухи. Однако сексуальных «дразилок» в них достаточно, а стрельбу ведь можно и заменить, например, на собирание цветочков, или, возможно, половые сношения. Так что выбор у меня был между вот какими вариантами: А) спецназовец оказался запертым в деревне, полной зомби и мутантов, готовых перетрахать друг друга; В) горячая цыпочка ищет таинственный артефакт в джунглях; С) девушка или парень дают пинка инопланетянам и спасают сексуальных девчонок в постапокалиптическом городе в стиле Дюка Ньюкема; D) пошаговая RPG; E) и т.д. Я выбрал вариант В), потому что джунгли – сама по себе жаркая тема, да и алиенов приплести было легко. Возможно, я подсознательно думал о горячем теле Лары Крофт, но это – лишь предположение.

? Что происходит в игре? Почему все живое стремится поиметь Тару?

Вообще-то там есть предыстория, но в те далекие годы я был не очень опытен, так что текстовые блоки не вмещались на экран или вообще оказывались невидимыми. Итак, речь шла о космическом артефакте, который превращал каждого самца в неутомимого охотника за бабами. О происхождении артефакта существует несколько теорий – некоторые считают, что инопланетяне использовали его для продолжения рода, так как из-за развития технологий они утратили способность любить. Другие говорят – это биологическое оружие, созданное, чтобы отвлечь внимание обитателей нашей планеты.

Из-за того, что сюжетные куски из игры выпали, похоже, будто Тара настолько сексуально привлекательна, что никто не может устоять перед ней. Так игра и превратилась в пародию на Tomb Raider. Почему все нападают на Лару? Да вы только посмотрите на ее «аргументы»!

? Как по-вашему, игра была успешной?

Один юмористический вебсайт выдал ей звание «худшей игры в мире». Противников у нее столько же, сколько и фанатов. Полностью согласен, что и геймплей, и графика могли быть гораздо лучше. Но поскольку я делал игру для себя, то считаю, что у меня все получилось. Dangerous Vaults стала доказательством того, что можно добавить в нормальный геймплей порнографические

элементы. Кроме того, я нашел единомышленников, с которыми смог обсудить дальнейшие перспективы развития XXX-жанра.

? Создали бы вы такую игру, если бы Лары Крофт не существовало?

Непростой вопрос, но ответ: да. Водопроводчик, спасающий принцессу в мире злых черепах и грибов, – это, да, редкая идея. Но персонажей в духе Индианы Джонса навалом. Думаю, что многие геймеры, путешествуя по диким местам, мечтали сделать игру о подобных странствиях. Кто не фантазировал, гуляя в горах: «Эх, круто бы было запрыгнуть вон туда, потом забраться еще выше и перепрыгнуть оттуда сюда, чтобы попасть на самый верх». Но потом мы думаем: «Да, так и шею можно сломать... Но вот в игре это было бы здорово!»

К сожалению, возможности компьютеров небесноконечны, поэтому и вольные просторы, и свободу передвижения приходится ограничивать. В итоге получается Tomb Raider. Есть и другие подобные игры, скажем, O.D.T... хм, не очень хороший пример. Tomb Raider – просто самая лучшая. Если бы Tomb Raider не существовала, я бы выбрал пункт А), С) или D) из своего списка.

? Каковы ваши дальнейшие планы как разработчика?

Я сделал Dangerous Vaults для собственного удовольствия, чтобы глубже проникнуть в мир игр. Сомневаюсь, что успех этого проекта удастся развить, ведь он, можно сказать, ходит по грани. Так что я работаю в других направлениях. Мои цели уже довольно давно таковы: 1) способствовать развитию рынка XXX-игр, делая больше игр с XXX-элементами; 2) воскресить старый добрый двумерный геймплей; 3) избегать мэйнстрима.



Adventures of Nyangi (2008)

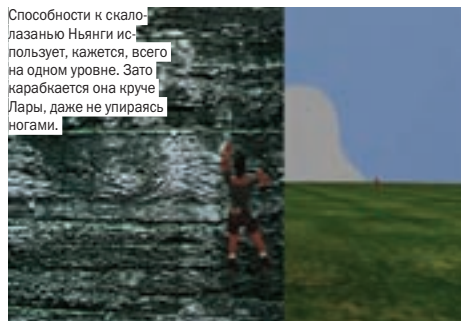
Сайт: www.sinc-studios.com

Наша следующая гостя – из Африки, однако ни акул, ни горилл, ни больших злых крокодилов она на своем пути не встретит. Кениец Уэсли Киринья дистиллировал идею Tomb Raider до такой степени, что в игре не осталось даже гробниц. Каждый из уровней Adventures of Nyangi начинается так: наша героиня Ньянги стоит без оружия в чистом поле с редко понатыканными домиками, деревьями и камнями, а у ее ног лежит письмо, в котором рассказывается, на территорию какого (обычно вымершего) племени она попала и какие артефакты (две штуки) ей предстоит похитить. Заметим, кстати, что больше никакого сюжетного текста, тем паче диалогов мы не встретим, но зато брифинги просто шедеврально. В истории племени кинка, например, говорится, что оно вымерло примерно в 1860-е годы из-за голода, вызванного перенаселением, и виной тому могли быть артефакты, которые и предстоит найти Ньянги – маска Урембо, превращающая того, кто ее носит, в самого красивого человека на свете, и табурет Анаана, способствующий деторождению, если посидеть на нем ночью в полнолуние (интересная параллель с Dangerous Vaults!).

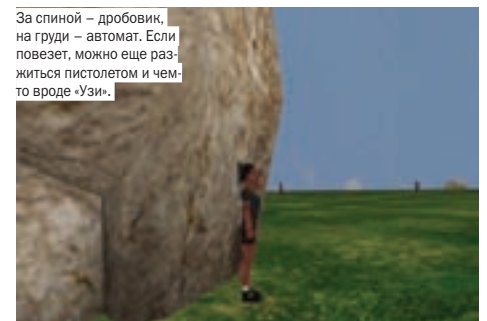
Но использовать эти чудесные предметы нашей героине не придется. Если основное занятие Лары – прыгать, то Ньянги придется много бегать. Режим передвижения по умолчанию – «простой» бег, при нажатии F включается «быстрый» бег, расходующий выносливость (она, в свою очередь, ограничена уровнем здоровья). Однако даже от него проку мало – куда мчаться, неизвестно, а уровни здесь огромные, поначалу кажется, что они вообще хитро зациклены, как в The Endless Forest. Но нет, ограждающая стена есть, приближение к ней карается выпадением игры в Windows. Если решите оббежать карту по периметру вдоль стенок, держитесь – путешествие будет долгим и, скорее всего, не очень насыщенным событиями. Да, вы встретите мирных и немирных жителей, и последние попытаются вас убить. Но увы, до спецназовцев из F.E.A.R. (и даже дуболомов из какой ни возьми серии Tomb Raider) этим аборигенам далеко. И то сказать, нелегко играть в тактические прятки, когда до ближайшего укрытия может быть полкилометра. Так что враги, завидев вас, просто останавливаются и начинают палить. Вы довольно быстро наловчитесь замечать их раньше и предвращать агрессию метким хедшотом (точечные повреждения здесь есть!). Хотя какой-то остроты сражения достигают, когда Ньянги не вооружена – приемы ближнего боя она не знает. Но смекалистые и храбрые быстро додумаются до хитрого способа «пацифистской» нейтрализации стрелков, о котором очень не хочется рассказывать, чтобы не испортить удовольствие тем из вас, кто решит попробовать игру (а впрочем, читайте о нем во врезке «Секрет»).

Однако главное здесь – не бои, а поиски артефактов. Устройство уровней – полная антитеза гробницам мисс Крофт. В Tomb Raider разработчики всегда заранее прокладывают путь, которым вы должны пройти, здесь же существует только начальная точка, пункт А и пункт Б, причем где эти А и Б – неизвестно. Главным вашим «ресурсом» станут ориентиры на местности. «Так, тут большой камень. Пойду от него... на север? У меня даже компаса нет! А, вон деревня на горизонте. Сбегаю туда... Черт, здесь ничего, куда теперь? Вон какие-то руины, что там? Тоже ничего. Хм, снова деревня. Это та или другая?» Вы научитесь радоваться каждому убитому врагу, потому что его ружье станет новой отметкой на местности. Вы будете оставлять лежащую под деревом в центре селения аптечку, чтобы эта деревня отличалась от других. Вы полюбите неуклюжую сетку швов на текстуре, потому что она напоминает хоть какую-то систему координат. Найдя один из двух артефактов, вы будете радоваться как ребенок – и плакать, потому что сейвиться нельзя, а где второе сокровище – Нзамби его знает. А потом запустите уровень Warren, где нет ни камней, ни деревьев, ни деревень – вообще ничего, пустыня – и больше уже никогда не сможете употреблять слово «хардкор», характеризую какую-то другую игру. Геймдизайн Adventures of Nyangi можно назвать примитивным и устаревшим, однако он удивительно эффективен и атмосферен – такая Tomb Raider без гробниц, The Path без леса и назидательности, или своеобразная Far Cry 2 Lite без карты. Печальные потеряшки на африканских просторах.

Способности к скалолазанию Ньянги использует, кажется, всего на одном уровне. Зато карабкается она круче Лары, даже не упираясь ногами.



За спиной – дробовик, на груди – автомат. Если повезет, можно еще разжиться пистолетом и чем-то вроде «Узи».



Собирать оружие и патроны лучше всего, ползая на карачках.

Уровни в игре не совсем плоские. Иногда заметишь, что горизонт клонится влево или вправо.

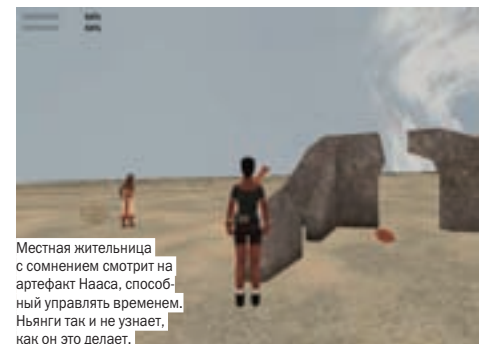


СЕКРЕТ!

Итак, чтобы обезвредить вооруженного врага пацифистским методом, подползите к нему вплотную. Ключевой момент – оружие стрелка должно пройти сквозь Ньянги. Если у него есть автомат, то он выстрелит себе в ногу и прекратит огонь. Обладатель пистолета может даже самоубиться, оставив вам в наследство пушку и патроны.



Местная жительница с сомнением смотрит на артефакт Нааса, способный управлять временем. Ньянги так и не узнает, как он это делает.



Уэсли Киринья

? Сколько вам лет, где вы работаете?

Мне 25. В настоящий момент я старший разработчик программного обеспечения в компании, занимающейся решениями в области биометрической идентификации личности с использованием технологий шифрования.

? Есть ли в Африке другие разработчики? Какие игры они делают?

Насколько мне известно, крупных игровых компаний в Африке нет. Мой друг из Ганы сделал простую 3D-игру по истории, которую придумал еще в школе, с мотивами из греческой мифологии. Еще я слышал, что есть разработчики в Южной Африке, небольшие команды. Кажется, они собирались в прошлом году выпустить какую-то гонку. Только они используют готовые движки, например, Truevision, а я сам все программирую, потому что хочу четко понимать, что происходит внутри игры.

? Как случилось, что вы решили сделать игру? Как вы выбрали, какую именно?

Я думаю, что электронные игры – одна из самых интересных вещей, изобретенных в прошлом веке. В отличие от других развлечений, они предполагают активное участие «зрителя». Создание игр – дело непростое, но увлекательное. Каждый новый проект – новый вызов. Я люблю трудности, поэтому люблю делать игры. Кроме того, мне нравится и творчество, а разработка требует креативного подхода. Я выбрал темой Африку, потому что в ней я лучше всего разбираюсь.

Кроме того, я верю, что игры могут улучшить нашу жизнь, так что стараюсь, чтобы они учили чему-нибудь позитивному, а не просто убивать все, что движется. В «Приключениях Ньянги» я, пожалуй, не совсем достиг этой цели, но постараюсь наверстать в новых проектах. Для первого раза, думаю, вышло неплохо.

? С какими трудностями вы столкнулись при разработке?

Других разработчиков здесь нет, так что мне пришлось осваивать весь процесс самому: программирование, анимацию, моделирование, 2D-графику и т.д. Однако мне удалось отдать трехмерное моделирование на аутсорс одному хорошему художнику из Чехии, но остальное – скелетную анимацию и прочее – я делал сам.

Бюджет у меня был небольшой, всего \$5000. Мне пришлось заказывать руководства из США, а они сами по себе недешевы, так еще и доставка каждой книги стоит половину ее цены.

? Что означает имя Ньянги?

Ньянги – уменьшительное от Аньянго. Это имя дают в одном из кенийских племен девочкам, которые рождаются утром. Сакрального смысла в нем нет, просто я подумал, что это хорошее название для игры.

? Что происходит в Adventures of Nyangi? Почему некоторые люди стреляют в Ньянги?

Текущая версия, увы, не в полной мере отражает первоначальную идею, это скорее

некий прототип. Было задумано, что Ньянги будет исследовательницей, собирающей волшебные артефакты разных африканских племен. На каждом уровне есть два артефакта. Местные жители недовольны, что она вторглась на их территорию, поэтому они стреляют в нее. Если Ньянги начнет убивать женщин и детей, появятся новые стрелки. Она может собирать оружие и патроны, их оставляют убитые враги. В общем, исследователь она.

? Как по-вашему, игра была успешной?

Да. Я создал прототип, чтобы найти партнера, который бы помог мне организовать команду. Мне это удалось, более того, открылись и другие интересные возможности. Можно сказать, игра вывела меня в люди.

? Создали бы вы такую игру, если бы Лары Крофт не существовало?

Да, Лара Крофт оказала на меня влияние, когда я делал эту игру. Но у меня есть другие хорошие идеи, и я надеюсь воплотить их в будущем. Если бы у меня была команда, я бы сделал игру получше – более разнообразные пейзажи, другой арсенал, а не обычное огнестрельное оружие, персонажей поинтереснее.

? Каковы ваши дальнейшие планы как разработчика?

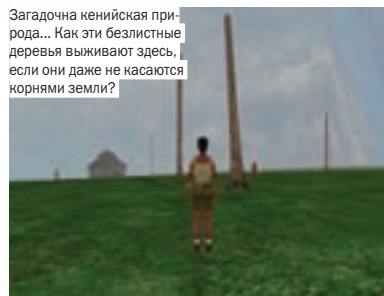
В этом году буду работать в команде над играми для мобильных устройств. Возможно, сделаю Adventures of Nyangi для iPhone. Было бы здорово! **СИ**

Снизу: Уэсли Киринья и его Ньянги.

ИМЯ НЬАНГИ ДАЮТ В ОДНОМ ИЗ КЕНИЙСКИХ ПЛЕМЕН ДЕВОЧКАМ, КОТОРЫЕ РОЖДАЮТСЯ УТРОМ.



В пустыне, как видите, пусто, только местные жители расхаживают туда-сюда.



Загадочна кенийская природа... Как эти безлистные деревья выживают здесь, если они даже не касаются корнями земли?





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Девочка-рабыня с Черного континента

Ощущения от прохождения Resident Evil 5 смешанные. Кажется, будто мне в миску мяса мало положили, и я этим сильно недоволен. Почему?

На первый взгляд все, вроде бы, здесь правильно. Играть очень интересно, картинка – красивая, управление – удобное. Иначе бы я не стал до конца проходить. Но при этом на персонажей игры (кроме Шевы, о ней – ниже) и сюжет мне было глубоко наплевать. Ролики хорошо срежиссированы, но никаких эмоций не вызывают. Логика в действиях персонажей – ни на грош. Какого-то особого стиля и шика – тоже нет. Ходят, дерутся, говорят что-то.

Повторюсь, что игровая механика мне нравится. Каждая деталь продумана, очень удобно, интересно, проходить можно по-разному, находя свой собственный уникальный стиль. Но эмоционального вовлечения в игру, о котором мы писали в нашей статье о PS2, нет. Действуешь утилитарно – собираешь предметы, экономимшь патроны, метко стреляешь. Примерно так, как в начале девяностых.

Что действительно понравилось – искусственный интеллект Шевы, ее поведение, жесты, действия. Такое ощущение, что в игре симулирована вся женская логика as is. И Шева – эдакая just over eighteen girl, которая смотрит вам в глаза и слушается беспрекословно, – лучшее, что здесь есть. Она защищает вас, лечит, показывает, что нужно делать (если вы не можете догадаться сами), спасает вас гораздо чаще, чем вы ее. Такие банальные игровые ситуации (более конкретные примеры – еще ниже) будоражат до мурашек на коже. Ну и еще цвет кожи необычный – негритянок в наших краях не так много, красивых – тем

паче. Играть с человеком я в принципе не хочу, потому что это разрушит всю атмосферу. Смотреть на Шеву и знать, что ей управляет какой-нибудь Джон из Далласа, – какое-то совсем уж зверское извращение. При этом я охотно допускаю, что совместное прохождение генерирует какие-то тоже свои эмоции – чувствовать плечо друга, все такое.

И еще – что RE5 окажется эдаким предвестником какого-то нового тренда в игростроении, новой формулы успеха. Например, игр, где эмоции геймера не просчитываются заранее и не задаются жестко чередой роликов, а появляются сами собой. Ведь мир, создаваемый разработчиками, настолько сложен, что уже не совсем ясно, что и как в нем может произойти – откуда придет зомби, что он будет делать и почему. Плюс воображение, которое еще во времена «Денди» помогало превратить в голове двадцать пикселей в прекрасную принцессу (кстати, я подозреваю, что сюда же можно записать LittleBigPlanet).

Во время прохождения у меня совершенно поехала крыша, когда я нажал рычаг в одном конце уровня и отправил Шеву ко второму. Пока я его держал, мне вдруг почудилось, что ко мне подкрался зомби и замахнулся дубиной. Я спешно отпустил рычаг, огляделся: никого. Снова взялся за него, дождался Шеву, отпустил – и тут они и полезли. И я так и не понял – то ли мне действительно показалось, то ли зомби терпеливо ждал (что невозможно), пока я не доделаю свою работу, то ли разработчики намеренно наложили на экран полупрозрачное изображение монстра.

В этом вся прелесть – в наше время реально не знаешь, что в игре может быть, а чего – нет.

Но знаете, что было для меня самое страшное?

Иду я по негритянскому городу. К одному из строений приделана лестница. Тупо, чтобы я мог забраться наверх, найти ящик, разбить и получить сто рублей золотом. Элемент исследования уровня. Так же, как двери, для которых нужно искать ключи. Таких лестниц в моей жизни было сто тысяч с хвостиком.

Так вот, забрался я наверх, все обчистил, спустился. Шева тоже забралась, потом прыгнула, а вслед за ней на землю почему-то упала и лестница. А Шева повертела головой, посмотрела на меня (в глазах читалось: «Сорри, какая же я неловкая»), подбежала к лестнице, подняла ее и поставила на место. Честное слово, я сначала подумал, что у меня поехала крыша. Это как если бы в гонках в Need for Speed одна из машин вдруг остановилась, из нее выбежал водитель – справиться малую нужду в придорожном лесочке.

Понятное дело, что никакой загадки здесь нет – еще в Resident Evil 4 можно было ронять лестницы, чтобы зомби до вас не добрались. Этот элемент игровой механики переключал и в сиквел, и Шева умеет им пользоваться. Но такие мысли приходят в голову далеко не сразу. Первое впечатление: «Она живая! Она настоящая!». И это дорогого стоит.

При этом все равно мяса недоложили: все вышесказанное не отменяет того, что на сюжет и персонажей наплевать. А в Devil May Cry 4 и Gears of War 2 – нет.

А вам?



читай в номере:

- Новости фотомира и обзор новинок фототехники.
- Собираем фотокомплект для репортажной съемки
- Узнаем фирменные функции новых камер компании Samsung.
- Репортаж из горячей точки. Камера вместо автомата.
- 6 московских адресов, где есть что снимать.
- Фотопутешествие. 12 дней на планете Индия
- Пошаговая инструкция репортажной съемки.
- Тесты фотокамер
- Каталог фотокамер с сегодняшними ценами



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Реквием игровечеринкам

Во времена GameCube компании из четырех человек всегда было чем себя занять за экраном – но едва сменилось поколение консолей, как все хорошие поводы собраться пропали. Wii – приставка для вечеринки, говорите?

На воспоминания меня натолкнул недавний комментарий в [gameland](#) (см. «Блогосферу» в СИ №277) о том, что, дескать, PS2 была лучшей party-консолью прошлого поколения. Потому что DDR, SingStar и EyeToy.

На деле же – нет, все не так. DDR, которой я посвятил не один год жизни, – игра не для дома, а для аркадных автоматов. Да и та – в лучшем случае на двоих, и по большей части в ней занимаешься установлением личных рекордов, нежели чем-то еще. Singstar интересен лишь для поющих, к числу которых относят себя немногие. Да и наблюдать за тем, как товарищи ломаными голосами напевают попсовенькие песенки – удовольствие крайне сомнительное. За играми для EyeToy я следил с особым интересом – но и камера вышла «пшиком»: ввиду технических ограничений играть более чем одному человеку одновременно было невозможно. А PS2-игр без дополнительной периферии, подходящих для многочисленных посиделок, и не было – сказалось наличие у консоли лишь двух портов для контроллеров и нераспространенность multitar. И в итоге лучшей платформой для party-игр стал GameCube.

Когда-то давным-давно Артем Шорохов познакомил меня с Mario Party. С тех пор посиделки за игрой в компании трех друзей стали традиционными. «Марио-вечеринки» с четвертой по седьмую были заиграны чуть ли не до дыр – особенно шестая, привнесшая в игровую механику больше разнообразия. На «кубе» была и увлекательная WarioWare: Mega Party Game\$, и более-менее неплохая линейка спортивных игр про Марио и его

друзей. Поначалу и Wii подавала надежды – вчетвером было весело махать пультами в теннис из Wii Sports, а WarioWare: Smooth Moves была весела даже при пошаговой игре с передачей пульта.

Поворотной точкой стала восьмая Mario Party. Для нас она была едва ли не самой ожидаемой игрой года. После чудес с пультом из Smooth Moves мы ждали от «восьмерки» как минимум того же – а получили то, что получили. Смотреть без боли на то, как худшая часть Mario Party бьет все рекорды продаж, было невозможно.

И, несмотря на этот успех, девятая часть (которая, в принципе, могла бы и исправить все недостатки восьмой) до сих пор даже не анонсирована – хотя раньше исправно выходило по одной Mario Party в год, в худшем случае – в полтора. А что еще есть на Wii? В «Кролегах» от силы полторы хорошие мини-игры на одновременное участие четырех, и в недавней TV Party ситуация ничуть не изменилась. MySims Party – тихий ужас. Tamagotchi: Party On! наконец вторично и зубодробительно уныла. И все!

Представьте себе, какая незадача: у меня есть Wii, купленная еще на запуске с четырьмя пультами в комплекте. И кроме как на самом запуске – в теннисе из Wii Sports – эти четыре пульта ни разу толком и не пригодились. Мертвый груз. Программа на посиделки вчетвером за телевизором теперь включает в себя Super Smash Bros. Brawl на GC-контроллерах и только. Только это уже не вечеринки – мы тут чемпионов готовим.

Между тем, рецепт хорошей party-игры довольно прост. Она должна быть легка в освоении

(вызывая постоянное нытье о «казуальщине» – как же без этого?), вариативна (иначе второй вечеринки не будет) и, самое главное, в ней обязан быть выдержан баланс между умением и случайностью. Потому что если все будет решать мастерство игрока, вечеринка не удастся – победитель будет predetermined заранее. С другой стороны, отдавать слишком много на волю случая тоже не дело – тогда мотивации участвовать не будет уже совсем ни у кого.

Обычно «патигеймы» состоят из множества мини-игр – таким образом достигается и разнообразие, и доступность. И большая часть разработчиков запаривается уже на этом – они не могут сделать увлекательные мини-игры. У них выходят то слишком медленные, то слишком затянутые, то слишком примитивные – какие угодно, но только не интересные и увлекательные. Вторая проблема – в том, чтобы облачить имеющийся набор непродолжительных забав в нечто целостное. Потому что сами по себе мини-игры не дают достаточной мотивации для их прохождения. «Ты победил меня в этой, давай попробуем следующую» перестает работать очень быстро. Серилал Mario Party привязал к коротким состязаниям виртуальную «настолку» – и лучше этого пока что никто ничего не придумал.

Так в чем же дело? Почему на жанр еще не обратил внимания ни один достаточно талантливый разработчик? Почему Hudson вместо настоящей Mario Party для Wii продала нам от мертвого осла уши да скрылась с глаз подальше? Почему, наконец, столько людей искренне верят, что на Wii действительно есть много хороших party-игр?



ПРИ ПОКУПКЕ СБОРНИКА

Nintendo Wii • Wall-E • Harvest Moon: Magical Melody

В ПОДАРОК 2 ИГРЫ:



- Asterix at the Olympic Games
- Disney Princess: Enchanted Journey

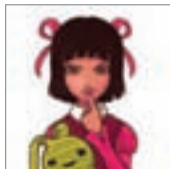
Wii™ **Nintendo®**

**Условия проведения акции и адреса магазинов
Вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru**

*количество товара, участвующего в акции, ограничено

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Буквально на днях тихо и незаметно вышла японская Class of Heroes для PSP. Игроку предлагается снарядить отряд из само-созданных либо же заранее сгенерированных персонажей-школьников и затем предаваться хождениям по бесконечным подземельям. Никаких других увеселений, кроме лабиринтов, не предусматривается. Сходным образом обстояли дела в Etrian Odyssey и бесконечных выпусках Shiren: в Стране восходящего солнца не переводятся фанаты того подвида RPG, который на Западе ласково называют «dungeon crawler». Пока лично не попробуешь поводить героя или отряд героев по очередным заброшенным руинам, сложно понять, в чем притягательность подобных игр. Более того, даже когда проносишься по подземелью, лихорадочно подбирая лечилки и бесхозное оружие, все равно никак не уразумеешь – отчего же так нелегко прерваться-то? Воистину, магия.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

«Страна Игр» рекомендует

Empire: Total War (PC)	9.5
strategy.historical	
Resident Evil 5 (Xbox 360, PS3)	9.5
shooter.third-person.modern	
Warhammer: Dawn of War II (PC)	9.0
strategy.real-time.sci-fi	
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
first-person.modern	
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii)	8.5
sports.alternative.snowboarding	
Drakensang: The Dark Eye (PC)	8.0
role-playing.PC-style	
Вин Дизель Wheelman (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay/racing.arcade	
Puzzle Quest: Galactrix (DS, PC, PS3, Xbox 360)	8.0
role-playing.puzzle.sci-fi	
Ninja Blade (Xbox 360)	8.0
action.slasher	

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.

Рецензии

Вин Дизель Wheelman (Xbox 360, PS3, PC)	54
Drakensang: The Dark Eye (PC)	58
Dead Rising: Chop Till You Drop (Wii)	62
Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising (PC)	66
Puzzle Quest: Galactrix (DS, PC, PS3, Xbox 360)	68
Stormrise (PC, Xbox 360, PS3)	70
Afro Samurai (Xbox 360, PS3)	72
Петька 9. Пролетарский гламурЪ (PC)	74
SOCOM: Confrontation (PS3)	76
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii)	78

Мини-обзоры

Destroy All Humans! Path of the Furon (Xbox 360, PS3)	80
World in Conflict: Soviet Assault (PC)	80

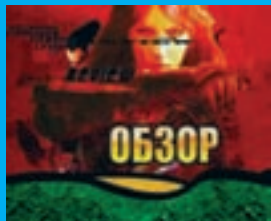
Спец

Сталин против марсиан (PC)	82
----------------------------	----

Дайджест

Burnout Paradise. Полное издание (PC)	86
A Vampyre Story: Кровавый роман (PC)	86
ShellShock 2: Blood Trails (PC)	86
Enemy Engaged 2: Буря в пустыне (PC)	87
Dynasty Warriors 4 Hyper (PC)	87
Luxor 4. Тайна загробной жизни (PC)	87
Protector 2 (PC)	88
X-Blades (PC)	88
Возвращение мушкетеров (PC)	88

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



Также в этом месяце

Star Ocean: The Last Hope

(Xbox 360, 24 апреля 2009 года)

Четвертый выпуск ролевого сериала Star Ocean обещает оказаться насквозь научно-фантастическим и удивить публику героями с лицами фарфоровых кукол.

Mytran Wars

(PSP, 17 апреля 2009 года)

Пошаговая футуристическая стратегия. Человечество сражается с безжалостными пришельцами за богатую ресурсами планету.

Phantasy Star Portable

(PSP, PS2, 27 марта 2009 года)

Action-RPG, больше похожая на недавнюю Phantasy Star Universe, нежели на классические выпуски сериала.

Company of Heroes: Tales of Valor

(PC, 27 марта 2009 года)

В дополнении к Company of Heroes отыщутся три одиночные кампании, новые многопользовательские режимы и юниты.

Wanted: Weapons of Fate

(Xbox 360, PS3, 3 апреля 2009 года)

Продолжение истории фильма «Особо опасен». Уэсли Гибсон теперь самый настоящий профессионал, для которого найдутся соответствующей сложности задания.

Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

(PS2, 17 апреля 2009 года)

Ремейк вышедшей четыре года назад на GBA RPG с карточными боями в реальном времени. Новая Chain of Memories порадует нас красивой графикой и озвученными сценами.

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



Вин Дизель Wheelman

Невероятные приключения американца в Испании.

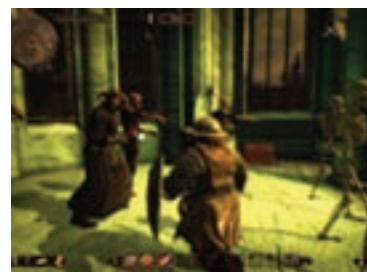
Читайте на странице 54 и смотрите на DVD



Stormrise

Создатели легендарного сериала Total War попытались сделать идеальную консольную стратегию. Наши эксперты расскажут, удался ли этот опыт.

Читайте на странице 70



Drakensang: The Dark Eye

Классическая ролевая игра, в которой воин рубит толпы врагов, маг швыряется огненными шарами и призывает монстров, а вор очаровывает собеседников и режет кошельки.

Читайте на странице 58

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.





ТЕКСТ

Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Xbox 360, PlayStation 3

Жанр:

action-adventure,
freelplay/racing-arcade

Зарубежный издатель:

Midway Games

Российский издатель:

«Новый Диск» (PC)

Разработчик:

Midway Studios

Newcastle/Tigon

Системные требования:

CPU 2.0 ГГц, 2024 RAM,

512 VRAM

Количество игроков:

до 1

Обозреваемая версия:

PC

Онлайн:

www.wheelmangame.com

Страна происхождения:

США

Текст и звук
на русском
языке
(РС)

Вин Дизель Wheelman

Агент ЦРУ Майло Берик прибывает в каталонскую столицу, чтобы внедриться в местную мафию и предотвратить дерзкое ограбление. Только учтите, методы работы нашего лысого друга, мягко говоря, отличаются от традиционных, так что обывателям на месте мэра Барселоны мы бы настоятельно порекомендовали заранее укрыться в бомбоубежищах.

Трудовой подвиг Берика начинается, как и положено в хороших боевиках, с сумасшедшей погони по узким испанским улочкам. Пока вы очумело крутите баранку, уходя от наседающей со всех сторон полиции, таинственная пассажирка, только что, между прочим, ограбившая банк, подсказывает, куда ехать. Никаких вам стрелочек вдоль дороги или умного GPS-навигатора, только тетка, повисшая на ухе, — все как в жизни.

Разработчики изо всех сил старались занять игроков делом, так что миссии, в которых ездить приходится по указке пассажира, — много. Особенно запоминается задание, когда одного из бандитских главарей, увешанного взрывчаткой, нужно под мерзкий писк таймера доставить прямою к саперам. Пропустите хотя бы один поворот — и поминай, как звали. И вас, и босса, и всех окрестных жителей.

Вообще говоря, адреналиновые миссии — это тот краеугольный камень, на котором держится вся игра. Хотя перед нами, на первый взгляд, очередной клон GTA, по структуре и атмосфере Wheelman куда ближе к старенькой Driver или той же DRIV3R.

Формально, вам на разграбление действительно отдан огромный город с сотнями улочек, двориков и скоростных дорог. Закавыка в том, что тут как в ялтинском санатории — абсолютно нечего делать.

Если вам вдруг взбредет сумасшедшая идея взять маленькую машинку и покататься по виртуальной Барселоне «для души», ничего хорошего не ждите. Здешние улицы стерильны, словно операционная, на глаза лишь изредка попадаются жители-клоны. Если в той же GTA IV можно прогуливаться, просто наблюдая за жизнью города, любуясь красивыми закатами и рассветами, то от «чувства свободы» по версии Wheelman быстро становится крайне неуютно.

Такая же ситуация с необязательными миссиями. Кажется, разработчики слышали, что нынче считается хорошим тоном набивать игру бонусными заданиями, но как это делается, выяснить, похоже, не удосужились. В итоге к вашим услугам пяток скучных «соревнований» (см. врезку по соседству), участвовать в которых нет никакого желания.

Закрепим сказанное: с какой стороны не посмотри, Wheelman — это сугубо постановочная игра — вырвись на пять минут из лап режиссера, и чары тут же развеются. Разработчики это прекрасно понимали и потому изо всех сил постарались не оставлять игрока наедине с собой. Ну а чтобы мы не заскучали во время нудных разъездов по городу, позволено просто ткнуть на карте по желаемой миссии и сразу перейти к делу.

Взрывной характер

А вот когда дело доходит до постановки, Wheelman преобразуется буквально на глазах. Что ни сцена, то обязательно безумная погоня, несмолкающие взрывы, безостановочная пальба и фейерверки разлетающихся покрышек.

Разработчики не стали разводить огород с достоверной физикой, так что все автомобили ведут себя нереалистично, но чертовски зрелищно. Любая дохлая таратайка завывно урчит мотором, дымит покрышками и срывается с места, что припадочная лань. В самый крутой поворот легко можно вписаться на предельной скорости, машины выдерживают с десяток столкновений, а выполнить «полицейский разворот» не снижая скорости смеем и младенец.

Благодаря такому «аркадному» подходу разработчикам удастся поддерживать необходимый градус действия на протяжении всей игры. Вы мчитесь по каким-то улочкам, сносите столбы и мусорные баки, а несчастные пешеходы, отчаянно матерясь, едва успевают увертываться из-под колес.

Еще веселее становится, когда на праздник приходят недоброжелатели. Так как Майло довольно быстро испортит отношения едва ли не со всеми преступными группировками, то и охота на него начнется знатная. Злодеи явно не учили ПДД, так что тоже охотно превращают город в кучи обломков, ничем не гнушаясь, пересекают двойную сплошную и превышают скорость. Кроме того, они с завидным упорством борются вашу машину и выкрикивают нехорошие слова.

В Wheelman боданию автомобилей вообще уделено повышенное внимание. За выполнение разрушительного маневра отвечает отдельный мини-джойстик (если вы играете на геймпаде, разумеется), а качественный удар помогает легко избавиться от

Автомобилей в игре довольно много. Дадут даже покататься на машине скорой помощи и полицейском драндулете.



Самое скучное, что здесь только есть — это пешеходы.



ПК-локализация

Отличным подарком для российских игроков, конечно, стало то, что в нашей стране компьютерный вариант «Вин Дизель Wheelman» поступил в продажу аж на две недели раньше мировой премьеры. За это дружно благодарим компанию «Новый Диск». Жаль, локализация подкачала. Актер, озвучивший главного героя, практически «слил» роль. Его равнодушный голос действует усыпляюще. Да и у исполнителей второстепенных ролей дела обстоят неважно — чуть ли не все они безбожно переигрывают. К смысловой части перевода претензий никаких нет, но озвучка все здорово портит.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 DRIV3R
2 GTA IV
3 Saints Row 2

8.0

Погони для чайников

В игре есть несколько способов избавиться от назойливого врага. И мы подготовили коротенькое пособие, чтобы облегчить вам жизнь.



Таранный удар

Пожалуй, главный прием, позволяющий быстро избавиться от преследователя. Изрядно потрепав вражескую машину, вы очень быстро покажете, кто на дороге «чайник», а кто д. Артаньян.



Стрельба по колесам

Кобура Майло никогда не пустует, так что не упускайте шанс от души пальнуть по противнику. Правда, самолично целиться вы не можете: главный герой сам решает, куда стрелять – по колесам или сразу по пассажирам.



Прицельный выстрел

А это, так сказать, суперудар. При его использовании время замедляется, а значит вы успеете легко и безнаказанно настигнуть машину противника свинцом.



Циклон

Применять лучше против немного отставших преследователей: Майло на полном ходу развернет машину на 180 градусов и, продолжая движение (но уже задом наперед), отрубит, как говорится, хвосты.



Захват машины

Этот прием позволяет не только избавиться от врагов, но и поменять тачку, если ваша уже пришла в негодность. Все что требуется – правильно подъехать к облюбованной машине и нажать кнопку, после чего Майло ловко пере-

прыгнет «в гости». Интересная деталь: если сгнать в припаркованный автомобиль, тот предупредительно заведется и устремится вперед, хотя наш герой еще лишь на полпути к педалям и рулю.

Сидя в кабине вот такого грузовика, можно забыть о бренности жизни.



нежелательной компании. Кроме того, следует формировать что-то вроде комбо-серий: чем активнее вы тараните вражескую машину, тем быстрее она отправится на свалку. Не стоит, впрочем, забывать о весовых категориях железных коней. Их три: «тяжелая», «средняя», «легкая». Соответственно, если вы оседлали «жука», то не стоит и пытаться слізнуть с дороги микроавтобус. С другой стороны, управляя жуткого вида грузовиком, можно безболезненно превратить в металлолом едва ли не любое транспортное средство. За подобную неуязвимость, правда, придется расплачиваться скоростью и маневренностью.

Когда же у Майло появится оружие, пойдет настоящее веселье: уж наш герой даст злодеям прикурить! На безумной скорости толком не прицелишься, так что спасет автонаводка – Берик самостоятельно выбирает, куда ему стрелять, а главная задача игрока – занять стратегически выгодную позицию на дороге.

С пальбой, кстати, связаны и совсем сюрреалистичные моменты. Не надейтесь, например, избавиться от преследователя, стреляя по колесам – в Wheelman автомобили чудесным образом продолжают мчаться даже со всеми лопнувшими шинами, на одних только дисках. Сбросить «хвост» можно, лишь уничтожив само авто, либо отправив на тот свет водителя.

И хотя разудалая аркадность поначалу всегда веселит, со временем она начинает раздражать. Например, здесь почти нереально просто оторваться от погони. AI преследователя управляет машиной с нечеловеческой точностью, выходя сухим из воды в самых, казалось бы, безнадежных ситуациях. Опять же, повреждения равным счетом никак не сказываются на поведении авто. И таких условностей – вагон. Если вашему сердцу дороги игры более-менее реалистичные, Wheelman может не на шутку разочаровать.

Помимо банальных, в общем-то, трюков, вроде стрельбы по колесам или таранных уда-

ров, Майло обучен и кое-какой экзотике. В первых, словно в Pursuit Force, здесь позволено менять машины, что называется, на лету. Достаточно повисеть пару секунд на хвосте у желанной тачки, затем нажать нужную кнопку и, вуаля, наш герой форменным Тарзаном сиганет на машину-соседку, выкинет несчастного водителя на проезжую часть и помчится дальше, как ни в чем не бывало. Таким образом очень удобно заменять изрядно побитую машину на свежую, благо большинство миссий допускают такую возможность.

Во-вторых, у Майло есть так называемый «индикатор внимания». Когда он заполнен до предела (а восстанавливается он практически сам собой) вы можете либо увеличить скорость машины, либо на несколько секунд замедлить время, чтобы совершить несколько смертельных выстрелов по преследователям. На словах эта операция кажется немного громоздкой, но на деле трюки использовать очень легко. И, главное, все они действительно пригодятся в бою, благодаря таким фокусам простые и привычные по той же GTA салочки с бандитами превращаются в эффектное действие: вы тараните наседающие со всех сторон машины, палите из пистолета, меняете на ходу автомобили... Камера, притом, не стесняется брать крупные планы, во всей красе демонстрируя особо яркие эпизоды. И хотя одна миссия занимает едва ли больше десяти минут, после каждой хочется перевести дух.

Шагом марш

Совсем иначе обстоят дела, когда Майло покидает автомобиль. Исключительно пеших миссий здесь не то чтобы много, но те, что есть, изрядно портят общее впечатление. Если наш герой марширует на своих двоих, игра оборачивается трехкопеечным «шутером с укрытиями». Все что от вас требуется – топтать вперед, вынося врагов меткими очередями.

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Захватывающие дух погони, лихие спецприемы главного героя, яростные перестрелки.

НЕДОСТАТКИ «Неодушевленный» город, унылые необязательные миссии, скучные «пешеходные» задания, моделями персонажей можно с успехом пугать детей.

РЕЗЮМЕ Несмотря на финансовые проблемы и угрозу банкротства, нависшую над Midway, Wheelman все-таки добралась до магазинных полок. Что уже само по себе чудо. Игра же оказалась именно такой, какую мы и ждали: шумный, нахрапистый боевик на один раз. Без пяти минут лысый Вин Дизель устраивает на тихих улицах Барселоны такой погром, что несколько часов безостановочной стрельбы и запоминающихся погонь вам обеспечены. Правда, на большее не рассчитывайте: дополнительные миссии скучные, а празднично кататься по городу быстро надоедает.

Когда машина загорится – самое время задуматься о смене транспортного средства.

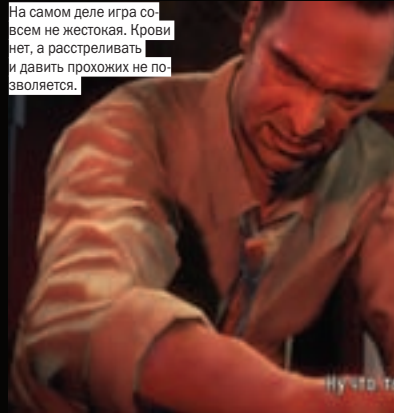


Не стоит путать здешние перестрелки с праздником насилия той же 50 Cent: Blood on the Sands. В Wheelman «пешеходная пальба» – это жалкое зрелище: враги прут бесстрашными леммингами прямо под ваши пули, разрушаемости никакой, спецэффекты косопалы... Плюс гениальная находка дизайнеров – расставить по всему городу Красные Взрывающиеся Бочки, которые бухают, словно новогодние шутихи, и за которыми (конечно!) чрезвычайно любят прятаться враги. Оружия мало, да и возможностей у главного героя почти никаких.

Прогулки на своих двоих выглядят особенно убого в сравнении с «миссиями на колесах». Вот они-то как раз однообразием ничуть не страдают. То удираешь от преследователей, управляя только что угнанным многотонным грузовиком. То мчишься за поездом метро на мотоцикле, попутно отстреливая выглядывающих из окон врагов. То ведешь слежку за мафиозным воротилой, то и дело вынужденно меняя машины прямо на ходу. Ситуации меняются постоянно, и миссии просто не успевают наскучить.

У сотрудников Midway и Tigon, конечно, вышел стопроцентный боевик на колесах, склеенный по проверенным лекалам. Ощущается Wheelman что твоя Call of Duty, где по указке режиссера падают самолеты и взрываются поезда. Но здесь задают перцу не столько расставленные по углам шутихи, сколько безбашенность всего шоу в целом. Тачки носятся со скоростью истребителя, патроны не кончаются, главный герой, словно кузнечик, скачет с машины на машину. Выглядит здорово, и играется весело, но в этом мире не хочется задерживаться дольше, чем того требует сюжет. У Wheelman нет «второго дна» GTA IV, ей недостает безумных миссий и широких возможностей Saints Row 2. Она вполне заслуживает, чтобы ее прошли до конца и нисколько не пожалели о потраченном времени, однако по игрушечной Барселоне уже нисколько не скачаешь на финальных титрах. **СИ**

На самом деле игра совсем не жестокая. Крови нет, а расстреливать и давить прохожих не по-звояется.



Ну что, теперь наметим схему выкупа?

ПОМИМО БАНАЛЬНЫХ, В ОБЩЕМ-ТО, ТРЮКОВ, ВРОДЕ СТРЕЛБЫ ПО КОЛЕСАМ ИЛИ ТАРАННЫХ УДАРОВ, МАЙЛО ОБУЧЕН И КОЕ-КАКОЙ ЭКЗОТИКЕ.

В этом лице отражается скорбь всего мира.

**Чем заняться в свободное время?**

В Wheelman есть несколько видов необязательных миссий, за выполнение которых игрока награждают разными бонусами. Впрочем, можно прекрасно обойтись и без них.

Король дороги

Самые что ни на есть банальные круговые гонки по городу. Тонкость в том, что в нашем случае машины соперников не возбраняется пихать до полного их уничтожения.

Ярость

Самая, пожалуй, простая миссия. Все что от вас требуется – это гонять по городу и крушить казенное имущество, получая за каждый снеженный мусорный бак или разрушенный рекламный щит деньги. Соответственно, чем больше наломаете, тем лучше.

Такси

Вспоминаем времена Crazy Taxi и учимся быть пронырливым бомбилей. Тут все просто: подбираете клиента и доставляете его к месту назначения. Чем быстрее выполните заказ, тем больше вознаграждение.

Сделано на заказ

Задание чем-то напоминает «Такси», только теперь нужно сцапать в определенном месте ценный чемоданчик и за строго ограниченное время доставить его куда следует. Чем быстрее идет работа, тем, как всегда, богаче награда.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Neverwinter Nights 2
2 Gothic 3
3 Baldur's Gate 2

8.0



На бой с мамашей Крысински не стоит идти партией ниже пятого уровня – она постоянно зовет на помощь стайку обычных крыс, которые в три укуса сжирают неопытных героев.



Местные амебы обладают интересным свойством – после боя с ними персонажи пропитываются отвратительным запахом, от которого можно избавиться, только вымывшись с мылом.



ТЕКСТ

Владимир Иванов

▶ Drakensang: The Dark Eye

В далекие 1990-е в Германии появилась ролевая трилогия Realms of Arkania, отличавшаяся реалистичностью и запутанностью игровой механики. Основана она была на настольной RPG Das Schwarze Auge. Особой популярности за пределами страны эта вещь не добилась, и со временем была забыта. Прошло более десяти лет, и вот немцы делают вторую попытку покорить мир ролевых игр...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
dtp entertainment

Российский издатель:
«Новый Диск»

Разработчик:
Radon Labs

Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1536 RAM,
256 VRAM

Количество игроков:
1

Онлайн:
www.drakensang.com
Страна происхождения:
Германия

В новой редакции немецкая ролевая система стала намного более дружелюбной, сохранив при этом оригинальность. Теперь не надо таскать с собой запасные сапоги на случай, если подметка отвалится, не требуется заботиться о запасах еды, а от ночлега в сыром лесу герои не могут простудиться и захворать. Число классов, доступных при создании героя, аж двадцать – на любой вкус, от пирата до амазонки.

Необычный мир Авентурии, напоминающий средневековую Европу с небольшим налетом магии, снова с нами, и теперь в полном 3D. К сожалению, ни о каком свободном исследовании мира говорить не приходится – игра абсолютно линейна. Наш подопечный, словно персонаж Neverwinter Nights 2, посещает ряд определенных заранее локаций, по дороге встречая различных спутников и беря их в свою партию. С героем путешествует до трех товарищей, остальные сидят дома (в прямом смысле, наш альтер эго вскоре становится владельцем роскошного особняка), в приключениях не участвуют, но свою долю опыта получают исправно.

Что касается опыта, то он в новой редакции правил Das Schwarze Auge нужен для двух вещей. Во-первых, дает традиционное повышение уровня со всеми вытекающими последствиями. А во-вторых, накопленный опыт тратится на прокачку атрибутов и навыков, а также на покупку новых талантов

и заклинаний. Все как положено – чем выше значение атрибута, тем дороже обходится его очередное приращение. Впрочем, опыт в игре получить не так уж сложно, а максимальный уровень ограничен, так что дрожать над каждым очком нет смысла, можно смело экспериментировать.

Следует также иметь в виду, что в Drakensang активно используются навыки и умения всех участников приключения. В разговор с мрачным стражником в любой момент может вмешаться очаровательная воровка, а партийный гном (конечно, при наличии прокачанного навыка) без труда находит секретные двери и замаскированные проходы. Поэтому разумно с самого начала заняться обучением всех спутников каким-то специальностям, чтобы каждый владел лишь несколькими умениями, но зато профессионально.

К боевым навыкам это, разумеется, не относится, спецудары и защитные приемы должен освоить каждый в партии, иначе врагов не одолеть. Ведь, как и во всех играх по системе Das Schwarze Auge, в Drakensang магия традиционно слаба. Здесь не встретишь похожих на мобильные установки залпового огня колдунов, как в D&D. Волшебник из Авентурии умеет лечить, повышать значение атрибутов у хороших парней и понижать у плохих, а также призывать в бою всяческих полезных зверюшек. Любая попытка сжечь врага привычным фаерболом приводит к тому, что сначала маг тратит несколько раундов на подготовку заклинания, потом выясняется, что само заклинание производит более чем скромный эффект, а затем обозленные враги толпой бросаются на волшебника, и он быстро расстается с брэнной жизнью. Намного проще и удобнее играть толпой воинов и лучников с минимальной магической поддержкой.



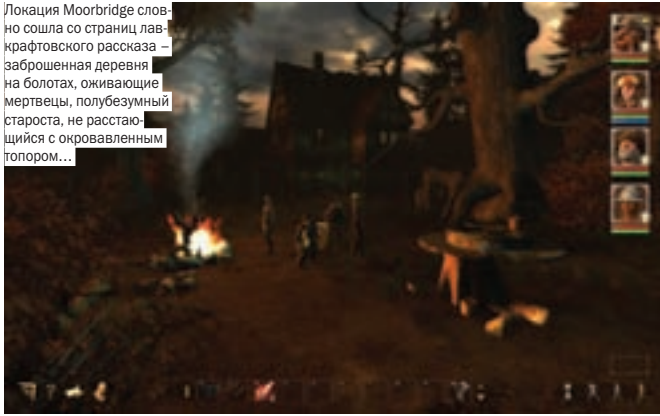
**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Оригинальная сложная ролевая система с огромным количеством игровых возможностей, интересные тактические бои, красивая картинка, быстрый движок.

НЕДОСТАТКИ Чрезмерная линейность, небольшой размер локаций, примитивный сказочный сюжет, низкий уровень сложности, неудобная камера.

РЕЗЮМЕ Классическая ролевая игра, где воин рубит толпы врагов, маг швыряется огненными шарами и призывает монстров, а вор очаровывает собеседников и злобно режет кошельки. Таких уже почти не делают. Несмотря на все недочеты игрового дизайна, Drakensang – это «моментальная классика».

Локация Moorbridge словно сошла со страниц лавкрафтовского рассказа – заброшенная деревня на болотах, оживающие мертвецы, полубезумный староста, не расстающийся с окровавленным топором...



На болотах нельзя терять бдительность. Едва зазеваешься, как тебя уже окружает толпа энергичных скелетов.



Мастера на все руки

Система создания различных предметов в Drakensang достаточно развита. Герои могут заниматься алхимией, кузнечным делом и обработкой древесины (луки, арбалеты, стрелы), причем для создания любого предмета необходимо множество компонентов, часть из которых покупается в специальных лавках, а остальное надо добывать самому – собирать по лесам особые корешки да цветочки, обдирать шкуры с убитых животных...

В любом ремесле используются десятки различных рецептов, от совершенно бесполезных до жизненно необходимых. Правильно подобранная партия обеспечивает себя едва ли не всем необходимым, начиная от лечебных снадобий и заканчивая волшебными стрелами. Многие предметы, изготавливаемые знатоками ремесел, продаются и в лавках – но зачем тратить на то, что можно сделать своими руками из природных материалов? А если в команде есть лучники, то ремесла – это единственный практический способ обеспечить их волшебными стрелами.

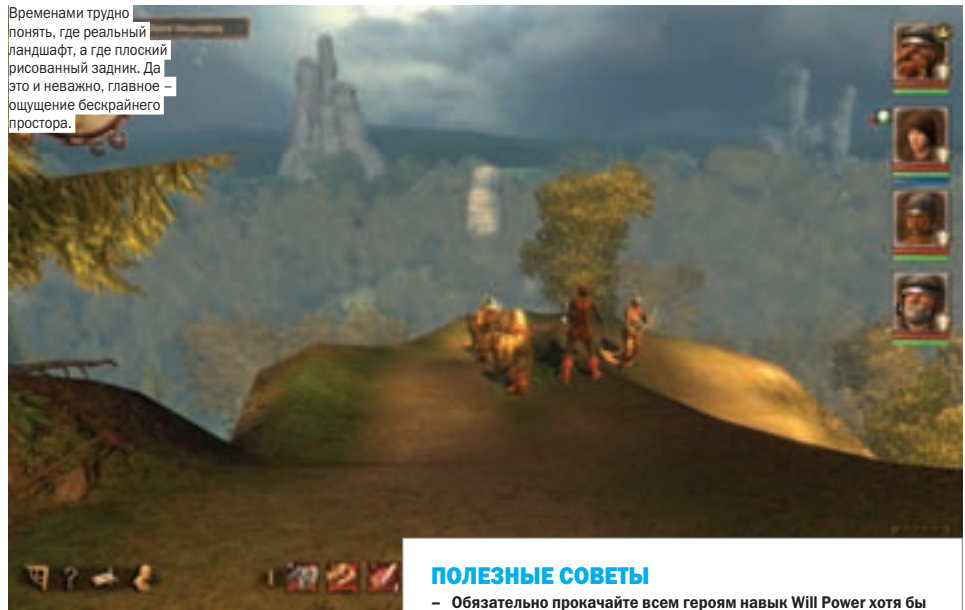
Да и, в конце концов, просто приятно осознавать, что ваш дварф с головы до пят закован не в стандартную магазинную броню, а в доспехи ручной работы.

По рельсам, по рельсам...

Сюжет Drakensang клиширован до неприличия. Начальная детективная интрига быстро сходит на нет, и вот уже очередное Мистическое Пророчество требует от Случайно Выбранного Героя совершить три подвига, чтобы затем отправиться на решительный бой с Древним Злом и спасти мир. Незатейливая история «Ведьмака» по сравнению с творением немецких сценаристов тянет как минимум на «Анну Каренину». Да и персонажи подкачали – стандартный гном с топором, типовая смазливая воровка, штампованная эльфийка с луком... Такое ощущение, что разработчики не знакомы ни с Knights of the Old Republic, ни даже с Baldur's Gate 2. Слабо, очень слабо.

Сюжет в Drakensang не просто линейен. Он движется как трамвай по стальной рельсам. Игра развивается следующим образом: мы попадаем в некую умеренно просторную локацию, в которой необходимо выполнить ряд заданий, как основных, так и побочных. Из

Временами трудно понять, где реальный ландшафт, а где плоский рисованный задник. Да это и неважно, главное – ощущение бескрайнего пространства.



локации можно уйти только в Главный Город, продать-купить-потренироваться. В результате любовно прорисованная карта мира превращается в смешку – зачем вся эта красота, зачем система случайных боев, когда игроку дозволено лишь ходить взад-вперед между двумя пунктами?

Как только основное сюжетное задание выполнено, локация блокируется – это значит, что туда нельзя вернуться. В этот момент открывается следующая территория, с очередной сюжетной миссией. И так далее, вплоть до самого финала.

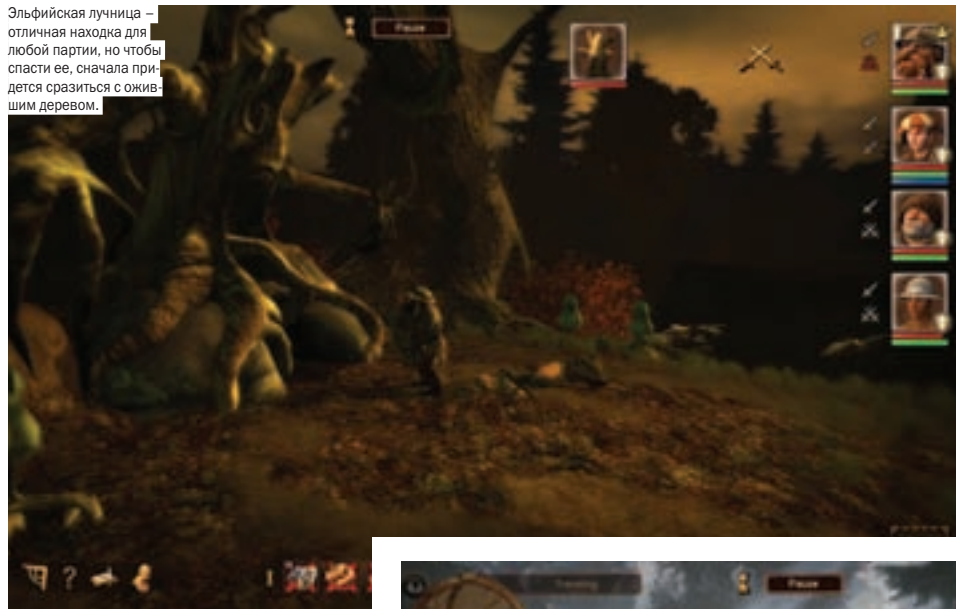
С какой целью это сделано – понять невозможно. Ну кому помешала бы возможность вернуть прокачанных героев к началу игры и довыполнить отложенные на потом квесты? Убить непообежденного монстра? Да просто пройти по деревне, со старыми знакомыми поздороваться? В результате ролевая игра начинает походить на шутер – уровень 1, уровень 2, уровень 15, победа.

Впрочем, не все так плохо – в пределах «уровня» история может развиваться совершенно по-разному. Разработчики

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- Обязательно прокачайте всем героям навык Will Power хотя бы до 10, а лучше до 15 – это сделает их практически неуязвимыми к тяжелым ранам.
- На ранних этапах игры неплохие деньги можно заработать сборкой и продажей медвежьих капканов – материалы для них практически бесплатны, а за готовый капкан продавцы дают больше дуката.
- Алхимию, кузнечное дело и прочие профессии лучше развивать у тех героев, которые «сидят дома», ведь они получают опыт наравне с остальными членами партии и никак его не используют. Правда, тогда придется потратить полторы сотни дукатов на строительство мастерских прямо в доме, но дело того стоит.
- Если вы активно пользуетесь луками, обязательно выполните в локации Moorbridge квест по поиску сокровищ, который дает углежок, стоящий посреди таверны. Чтобы решить все его загадки, придется напрячь мозг, но наградой вам будет рецепт для создания самых мощных стрел в игре.
- Если в партии есть чародей, способный призывать в бою магических существ, обязательно прокачайте ему данное заклинание до максимума. От этого напрямую зависит сила существа, например, после десятого уровня заклинание Skeletarius позволяет пригласить скелета с двуручным топором, а после двенадцатого – скелета-мага.
- Не удивляйтесь, когда встретите даму, выспрашивающую у вас некий «секретный код» – этот код нельзя узнать в самой игре, он находится в коробке с коллекционным изданием, которое вышло только в Германии, и дает возможность получить магическую бижутерию из категории «мелочь, а приятно».

Эльфийская лучница – отличная находка для любой партии, но чтобы спасти ее, сначала придется сразиться с ожившим деревом.



очень любят прием «выбери, с кем будешь дружить» и используют его всюду, где только получится. В результате создается очень убедительная иллюзия свободы действий – мы неизбежно приходим к заранее определенной цели, но всякий раз новым путем. Чтобы увидеть все возможные варианты развития сюжета, Drakensang придется пройти как минимум дважды.

Шейдеры и полигоны

С точки зрения графики игру, конечно, нельзя назвать революционной, но в целом она выглядит вполне достойно, еще раз подтверждая слова: «RPG тоже игры, только некрасивые». Сказочные пейзажи радуют глаз, а край карты скрыт не за горами, как это принято в жанре, а замаскирован красивым задником, создающим иллюзию бескрайнего пространства.

Активно используется динамическое освещение. Как только мы заходим вглубь леса, вокруг сразу темнеет и появляются декорации, выполненные в насыщенно-зеленых тонах. Смотрится очень мультяшно, но в данном случае это уместно – ведь мы попали не в мир сурового исторического средневековья, а в красивую сказку про эльфов и драконов.

Модели персонажей не блещут разнообразием, зато прекрасно анимированы.



Обилие анимаций у опартийцев иногда поражает – каждый воин не только топором да саблей машет по-своему, но даже щит держит иначе, чем другие. Гном с павезой – это надо видеть, словами такое не передать.

Озвучка, к сожалению, весьма скучная. В большинстве диалогов слышны только

Вверху: Отважные гномы не достают троллю и до пояса, но тем опаснее удары их топоров...

первые фразы, дальше – тишина. Но ничего не поделаешь, качественный звук обходится недешево.

Зачет по сумме баллов

Drakensang нельзя назвать идеальной ролевой игрой, но учитывая, что для Radon Labs это первый опыт создания RPG, – дебют можно считать весьма удачным. Издатель игры уже объявил о своих планах по созданию сиквела под названием Drakensang: The River of Time (следите за нашими новостями!), и мы надеемся, что тщательная работа над ошибками устранил все недочеты и позволит Radon Labs занять место в Зале Славы ролевых игр. Все предпосылки к этому у них, безусловно, есть. **СИ**



ПИРАТЫ НЕ ПРОЙДУТ

В Drakensang, помимо обычной привязки к диску, используется оригинальная система защиты. Если вы запускаете взломанную пиратскую копию, то со временем из игры начинают пропадать ключевые персонажи, что в итоге делает ее непроходимой. Разумеется, это относится и к честным обладателям лицензионного диска, которые просто решили «отвязать» свою копию Drakensang от DVD при помощи взломанных файлов. Будьте осторожны!

= **1** рубль
= **1** бонус

Будь в плюсе!

альт



plus

Бонусная
программа



бесплатный звонок

8-800-100-8-100

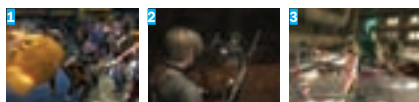


альт телеком

МОБИЛЬНЫЕ
И РАЗУМНЫЕ

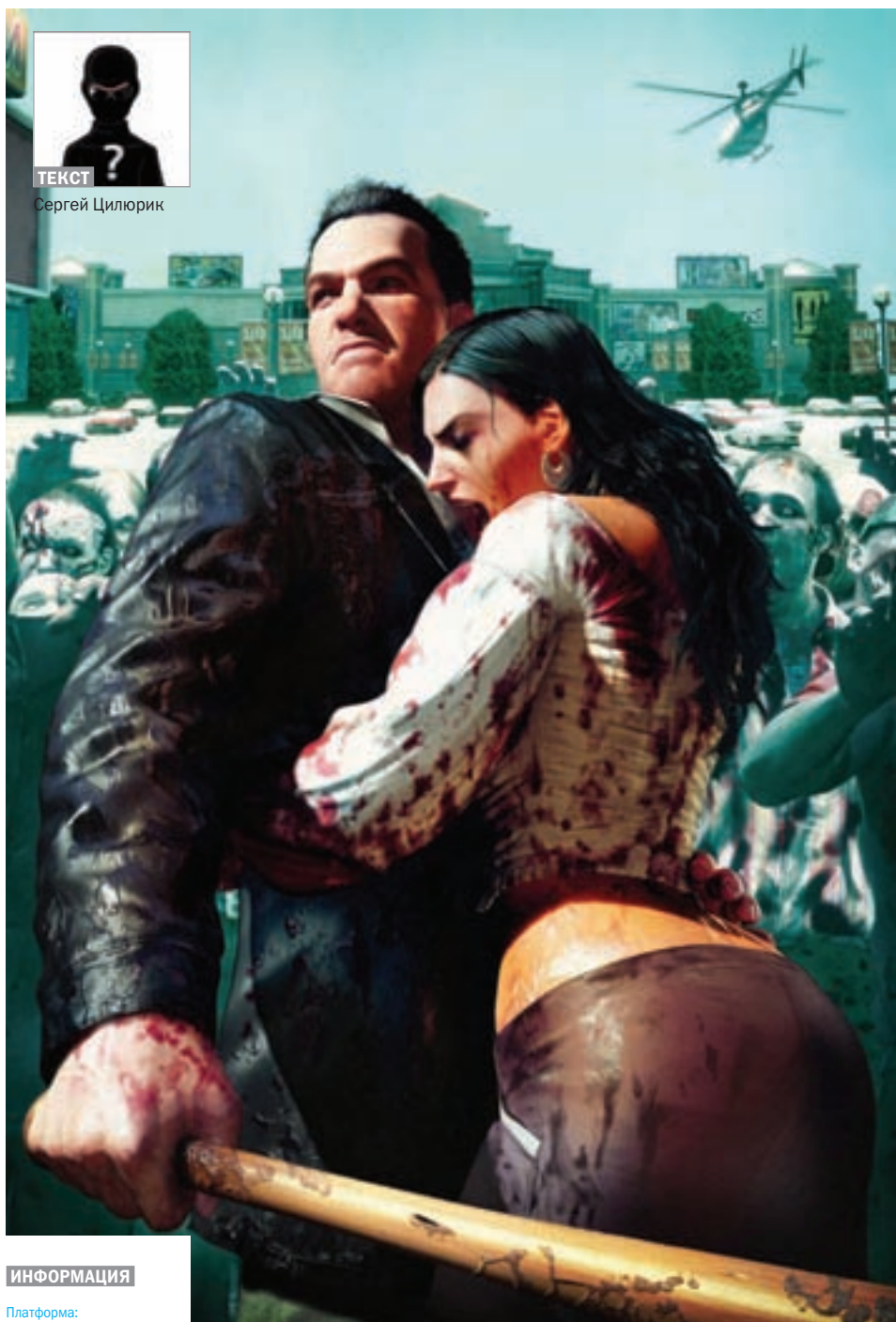


ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Dead Rising
2 Resident Evil 4:
Wii edition
3 Onchanbara:
Bikini Zombie Slayers

5.5



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action-adventure.zombie

Зарубежный издатель:

Capcom

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Capcom

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.dead-rising.com/wii

Страна происхождения:

Япония

Dead Rising: Chop Till You Drop

Dead Rising – отличная вещь. Resident Evil 4 Wii edition даже в 2009-м и выглядел неплохо, и играется все с тем же удовольствием. Казалось бы, римейк первой на движке второй должен получиться, по крайней мере, неплохим. Но увы.

У Dead Rising: Chop Till You Drop налицо кризис индивидуальности: слишком уж она сера по сравнению с обоими «родителями». Resident Evil 4 поражала разнообразием ситуаций, в которых оказывались герои; раз за разом удивляла новыми типами врагов. В Wii-версии ту же безумную динамику подкрепили еще и удобнейшим управлением. Всего вышеперечисленного на чисто лишена Dead Rising: роль врагов на протяжении практически всей игры исполняли все те же неповоротливые зомби, сквозь толпы которых приходилось раз за разом водить немногих выживших. Патронов для огнестрельного оружия встречалось не так уж и много, да и неуклюжее управление отбивало всякое желание менять на «стволь» какую-нибудь бензопилу. Зато Dead Rising могла похвастаться огромнейшим количеством предметов, раскиданных по всему торговому центру, каждый из которых можно применить против оживших мертвецов. Зомби были по-настоящему многочисленны – на экране их запросто могло оказаться больше сотни. Но самое главное – действие игры разворачивалось в реальном времени, и герою приходилось постоянно куда-то спешить. Можно было опоздать не только на спасение очередного выжившего из лап маньяка, но и на новый виток развития сюжета, и тогда – пиши пропало, «правда утеряна навеки». Потому что жестко ограничивающая игровая система сохранений не прощала ошибок. С другой стороны, именно эти ограничения и делали Dead Rising столь выдающимся явлением на фоне всеобщего «оказуализации», упрощения основной массы игровых блокбастеров. Все вышеперечисленное – и невозможность резервного сохранения, и вечно тикающий таймер, и постоянная угроза «провалить сюжет», и куча пригодных для использования предметов, пусть зачастую и бесполезных, – все это делало игру уникальной.

И вот этой самой уникальности в Chop Till You Drop нет ни капли. От Resident Evil 4 Wii edition ей досталось хорошее управление – единственное оправдание всей этой затеи с переносом next-gen игры на Wii. Да и тут не обошлось без записок: к примеру, специфика RE4 не позволяла герою прыгать – лишь преодолевать конкретные препятствия. А торговый центр в Dead Rising прямо-таки изобиловал местами, где прыжки были нужны и важны. Как разработчики справились с этой задачей? Никак. Наш герой, Фрэнк «I've covered wars, you know» Вест, теперь не в состоянии перешагнуть через клумбу, сигануть в фонтан или пересечь невесть откуда взявшиеся заградительные ленты, превратившие просторную Paradise Plaza в тесный коридор. Добрая половина знакомых путей отныне недоступна – повсюду невидимые стены. На свободе передвижения и самостоятельном выборе пути поставлен жирный крест.

Смена схемы управления повлекла за собой еще один серьезный сдвиг в игровой механике: акцент сместился с подручных средств повторного упокоения мертвецов на огнестрельное оружие. Теперь инвентарь Фрэн-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Стало удобнее целиться. Можно сохраняться по-человечески. Нельзя опоздать к сценам «развития сюжета».

НЕДОСТАТКИ Боссы несерьезны. Мертвецов мало. Предметов мало. Свободы передвижения почти никакой. Нет фотографирования. Нет нелинейности. Нет разнообразия.

РЕЗЮМЕ Скрепив линейную, но разнообразную RE 4 и монотонную, но фриплеиную Dead Rising, продюсеры Capcom остались у разбитого корыта – Chop Till You Drop унаследовала лишь недостатки обоих своих «родителей», не обзаведясь достоинствами. Все уникальное и интересное, что было в исходной Dead Rising, здесь отсутствует напрочь. Wii получила не просто технически упрощенную версию зомби-блокбастера, а игру-кастрата, не способную доставить удовольствие. Искренне жаль людей, чье первое впечатление о Dead Rising сложится по Chop Till You Drop.

«Я Фрэнк. Фрэнк Вест. Запомните это имя хорошенько!» Если бы твой дебют был таким, Фрэнк, твое имя не удержалось бы в нашей памяти и на час.



CHOP TILL YOU DROP ИЗБАВИЛАСЬ ОТ ВСЕГО ХОРОШЕГО, ЧТО БЫЛО В ОРИГИНАЛЕ, ОСТАВИВ ТОЛЬКО ВЫМУЧЕННЫЕ «КВЕСТЫ» ПО НАХОЖДЕНИЮ ЛЮДЕЙ И УБИЙСТВУ БЕСПОМОЩНЫХ БОССОВ.

ка по умолчанию включает в себя три слота под патроны – чтобы те вдруг не закончились. Оружие тоже всегда при нем – достаточно нажать на кнопку «B», и камера перейдет в режим стрельбы а-ля RE4, неважно, что герой только что держал в руках. С убитых врагов отныне падают деньги. И патроны. Только вот незадача – в отличие от ганадосов, зомби не вооружены, не разумны, да и практически недееспособны. Нынешняя Dead Rising в принципе не могла стать тем сверхдинамичным боевиком, каким была Resident Evil 4, – и работникам обязательно нужно было учесть это и попытаться как-то исправить положение. И они, вы подумайте, выкрутились – ввели в игру монстров, которые могут летать, и монстров, которые могут резво бегать и прыгать. Таким образом, самыми серьезными противниками Фрэнка стали... попугаи и пудели.

Все это было бы смешно, когда бы не было так грустно. И без того неповоротливых зомби на маломощной Wii стало совсем уж мало – просто пробежать мимо не составит труда. Если бы не постоянно сыплющиеся из них патроны, слишком велик был бы соблазн вообще игнорировать «рядовых» врагов. Летающая и бегающая живность при этом ско-

рее раздражает и пугается под ногами, нежели представляет серьезную угрозу – как для Фрэнка, так и для тех, кого он сопровождает.

Спасать выживших в оригинальной Dead Rising было достаточно интересно. Да, напуганные люди порой странно себя вели, пытались драться с зомби, застрелили по пути и всячески выказывали свою неспособность справиться без вашей помощи. Более того – некоторые с трудом поддавались на уговоры оставить временное убежище и отправиться за Фрэнком в безопасное место. Иных и вовсе приходилось отбивать у кровожадных маньяков. И при всем при этом к ним еще требовалось успеть! Чуть замешкались с одним – и другого уже растащили себе на обед прожорливые мертвецы. «Спаси всех» было задачей поистине непосильной, «спаси большинство» – очень сложной, вপুর лишь тем, кто наизусть выучил план торгового центра и знает точное время, когда неусыпно следящий за происходящим Отис даст наводку на очередного нуждающегося в помощи. С другой стороны, для прохождения игры выручат незадачливых людишек и не требовалось: они лишь давали немало очков опыта да личное удовлетворение – миссия, выполне-

В ДЕТАЛЯХ

История Chop Till You Drop идентична той, что была в оригинале. Видеозаписи сценек переключались прямым оттуда. А это значит, что все переобедания Фрэнка в роликах никак не отражаются. Слешком уж злые («хардкорные») психи на джипе, терроризировавшие парк, пропали из Chop Till You Drop вовсе, а Джей Ди, дородная блюстительница закона с электрошоком, была понижена в звании до... обычного врага. Так что теперь вместе с сотнями попугаев и пуделей на нас лезут еще и толпы толстых теток в форме, каждую из которых непременно зовут Джей Ди. Если вы считаете, что это перебор, послушайте, что произошло с Клетусом, хозяином оружейного магазинчика. В первоисточнике психопат убивает невинного человека, попросившего оружие для защиты, и едва не расправляется с Фрэнком – а после поражения в бою нелепо гибнет в объятиях первого попавшегося зомби. Создатели «пушколюбивой» Chop Till You Drop смекнули, что магазинчик оружия – это хорошо, и заставили нас спасти Клетуса от мертвецов в финале этой сцены. Невероятно, но это на раз превращает обезумевшего маньяка в доброго и радужного продавца, в чей карман рекой потекут наши с вами денежки. Задумайтесь, данный эпизод лучше всяких слов характеризует работу Capcom.



на. Ничто не мешало геймеру отсиживаться в убежище до часа икс, игнорируя крики о помощи. Но при этом не могло бы и речи о том, чтобы одолеть весь сценарий, не прокачавшись как следует в битвах за чужие жизни.

Так вот, в Chop Till You Drop миссии эти не опциональны. Их нельзя отменить, нельзя обойти, от них нельзя отмахнуться, нельзя даже провалить с чистой совестью – игра покажет экран Game Over и заставит попытаться еще раз. То есть, уничтожена не только свобода передвижения, но и вся свобода выбора – вообще хоть какой-то простор для решений. А ведь едва ли не главное, что делало Dead Rising столь увлекательной, – пресловутый freerplay, опирающийся на идею «реального времени». Chop Till You Drop до зевоты

Внизу: Зомби появляются из ниоткуда – иногда прямо у вас на глазах, на том самом месте, где их истребили минутой назад.



Единственное, чего в Chop Till You Drop действительно в избытке – так это костюмов для Фрэнка.



Для каждого вида холодного оружия предусмотрены два варианта атаки: один прием вызывается кнопкой, другой – взмахом пульта. И эти самые взмахи игра распознавать ну совсем не желает.



линейна, а того самого разнообразия, что позволило Resident Evil 4 стать выдающейся игрой, здесь не найти и днем с огнем.

Казалось бы, сложно сделать игру еще более унылой – но нет, оказывается, есть куда стремиться. Из Chop Till You Drop пропало фотографирование. Едва ли не на каждом скриншоте можно видеть, как Фрэнк любовно прижимает к животу фотоаппарат – так вот знайте, пользуется он им отныне только в сюжетных роликах. Увлекательная погоня за самыми brutальными, смешными, эротическими, страшными кадрами отменяется. Признаться, отменяются вообще любые развлечения. То, что сделало Dead Rising пусть и спорной, но культовой игрой, которую полюбили очень многие.

Остается рутинная. Прошел одно из восьми сюжетных «дел» – изволь побегать за выжившими. Некоторых из них «охраняют» боссы-маньяки – тоже, увы, беспощадно деградировавшие при переносе игры на Wii. Вспомните только первый бой с Карлитом в Dead Rising – злодей постоянно скакал по верхотуре, прятался за укрытиями, стрелял так, что приходилось дожидаться его перезарядки, чтобы только решиться на контратаку... Здесь он просто стоит в центре помещения, изредка постреливая – но так слабо, что впору преспокойно подойти к нему и, ни о чем не заботясь, разрядить пару обойм в упор. Остальных боссов постигла та же судьба. В итоге игра стала во много раз легче и настолько же глупее.

И напоследок – про вооружение. Как уже было сказано, акцент сместился с импровизированного холодного на огнестрельное. И полбеда, если б дело ограничилось только этим – количество предметов, которые Фрэнк отныне может использовать в борьбе с нежитью, уменьшилось раз этак в десять. Все самые запоминающиеся – гитары, катаны, газонокосилки, бензопилы – конечно же,

на месте, но ведь дело вовсе не в них. Dead Rising подкупала интерактивностью, доведенной до абсурда, создавала ощущение полной вседозволенности, заставляла поверить, что действительно все, что попадется на глаза, можно применить в бою. Chop Till You Drop эту иллюзию безжалостно рушит.

Игровая механика Dead Rising была сложной, сочетала в себе многие элементы, которые, казалось бы, сложно вообще представить связанными воедино. Chop Till You Drop избавилась от всего этого разнообразия, оставив только вымученные «квесты» по нахождению людей и убийству боссов. После такого уже даже и незачем говорить о каких-то там технических ограничениях и жертвах, на которые разработчикам пришлось пойти, чтобы «впихнуть» в крошку Wii громадину Dead Rising. Затея эта с самого начала была мертворожденной. **СИ**

Битва с сумасшедшим клоуном происходит вечером – ночью куда темнее. Настолько, что не видно вообще ничего, кроме горящих глаз мертвецов. Редкие игры позволяют себе настолько затруднить навигацию. С другой стороны, стрелка сверху экрана всегда указывает на верный курс, а местным зомби Фрэнк не больно интересен.



Оглушенных противников можно и нужно добивать при помощи Wii-пульта.



Катана лежит все там же – на козырьке под рестораном на втором этаже Paradise Plaza. Хотя какая-то стабильность.





ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ



gameland tv
круглосуточный телеконтент об играх

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 2 Command & Conquer: Red Alert 3
- 3 Command & Conquer: Red Alert 2

7.5



ТЕКСТ

Андрей Онушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.ra3uprising.ru
Страна происхождения:
США

Ну, победили? А дальше-то что делать будем? Вот так всегда – герои побеждают, не продумав свои планы на время «после падения Темного Властелина».



Думаете, такую армию противнику не остановить? Ошибаетесь, враг не просто вооружен, он еще и очень опасен.



Неговорящая, зато очень больно бьющая голова. Made in Japan.



В мире Red Alert 3 прятано немало «пасхальных яиц» и приколов, хватает их и в дополнении. Например, концовка кампании за СССР наверняка посмеит всех намеками на большой адронный коллайдер и связанную с его запуском истерию, возникшую в последнее время. И это не единственный пример – ищите и обрящете!

Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising

Альянс победил, «свобода и демократия» торжествуют по всему миру, но прогнило что-то в королевстве победителей. И хотя они продолжают делать хорошую мину, мы-то с вами знаем: великий конфликт не разрешен, впереди очередная часть этой истории, именуемая Uprising.

Мировая война завершилась, а то, что происходит на экранах в игре, это передышка и подготовка к следующему этапу противостояния. Альянс не знает, что делать с достигнутой победой, и не способен удержать сразу все под контролем. СССР не сдался и мечтает вернуться на исходные позиции для очередного рывка к мировому господству. Империя Восходящего Солнца с поистине самурайской хитростью притворилась поверженной, но именно что притворилась – реальная борьба впереди.

После прохождения кампаний за три стороны конфликта складывается четкое впечатление, что впереди еще два-три мини-аддона. Сюжетные ветки здесь коротки до неприличия (три-четыре миссии в каждой), правда, пройти их будет сложнее, чем оригинальные (впрочем, ветераны справятся без труда даже на максимальной сложности). Задач у кампаний две – открыть новые грани знакомого мира и продемонстрировать новые юниты. А они, кстати, вышли на редкость интересными. Тут вам и советские мотоциклы с колясками, куда усадили бойцов с мортирами, и крио-легионеры Альянса (та еще гадость, я вам скажу, намучаетесь с ними), и японские лучницы. Но больше всего впечатляет мобильная крепость сынов Ямато – она способна взлетать, превращаясь в голову самурая, изо рта

которой вылетает смертоносный (воистину смертоносный, уж поверьте) луч. Вот это я понимаю, супероружие – и красиво, и функционально. Даже жаль, что применить его против других игроков пока не получится.

Да-да, товарищи бойцы, мультиплеер временно отменяется. Uprising стала не только самостоятельным дополнением, но еще и чисто сингловой. Забудьте о возможности познакомиться соседа по подъезду с отрядом-другим новых юнитов. Сокрушительную силу ваших ударов испытает на себе лишь «железный друг». Почему это было сделано, понятно: некоторые появившиеся в Uprising войска почти наверняка внесли бы дисбаланс в сетевые баталии, а на отладку нужно чересчур много времени (вряд ли издатель допустил бы это – слишком велико желание ковать железо, пока оно горячо). Что ж, будем ждать аддона с многопользовательским контентом.

А пока вместо него придется довольствоваться двумя другими «фишками» игры – кампанией за Юрико и режимом Challenge. Оба эти компонента равнозначны по интересности, но отнюдь не одинаковы по продолжительности. История девочки с невероятными пси-способностями пролетает быстро и незаметно, оставляя самое приятное впечатление и легкое сожаление, что все уже завершилось (впрочем, в концовке есть на-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неплохая подборка новых юнитов; великолепная кампания «в стиле Diablo» за Юрико Омегу; затягивающий режим Challenge; отличный саундтрек.

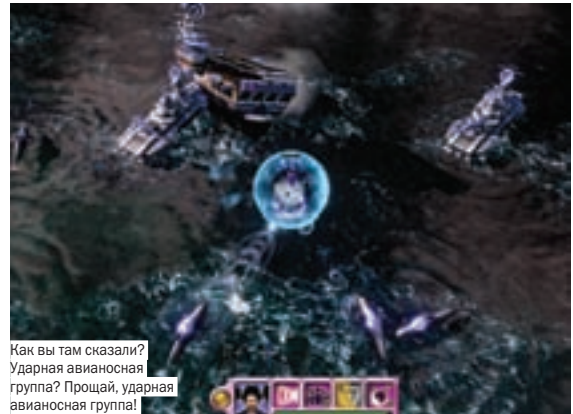
НЕДОСТАТКИ Кампании слишком скоротечны; мультиплеер отсутствует как класс, а без него признать Uprising законченным дополнением нельзя.

РЕЗЮМЕ Жаль, что создатели остановились на полдороге и сделали Uprising чисто сингплеерным аддоном. Однако кампании за три стороны конфликта небезынтересны, а четвертая сюжетная линия (за девочку в школьной юбочке Юрико) так и вовсе проходит на одном дыхании. Тем же, кому этого не хватит, предлагается добавка в виде Challenge – режима с полсотней самых разнообразных карт. Да и фирменные ролики, раскрывающие дальнейшую историю мира, нигде из игры не делись.



Да, неплохо мы повеселились... Но самураи еще не добиты, сейчас их ждет последний и решающий удар.

Графика Uprising выглядит, скажем так, «слегка несвоевременной». И это неудивительно, ведь ее сердце – устаревший (несмотря на модернизацию) движок Sage. Впрочем, совсем об этом компоненте разработчики забывать не стали, добавив в аддоне чуток спецэффектов. Да и глупо было бы ожидать от дополнения полностью обновленного дизайна.



Как вы там сказали? Ударная авианосная группа? Прощай, ударная авианосная группа!

мек на продолжение). Но те несколько десятков минут (вряд ли больше), что вы проведете с японской супердевочкой, невероятно насыщены событиями. Причем дело не в обычном стратегическом геймплее, нет, перед нами action-RPG, где бедной Юрико в одиночку приходится противостоять сотням врагов. И она с честью выходит из всех испытаний – переманивая солдат на свою сторону, уничтожая толпы пехотинцев одним ударом, швыряясь предметами в тех, кто посмел ей противостоять. Весело, знаете ли, схватить танк «Цунами» и шархануть им по мчащемуся на выручку товарищу. Взрыв, грохот, летящие во все стороны обломки, неплохо сделанные спецэффекты – где еще в RTS вам дадут отвлечься от надоевшего строительства базы и многочисленных отрядов, перемалывающих подразделения оппонента? Непонятно только, почему бы не сделать кампанию про Юрико подлиннее? Неужели так сложно нарисовать еще несколько толковых карт, при-

думать интересные истории с приличными завязкой и кульминацией?

Зато уж в Challenge жаловаться на краткость не приходится. Всего здесь полсотни разнообразных карт, открывающихся по мере прохождения. Поначалу у вас имеется лишь базовый набор юнитов и зданий, остальные открываются после завершения той или иной миссии (кстати, все они снабжены мини-роликами, еще один плюс игре). Причем Uprising бросает вам вызов – завершить режим с результатом в 100% можно, лишь пройдя все карты за отведенное время. Сделать это порой ох как непросто – вернуть тактику удается выбрать не сразу, потому иногда лучше отложить миссию на будущее, когда ваш арсенал пополнится чем-нибудь более подходящим для достижения победы. Очень хочется похвалить разработчиков и за дизайн карт – все они хоть чем-то отличаются друг от друга: где-то расставлены гигантские орудия на платформе, мешающие рашу, где-то идут так-

ВМЕСТО МУЛЬТИПЛЕЕРА ПРИДЕТСЯ ДОВОЛЬСТВОВАТЬСЯ ДВУМЯ «ФИШКАМИ» ИГРЫ – КАМПАНИЕЙ ЗА ЮРИКО И РЕЖИМОМ CHALLENGE.

тические учения командиров (и надо правильно угадать время для вступления в конфликт), а где-то пехоте придется несладко из-за кислотного дождика. В общем, мое почтение тем, кто такое придумал.

Все это приправлено отличными видеороликами и сделанным на высочайшем уровне саундтреком, благодаря чему отсутствие мультиплеера можно считать досадным, но не фатальным упущением. Упущением, которое мы простим разработчикам, но только при одном условии: во втором дополнении они исправятся. **СИ**

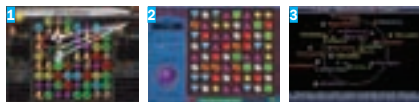
Визу: И все это натворила одна маленькая, но очень разозленная девочка. Видите, как опасно сердить Юрико?



Сейчас по военному заданию вдарят управляемые бомбы, потом авиация – и останутся от него рожки да ножки.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- 2 Bejeweled
- 3 Elite

8.0



Карта Галактики. В «зеленых» системах нас обожают, в «синих» – терпят, а в «красных», сами понимаете, могут даже атаковать.



Боевой крейсер пиратов впечатляет, ничего не скажешь. Вот только мой приборчики его нейтрализуют, раз за разом заставляя пропускать важные ходы.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

► Puzzle Quest: Galactrix

Потрясающий успех Puzzle Quest: Challenge of the Warlords не мог не вызвать к жизни продолжение. Впрочем, Galactrix покинула тесные пределы фэнтезийного мира, предложив нам стать «вольным странником» из далекого будущего и совершить путешествие к звездам. Кто же от такого откажется?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, PC, PlayStation 3 (P3N), Xbox 360 (XBLA)

Жанр:
role-playing, puzzle, sci-fi

Зарубежный издатель:
D3Publisher

Российский издатель:
не объявлен

Разработчик:
Infinite Interactive

Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

Количество игроков:
до 2

Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:
www.playpuzzlequestgalactrix.com

Страна происхождения:
Австралия

Справа: С диалоговыми ветками в игре напряженно. Впрочем, от не интересующих вас вопросов можно отказаться. Если они не сюжетные, конечно...

Как и в первой части, механика зиждется на смеси RPG и казуалки «три в ряд» в стиле Bejeweled. Но едва вы закончите первый бой, сразу станет ясно — отличий от Challenge of the Warlords море. К Galactrix придется привыкать заново — во-первых, поле у нас не квадратное, а гексагональное. А значит, вариантов того, как поставить три камня в ряд, теперь гораздо больше. Во-вторых, игра стала значительно сложнее, ведь события разворачиваются в космосе, а там с гравитацией не очень. И если раньше освобожденные места на поле следовало занимать «сверху вниз» (сила тяжести, как-никак), теперь заполнять их можно в любую сторону. К счастью, вы в силах на это повлиять — куда подвинете камень, в том направлении и начнет действовать гравитация. Соответственно, при сборе какой-нибудь тройки (четверки, пятёрки — нужное подчеркнуть) фишек одного цвета у вас всегда есть два варианта, остается только выбрать оптимальный. В-третьих, вся эта гексагональная суеда привела к тому, что обстановка на поле чаще обновляется, один-единственный ход способен кардинально все поменять (и пусть вашим девизом станет «семь раз отмерь, один — отрежь»). Итог — бои усложнились, но разве ж

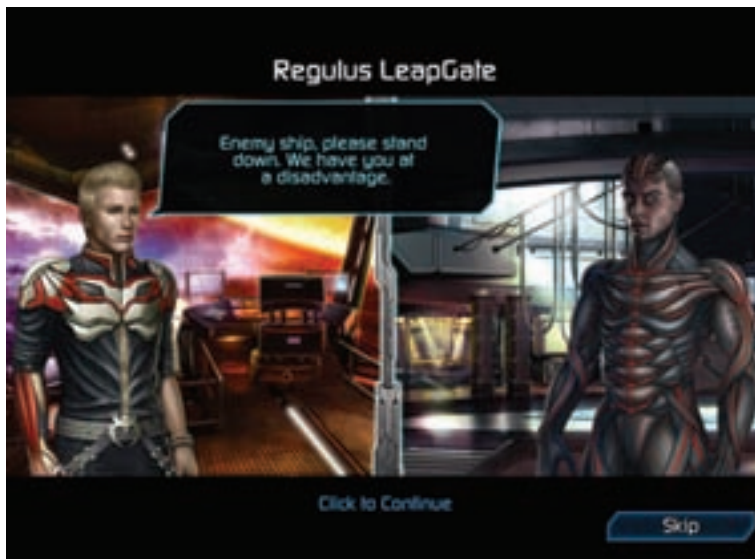
это плохо? Как раз наоборот — асы Puzzle Quest получили возможность показать себя во всем блеске, а стать мастером при желании (и наличии хотя бы зачатков пространственного воображения) способен каждый.

Но собирать «три в ряд» придется не только в битвах, практически все действия завязаны на подобной механике. Хотя кусочки геймплея все же отличаются друг от друга. Так, взлом звездных врат идет на время. При сборе слухов нельзя допустить, чтобы камни определенного типа сложились вместе. Добыча ресурсов на астероидах требует собрать определенное количество камней каждого типа (иначе бонуса не видать как своих

ушей). А сбить цену в магазинах невозможно, пока поле не очищено. Все это позволяет игре не стать однообразной, тем более что обычно плоды ваших усилий видны сразу (скидки, ресурсы, победы в боях). Единственное, что удручает, так это звездные врата. Мир огромен, путей между системами множество, и открывать их быстро надоедает. Да еще вот что портит дело — пока камни убираются с поля, время не останавливается, и из-за этого иногда проигрываешь, находясь в шаге от победы. Автору показалось, что этот момент лучше бы из Galactrix исключить.

Самая интересная часть игры — бои и подготовка к ним. Порой соперники слабы, но

Если в Challenge of the Warlords дополнительный ход полагался, когда удавалось собрать четыре одинаковых камня в ряд, то в Galactrix потребуется пять (связано это с тем, что комбинация «четыре в ряд» на гексагональном поле возникает чаще, чем на расчерченном квадратами). Увы, «пятёрки» складываются весьма редко, приходится рассчитывать на некоторые приборы корабля, способные дать вам дополнительный ход.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА По-прежнему увлекательный геймплей, бои стали сложнее, но интереснее, богатыей выбор предметов и тактик, отлично подобранная музыка и звуковые эффекты.

НЕДОСТАТКИ Слабенький и слишком предсказуемый сюжет, взламываешь звездные врата быстро надоедает, мультиплеер сомнительного качества.

РЕЗЮМЕ Оставьте сомнения, всяк сюда входящий. Galactrix – достойный наследник Challenge of the Warlords. Игра с легкостью поглотит все ваше свободное время, а когда оно истечет, захочется добавки. И ничего с этим не поделаешь – лучше сразу поднять лапки и сдать на милость новой Puzzle Quest. А потом отправиться к звездам, собирать «три в ряд», копить деньги на апгрейд корабля, сражаться, сражаться и еще раз сражаться. Похоже, Infinite нашла-таки свое место в индустрии и теперь не уступит его никому.



А вот и команда героя. Увы, истории напарников в Galactrix менее интересны, чем в первой части. По большому счету без этих товарищей можно было бы и вовсе обойтись.



А вот так обычно выглядит поле при сборе ресурсов на астероидах. Занятие это, кстати, приносит немало денег. Главное – знать, где самые «рыбные» места.

часто способны бросить вызов вашему интеллекту. Ведь мало просто наносить урон, собирая мины (заменившие черепа из Challenge of the Warlords), и убирать с поля синие камни, поднимая уровень энергии щитов. Важно еще вовремя использовать оружие и спецспособности приборов корабля. А звездолет-то не резиновый, все не влезет, как ни старайся, вот и приходится думать над оптимальным набором оборудования. При этом вариантов – вагон и маленькая тележка. Один понадеется на удары по щитам и корпусу всяческими лазерами и прочим оружием, другой же займется «размножением» мин на поле и их подрывом. Есть и более хитроумные комбинации приборов, например такие, которые будут постоянно лишать противника хода или вытягивать из него с великим трудом собранную энергию (а без нее никакой гаджет не заработает). Немало времени вы проведете, составляя комбинации предметов и пытаясь впихнуть в корпус все, без чего ну никак не обойтись. Но зато как здорово потом разнести в пух и прах, казавшись бы, непобедимого врага!

Приятно, что нас не гонят по сюжету: как и в любой Elite-подобной игре, геймеру предоставляется свобода действий. Благо занятий здесь и так хватает – летать по магазинам, отыскивая все новые и новые виды оружия и кораблей, или собирать ресурсы на астероидах, можно нападать на пиратов, да просто грабить незащищенные шахтерские суда. А можно выполнять разнообразные побочные квесты, среди которых попадаются весьма и весьма интересные. Очень рекомендую попробовать помочь вашему спутнику-крысолоту отыскать подарок для возлюбленной, один этот квест расскажет о психологии расы напарника больше, чем сто страниц энциклопедического словаря. Жаль, что подобных заданий мало, большая часть сводится к стандартному «слетай туда-то, убей того-то» без особого смысла или подтекста. Но еще больше удручает сюжет, очередная история о Вселенском Зле, рвущемся к контролю над Галактикой. Впрочем, разве ж это главное?

За проигрыш боя, неудачу со взломом звездных врат и прочие ошибки никак не покарают – вам предоставят вторую, третью, четвертую попытки. А вот на сбор ресурсов на астероиде дается лишь один шанс, проиграла – заберите столько, сколько нашли. Впрочем, материалы возобновляются, через какое-то время на тот же самый астероид можно заглянуть еще раз и снова пополнить трюм золотом, зерном или контрабандой.



Вверху: Собираем нужный и полезный девайс. Легко не будет – удачей увенчается только пятая попытка.

Слева: Еще 130 секунд, и врата в очередную систему будут открыты. Или не будут – тут уж как повезет. В случае неудачи можно попытаться еще раз.

Есть у игры и другие недостатки, например коряво сделанный мультиплеер (попробуй найди соперника, а даже если и отыщешь, пообщаться с ним не получится). И все же Galactrix затягивает с первых секунд и не отпускает, заставляет просиживать бессонные ночи за компьютером/приставкой, зевать в транспорте, засыпать на работе или на лекциях (вне зависимости от того, студент вы или преподаватель). А это – высшая похвала, которую только может заслужить игра. **СИ**

AI в обычно ведет себя нормально, но иногда «настраивается» на свою волну, недоступную пониманию человека. Например, может превратить обычные мины «весом» в единичку в более серьезные, даже зная, что соберет имущество уже геймер. Надеемся, благодаря патчам поведение «железного друга» станет жестче, а то неприятно выигрывать, осознавая, что соперник не выложился по полной.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Tom Clancy's EndWar
- 2 Universe at War: Earth Assault
- 3 Halo Wars

6.0



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

Stormrise

У Creative Assembly, авторов Total War, не получаются консольные игры – названия Spartan: Total Warrior и Viking: Battle for Asgard говорят сами за себя. И все же от Stormrise, RTS, разработанной специально под геймпады Xbox 360 и PS3, мы ждали успеха – уж в стратегиях-то авторы точно знают толк! Но на консолях, видимо, обитают какие-то совсем другие стратегии. Игра не только не смогла приспособить жанр к новым условиям, но и в очередной раз убедила геймеров: RTS не место в гостиной.



Юниты можно объединять в небольшие группы, но это ничуть не поможет справиться... нет, не с врагом – с управлением.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «Софт Клуб»
Разработчик: The Creative Assembly
Системные требования: не объявлены
Количество игроков: до 8
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Онлайн: www.stormrisegame.com
Страна происхождения: Великобритания

Визу: Огромные боевые корабли отлично смотрятся на картинках. Зато двигаются они, словно НЛО, и поворачивают только под прямыми углами. Увы, Stormrise до Halo Wars как до Луны.

Можно найти миллион и одну причину неудачи Stormrise, но главная из них становится очевидна после первых минут игры: юниты здесь чересчур норовисты. Они не идут, куда просишь, не стреляют в тех, на кого укажешь, и не исполняют спецумения, когда нажимаешь на соответствующую кнопку. В голове не укладывается, как у столь крупного проекта могут быть проблемы на столь глубинном уровне, но именно они, словно термиты, подтачивают самую суть игры. Других паразитов, впрочем, тоже хватает.

Пролог: люди будущего развязали ядерную войну. Кто успел, тот спрятался от бомб в убежище, а оставшиеся на поверхности мутировали и превратились в так называемых Сай. Едва опасность миновала, укравшиеся по землей «чистокровные» выбрались наверх, объединились во фракцию Эшелон и начали с Сай войну за территорию. У людей – роботы и автоматы, у мутантов – гигантские крабы и телепатические способности.

Хотя фракций в игре две, сюжетная кампания тут одна-одинешенька и, признаться, не очень-то продолжительная. За десять



Если игрок пошлет солдата туда, куда указывает курсор, отряд едва ли найдет дорогу даже и с третьей попытки, а припадочная камера все это время будет в истерике биться об углы и потолок.

с лишним миссий главный герой ухитряется несколько раз переметнуться с одной стороны на другую, так что покомандовать вы успеете как чудищами Сай, так и мехами Эшелона. Сюжет подан весьма оригинально для стратегии: между заданиями показывают ролики на движке с участием кучи персонажей. Будто бы и не в RTS играешь,

а в какой-нибудь малобюджетный шутер. Малобюджетный – потому что движок Stormrise все-таки не предназначен для таких сценков и красивой лицевой анимацией, например, похвастаться ну никак не может.

Геймплей целиком и полностью сосредоточен на боевых действиях: новые здания строить нельзя, позволено только захватывать и улучшать «командные пункты». Можно водружать на них энергощиты, турели и очистительные станции, которые увеличивают скорость добычи ресурсов. Здесь же производятся юниты – их на каждой стороне около десятка разных типов. Сначала в дело идет пехота, позднее танки и роботы или мутанты и крабы, если командуете Сай. Для эстетов – воздушные силы: от не приметных разведчиков до громадных крейсеров. Создаются отряды на раз, а ресурсов всегда полно, из-за чего размер армии почти в каждой миссии быстро натывается на ограничение по количеству войск.

Все сложности игры сводятся к собственному управлению отрядами. Контролировать их нужно посредством «революционной» системы Whip Select. В Stormrise камера «цепляется» к выбранному юниту и не летает над полем боя свободно, игрок может лишь «осматриваться» по сторонам. Поначалу игра из-за этого напоминает шутер: перед глазами у вас всегда кучка героев, которой вы буд-



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Масштабные финальные миссии, необычная подача сюжета, красивые уровни и оригинальные войска.

НЕДОСТАТКИ Управление чересчур громоздко, юниты не слушаются приказов, уровни неудобны, а графика посредственная.

РЕЗЮМЕ Смелая попытка перевернуть жанр и одновременно игра, на которую, очевидно, пожалели времени и денег. Система управления Stormrise недружелюбна, искусственный интеллект обладает дурным нравом, в анимации тут и там заметны недоработки. Похвалить игру стоит разве что за неплохой дизайн и грандиозный размах последних миссий, до которых едва ли кто-то доберется.



Почти у всех юнитов есть спецумения, но поди заставь их сделать хоть что-то по команде.

то бы управляете (на деле плевать они хотели на большинство ваших приказов). Переключаться между юнитами предложено правой аналоговой рукояткой: дергаете ее в сторону и «переклеиваете» камеру на кого-то из стоящих неподалеку солдат или ближайшее строение. Во время такого маневра на экране возникают иконки отрядов, поэтому вы всегда понимаете, на кого собираетесь переключиться. В теории.

На самом же деле система ладно работает только в чистом поле с десятью солдатами. Едва только юнитов становится больше, в обилии иконок тут же начинаешь путаться. Одно неверное движение – и камера через всю карту прыгает к какой-нибудь контрольной точке на дальнем рубеже. Поначалу даже и не поймешь, где оказался – камера именно что прыгает, а не плавно перелетает. А в здешних «вертикальных уровнях» непросто сориентироваться и без этих подножек.

И ведь сражения ведутся отнюдь не на равнинах – обзор постоянно ограничивают небоскребы, мосты и развязки дорог, в асфальте тут и там зияют дыры. В иных миссиях и вовсе заставляют водить войска внутри многоэтажек с узкими коридорами, где ничегошеньки не разглядеть. Остается вслепую посылать юниты в сторону цели и по мере их гибели строгать замену, раз за разом повторяя нехитрую операцию, – ресурсов все равно слишком много, и нянчиться с отрядами лично в таких вот непростых условиях просто незачем.

Игра, кажется, сама все понимает и многого не требует – в большинстве миссий нужно просто наделать самых сильных солдат и не мытьем так катаньем дотащить их до вражеской базы. И ведь даже с этим управиться подчас бывает непросто: самостоятельно отряды мало на что способны. Бывает, посылаешь их в одну сторону, а они как нарочно отойдут в другую и замрут как вкопанные. Такие заминки возникают неприлично часто, и игру из-за них уже просто не воспринимаешь всерьез. В анимации и поведении



Так вот как они выглядят... В игре настолько низко камеру никак не опустить, а с высоты все пехотинцы кажутся одинаковыми.

тоже недоработки: юниты постоянно запинаятся, ударяются об углы, а во время боя и вовсе сходят с ума. Сражения порой проходят без единого выстрела: отряд лишь подходит к противнику, а у того сама по себе начинает уменьшаться полоска здоровья. И когда на весь этот бардак заставляешь еще и вытянув шею смотреть из-за солдатских спин, кончается всякое терпение. Садитесь, Creative Assembly, тройка. С минусом.

И, словно издеваясь, интересной игра становится лишь к последним миссиям: там уже выдают оригинальные задания и даже приходится иногда поработать головой. Но хватает такого неожиданного финала часа на три удовольствия, а больше в Stormrise увлечься решительно нечем. К сожалению, опробовать мультиплеер до релиза никак не получилось, поэтому об онлайн-битвах мы умолчим. Но, судя по скромному выбору многопользовательских карт и общему уровню подготовки проекта, ничего особо интересного не предвидится и там. **СИ**

Stormrise – уже не первое пятно на репутации Creative Assembly. Предыдущие попытки компании завоевать консольный рынок тоже успешными не назовешь. В 2005 году на PS2 и Xbox увидел свет слэшер Spartan: Total Warrior, получивший от нас почетные семь баллов: «Больше часа-полтора за Total Warrior не высидеть, от монотонности происходящего не спасают даже «разнообразные» (вроде бы) миссии». А совсем недавно, в 2008, на Xbox 360 и PS3 объявился другой «многолюдный» – Viking: Battle for Asgard. Он в «Стране Игр» удостоился уже «шестерки с половиной» и вот такого комментария: «После достаточно многообещающего начала Viking сдувается буквально на глазах, из кровавого эпического боевика превращаясь в невразумительную, пусть и красочную жвачку, безвкусную и однообразную». Но то слэшеры – не они конек знаменитой студии. А вот на «революционную стратегию» в реальном времени от корифеев жанра надежды возлагались немалые.

ЮНИТЫ НЕ ИДУТ, КУДА ПРОСИШЬ, НЕ СТРЕЛЯЮТ В ТЕХ, НА КОГО УКАЖЕШЬ, И НЕ ИСПОЛЬЗУЮТ СПЕЦУМЕНИЯ, КОГДА НАЖИМАЕШЬ НА СООТВЕТСТВУЮЩУЮ КНОПКУ.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Naruto: Broken Bond
- 2 Samurai Champloo
- 3 Ninja Gaiden II

7.5



По ветру развеивается не только повязка, но и пыльное афро героя. А браслеты на его руках бренчат на бегу.



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

➤ Afro Samurai

Afro Samurai – замечательная игра. Не всякий блокбастер доставит столько удовольствия, сколько можно получить, кромсая местных самураев и ниндзя. На одном из уровней предстоит даже рубить мечом летящие ракеты! Это уже о многом говорит, не так ли?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action, slasher
Зарубежный издатель:
Surge
Российский дистрибутор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Namco Bandai
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.bloodisbeautiful.com
Страна происхождения:
США

Визу: Далеко не каждый, пусть даже самый меткий удар рассечет противника надвое – уши, полосу здоровья никак не отменял.

Каждый кадр – словно из аниме, каждая мелодия – будто из оригинального саундтрека. Но при этом – масса мелких недочетов. Искренне хочется наградить Afro Samurai восьмеркой или девяткой, но положение обязывает: нужно быть непредвзятым. И говоря непредвзято, недоработок тут явно выше нормы. Но все-таки знайте: Afro Samurai – прекрасная игра, пусть и с багами.

Сюжет более-менее следует сценарию аниме, хоть и позволяет себе несколько расхождений с первоисточником. Завязка та же: у чернокожего самурая (!) по имени Афро (!!) убивают отца, после чего герой отправляется мстить. А дело все в том, что родитель был воином номер один во всем мире, и убил его в честном бою тогдашний номер второй, который теперь стал самым-самым. Его-то и намерен прикончить Аф-

ро – наш герой уже успел заработать титул второго по силе. Но закон гласит, что человека с повязкой «номер один» может вызывать на дуэль лишь воин с титулом «номер два», а вот его как раз пытаются одолеть все кому не лень. Поэтому на Афро бросается из подворотен уличная шпана. Поэтому за ним охотятся боссы. И поэтому вам предстоит драться, драться и драться. Сюжет оставляет простор для множества красивых драк, а их идеологическая подоплека делает игру под стать аниме – броской внешне и интересной по содержанию.

Важнейшая составляющая стилистики Afro Samurai – «красивое насилие». Вра-

ги напарываются на лезвие вашего меча и разваливаются на кусочки по всем законам аниме-физики. Вжик – и самурай аккуратно расходится на две половинки именно в том месте, где его рассек меч. Причем траекторию удара можно задать собственно-ручно – в специальном режиме замедленного времени. На поле боя чувствуешь себя мясником-эстетом: в любой момент можно нажать кнопку, прицелиться и отрезать врагу руку, ногу или даже нос. Нет никаких ограничений, вся расчлененка просчитывается в реальном времени. Использовать такую прицельную атаку непросто: чтобы удар получился, нужно правильно подгадать момент. Да и доступна возможность не всегда – расходится специальная энергия, которую приходится набирать во время «обычных» схваток. Рядовые же драки, к сожалению, нередко оказываются скучными и невнятными – у героя множество комбо, но все они ничем толком не отличаются друг от друга, и сражения непозволительно часто скатываются к безыскусной долбежке по кнопкам.

Однако важность маневра с замедлением времени сложно переоценить: еще ни в одном слэшере нам не давали над атаками героя такую власть. Здесь отчетливо ощущаешь, что клинок беспрекословно повинуетеся приказам – и это колоссальная заслуга игры. К тому же, с переходом в режим замедленного времени появляются особые удары и особые движения – можно кубыряться, увертываться, буквально танцевать меж лезвий, словно персонажи фильмов Рюехя Китамуры. В этом смысле Afro Samurai представляется противоположностью MGS: Twin Snakes – здесь во время игры вытворяешь невообразимые кульбиты, а в роликах, наоборот, наблюдаешь неспешные и вдумчивые разговоры. Сюжетные сценки – особая гордость Afro Samurai. Диалоги потрясающе написаны и еще лучше озвучены (в числе актеров – знаменитый Самуэль Л. Джексон), двигаются персонажи отменно, а ракурсы неизменно хороши. Что-то, а стиль в Afro

ПУСКАЙ AFRO SAMURAI ИГРА НЕИДЕАЛЬНАЯ, ЕЙ УДАЕТСЯ ОСТАВАТЬСЯ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ И СТИЛЬНОЙ.



В режиме замедленного времени изображение становится черно-белым, а на теле врага появляется след от удара меча – линия будущего среза.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отлично выдержанный стиль, приятная глазу картинка, музыка от RZA, затейливая система расчленения врагов, большой выбор ударов.

НЕДОСТАТКИ Сумбурные и однообразные комбо, глупые враги, нудная акробатика, недостаточное разнообразие ситуаций.

РЕЗЮМЕ Не будь у игры за спиной известного сериала – она все равно бы выделялась на фоне других «боевиков с мечами». Драки здесь динамичные и зрелищные: они не надоедают до самых последних уровней, хотя противники по ходу кампании почти не меняются.

Блок есть, но в драках вида «десять на одного» пользы от него немного.



Разработчики то и дело напоминают о своей любви к картинному насилию. В некоторых сражениях, например, добавили возможность сыграть в необычную версию... покера. Вместо карт – конечности врагов. Рубите противников на окрошку и собираете из их останков покерные комбинации. Три руки самурая – это, например, Samurai Arms Flush. Ноги, руки и голова – Samurai Straight Flush. Награда не слишком значительна: вы получаете лишь опыт, здоровье и энергию для спецудара.



Вверху: 3D-модели, конечно, не ахти, но выглядят, благодаря уместным фильтрам, весьма достойно.

Слева: Запихнуть ножны врагу в рот? Для Afro это лишь один из приемов в составе длинного комбо.

на ура. Особенно напряженными и неординарными вышли поединки с боссами. Как вы, например, убьете доппельгангера, который повторяет каждый выпад героя? Или что будете делать со злодеем, если он подбросит вас на пару километров в небо и начнет бой в свободном падении? Такие моменты не представляют особой ценности для геймплея, но смотришь на них разинув рот – трудно поверить, что видеоигры способны предложить что-то подобное.

И пускай Afro Samurai игра неидеальная, ей удается оставаться увлекательной и стильной. И заинтересует история Afro отнюдь не только анимешников, но и всех ценителей зрелищных боевиков. И если бы не многочисленные недоработки, наша оценка могла бы быть куда как выше. **СИ**

Внизу: Шляпы почему-то не режутся, зато живую плоть можно кропать как душе угодно.

Samurai – это самое главное. Дизайнеры не допустили ни одного промаха, и выглядит игра ничуть не хуже, чем одноименный аниме-сериал.

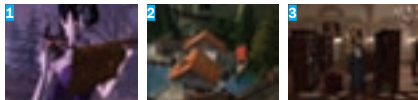
Просчетов немало совсем в другой области. Во-первых, сюжетная кампания однообразна и относительно коротка. На все про все уйдет часов семь, и ведь враги от уровня к уровню ничуть не меняются. Сам Afro, хоть и разучивает новые удары да наращивает полоску здоровья, как в начале, так и в конце игры полагается на одни и те же трюки и одну и ту же тактику – это настолько очевидно, что в какой-то момент легко поймать себя на том, что не первый час играешь буквально на автомате – ничуть не вовлекаясь в происходящее на экране. А это для любой игры дурной знак. Другая беда – глупый искусственный интеллект. Противники то и дело сбиваются в стайки, отчего и двигаются неестественно, и с мостов постоянно падают – в общем, всеми способами выставляют себя идиотами. И без того не самые захватывающие сражения становятся вдобавок цирковому хаотичными. Еще одно болезненное место – неистребимые «элементы платформера». Они и вовсе кажутся прикрученными в последний момент – бегать по стенам и це-

пляться за карнизы дозволяется лишь в специально отведенных для этого местах, но даже там работают эти трюки далеко не всегда.

На недочеты, впрочем, не так уж сложно закрыть глаза – со здешней стилистикой даже самые бестолковые схватки выглядят



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 A Vampire Story
- 2 Петька VIII: Покорение Рима
- 3 Архивы НКВД – охота на Фюрера. Операция «Валькирия»

НЕ ИГРА



ТЕКСТ

Марина Петрашко

Справа: Сложно сказать, можно ли назвать реди-зайн Анки удачным. Вот заимствовать персонажей из культовых фильмов двадцатилетней давности точно не стоило. Впрочем, плох не сам факт заимствования, а то, что оно какое-то жидковатое. Уж взяли напрокат девицу, так пусть отрабатывает по полной программе! Стриптиз бы вон сплясала, что ли... Ан нет.



Чайка, Марио, чайка, солнце еще высоко!

Разработчики рады своему творению как дети. Хотя объективно девятая серия значительно уступает восьмой как игра, создатели не устают вертеть перед потребителями «Петькой» и так, и эдак. Увы, взору открываются совсем уж неприглядные стороны. Ладно бы дело ограничилось парой неудачных ракурсов. Вблизи на обновленную модель Петьки, действительно, смотреть не рекомендуется категорически, особенно в процессе питья им медовухи. Но страшная анимация сама по себе не ухудшает геймплей. Этот секундный ужас, в конце концов, можно и потерпеть. Зажмуриться. Однако создатели в демонстрации разных сторон своего бессилья идут дальше, заставляя нас, в частности, взяться за мини-игру, почти непроходимый аналог «Марио» с Чапаем в главной роли. Находится она очень близко к началу, на расстоянии всего лишь небольшого эпизода «в далеком будущем», и способна отвадить от «Петьки» 99,9% поклонников предыдущих серий. Но разработчики явно горды – а как же! На квестовом движке платформер сделали!

▶ Петька 9. Пролетарский гламурЪ

Любому человеку, независимо от его рода занятий, иногда хочется почувствовать себя искателем-авантюристом, всюду находящим древние артефакты. И что делать геймеру, если его такое желание обуяет? Снова выгонять Лариску на работу?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:

adventure, third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен

Российский издатель:
«Бука»

Разработчик:

«Сатурн-Плюс»

Системные требования:

CPU 1 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.buka.ru/cgi-bin/
show.pl?id=423

Страна происхождения:
Россия

Приветворяясь археологом, отбивая четку на клавиатуре в предвкушении акробатических трюков Лары Крофт? Нет, это не метод для настоящего фрика. Преданный делу исследователь игровых артефактов, несомненно, даже не будет останавливаться на таких полумерах, а прямоком отправится в отдел распродаж мультимедийного магазина или в крупный супермаркет, куда в корзину «все по 50 рублей» свалили гору коробочек с дисками десятилетней давности. Там, при желании и везении, можно отыскать пару хитов прошлых лет и приобрести к забытой игровой культуре.

Но что делать тем, кто опоздал или живет в тысяче километров от ближайшего склада старья? Вон, Home of the Underdogs накрылся... Не беда, и в вялом потоке новинок можно отыскать нечто такое, что легко позволит ощутить нервную дрожь и почувствовать себя первооткрывателем.

Не смотрите на дату выхода свежего «Петьки». Современными игровыми стандартами тут не пахнет. Более того, тут вообще слабо ощущается присутствие каких бы то ни было игровых стандартов – хоть древних, хоть новейших. Геймера погружают в атмосферу испарений коллективного бессознательного такой психологической глубины, которая и в страшном сне не привидится создателям Sublustrum. С поправкой на народные мотивы. Здесь русский дух... Устоит ли храбрый исследователь?

Ждите подвоха. Даже знакомство с предыдущей частью и позитивные впечатления – не гарантия любви к новой серии. Слишком они отличаются. «Петька VIII», при всей своей неоднородности, еще старался походить на «лучшие образцы юмористических квестов прошлого» (с переменным успехом). Девятое воплощение похажений апокрифических красноармейцев даже к «русским квестам» имеет

только косвенное отношение. Акцент с игрового процесса – хитроумного сбора и применения предметов – окончательно сместился на получение «фана» от юмора уровня «гы-гы» и кросскультурных аллюзий, заложенных авторами. Вот «шедевральный» плакат «Бегемота руками не кормить, он их не ест». Видим? Обязаны томно изойти в пароксизме радости от узнавания знакомой шутки. Вот плохо по-



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Стимулирует ассоциативную работу коры головного мозга, воображение и мышление. Расширяет активный словарный запас лиц, нерегулярно пользующихся обценной лексикой (при попытках сыграть в мини-игру).

НЕДОСТАТКИ Не содержит связного сюжета, равномерного увлекательного геймплея, современной графики, музыки и вообще не похоже на игру.

РЕЗЮМЕ Халтурно собранная псевдоигра в традициях «русского квеста», которая неожиданно обогатывается лакмусовой бумажкой отношения геймера к жизни вообще и к существованию общества потребления в частности. Мешанина событий и положений, практически лишенная связного сюжета, взрывающая геймеру мозг своей тупостью/осознанием тупости общества потребления (подставить нужное). Непременно когда-нибудь должна быть выпущена в качестве приложения к журналу GQ, главного редактора которого нужно обязать контрактом сыграть в ЭТО. Содержит почти непродожимую мини-игру.



Совершенно дурацкий, наигранный «восточный акцент» некоторых актеров озвучивания здорово раздражает. Впрочем, их можно понять. Что им написали, то они и прочитали!



ВЯЛЫЕ МАНИПУЛЯЦИИ С ОБЪЕКТАМИ НАПОМИНАЮТ БЕЛЫЕ НИТКИ, КОТОРЫМИ ОДНА АБСУРДНАЯ СИТУАЦИЯ ПРИШИТА К ДРУГОЙ.

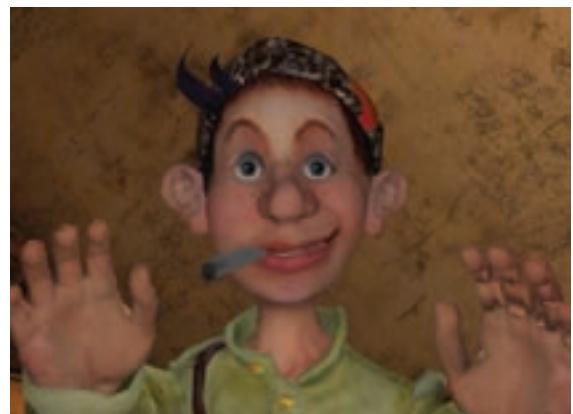
вторенная трехмерная копия Джессики Рэббит («Кто подставил Кролика Роджера») в роли секретарши, бледная тень сексуального фетиша всех поздне-советских подростков мужского пола. Спасибо, под...ивились. Впечатление получено, усвоено, переходим к следующему блюду. Вялые манипуляции с интерактивными объектами напоминают белые нитки, которыми одна абсурдная ситуация пришита к другой. На этот раз традиционная уже троица героев (как же без Анки в делах гламура – женщина все-таки!) расследует обстоятельства превращения России далекого будущего (считая не от эпохи Чапая, а от нашей) в гигантскую свалку, точнее лужу токсичных отходов. Скачки во времени туда-обратно (привет, Доктор Кто!), футуристические рыбокорицы, несущие изумрудные яйца, реклама предыдущей серии, босая певица Прабабкина (уже в на-

стоящем) и теннисистка Шкурникова в комплекте. То, что сетка аллюзий весьма дырявая и сюжет сквозь нее бесследно утекает, замечать не нужно. Моветон. Мы и не будем. До-тошный читатель наверняка уже тридцать раз готов задать куда более важный вопрос: если все так плохо, чем «игра» заслужила место в журнале? Пора на него ответить. Да вот примерно тем же, чем The Path из предыдущего номера. Только Tale of Tales сознательно старались уйти от игровых канонов как можно дальше, а «Сатурн-Плюс» лепили-лепили детские мечты, подростковые надежды, неудовлетворенные желания («пивасик...»), иронию, помогающую среднестатистическому обывателю не свихнуться в мире гламурного перепотребления. Месили-месили и выпепили, наконец. Получился этакий неожиданный аналог теста Роршаха – клинически недостоверный,

Вверху: Со всех экранов и растяжек в девятом «Петьке» на нас, притораясь ненавязчивой, глядит реклама других продуктов «Буки».

привязанный к определенной, постсоветской культуре, странный по форме, но пронзительный по содержанию. Туманные образы краснознаменного театра абсурда кого угодно доведут до размышлений о смысле собственной жизни. Ведь и девушка-лошадь Ксюша, и вокалист Дибилан, и поющий парикмахер с лицом alienского бастарда – объективная реальность, данная нам в ощущениях. А дойные пчелы-мутанты, весьма вероятно, реальность недалекого будущего. Всем нам, и читателям, и журналистам, к ней как-то нужно приспособляться, искать свое место. Ведущие должности уже заняты – Ксюшей, Дибиланом, Прабабкиной, Петькой-и-Василь-Иваньчем, в конце концов. Вакантно лишь место временного пасечника-алкоголика Кузьмича, в межсезонье подрабатывающего истопником (его Анка ударом молодецким в нокаут отправивила). Многие ли из нас, как персонаж Петра Мамонова из «Острова», найдут успокоение среди гор угля? Тут ведь какую силу духа иметь надо (перегар не годится)! Но, может быть, это особенности личного восприятия рецензента? Ох, со здешним дырявым сюжетом ничего исключать нельзя... С другой стороны, метод *reductio ad absurdum*, даже взятый в шутку, продолжает работать, на то он и метод. Все эти Дибиланы-Шкурниковы – это жизнь? Это не жизнь! На баггиады, товагищи? **СИ**

Слева: Поиграть дают за всю троицу по очереди, иногда даже можно свободно переключаться между несколькими героями.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 SOCOM II
2 Counter-Strike
3 GRAW2

6.0



ТЕКСТ

Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation 3

Жанр:

shooter, third-person, modern

Зарубежный издатель:

SCE

Российский дистрибьютор:

«Софт Клаб»

Разработчик:

Slant Six Games

Количество игроков:

до 32

Онлайн:

www.socom-hq.com

Страна происхождения:

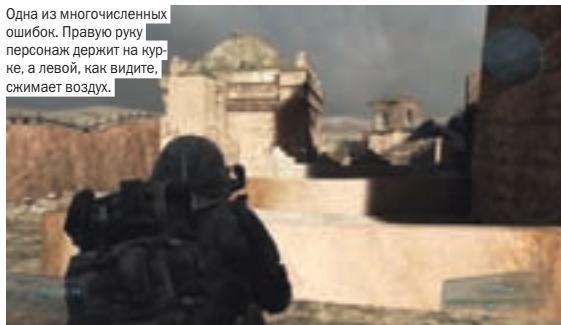
Канада



Глубока, эх, глубока тактическая мысль, царящая на «народных» серверах SOCOM...



Одна из многочисленных ошибок. Правую руку персонаж держит на курке, а левой, как видите, сжимает воздух.



Заранее не знаешь: пуля то ли «пройдет», то ли застрянет в невидимой оболочке, окружающей настоящую стену.



» SOCOM: Confrontation

Мы видели первую версию SOCOM: Confrontation еще в прошлом году. Игра встретила нас жуткими моделями солдат, ошибками при подключении, серьезным лагом и, в довершение всего, намертво зависла через три минуты после подключения к серверу. Уже тогда возникла мысль: неужели пора прощаться на пенсию не только PlayStation 2, но и ее наиболее известный мультиплеерный сериал?

Ту бета-версию мы смотрели из чистого любопытства. Плохо работает – да и бог с ней, подождем нашего, европейского запуска, тогда и разберемся. А вот геймеры из США попали в очень неприятную ситуацию. Мало того что после американского старта игра работала из рук вон плохо, так еще и многие возможности, заявленные на обложке (например, поддержка трофеев), в ней попросту отсутствовали. SOCOM: Confrontation стала для PlayStation Network своего рода «Сталкером» – игрой, наполненной непредсказуемыми, страннейшими ошибками. А ведь в эпоху PlayStation 2 именно SOCOM был тем многопользовательским шутером, ради которого стоило подключать консоль к Всемирной паутине! Первая игра, поддерживавшая общение через гарнитуру, и одна из первых – с онлайн-мультиплеером. Постоянный разработчик сериала, американская студия Zipper Interactive, недавно оставила свой пост и сейчас корпит над тайнственным проектом MAG, где на поле боя должны будут сойтись 256 игроков. Ну а новую SOCOM менеджеры Sony отдали канадской команде Slant Six Games, которая до прошлого года ничем примечательным не отличалась. Состояние игры после американского релиза было ужасным, и все же, несмотря на это, к европейскому запуску SOCOM подошла в хо-

рошей форме. К игре выпустили около десятка «заплаток», избавив ее от огромного количества недостатков. Сегодняшняя SOCOM: Confrontation имеет версию 1.41. После очередного патча (размером в 153 мегабайта) она работает корректно, хотя так и осталась медлительной и чересчур неторопливой.

Те, кто следил за сериалом на PlayStation 2, знают, что первые части SOCOM были чисто «пехотными» шутерами, и лишь в последних играх на картах появилась военная техника. SOCOM: Confrontation делает шаг назад: техники снова нет вообще. Как нет и какой-либо одиночной кампании, ведь Confrontation – исключительно многопользовательская игра. Геймплей живо напоминает о Counter-Strike: в начале раунда с одной стороны карты появляются террористы, с другой – «контры» (ударение, конечно, на «ы»). И те, и другие сходятся где-то в центре, а погибшие остаются лежать и ждать конца боя, медитируя на экран выбора оружия (справедливости ради надо сказать, что, хоть это и не принято, респаун в настройках все-таки можно включить). Режимы игры – простейшие: командный дефматч, спасение заложников, удержание контрольных точек, сопровождение VIP и тому подобное. Как и Counter-Strike, сегодняшняя SOCOM старается быть реалистичной. Перед началом матча можно выбрать тип брони на персонаже,

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Хорошая, грамотная механика в основе игры, реалистичное оружие, достоверное окружение, добротная поддержка Bluetooth-гарнитур.

НЕДОСТАТКИ Примитивный, безнадежно устаревший дизайн, неинтересные режимы, огромное количество ошибок и недоработок, посредственная графика.

РЕЗЮМЕ Серилал SOCOM, некогда бывший флагманом мультиплеерной линейки Sony, при переезде на PlayStation 3 и по смене разработчика потерял все былое очарование. Канадская студия Slant Six Games неумело и безыскусно скопировала геймплей из прошлых частей, но так и не смогла довести новую игру до ума. Даже сегодня, после продолжительного бета-тестирования, огромного количества патчей и нескольких релизов в прочих регионах, игра по-прежнему полна технических недоработок. На PlayStation 3 предостаточно более интересных многопользовательских шутеров.

В основе игры лежит грамотная, работоспособная механика, и зрелищные моменты все-таки встречаются. Иногда.



Меню выбора оружия выдвинуто из рук вон плохо. В горячке боя переключаться на гранаты — затея совсем безнадежная.



Это нас достало!

Несмотря на то что с американского релиза прошло уже больше полугода, в свежей версии SOCOM: Confrontation осталось огромное количество ошибок и несуразностей, способных испортить жизнь любому игроку. Система сбора статистики отображает информацию с задержкой и не всегда корректно. Давно обещанной поддержки турниров в игре нет до сих пор. Уровни грузятся очень подолгу, да и вообще игра работает с трудом, через «не могу». Главное меню реагирует на ваши команды с секундной задержкой, модели персонажей на первом же экране загружаются сначала без текстур, и лишь пару мгновений спустя обретают правильный облик. Уровни довольно обширны, но если забраться на какую-то высоту с хорошим «снайперским» обзором, игра приметесь заметно подтормаживать. Иногда SOCOM: Confrontation забывает заранее подгрузить какую-нибудь текстуру, и та вдруг прямо на ваших глазах появляется из ниоткуда. Если в Killzone 2 любой зазор на уровне простреливается, то в SOCOM: Confrontation нередко встречаются невидимые препятствия, да и вообще система определения повреждений оставляет желать много лучшего. То же можно сказать и о графике. Даже удивительно, как столь посредственно выглядящая игра умудряется оставаться столь неповоротливой.

Оружие стреляет, может, и реалистично, но бесполезно. Знай себе зажимай курок да води дулом направо-налево.



подобрать подходящее оружие и «обвес» для него. В арсенале — штурмовые и снайперские винтовки, помповые ружья, гранаты разных типов, пистолеты-пулеметы, а также просто пистолеты и просто пулеметы. Почти каждое оружие можно настроить под себя, добавляя оптические прицелы, глушители, лазерные целеуказатели и дополнительные рукоятки. Оружие бесплатно, внутренней валюты в игре нет, и можно в любой момент пользоваться любым стволом. Единственное ограничение — по весу. Террорист в футболочке с пистолетом двигается примерно вдвое быстрее, чем упакованный в тяжелую броню морпех с пулеметом и «Пустынным орлом». Оружие действует и звучит, как настоящее, и убивает с одного-двух попаданий. Стрелять тут принято только короткими очередями, ведь после пятого патрона о прицельности уже и речи не идет. В кои-то веки правдоподобно реализована смена магазинов: отстреляв половину патронов, герой заменяет магазин на свежий — но рано или поздно при перезарядке он снова приставит к оружию старую обойму. Столь популярные в последнее время «индикаторы гранат» отсутствуют, если заметил летящий снаряд — молодец, не заметил — до следующего раунда. Но вместе с такой реалистичностью приходят и проблемы, прекрасно знакомые по той же Counter-Strike: в игре полно кемперов, готовых весь раунд сидеть

в темном углу, поджидая случайных прохожих. А если вы новичок и пока еще часто погибаете, ожидание конца раунда съедает не меньше половины игрового времени.

Вы заметили, что мы уже три раза сравнили SOCOM: Confrontation с Counter-Strike? А ведь знаменитая «Контра» была придумана десять лет назад! И хотя в основе SOCOM: Confrontation лежит небезнадежная игровая механика, в целом такой геймдизайн давным-давно устарел. Все, что здесь есть, было сделано, издано и продано уже много-много раз, и зачастую сделано оно было гораздо лучше. Посмотрите на Killzone 2, на Warhawk, на Metal Gear Online, на GRAW — это необычные, новаторские игры. Рядом с ними SOCOM: Confrontation кажется топорным и туповатым пришельцем из прошлого. Сравнение наводит на мысль: а может, так и должно было быть? Может быть, канадцы сознательно делали простой, устаревший консольный аналог Counter-Strike с видом от третьего лица? В этом есть своя логика и свое очарование. Но даже в этом случае игру губят слабая графика, нерасторопный движок и некоторые так и не исправленные со времен бета-теста ошибки. **СИ**



В ОСНОВЕ SOCOM: CONFRONTATION НЕБЕЗНАДЕЖНАЯ ИГРОВАЯ МЕХАНИКА, НО В ЦЕЛОМ ТАКОЙ ГЕЙМДИЗАЙН ДАВНО УСТАРЕЛ.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 SSX Blur
2 Avalanche 1080
3 Amped 3

8.5



ТЕКСТ

Иван Стасов

Слева: Для каждой поездки нужно выбрать двух персонажей – оператора, фиксирующего на видео заезд, а также оценивающего трюки, и, собственно, спортсмена. Поначалу может произойти небольшой когнитивный диссонанс по этому поводу – наблюдаем за игрой мы от лица первого, а управляем при этом вторым.



Shaun White Snowboarding: Road Trip

Кто знает, возможно, мы стали свидетелями рождения долголетнего спорт-сериала и когда-нибудь имя Шона Уайта будет знакомо геймерам всего мира так же хорошо, как Тони Хоука. Беда в том, что первые же игры новой линейки двинулись в разных направлениях – Road Trip для Wii определенно заработала очко, в то же время «основная» Shaun White Snowboarding была принята намного, намного прохладнее.

В английском языке есть такое словцо «downhill», на русский оно переводится довольно громоздко – «нести с горки». Пару лет назад я наблюдал такую картину – к горе, на которой я в тот момент катался на сноуборде, подъехал джип, из него вывалились три дядьки в дубленках, лет под сорок, за собой они тащили клеенку. Постелив ее на лед, они расселись и кое-как поехали вниз. Пролетев метров 15, конструкция развалилась и все полетели в сугробы. Довольные и хохочущие, они вернулись в машину и поехали по своим делам. Вот это русское «Ветер в харю, а я шарю!» (группа «Любэ») или, если хотите более интеллигентный вариант, «Какой русский не любит быстрой езды?» (Н.В. Гоголь) – и есть основа того самого downhill. И в покатушках с горки это ощущение – ключевое.

Когда игры про сноуборд пришли на домашние платформы, разработчики быстро смекнули, что реализм тут мало кого интересует, всем нужен в первую очередь «даунхилл» – чтобы нести во весь опор, чтобы прыжки с трамплинов на сто метров, а еще чтоб можно было проехать по проводам поверх подвешенной на пути альпийской деревеньки.

Канадцы из Ubisoft попытались сделать игру на старших консолях «посерьезней». О том, что из этого вышло, вы уже читали

в прошлом номере. А вот Wii, которой традиционно доставались объедки с барского стола мультиплатформ, получила собственную, «отдельную» игру, которая ловко обошла на склоне старшую сестру и получила лавры победителя.

В Shaun White Snowboarding: Road Trip нет попытки передать фотореалистичную картинку горных склонов или создать скрупулезный редактор лиц, скорее наоборот – она предельно карикатурна. Персонажи похожи на угловатых персонажей мультсериала с Cartoon Network, и где-то на середине сюжетной кампании даже удивляешься, почему они все еще не сражаются с бандой плохишей-сноубордистов. Ну, не сражаются, и ладно. Зато они то и дело общаются по электронке (письма можно не читать, скукота), путешествуют в трейлере и в свободное время играют с чем-то, отдаленно напоминающим PSP. Как и в сноуборд-эксклюзиве Nintendo прошлого поколения Avalanche 1080, у каждого здесь есть свои показатели скорости, высоты прыжка, умения держать баланс – все это важно при выборе персонажа для соответствующих миссий.

Все эти спортсмены – настоящие граждане мира, они легко перелетают из Канады в Чили, а оттуда – в Альпы и так далее, заводя новых друзей и разведывая новые маршруты. Сам же Шон Уайт (см. врезку) – этаким неуловимым

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
sports, alternative,
snowboarding
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.shaunwhitegame.
uk.ubi.com
Страна происхождения:
Канада

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Простой, понятный и веселый геймплей, удобное управление, неожиданно хорошая (даже отличная!) совместимость с «игровыми весами» Wii Balance Board.

НЕДОСТАТКИ Не у всех есть Wii Balance Board – в комплект с игрой доска, к сожалению, не входит. Впрочем, Wii определенно способна на более впечатляющую графику.

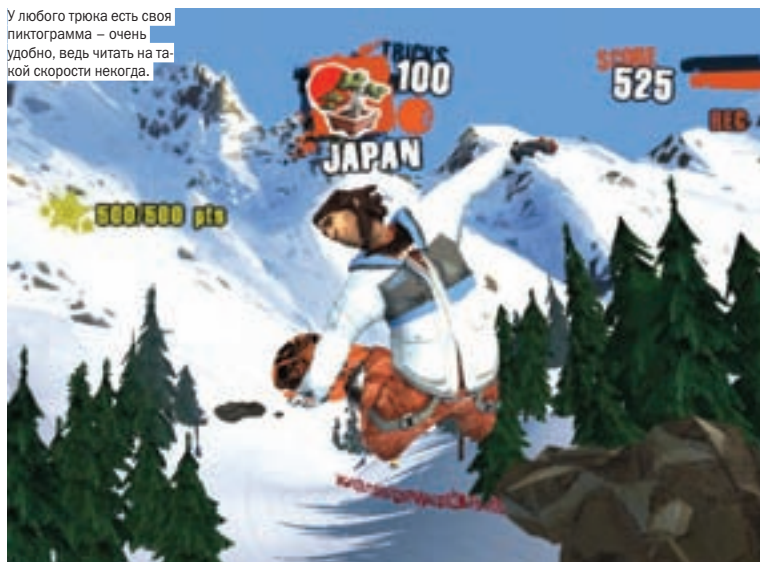
РЕЗЮМЕ Невероятно, но факт – Wii получила лучшую версию Shaun White Snowboarding. И «лучшей» она стала отнюдь не потому, что «на слабом железе все то же самое выглядит уже не столь уныло», но именно за счет эмоций, которые способна подарить игроку. Увлеченный человек проведет за Road Trip немало времени и обязательно купит в итоге настоящий сноуборд.

Летающий помидор

Шон Уайт – рыжий олимпийский чемпион Зимних игр 2006 года в Турине, победитель множества других соревнований. Шону 22 года, и помимо сноуборда он умудряется находить время еще и для серьезных занятий скейтбордингом, хотя коллекция медалей в этом виде спорта у него значительно скромнее. По одной из версий, Шон «Летающий помидор» Уайт и Константин «Врен» Говорун – разлученные в детстве братья-близнецы.



У любого трюка есть своя пиктограмма – очень удобно, ведь читать на такой скорости некогда.



мститель, он все время опережает наших героев на шаг-полтора. Собственно, встреча с ним и является Граалем этого похода, не хватает разве что сцены падения ниц перед Летающим Помидором (снова см. врезку).

Визуально ничего из ряда вон здесь, впрочем, не увидеть – подобная графика в сноубордических играх всем знакома уже лет пять: редкие елки, камни, даже ледовое покрытие мы замечаем не глазами, а, скорее, на слух. Ничего нового в самих соревнованиях сноубордистов также не придумано – помимо скоростных «даунхиллов», выполняем трюки на очки, собираем (почему-то) мусорные баки, любовно расставленные на белоснежных склонах, и прыгаем в «трубе».

После заумной схемы управления сноубордом в SSX Blur, то, как это реализовано здесь, кажется чуть ли не откровением – нужен лишь Wiimote: все прыжки, наклоны и трюки легко выполняются с его помощью и будто бы даже сами собой. Веселье не должно быть сложным, все верно.

Но настоящее веселье начинается, когда поворачиваешь боком к телевизору Wii Balance Board и встаешь на нее, будто на настоящий сноуборд. И тут впервые понимаешь, что не зря эта белая штукавина уже полгода пылится в углу: игра переходит в новое, куда более сложное измерение, наутро дино болят мышцы ног, а управление с помощью обычного манипулятора тем же утром уже кажется легализованным читом. И самое ужасное – осознание того, что теперь все любимые игры про

сноуборд и скейт, управляемые геймпадом, уже будут казаться динозаврами из прошлого. Как? – спросите вы. Очевидно и просто. Скорость прибавляется наклоном вперед, с поворотами тоже все ясно, ну а за трюки отвечает комбинация нажимаемых кнопок на Wii Remote и ваши па на Balance Board. Словами не передать – пробуйте сами.

Помню, в той же Avalanche 1080 была такая беда: приходили гости, включали джойстики, и я их всех обгонял. Игра-то моя! Shawn White Snowboarding: Road Trip позволяет дать новичкам фору – можно играть вдвоем одновременно, один – моутом, другой – на доске. И не только вдвоем, вариантов целая куча.

Именно со Shawn White Snowboarding: Road Trip в комплекте (взамен Wii Fit) стоило продавать Wii Balance Board, она заслуживает этого куда больше. Ведь с ней мы получили не просто еще одну «игру про сноуборд», но совершенно новый опыт. Когда-то, под впечатлением от SSX, я поехал кататься на настоящей доске по настоящему снегу, влюбился в этот вид спорта. Wii-версия игры имени Шона Уайта, уверен, подтолкнет к такому решению еще тысячи геймеров по всему миру. И кто знает, может быть, кто-то из них однажды утрет нос на трассе самому «Летающему Помидору»? **СИ**



Белый кролик

Саундтрек в таких играх обычно выключаешь уже к третьему заезду, но неожиданно и здесь Шон Уайт нашел чем удивить – вместо привышей «обязательной программы» мы получили Боба Дилана, Run D.M.C. и, главное, «White Rabbit» от Jefferson Airplane. Самым юным читателям заметим особо: для рок-музыки это примерно как Fallout 2 для игростроя. Что? Не играли?!



НАСТОЯЩЕЕ ВЕСЕЛЬЕ НАЧИНАЕТСЯ, КОГДА ПОВОРАЧИВАЕШЬ БОКОМ К ТЕЛЕВИЗОРУ WII BALANCE BOARD И ВСТАЕШЬ НА НЕЕ, БУДТО НА НАСТОЯЩИЙ СНОУБОРД.

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, modern
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Massive Entertainment
Системные требования:
CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 256
VRAM
Количество игроков:
до 16
Онлайн:
worldinconflict.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Швеция

Вверху: Воюем мы не в одиночку – на карте почти всегда что-то происходит. Но любоваться красотами боя некогда – стоит отвлечься на полминутки, и поражение неминуемо!

Внизу: Хотите грудь в крестах, а не голову в кустах? Выполните основные и побочные задания командования, и ордена с медалями не заставят себя ждать.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 World in Conflict
2 Warfare
3 Company of Heroes

World in Conflict: Soviet Assault

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Да, не такого мы ждали от Soviet Assault. Ни тебе новых юнитов, ни изменений в механике, лишь несколько мультиплеерных карт да секстет миссий за СССР, разбросанных по старой кампании. Правда, с геймлейной точки зрения история советских офицеров смотрится неплохо – мы и атакуем, и обороняемся, и проникаем за Берлинскую стену с диверсионными целями, и даже боремся с американскими партизанами. Как обычно, передохнуть не дают – постоянно надо куда-то бежать и кого-то спасать. Вот только возникает вопрос: зачем же было раскидывать шесть свеженьких заданий по кампании из базовой World in Conflict, заставляя нас проходить ее заново? Да и с точки зрения достоверности миссии за СССР получились слабенькими – слишком много пафоса и традиционных западных штампов про «плохих русских» (хотя, как это ни странно, «хорошие русские» тоже встречаются). А еще солдаты и офицеры

Советской Армии страсть как любят мешать родную речь с английской. Фразы типа «This is Zvezda. Priyom» поначалу вызывают улыбку, но вскоре начинают раздражать, как и попадающиеся надписи с ошибками вроде «Сдеино в СССР». Увы, игра явно клепалась на скорую руку, лишь бы заработать чуток денег, пока еще интерес не угас. Продолжит ли после такого серия свое существование – большой вопрос, тем более что и консольные версии World in Conflict: Soviet Assault приказали долго жить...

НЕДОСТАТКИ Без прохождения старой кампании заново миссий за СССР вам не выдать, да и значимые нововведения в игре отсутствуют.

ДОСТОИНСТВА Дополнительные сюжетные миссии по накалу страстей не уступают тем, что были в оригинале, а еще теперь можно поиграть и «за наших».

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Destroy All Humans!
2 Destroy All Humans! 2
3 Destroy All Humans!
Big Willy Unleashed

4.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure, freestyle
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель/
дистрибьютор:
Vellod Imprex
Разработчик:
Sandblast
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.destroyallhumansgame.com
Страна происхождения:
США



Вверху: В игре есть пришелец-китаец, взгляните на него. Тут вообще полно подобных расовых стереотипов.



Вверху: Ничего красивее здесь, к сожалению, не увидеть.

Destroy All Humans! Path of the Furon

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Вы, наверное, удивились, когда увидели, что новая часть Destroy All Humans!, заботливо возвращенного Pandemic сериала про инопланетянина-мизантропа, получила от нас жалкие четыре балла? Мы сами были изумлены не меньше вашего и четверку вывели с чувством полного смятения, но приходится признать: Path of the Furon кошмарно, чудовищно плохая игра. Обычно мы в «Стране Игр» о таких даже и не пишем. Но ведь первые части были хороши, в чем же дело? – спросите вы. А дело все в новичках-разработчиках, чье знакомство с миром электронных развлечений ограничивалось, судя по всему, программированием пасьянса для мобильных телефонов. Казалось бы, чего проще: запереть команду наедине с нетленками трэш-фантастики на пару месяцев (для культурологической базы), дать Unreal Engine 3 и на

выходе получить новую часть DAH!, тянущую баллов на семь-восемь? Движок действительно использовали, но использовали так, что результат выглядит хуже уровня PlayStation 2. Кубические персонажи погружаются в асфальт, а транспорт, благодаря смехотворной дальности прорисовки, появляется в паре шагов от игрока! Все остальное – заунывный сюжет, постные шутки, протухший геймплей, антиньютоновская физика – также не выдерживает никакой критики. Похоже, мы стали свидетелями смерти сериала, так и не успевшего раскрыть весь свой потенциал. «Это конец».

НЕДОСТАТКИ Провальная техническая часть, скучный игровой процесс, минимум отсылок к трэш-классике.

ДОСТОИНСТВА Неплохая разрушаемость окружения и сносная модель главного героя. Негусто...



КЛИКНИ НА ГАЗ!

on-line гонки на www.maxi-racing.ru



ALPINE представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоём компьютере! Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

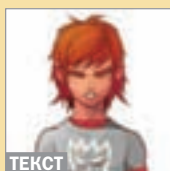
В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОЧО на своё 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



Сталин ПРОТИВ Марсиан



ТЕКСТ

Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, real-time

Зарубежный издатель:

Paradox

Российский издатель:

«Новый Диск»

Разработчик:

Blue Wing Foundation,

Dreamlore, N-Game

Количество игроков:

до 1

Онлайн:

www.stalinvsmartians.com

Страна происхождения:

Россия, Украина

На дворе 1942 год. Лето. В Сибири неожиданно высаживаются марсиане. Событие настолько важное, что операцию против инопланетных супостатов берет под свой контроль лично товарищ Сталин. Операция секретная, и факт высадки инопланетных войск скрывается.

Когда в Интернете появились первые анонсы этой замечательной стратегии, люди взвыли. Труднее всего было поверить в то, что игра действительно находится в разработке, и это не просто удачная первоапрельская шутка. Тем не менее, даже финансовый кризис не торпедировал проект. Творческий коллектив сменил одного издателя в России на другого, заручился поддержкой шведской компании Paradox и закончил работу в срок. Финальную версию «Сталина» перед релизом предоставили «Стране Игр» – в смысле мне, главному редактору лично.

Главная проблема со «Сталиным» – в том, что игру многие по-прежнему не воспринимают всерьез. Кто-то вспоминает о предыдущих проектах Александра Щербакова в жанре интерактивных новелл – дескать, вряд ли он может сделать «настоящую игру». У других, повторюсь, в голове не укладывается то, что «Сталин против марсиан» может существовать. Есть и люди, считающие, что «Сталин» позорит российскую игровую индустрию, и ставящие палки в колеса разработчикам. Тем не менее, промо-

ролик в Интернете посмотрели сотни тысяч человек и в России, и на Западе. Интервью Александра Щербакова западным СМИ пестрят комментариями читателей в духе «я хочу эту игру!» И, если вам просто нужно принять решение о покупке, то вот вам мой совет: «Да, брать нужно». Хотя и не затем, зачем обычно на компьютер устанавливают свежие стратегии.

Начну с того, что в «Сталина» бессмысленно играть без звука и без чувства юмора. Потому что это в первую очередь аудиовизуальное произведение, а уже во вторую – стратегия в реальном времени, где надо выполнять какие-то задания, проходить миссии. «Сталин» не имеет никакого отношения к трем с лишним десятилетиям существования культуры геймдизайна – это порождение современного Интернета, в духе смешных роликов на YouTube, блоггерских мемов о медведе и флешевых игрушек о пингвинах. Если вы понимаете, о чем я, и одобряете, то «Сталин» – игра для вас.

В Интернете широко распространено выражение «унылое говно». Этот ярлык можно вешать на современные игры (Resident Evil 5), фильмы («Обитаемый остров»),



книги (последний Акунин). К качеству и популярности продукта это имеет мало отношения – чисто субъективная характеристика. Определяется интернет-персонажами, формирующими вкус Интернет-аудитории. Так вот, «Сталин против марсиан» – что угодно, но только не «унюлое говно». Эта стратегия – со всей ее красной магией, танцующим Вождем народов, неуязвимыми медведями и содранными из голливудских мультфильмов инопланетянами – настолько в тренде, что местами становится страшно. Наш редактор Илья Ченцов возопил: «Неужели современные игры – настолько унюлое говно, что теперь внезапно стало востребованным говно веселое»? Косвенный ответ на этот вопрос содержится в FAQ на официальном сайте. Там, правда, спрашивают, уверены ли разработчики в том, что «Сталин против марсиан» станет лучшей отечественной стратегией года. Зуб дают. По одной простой причине: ничего более приличного почти наверняка (и кризис тут – в помощь) не появится. Nival Interactive, работавшей над «Блицкригом» и Silent Storm, нет. «В тылу врага 3» не планируется. Да и, если уж совсем честно, классические стратегии по мотивам Второй мировой уже поднадоели. И именно поэтому они по умолчанию и при всем уважении к – «унюлое говно». Веселое всяко интереснее.

«Сталин против марсиан» использует движок второго «Блицкрига» – как следствие, выглядит, как самая настоящая RTS (ну, может, не самая дорогая и где-то двухлетней давности). Под вашим командованием оказываются отряды солдат (пехота или спецназ) и боевая техника времен Великой Отечественной. Резиновая рамка, управление point-and-click, мини-карта местности – все, к чему вы привыкли. Есть даже простая экономическая модель: за уничтожение инопланетян вы получаете деньги, а с их помощью можно вызывать подкрепления и использовать красную магию (заклинания носят названия, вроде «гимн СССР», «сталинские соколы»). Из инопланетян вываливаются бонусы в духе «+10 к атаке» или «+30 к скорости». Самые полезные лечат боевую технику и солдат – это открывает большие возможности для микроменеджмента. Если приблизить камеру к полю боя, видно, что отряды солдат смоделированы с большой точностью, против мелких врагов-пикминов используют стрелковое оружие, а жирных (условный аналог танков) забрасывают гранатами. Все как у взрослых. Похоже на игру. Есть, правда, одна маленькая тонкость. За последние годы в России было выпущено немало подобных «как бы RTS». Большая их часть не была отрецензирована в «СИ» по причине низкого качества и в лучшем случае попала в «Дайджест».

Но, повторюсь, по причине кризиса все эти «как бы RTS» отправятся прямиком на свалку, а «Сталин» – нет.

Как ни странно, но игровая механика и геймдизайн в RTS – не единственный способ развлечь геймера. Помните, как в Warcraft III (да и второй части) было весело тыкать в юнитов и слушать, что они говорят? А в русской версии? А в легальной? А еще – помните музыку в Dune 2 или Command & Conquer? А видеоролики из Red Alert? Помните, как часто вы слышали о том, что никакого баланса в C&S нет, зато все очень ярко и весело, поэтому игра и нравится. Это ни для кого не секрет, но разработчики «Сталина против марсиан» первыми не только сказали, что король – голый, но и заставили его танцевать.

Герой нынешней как бы рецензии – здакий диджейский сет для медитативного истребления марсиан под зажигательную музыку. Вы тыкаете в танк – он отзывается: «My name is Ivan. I like you». Прибывающие в точку респавна спецназовцы шипят: «Reinforcements from KGB». За первую же миссию выслушаетесь и о ведущей роли партии. И о гидре мирового империализма. На фоне – ни к чему не обязывающий европоп девяностых. После четвертого уровня вам выдадут видеоролик с концертом инопланетян на Красной площади – уже в стиле death metal. И это только начало. Нельзя сказать, что игра пародирует Red Alert, или что это сатирическое произведение с глубоким подтекстом. Это и издевка тоже – но только над той частью российской игровой индустрии, что с постной миной «занимается бизнесом» и выпускает один серый продукт за другим. Над людьми, не умеющими улыбаться и веселиться. И, разумеется, над западными стереотипами о России.

Естественно, в наше время, когда половина страны угораёт от шуток Петросяна, а другая – играет в квесты о Петьке и Василии Ивановиче, даже и боязно садиться за смешную игру. В ранней версии «Сталина» интерфейс изобиловал «скотоюмором», добавленным туда инициативными сотрудниками без ведома геймдизайнера. Заглядывавшие мне через плечо коллеги охотно верили в то, что игра выйдет с надписями в духе «объектив» или «спасти игру» (понятное дело, что их быстро убрали). Выдержать стиль и не скатиться в болото «ржачного трэша» – задача очень сложная, и с ней разработчики, к счастью, справились. Посмеяться над клюквой, над штампами в духе борща, калинки-малинки, самоваров и пирогов – да. Туалетный юмор – в топку. Удаля сь им и еще более непростая штука – помахать красной тряпкой перед носом патриотов, либералов, западников, националистов, коммунистов, ненавистников игр, геймеров, отечественных



**РАЗРАБОТЧИКИ УВЕРЕНЫ В ТОМ,
ЧТО «СТАЛИН ПРОТИВ МАРСИАН» СТАНЕТ
ЛУЧШЕЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ СТРАТЕГИЕЙ ГОДА**





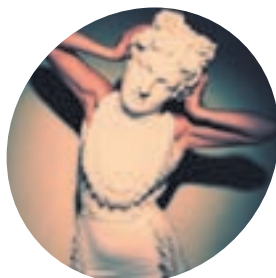
издателей и разработчиков – и при этом не выдать народу собственных представлений о мироустройстве. Вам кажется, что они оправдывают преступления режима? В одном из заданий Сталин заставляет вас принести в жертву солдат на шаманских алтарях – о чем тут еще можно говорить? Вам кажется, что игра оскорбляет нашу с вами Родину? Закройте глаза, подышите пять минут и подумайте, чем же конкретно. Вы можете удивиться, сколько застарелых бревен в глазах и лапши на ушах вы можете у себя обнаружить.

Проходя миссию за миссией, вы то тут, то там будете подмечать интересные находки, начиная с того самого микроменеджмента и заканчивая гениальными фотографиями с подписью «найдите десять отличий», которые показываются на экране загрузки. На каждом уровне появляются новые типы монстров (они «как будто пришли из какой-то нинтендовской игры, и это нормально», – примерно так считают разработчики) и человеческих юнитов (это как раз не очень интересно). Некоторые задания вполне могли быть применены и в классической RTS. Но все же ставить оценку «Сталину против марсиан» – примерно то же, что выносить вердикт «Правде

о девятой роте» или Wii Music. Это не вполне игра, и ее можно описать только текстом.

В прошлом году я писал нечто подобное о предыдущей игре Александра Щербакова – «Красном космосе». Там я сказал что-то вроде того, что будущее отечественной индустрии – за подобными интерактивными новеллами. Я ошибся в одном – мне и в голову не пришло, что самовыражаться таким образом можно и в других жанрах. И повторяю, что тогда я убил два вечера на «Красный космос», ища все возможные концовки. Параллельно со мной игру изучали Наташа Одинцова и Алексей Дубинский. Мы перезванивались, обсуждали сценарий, варианты действий – было очень здорово. Со «Сталиным» похожая история – я включил версию и завис за ней на три часа, утром чуть было не опоздав на работу. И здесь просто нет смысла говорить что-то о графике, игровой механике, объективном сравнении с другими RTS. Надо покупать, играть, записывать смешное видео, выкладывать в ЖЖ и обсуждать с друзьями. А потом (если в душе все закипит) – собирать команду и делать что-то свое. Или собрать ворох комментариев и через пару дней вернуться к настоящему хитам, вроде Metal Gear Solid и Final Fantasy. До тех пор, пока не выйдет «Евгений Онегин». **СИ**



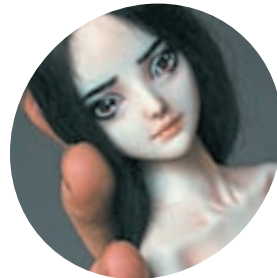
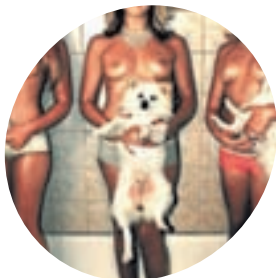


журнал

ХУЛИГАН.



Cool only



Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Burnout Paradise. Полное издание



Оригинальное название:
Burnout Paradise
Ultimate Box
Страна происхождения:
Великобритания

Жанр:
racing
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Criterion
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.burnout.ea.com

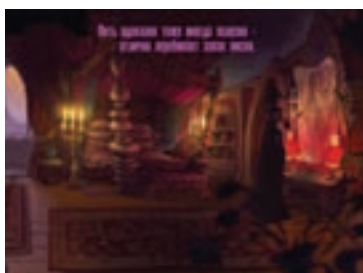


PC (1 DVD)

Вместо набора трасс – город, где гонку можно начать с любого перекрестка. Любители скоростного жанра к такому не привыкли и отнеслись к Burnout Paradise немного настороженно, что не помешало игре обзавестись кучей дополнений, собранных в «Полном издании». Оно предлагает еще больше трасс и режимов, возможность ездить на мотоциклах и участвовать в мини-играх, поддерживает веб-камеру... и дразнит грядущими аддонами (а как же «полное»?). Локализация предусматривала только перевод озвучки и текстов, текстуры (названия улиц и других ориентиров) на английском. Впрочем, читать их вовсе не обязательно – все необходимое покажут стрелочками. К сожалению, невнятности все равно хватает – например, характеристики мотоциклов: ускорение, прочность и... «гонщик» (?). Но есть и удачные моменты – несколько раз перевернувшись через крышу и изрядно помяв машину, вы увидите ироничный комментарий «Нехорошо вышло». Не подумайте – к самой Burnout Paradise эта ремарка ни в коем случае не относится.

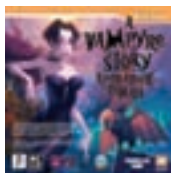
РЕЗЮМЕ Отличные городские гонки со сношной локализацией. В коробке бонус – бета-ключи к Battlefield Heroes и BattleForge.

A Vampyre Story: Кровавый роман



Оригинальное название:
A Vampyre Story
Страна происхождения:
США

Жанр:
adventure.third.person
Зарубежный издатель:
Crimson Cow
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Autumn Moon
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.akella.ru/Game.aspx?id=1801

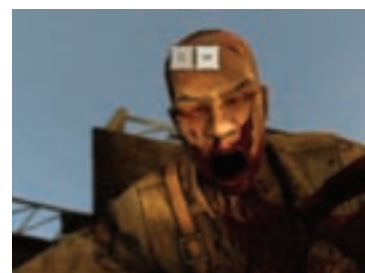


PC (1 DVD)

Прежде всего, огромное спасибо локализаторам за то, что избавили главную героиню Мону, певичку и вампира поневоле, от ужасного поддельного французского акцента (жаль только, что оставили нервный хохоток английской актрисы, с тембром ее русской дублерши он не вяжется). Голоса в переводе приятные, хотя, пожалуй, недостаточно выразительные, да и где-то мы их уже слышали... Сам перевод сделан с большим старанием, авторы на славу потрудились над адаптацией, найдя замену некоторым терминам и выражениям. Чего стоит фраза «Плохой план, Мона, негодный» и подборка цветистых синонимов к выражению «блевать в унитаз» (увы, сортирный юмор перекочевал из оригинала)... Правда, одну сложносоставную шутку, основанную на многозначности слова «nuts», локализаторы все-таки не осилили до конца, заставляя игрока, незнакомого с английским языком, задуматься, почему это летучий мышь Фродерик так трясется за свои орешки. Но, может, это и хорошо, что хоть некоторые скабрзности не преодолели языковой барьер?

РЕЗЮМЕ Если вам нужен смешной квест про вампиров, альтернативы просто нет, а русская версия по некоторым статьям даже превосходит оригинальную.

ShellShock 2: Кровавый след



Оригинальное название:
ShellShock 2: Blood Trails
Страна происхождения:
Великобритания

Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
Rebellion
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/shellshock2bloodtrails



PC (1 DVD)

То, что «ShellShock 2: Кровавый след» неисторична, становится ясно, едва высвободится вирус Аполлион и появятся зомби. Будто нам партизан было мало! Подобное сочетание идей – редкость, тем паче в военных шутерах, хорошее исполнение главной роли: актер точно передал характер героя, его душевные страдания из-за потери брата. Что не понравилось – в некоторых роликах на движке исчезает звук, а артисты не укладываются в отведенное для реплик время. Чем ближе развязка, тем больше ляпов. Солдаты, как и полагается попавшим на войну людям, плывать хотели на речевой этикет, оттого в сценах перестрелок количество эпитетов вроде «говноед» или «дебилоид» зашкаливает – создает впечатление, что действительно попал во вьетнамскую заварушку. Брифинги между главами пересказывают предыдущие эпизоды. Субтитры выводятся на экран корректно и соответствуют репликам, расхождений между сказанным и написанным нет.

РЕЗЮМЕ Показать ужасы войны глазами ее участника Rebellion не собиралась. В итоге получился дешевый боевик с гуки и зомби.

Enemy Engaged 2: Буря в пустыне



Оригинальное название:
Enemy Engaged 2: Desert Operations
Страна происхождения:
Великобритания

Жанр:
simulation.flight.helicopter
Зарубежный издатель:
G2 Games
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
G2 CES
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/ee2_desert_storm



PC (1 CD)

Путаница с подзаголовками (в аннотации речь идет о «Буре в пустыне», а в игре – почему-то о «Воине в пустыне») – не единственная претензия к «1С». Например, в сюжетной кампании для каждой миссии имеется краткая историческая справка, рассказывающая о военно-политической обстановке в мире до нашего вмешательства. Так вот там и шагу нельзя ступить, чтобы не споткнуться об опечатку: «уе», «пхое», «меду» – причем все эти красоты в тексте, уместающемся на листочке формата А4. Интересно знать, куда смотрели локализаторы. Специальные термины используются довольно часто, но как расшифровываются аббревиатуры РЦШ, ЭОС, ИК и РШГ, зеленым пилотам объяснить забыли. Отсутствие обучающего режима компенсируют три (!) руководства пользователя, корректно отредактированные и выдержанные в публицистическом стиле. Первое посвящено современным вертолетам огневой поддержки и представляет собой компиляцию справочной литературы (основной источник – «Википедия»). Два других полезных документа учат управлять летательными аппаратами.

РЕЗЮМЕ Самостоятельное дополнение к Елему Engaged 2 добавляет новые вымышленные войны в Иране, Антарктиде и Афганистане и кучу багов.



Dynasty Warriors 4 Hyper



Оригинальное название:
Dynasty Warriors 4 Hyper
Страна происхождения:
Япония

Жанр:
action.slasher/tactic.
third-person
Зарубежный издатель:
Koei
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/dynastywarriors4hyper



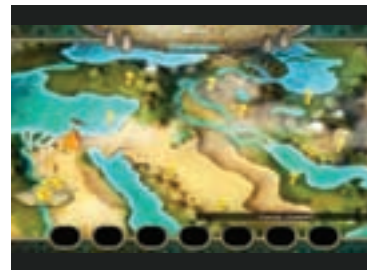
PC (1 DVD)

В жилах Dynasty Warriors 4 Hyper японская кровь течет пополам с английской: игра поддерживает оба этих языка, на великом и могучем, вопреки обещаниям, только документация. В мануале старательно отформатированы колонки и подобраны красивые шрифты, скриншоты влезают в отведенные для них поля, оформление не вызывает нареканий. Чтение текста, тем не менее, осложняют канцеляризмы, зато локализаторам удалось достичь лексического единообразия. Изданная «Новым Диском» версия, как пишут, «отличается <...> по-настоящему великолепным воплощением каждой детали масштабного сражения». Мы этого не заметили, возможно, потому, что Dynasty Warriors 4 пригравывает на фоне шестой части, ведь после нее бегать по грязно-серым локациям, стремясь прорваться через редуты глупых статистов, и пытаться напастылять полководцу ужасно скучно. Вдобавок последний выпуск более насыщен событиями и дружелюбен к неопитам, да и на лодках дают поплавать. Отсюда закономерный вывод: в Dynasty Warriors 4 стоит играть лишь тем, кто хочет получить узнать персонаже сериала.

РЕЗЮМЕ С опозданием на три года, к тому же без русского перевода, худо-бедно вышла в России Dynasty Warriors 4 Hyper. И на том спасибо.

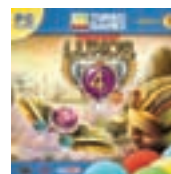


Luxor 4. Тайна загробной жизни



Оригинальное название:
Luxor: Quest for the Afterlife
Страна происхождения:
США

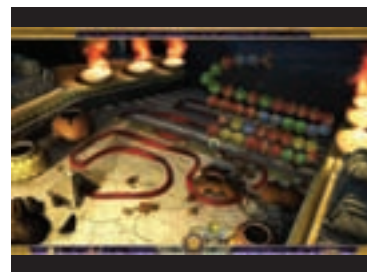
Жанр:
special.puzzle
Зарубежный издатель:
MumboJumbo
Российский издатель:
«Руссобит-М»/GFI
Разработчик:
MumboJumbo
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 16 VRAM
Онлайн:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/Luxor4



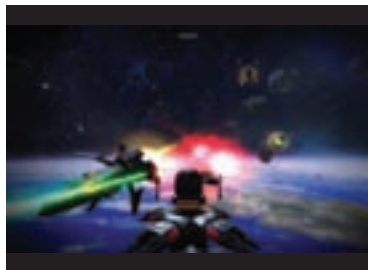
PC (1 CD)

В Топ-10 самых популярных игр на сайте MumboJumbo «Тайна загробной жизни» уверенно держит верхнюю строчку. В том же рейтинге почетные места занимают предыдущие две части и Luxor Mahjong. Лучшее доказательство тому, что концепция Puzz Loop до сих пор пользуется спросом, предоставить сложно. При этом механика отроду не менялась. Luxor 4 тоже верна канонам: по желобкам полей, оформленным в египетском стиле, ползет вереница разноцветных сфер. Используя устройство под названием «соколиное крыло», составляем группы из монотонных шаров и пытаемся разрушить композицию, прежде чем она достигнет пирамиды. Собранные цепочки освобождают монеты и алмазы, копилка постепенно пополняется очками, которые тратятся в магазине на тематические комплекты сфер и обновления выделителя совпадений. Вступительный видеоролик озвучен и дополнен субтитрами, жаль, что в текст вкралась пунктуационная ошибка. Диктор также зачитывает описания режимов, а ознакомиться с полными правилами можно, заглянув в пухлый справочник – в плане бонусов Luxor 4 даст фору и Zuma Deluxe.

РЕЗЮМЕ От предшественниц «Luxor 4. Тайна загробной жизни» отличается по-иному оформленными уровнями и этапами. Этого мало, перемен требуют наши сердца.

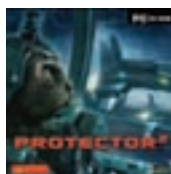


Protector 2



Оригинальное название:
Protector 2
Страна происхождения:
Россия

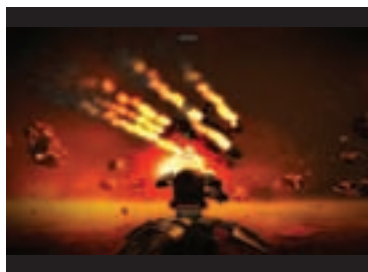
Жанр:
shooter.rail
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
СССР Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/
products/protector2



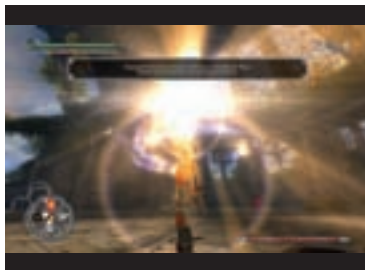
PC (1 CD)

Агрессивная раса разумных ящерц Ги'Кан продолжает вести полномасштабную галактическую войну. Вдали от Земли неподвижные космические платформы удерживают последний рубеж обороны, расстреливая пролетающие мимо вражеские корабли. Инопламенные истребители кружат, словно коршуны, то отдаляясь, то максимально приближаясь к ним. Естественно, главная задача – стрелять по мишеням, нередко меняющим траекторию полета. Сначала в ход идут импульсные пушки, затем, с ростом порядкового номера задания, арсенал разрастается. Отдельные орудия наделены бесконечными патронами, боезапас других необходимо пополнять, взрывая оставшиеся после кораблей ящики. В качестве боссов здесь действуют крейсера размером с пол-экрана. Выстоять против таких громадин – парадокс! – легко, достаточно прикрываться от огня силовым полем, планомерно отстреливая обведенные квадратиком части. Увы, авторы Protector 2 наступают на те же грабли, что и создатели оригинала: здешний тир надоедает спустя полчаса, несмотря на космические пейзажи дивной красоты.

РЕЗЮМЕ «Protector: Космическая боевая платформа» был удивительной красоты космическим тиром. Protector 2 еще краше, но вот играть по-прежнему скучно.

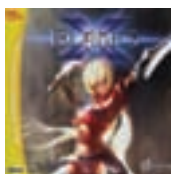


X-Blades



Оригинальное название:
X-Blades
Страна происхождения:
Россия

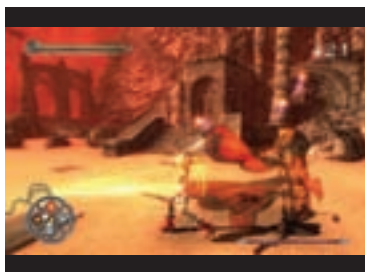
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
SouthPeak
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Gaijin Entertainment
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/x_blades



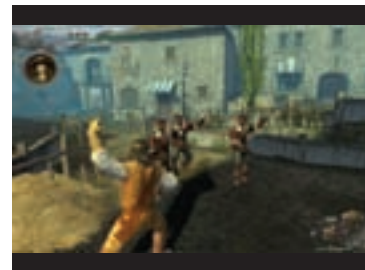
PC (1 DVD)

«Ониблэйд» изначально напрашивалась на сравнение с Devil May Cry, но проигрывала сыну Спарды из-за скверной реализации интересных идей. Сценарий распознал по швам, обнажая клише вроде древнего артефакта и алчного темного демона, зачистка крохотных локаций рано или поздно приедалась, заимствования из других произведений раздражали и т.д. В целом X-Blades – точно такая же зрелищная мясорубка, где на каждое «хорошо» найдется свое «плохо». Стараясь соответствовать требованиям Запада, «гайдзины» провели косметический ремонт, улучшив эффекты и текстуры. Незначительно изменилась структура уровней: теперь на этапах встречаются бездонные пропасти и острые шипы, осложняющие и без того опасное приключение. Магазин пополнился дополнительными умениями, а монстры, кажется, стали гораздо агрессивнее: мелкие крабы шныряют под ногами и больно кусаются, летящие шестикрылые существа больше отвлекают внимание, нежели атакуют, боссы насылают на хрупкую девушку Аюми орды ящерц. В общем, достаточно новшеств для переиздания, но не для повторного прохождения, увы.

РЕЗЮМЕ «Ониблэйд», дополненная и улучшенная, ориентирована прежде всего на западных любителей консольей. Исключительно для поклонников жанра слэшер.



Возвращение мушкетеров



Оригинальное название:
Возвращение мушкетеров
Страна происхождения:
Россия

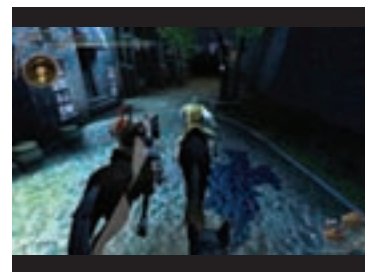
Жанр:
action.slasher
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
IceHill
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.akella.ru/Game.
aspx?id=2135



PC (1 DVD)

«Возвращение мушкетеров» – торжество халтуры и глупости. Куда ни глянь, везде смешно. Смотреть на то, как юродивая модель Д`Артаньяна скачет козлом (в таком-то возрасте!) по локациям, способны только люди со стальными нервами. Графический движок, считай, не оптимизирован, раз выдает устаревшую картинку с плоскими, блеклыми текстурами да забавной анимацией персонажей и животных, притом еще часто подтормаживая. Линейные прогулки по узким парижским улочкам прерываются поисками ключей, погонями на лошадях и взломами сундуков; скупка смертная. Боевая система элементарна: долбешка по левой кнопке мыши быстро надоедает, блок и суперудары бесполезны – противники-близнецы редкостью тупы. Они лениво атакуют, вяло передвигаются и попадают на детские уловки типа «повернитесь к мушкетеру спиной, и он обязательно проткнет вас шпагой!». Впрочем, прослеживается закономерность: инфернальному фильму – инфернальную игру с шедеврально примитивными диалогами. Право, легче досчитать до тысячи чертей, чем вспомнить все оплошности IceHill.

РЕЗЮМЕ Мертворожденное дитя, Techdemo release build v0.001, премник экшна «Волкодав: Путь воина». Хуже фильма.



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 p.



Fallout Collection (DVD)

1500 p.



Grand Theft Auto
Classics Collection

960 p.



Baldur's Gate 2 The
Collection

1290 p.



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

1050 p.



Neverwinter Nights 2 Gold
(US)

2100 p.



Age of Conan: Hybrian
Adventures (US)

1990 p.



Baldur's Gate
Compilation (4 in 1 Boxset)

2100 p.



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

1590 p.



StarCraft Battle Chest
(русс. док.)

480 p.



Microsoft Flight
Simulator X Deluxe DVD (US)

2090 p.



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

1990 p.

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

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 познакомиться читателей с комиксом по мотивам Gears of War. А посему «Страна Игр» с разрешения компании «Майкрософт» публикует на DVD-приложении очередной том комикса «Шестерни войны».

126 Авторские колонки

Мнение экспертов «СИ» и дружественных нам изданий о разном.

В этом номере:

Андрей «Дронич» Михайлюк

100 Кросс- формат

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

В этом номере:

Street Fighter в картинках

92 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 пошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:

Border Break



Смотрите
также



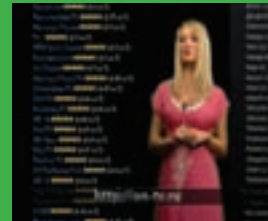
Другие игры на DVD

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



108 Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:

The Sky Crawlers
Рыцари магии
Crows Zero
Final Fantasy VII Advent Children Complete
Le Chevalier D'Eon



116 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
Технология Microsoft Bluetrack
Выбираем ЖК-телевизор
Мини-тесты



98 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:

Dominion
Kingdoms



94 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:

Night Game
I-Fluid
Peggle
Watchmen The End is Nigh



Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

➤ Sega Rally 3

В прошлом номере мы писали об игре Border Break, созданной на современном железе RingEdge. Сегодня посмотрим на еще один автомат Sega, продвигающий новые технологии, – гонку Sega Rally 3, которая собрана на мощной платформе Europa-R.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

Двухъядерный процессор на 3.4 гигагерца, восемь гигабайт памяти, карточка GeForce 8800 – благодаря такой начинке автомат показывает изображение даже лучше, чем на консолях. Это железо пока нигде больше не использовалось и при нынешней экономической ситуации имеет все шансы оказаться забытым. Но Sega Rally 3, тем не менее, уже вышла, и ее уже можно оценить. В прошлом году состоялось открытое тестирование автомата – его тогда для конспирации называли Super Challenge, но геймеры настоящую личину игры распознали сразу: уж больно она похожа по графике на консольную Revo. После тестирования автоматы разъехались по европейским и американским аркадам. Возможно, и в Россию машины завезли – мы их, к сожалению, не видели, а в залах «Волшебной игры» таких кабинетов пока не стоит. Но если кто-то загорится идеей – можете пойти и поискать.

Sega Rally 3, несмотря на пафосное название (вторая часть выходила 11 лет назад), сохранила немало связей с недавней Sega Rally Revo. Две игры разрабатывались одной командой, графический движок с возможно-

стью деформации поверхности трека – общий. Также позаимствовали многие детали трасс, музыкальные треки и мелочи из оформления. Но Sega Rally 3 – ни в коем разе не прямой порт Revo. Во-первых, благодаря хорошему железу, на автомате игра работает намного стабильней – тут показывают не 30 кадров в секунду, как на консолях, а все 60. Из-за этого автомобили мгновенно откликаются на ваши действия и двигаются плавно, как в кино. Это, казалось бы, мелочь, но для гонки она чрезвычайно важна.

Во-вторых, третья часть исповедует совсем другой, аркадный подход к геймплею. Управление стало чуть проще, осваивается игра быстро, а проходится еще быстрее. Карт всего пять, и все они оригинальные, хотя и используют немало наработок из консольной версии. Даже тематика многих локаций осталась прежней: есть дорога в снегах, каньон, тропики и трек у озера. Финальная трасса – римейк классического уровня в пустыне из первой части Sega Rally. Причем римейк очень точный: повороты совпадают один в один.

Набор машин весьма скромный, но все они новенькие. В игре, по большей части, встречаются современные моде-



УПРАВЛЕНИЕ СТАЛО ЧУТЬ ПРОЩЕ, ОСВАИВАЕТСЯ ИГРА БЫСТРО, А ПРОХОДИТСЯ ЕЩЕ БЫСТРЕЕ.



Игра сохранила движок Revo, а значит, на бампере вашего авто снова будет налипать грязь.



По скриншотам разницу в графике заметить трудно, но в действительности игра выглядит намного лучше консольной версии.

Скорее в номер!

Шутер Razing Storm поступил в японские аркады. Автомат разработали создатели Time Crisis, поэтому не удивительно, что о геймплее все игроки отзываются исключительно положительно. Главная особенность Razing Storm – прекрасный графический движок и возможность тотального разрушения уровня. Можно бить стекла, крушить мебель и даже взрывать кое-какие здания. Кроме этого игра хвастается умным AI врагов – противники не замирают на экране, а прячутся и перебегают между укрытиями, прямо как в консольных шутерах.



Хочу!

Автомат поступил в продажу во второй половине прошлого года, так что в Европе и Америке он уже точно засветился. Даже в России игра, возможно, есть. Но не в залах «Волшебной игры».



Продажи консольной Revo оставляют желать лучшего, но на флайере третьей части авторы без лишней стесненности написали «Наверное, лучшая гонка в мире...».



ли авто из Revo – если на консолях был Mitsubishi Lancer Evolution IX, то здесь уже Evolution X, вместо Peugeot 206 – Peugeot 207, вместо Citroen C2 – Citroen C4. Впрочем, для большинства игроков такие отличия мало что значат.

А вот новые режимы игры бросятся в глаза каждому – их теперь три, и все они довольно короткие. Первый – чемпионат для одного игрока, в котором нужно на время проехать по четырем основным трекам, успевая только переключать чекпойнты. Второй – заезд либо с компьютерными оппонентами, либо с пятью другими геймерами. Гонки проходят не через Интернет, а в одном зале, на шести соединенных машинах. Видимо, Sega Rally 3 изначально нацелена на западный рынок, а потому все онлайн-функции оказались за бортом. Не осталось и карточек сохранения: в наших краях их, как известно, не используют. Пришли, один раз поиграли и забыли. Ничего не поделаешь – таково лицо современных аркад на Западе. Наконец, третий режим игры – гонка на той самой классической трас-

се с использованием старых машин. Как видите, особой глубиной автомат не отличается и метит скорее в случайную аудиторию. Ну, если разрабатывался он для Европы и Америки, то это единственный разумный подход.

А привлечь зевак игре труда не составит – кабинеты версии Deluxe выглядят превосходно и выделяются в любом зале. На них установлены броские модели кабины авто с коробкой передач и огромным 62-дюймовым экраном. А еще на таком кабинете есть подвижное сиденье – вся конструкция ходуном не ходит, но ваше кресло дергает из стороны в сторону на каждом повороте. Вот вам очередное отличие аркадной версии от консольной.

Sega Rally 3, возможно, не стала возрождением сериала, но она точно оказалась чем-то большим, чем просто портом Revo. Жаль, что впрямь игры сериала вряд ли будут выходить на автоматах: разработчиков выкупили Codemasters, которые, в отличие от японских издателей, с аркадами не работают. **СИ**

SEGA RALLY 3, НЕСМОТЯ НА ПАФОСНОЕ НАЗВАНИЕ (ВТОРАЯ ЧАСТЬ ВЫХОДИЛА 11 ЛЕТ НАЗАД), СОХРАНИЛА НЕМАЛО СВЯЗЕЙ С НЕДАВНЕЙ SEGA RALLY REVO.



Машины снова охотно входят в занос, но управлять дрифтом теперь проще.



На трассе от колес снова остаются не просто следы, а ощутимые ямки.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

- PowerUp Forever, 96 Мбайт, 275 руб.
- Wheel of Fortune, 246 Мбайт, \$14.99
- Astro Tripper, 47 Мбайт, \$4.99
- BUZZ! Junior: Jungle Party, 329 Мбайт, \$4.99
- Red Baron Arcade, 136 Мбайт, \$9.99

Демоверсии:

- Command & Conquer: Red Alert 3, 1.36 Гбайт
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, 922 Мбайт
- Legends of Wrestlemania, 1 Гбайт
- Wheelman, 1.39 Гбайт

Дополнения:

- Burnout Paradise: Boost Specials Collection (Hawker Mech, Carson Extreme Hot Rod), 100 Кбайт, 275 руб. или 170 руб./шт.
- BUZZ! Quiz TV: National Geographic Prehistoric Pack, 209 Мбайт, 275 руб.
- Everybody's Golf World Tour: Sackboy Character, 100 Кбайт, 35 руб.
- LittleBigPlanet: Killzone 2 Mini-Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- Unreal Tournament 3: Titan Pack, 552 Мбайт, бесплатно
- Street Fighter IV: Classic Pack, 118 Кбайт, \$3.99
- Street Fighter IV: Shadaloo Pack, 118 Кбайт, 140 руб.
- Street Fighter IV: Shoryuken Pack, 118 Кбайт, 140 руб.
- Trivial Pursuit: Movie Pack, 17 Мбайт, бесплатно
- FIFA 09: Ultimate Team Pack, 1.34 Гбайт, бесплатно
- Midnight Club Los Angeles: South Central map pack, 1.7 Гбайт, бесплатно
- Midnight Club Los Angeles: South Central premium upgrade, 1.45 Гбайт, 345 руб.
- Call of Duty: World at War: Map Pack 1, 702 Мбайт, £7.99
- High Velocity Bowling: Jill's Totally Straight Trick Shot Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- NCAA Basketball 09: Bracket Pack, 1.27 Мбайт, бесплатно
- Rock Band: Downloadable Tracks (Offspring «All I Want», Offspring «The Kids Aren't Alright», Richard Thompson «The Way That It Shows», R.E.M. «Losing My Religion», The New Pornographers «All the Things That Go To Make Heaven and Earth», The New Pornographers «Use It», Against Me! «Trash Unreal», Papa Roach «Lifeline», Papa Roach «Last Resort»), 17-44 Мбайт, £0.99/шт.
- Rock Band: Get the Funk Out Pack 01 (Earth, Wind & Fire «Shining Star», James Brown «Get Up (I Feel Like Being a) Sex Machine – Pt 1», Average White Band «Pick Up the Pieces»), 92 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.

» Night Game

WiiWare АНОНС

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Nicalis | Разработчик: Nicalis | Дата выхода: лето 2009 года

Игры от независимых разработчиков, столь любимые в PC-сообществе, за прошедшие пару лет умудрились крепко обосноваться и на домашних консолях – их пристанищем становятся сетевые сервисы вроде WiiWare. Немудрено – неповоротливые «дисковые» блокбастеры там не властны, а порог вхождения достаточно низок, чтобы у любого инди-самородка с хорошей идеей была возможность «всех обставить» (а там до всенародной любви и чемоданчика хрустящих бумажек от издателя рукой подать). За примером далеко ходить не надо – всем известны The Behemoth с их Castle Crashers. Nicalis тоже повезло – после того, как они втерлись в доверие к Nintendo, взявшись портировать на WiiWare широко известный в узких кругах платформер Cave Story, у них появилась возможность протолкнуть туда же и собственную игру. Night Game с первых же кадров сильно напоминает World of Goo (которая, по случайному совпадению, тоже переезжает на Wii) – у них действительно много общего,

и это отнюдь не одно только визуальное сходство (даже сами разработчики признают, что темные силуэты на градиентном фоне – не самая оригинальная идея), но и самое что ни на есть геймплейное. В Night Game единственным соперником игрока предстанет физика мира, вот только противостоять ей будет одинокий шарик, которым и предстоит управлять взмахами Wii-пульта. С его же помощью герой примется расталкивать всякие трубы и балансировать на качающихся платформах, неуловимо напоминая повзрослевшую Локо-року. От виртуальных WiiWare-полок Night Game отделяют всего какие-то несколько месяцев, а вот PC-поклонники Nicalis, вероятно, так никогда эту игру и не получат.

Алексей Косожикин

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НАПОМИНАЕТ ПОВЗРОСЛЕВШУЮ ЛОКА-РОКУ.

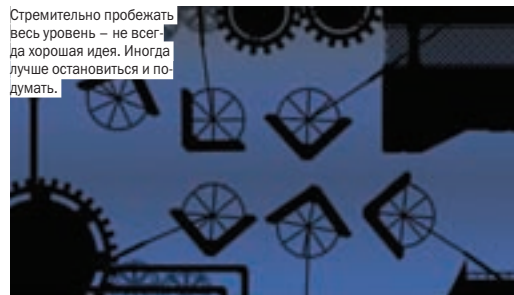
Иногда Night Game похожа на эдакую Flower в разрезе.



Здесь вам не Kirby's Canvas Curse – над шариком предоставляется полный контроль.



Стремительно пробегать весь уровень – не всегда хорошая идея. Иногда лучше остановиться и подумать.



I-Fluid ★★★★★

STEAM НОВИНКА

Жанр: arcade.platform.3D | Издатель: Eкkee | Разработчик: Eкkee | Размер: 368 Мбайт | Зона:  | Цена: 345 руб.

Прошлый год подарил любителям инди-игр несколько интересных проектов. В World of Goo мы строили башни из пучеглазых чернушек, будто выбежавших из-под карандаша Хаяо Миядзаки, в Grayton Physics Deluxe самостоятельно рисовали уровень, а затем проходили его при помощи виртуального карандаша. Впору было заподозрить неладное: мол, инди-игры делают ставку на творчество, а старые добрые платформы уходят с РС.

Но ветер переменился. Французы из Eкkee это почувствовали и представили публике I-Fluid. Когда все оригинальничают и пишут поперек линованной бумаги, то лучший способ выделиться – действовать «по правилам». I-Fluid – классический платформер, не лишенный, впрочем, и свежих задумок. Искусство ради искусства в прошлом, здесь вы увидите реалистичную трехмерную графику, почти честную физику, а главное – снова почувствуете, что попали в компьютерную игру. Толкните книжку, она начнет раскачиваться и с шумом упадет на стол: плюх. Все честно, мир откликается на действия игрока.

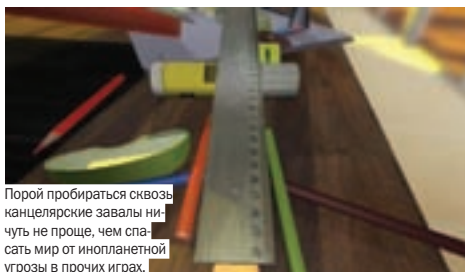
Вы начинаете путешествие капелькой воды на обжитых человеком территориях – в канализации, кухне, на письменном столе. На каждом уровне есть конечная точка, до которой нужно добраться как можно

быстрее. Точки эти предстают в разных обличьях, хоть в виде флага, хоть как карандашная точилка на вершине книжной стопки. И любой уровень можно пройти несколькими различными способами. Например, в самом начале предстоит пробраться сквозь множество скрепок, скрепки все время падают по-другому, подчиняясь законам физики. Один раз вы сможете успешно обойти их стороной, в другой придется буквально продираться сквозь гущу канцелярии.

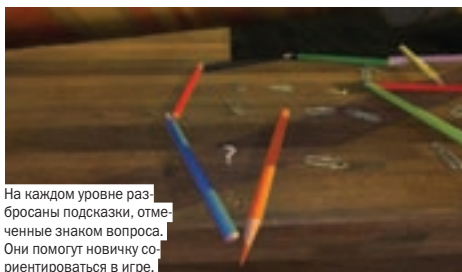
Первые уровни проходятся на раз и помогут отвлечься от долгих консольных RPG, зато финальная пятерка – крепкий орешек, потребует много времени и геймерского азарта. В любом случае I-Fluid выглядит роскошным самобытным проектом. Если вам когда-нибудь были близки физические головоломки и вы не против примерить роль маленькой капли в большом мире, эта игра наверняка стоит вашего внимания.

Максим Васильев

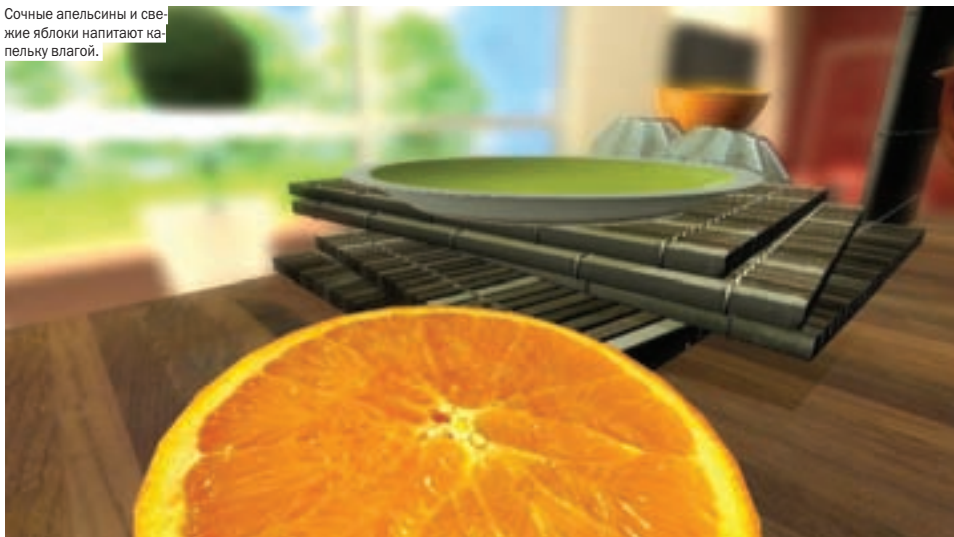
КОГДА ВСЕ ОРИГИНАЛЬНИЧАЮТ, ВЫДЕЛЯЮТСЯ ТЕ, КТО ДЕЙСТВУЕТ «ПО ПРАВИЛАМ».



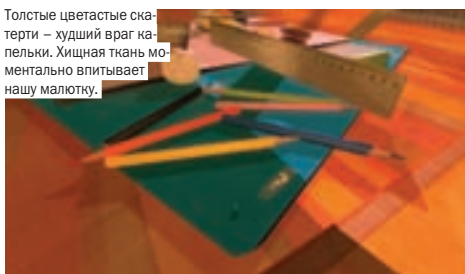
Порой пробираться сквозь канцелярские завалы ничуть не проще, чем сплести мир от инопланетной угрозы в прочих играх.



На каждом уровне разбросаны подсказки, отмеченные знаком вопроса. Они помогут новичку сориентироваться в игре.



Сочные апельсины и свежие яблоки напитывают капельку влагой.



Толстые цветастые скатерти – худший враг капельки. Хищная ткань моментально впитывает нашу малютку.



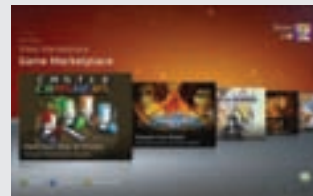
Новости

Алексей Косожикин

Noby Noby Boy, шедевр «геймшизайна» от Кейты Такахаши, скоро получит новый игровой режим – offline-мультиплеер. Один такой offline-мир сможет принять до четырех Боев (гораздо забавнее бы было, если б одного Боя отдали под контроль двум игрокам, ну да разработчикам виднее). Апдейт также добавит новую музыку с любимыми всеми маракасами. Надемся, все это скрасит долгое путешествие Ноби Ноби Гёрл к Марсу.



Одним из прискорбнейших отличий Xbox Live от PlayStation Network всегда было ограничение на размер XBLA-игр. Однако в последнее время играм все чаще позволяет превышать лимит. Watchmen: The End is Nigh, к примеру, и вовсе весит больше гигабайта, что автоматически делает ее недоступной для владельцев Arcade-версий Xbox 360 без жесткого диска. Microsoft пояснила, что на объем в 300 Мбайт разработчикам по-прежнему следует ориентироваться, но в редких случаях (читай – если игра должна принести много денег) можно рассчитывать на поблажку.



Успешная тактическая RPG с PS3 Valkyria Chronicles скоро получит тройной набор скачиваемого контента. Для начала, в рамках миссии Enter The Edy Detachment нам придется освобождать галлийскую деревню из-под имперской осады. Затем, в Behind Her Blue Flame, доведется взглянуть на войну с другой стороны баррикад – глазами молодого имперского инженера Иоганна. Наконец, третий набор добавит новый режим сложности – Hard EX. Заявленные DLC будут выходить по частям в течение всей весны.






Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

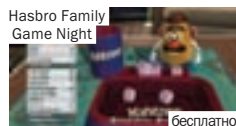
-  Peggle, 102 Мбайт, 800 MP
-  Crystal Defenders, 55 Мбайт, 800 MP
-  NCAA Basketball 09: March Madness Edition, 2 Гбайт, 1200 MP
-  Hasbro Family Game Night, 237 Мбайт, бесплатно
-  Watchmen: The End Is Nigh, 1 Гбайт, 1600 MP

Демоверсия:

-  Guitar Hero: Metallica, 1 Гбайт
-  Ninja Blade, 473 Мбайт
-  Call of Duty: World at War, 932 Мбайт

Дополнения:

-  Street Fighter IV: Shadaloo Pack, 124 Кбайт, 320 MP
-  Street Fighter IV: Classic Pack, 124 Кбайт, 320 MP
-  Tomb Raider: Underworld: Lara's Shadow, 1 Гбайт, 320 MP
-  Tomb Raider: Underworld: Designer Costume Pack, 62 Мбайт, бесплатно
-  Trivial Pursuit: Movie Pack, 18 Мбайт, бесплатно
-  Sonic Unleashed: Chun-nan Adventure Pack, 528 Мбайт, 250 MP
-  FIFA 09: Ultimate Team Premium Unlock, 108 Кбайт, 800 MP
-  NCAA Basketball 09: March Madness Edition: Bracket Pack, 109 Мбайт, бесплатно
-  NCAA Basketball 09: Bracket Pack, 604 Мбайт, бесплатно
-  Burnout Paradise: Boost Specials Collection (Hawker Mech, Carson Extreme Hot Rod), 108 Кбайт, 640 MP или 400 MP/шт.
-  The Maw: Deleted Scene - River Redirect, 620 Кбайт, 100 MP
-  Call of Duty: World at War: Map Pack 1, 423 Мбайт, 800 MP
-  Guitar Hero World Tour: Jimi Hendrix Track Pack 2, 112 Мбайт, 440 MP
-  Guitar Hero World Tour: Rise Against Track Pack, 94 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Guitar Hero World Tour: European Track Pack 04, 135 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band: Downloadable Tracks (Offspring «All I Want», Offspring «The Kids Aren't Alright», Richard Thompson «The Way That It Shows», R.E.M. «Losing My Religion», The New Pornographers «All the Things That Go To Make Heaven and Earth», The New Pornographers «Use It», Against Me! «Thrash Unreal», Papa Roach «Lifeline», Papa Roach «Last Resort»), 17-44 Мбайт, 160 MP/шт.
-  Rock Band: Get the Funk Out Pack 01, 92 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Lips: Downloadable Tracks (Boys Like Girls «The Great Escape», Coldplay «Speed Of Sound», Coldplay «The Scientist», Peaches & Herb «Reunited», Creedence Clearwater Revival «Down On The Corner», Maroon 5 «Won't Go Home Without You»), 5-81 Мбайт, 160 MP/шт.



» Peggle ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

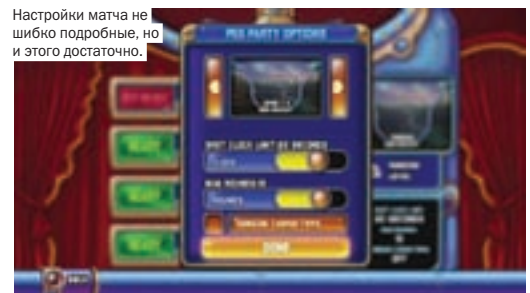
Жанр: special,puzzle | Издатель: PopCap | Разработчик: PopCap | Размер: 102 Мбайт | Зона:  | Цена: 800 MP

Разработка пазлов – тоже своего рода искусство. Придумать хорошую игру, которая порадует неприхотливую офисную работницу, не так-то просто. Создать же шедевр, который будет жить на протяжении десятилетий – такой успех выпадает раз на миллион. Как вы, наверное, уже догадались, Peggle удалось сорвать банк. Как и полагается Пазлу с большой буквы, концепция одновременно проста и глубока. Peggle эксплуатирует идеи пинбола – а именно, падающий сверху шарик и бамперы (отбивающие шар тумбы здесь зовутся пегами). Правда, попавшие под удар панели тут исчезают в конце хода, так что поле малопомалу опустошается. Главная же цель игры состоит в том, чтобы убрать отмеченные оранжевым цветом пеги, используя ограниченный запас шариков. Для победы придется тщательно прицеливаться, прикидывая в уме траекторию полета каждого «снаряда». Оранжевых панелей, разумеется, куда как больше, нежели шаров в обойме, да и обычные синие бамперы больше мешают, чем помогают. Но нет худа без добра: можно получить бонусный

шарик, метко угодив в самый центр катающейся внизу экрана каретки. Другим путем заполучить бонус можно, если набрать больше 25 тысяч очков за один ход (достичь желанной суммы помогут «дорогостоящие» фиолетовые пеги). И ведь чем меньше на поле оранжевых тумб, тем больше игрок получает очков. Разнообразия добавляют спецспособности персонажей, активирующиеся при попадании по редкому, зеленому бамперу. Единорог, например, предвидит будущее (а именно – куда полетит шарик), а тывка воскрешает мертвецов. Правда, всех этих помощников еще нужно «добыть» в процессе прохождения одиночной кампании. Зато потом можно вовсю порезвиться в мультиплеере: для игры на одной консоли доступна дуэль (с «живым» либо с компьютерным соперником), а в Xbox Live – еще и Peg Party, в которой каждому из четырех игроков положено собственное поле. В общем, в Peggle потенциально можно играть и играть – очень долгое время, было бы желание. А оно появится, уж поверьте.




Алексей Косожикин

КАК И ПОЛАГАЕТСЯ ПАЗЛУ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ, КОНЦЕПЦИЯ PEGGLE ОДНОВРЕМЕННО ПРОСТА И ГЛУБОКА.



Ретроклассика



PS one Classics:

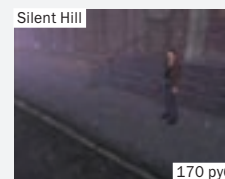
-  Hi-Octane, 170 руб.
-  Street Skater 2, 170 руб.
-  Silent Hill, 170 руб.

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

-  Alex Kidd: The Lost Stars (SMS), 500 WP
-  Summer Games II (C64), 500 WP



Watchmen: The End is Nigh ★★★★★

PSN, XBLA, Steam **НОВИНКА**

Жанр: action, beat'em up | Издатель: Deadline Games | Разработчик: Warner Bros | Размер: 1600 Мбайт | Зона: RU | Цена: 1600 МР/700 руб.

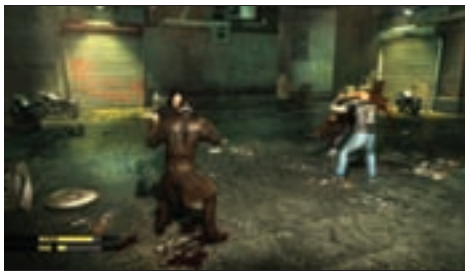
На волне успеха киноадаптации «Хранителей» в срочном порядке на все языки мира стали переводить комикс-первоисточник, а чтобы подогреть интерес непосредственно к фильму, была выпущена игра «по мотивам», обладающая многими хорошими качествами, которых, к сожалению, оказалось недостаточно. Watchmen The End is Nigh выглядит белой вороной среди других релизов для сетевых сервисов: игра весит 1.3 Гб, что совсем нетипично для тех же проектов в XBLA, стоит 1600 МР (для сравнения – такой же ценник присвоен первому дополнению к GTA IV) и не имеет почти ничего общего с атмосферой оригинала. Фактически, это набор разнообразных уровней, зачищать которые предлагается двум напарникам – Роршаху и Сове (в нашем издании «Хранителей» его величают Филином). В сюжетном плане игра эта старается ни с чем не пересекаться, хотя некоторых отсылок к комиксу и кинофильму избежать всё же не удалось. И нельзя сказать, что фанаты придут от этого в восторг.

The End is Nigh представляет собой beat'em up стайрой закалки. Есть несколько типов атак: сильный удар, слабый, бросок. Блок тоже предусмотрен, однако он, как можно догадаться, не участвует в разрастающейся по ме-

ре прохождении цепочке комбо. Чем дальше продвигаются герои, тем зрелищнее становятся их удары, тем больше жестокости и тем больше крови можно наблюдать на экране во время сражений. Противники Роршаха и Совы – а на задание они отправляются всегда вместе – умом и сообразительностью не отличаются, зато нападают гурьбой и могут доставить немало хлопот неосторожным супергероям: пока расправишься с одним хулиганом, окружают еще десять. К несчастью, с таким подходом игровой процесс может быстро наскучить. Здесь пришлось бы к месту кооперативный онлайн-мультиплеер, но, к сожалению, разработчики об этом не задумались (имеется лишь режим разделения экрана). В одиночном же режиме почти все драки возлагаются на плечи играющего – напарник в это время стоит за забором или угрожающе кружит вокруг только что нокаутированных преступников. Стоит ли это ваших двадцати долларов?

Евгений Закиров

ВИДЕОИГРА ПО МОТИВАМ «ХРАНИТЕЛЕЙ»? БЕАТ'ЕМ UP!



The End is Nigh – надпись на табличке, с которой Роршах гулял по улицам города в своем «мирском» облике. Вряд ли это можно назвать фансервисом, но знакомые с комиксом люди наверняка подметят.



Вместе с появлением фильма «Хранители» в прокате в свет вышло и собрание из 12 эпизодов анимированного комикса, ранее доступных в iTunes по цене в 2 доллара за серию. Полное собрание вышло на DVD и Blu-ray и стоит около тридцати долларов. Отдельные эпизоды можно скачать, например, в XBLA, однако наилучшим вариантом знакомства с первоисточником по-прежнему остаётся оригинальный четырехсотстраничный комикс, изданный в России в начале марта.

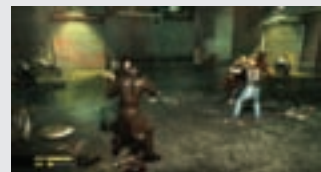


НОВОСТИ

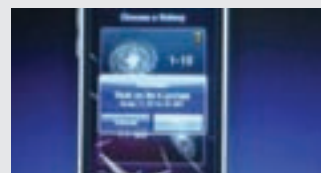
The Behemoth (команда, подарившая миру блестящие Alien Hominid и Castle Crashers) наконец-то пролила свет на свой третий проект. В блоге разработчиков появился трейлер (его вы можете посмотреть по адресу <http://devblog.thebehemoth.com/?p=1187> или, что проще, на нашем видеодиске), по которому можно понять, что Игра №3 (названия у нее пока нет) будет кооперативным 2D-платформером a-la LittleBigPlanet. Релиз запланирован на следующий год.



Продолжая тему анонсов: к скорому выходу на XBLA, PSN и PC готовится второй эпизод Watchmen: The End Is Nigh. В новой части все останется по-старому – Филин и Роршах будут наводить порядок в стане байкеров и уличной шпаны, а в определенный момент им предстоит преследовать в стрип-клубе коварного злодея, совратившего невинную порноактрису. К сожалению, скорее всего, игра будет стоить те же 1600 МР.



Зараза платного DLC начинает распространяться и за пределы домашних консолей. Сперва Valve объявила, что их детище Steam (лидер по цифровому распространению PC-игр) готова поддерживать скачиваемый контент за деньги, и первой ласточкой на этом поприще станут дополнения к The Maw. А вскоре и Apple на презентации прошивки 3.0 для iPhone помимо прочего показала, что к играм для их мобильной платформы можно будет покупать дополнения в магазине iTunes Store.



Microsoft собирается в очень скором времени выпустить апдейт для караоке-игры Lips. В обновлении будут включены поддержка онлайн-рейтинговых таблиц, которой по какому-то странному недоразумению не было предусмотрено изначально, и новая система калибровки микрофонов. Также будет улучшен алгоритм распознавания голоса.

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним умещаются 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.

➤ Dominion

Жил-был правитель. Вот он умер и оставил царство сыну, которого не устраивала папина политика. И взвыли в мальчишке гормоны... Пардон, жажда власти его обуяла, решил юноша преумножить свои владения. Правда тут же оказалось, что не один он такой умный. И грянула битва, и сошлись в ней феодал с феодалом, крестьянин с крестьянином, и длилась она 40 минут. Отсюда и начинается карточная игра Dominion.



ТЕКСТ
Александр «Slide»
Тишковский

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Donald X. Vaccarino
Фирма-изготовитель:
Rio Grande
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
40 минут
Количество игроков:
2-4
Награды:
не награждалась
Для кого игра:
для душ, замученных
боржомом

На самом деле вся эта красивая предыстория никоим образом не пересекается с игрой, ибо она абстрактна, а средневековый сеттинг прикручен для галочки. Тем не менее, Dominion ожесточенно штурмует игровые чарты и за несколько недель после релиза сумела войти в TOP 10 на одном очень авторитетном ресурсе, что в мире настольных игр – нонсенс. Топ этот меняется редко и неохотно дает место новичкам. Между тем факт остается фактом, с момента издания игры прошло уже почти полгода, но ее победное шествие по миру продолжается.

Что собой представляет Dominion и с чем ее едят. Достаточно большая коробка, внутри которой 500 карт, корекс и небольшой буклет с правилами. Самое интересное то, вокруг чего строится игра – карты. Так как по легенде мы – европейские феодалы, все карточки выполнены в средневековой стилистике.

Я думаю, большинство наших читателей знает, что такое ССГ (ККИ). Для тех, кто случайно не в курсе, поясню, ССГ – collectible card game, самый известный представитель этого семейства недорогих развлечений Magic the Gathering. Игровая механика Dominion, как и всех ККИ, основана на сборе собственной колоды. Именно этот принцип поставлен во главу угла, но если в обычных ССГ вам, чтобы составить колоду, надо сначала покупать карты за реальные деньги, и лишь потом можно приступать к делу, то в «Доминион», собирая свою колоду, вы уже

играете. Повторюсь: Dominion не ССГ, обзаводясь коробкой, вы приобретаете все, что нужно для партии на четверых, и больше никаких затрат не требуется.

Понять это, не видя игру, сложно, но я попытаюсь объяснить. Вначале на стол выкладывается заранее описанный в правилах набор карточек (столочки карт 8 – 10 разновидностей), игроки же получают абсолютно одинаковые комплекты карт: по семь монет да по три победных очка. И можно начинать. Цель – к концу партии набрать больше очков (ну и пусть неоригинально!). Другое дело, как их раздобыть!

Для начала несколько слов о видах карт. Возьмем деньги. На них игрок приобретает новые карточки со стола. Затем действия. Они бывают самые разные, от бонуса к будущей покупке, до набега милиции (да, милиция тут нехорошая!). И, наконец, победные очки, весьма коварная штука: в процессе игры от них никакой пользы нет, лишь забивают колоду, зато это единственное, что учитывается в финале. Поэтому необходимо не только вовремя начать их покупать, но и не допускать, чтобы колода особо распухла. Иначе в нужный момент у вас не окажется необходимой карты, к тому же и «оборачивается» большая колода гораздо медленнее. Ведь купив новую карточку, вы не присоединяете ее к действующей колоде из пяти штук, а кладете в свой личный сброс. До сброшенного же дело дойдет, лишь когда колода кончится. В начале, пока карту у вас всего десяток, они все «про-

кручиваются» за два хода, но чем толще становится ваш комплект, тем медленнее вы будете добираться до необходимых карт и тем сложнее станет пользоваться их преимуществами. Что и говорить, создавать оптимальную колоду с поправкой на своих партнеров очень непросто, но зато как увлекательно!

Dominion – первая на моей памяти игра с «контролируемым рандомом», как бы парадоксально это ни звучало, но и фортуной, оказывается, можно управлять! Не говоря о том, что это одна из немногих вещей, за которую интересно сесть и вдвоем, и втроем, и вчетвером.

Механика проста и элегантна, партии проходят быстро и весело. Многие ценители ругают «Доминион» за слишком большую роль случая, отсутствие прямого взаимодействия и солитерность (от soliter – раскладывание пасьянса). Но мы-то знаем, идеал недостижим, да и нет на свете вещей, нравящихся всем поголовно. Пусть игроки не могут строить друг другу козни напрямую, зато косвенно – сколько угодно. Это, кстати, тоже очень занятно, ведь, если вовремя не обезвредить защитной карточкой, могут затерроризировать вражеские шпионы, ведьмы и прочие супостаты – пакостят не лично вам, а всем: кто сумел, тот защитился, кто не смог – увы.

К сожалению, этой замечательной игры нет на русском языке. И купить ее совсем непросто, но если вам кто-нибудь когда-нибудь предложит разложить партеечку в Dominion – обязательно соглашайтесь, не пожалеете **СИ**.

Только что распечатанная коробочка, немецкого издания. Пять колод по сотне карт в каждой...



...а вот так все это выглядит на столе.



Все игроки начинают с одинаковым набором карт.



ДАЛЕКО НЕ ВСЕ НАСТОЛКИ ТАКИЕ МИРНЫЕ, И ЕСЛИ ВАМ НЕ ПО НУТРУ ИГРЫ, ГДЕ НЕЛЬЗЯ РАЗГРОМИТЬ АРМИЮ И ПРОЯВИТЬ ПОЛКОВОДСКИЙ ТАЛАНТ – ВЫ ЛАТЕНТНЫЙ ВАРГЕЙМЕР. ЧТО Ж, ВЫ НЕ ОДИНОКИ. КОНЧЕННЫЕ ВАРГЕЙМЕРЫ В РОССИИ СОБИРАЮТСЯ НА САЙТЕ PROWARGAMES.NAROD.RU – ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!

Райнер Книзья родился в Германии в 1957-м, но давно перебрался в Англию. За свою долгую жизнь он сменил несколько профессий. Занимался математикой и получил докторскую степень, работал в банковской сфере. Его первые опубликованные вещи (Gold Digger и Digging) увидели свет в 1990 году и сразу же принесли своему создателю известность. Ныне Райнер – геймдизайнер с мировым именем. Как разработчик он весьма плодovit: на его счету более двухсот игр. Однако особо популярны два цикла Книзья – посвященная аукционам трилогия Modern Art, Medici, Ra и экономическая серия Tigris & Euphrates, Samurai, Through the Desert. Kingdoms относится к числу ранних работ мэтра.

Kingdoms

В далеком 1994 году в Германии увидела свет небольшая настолочка, именованная Auf Heller und Pfennig Reiner Knizia's Kingdoms, однако подлинную известность она приобрела лишь в 2002-м, с появлением английской версии – собственно Kingdoms. Несмотря на солидный возраст, игра все еще имеет весьма высокий рейтинг, а это, согласитесь, говорит о многом.



ТЕКСТ

Серпова Вера

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:

Reiner Knizia

Фирма-изготовитель:

Fantasy Flight Games

Фирма-локализатор:

не локализована

Время игры:

45 минут

Количество игроков:

2-4

Награды:

2002 Origins Awards

Winner, Best Abstract

Board Game.

Для кого игра:

для тех, кто любит

простые правила,

по которым сложно

играть

Сказочка, а точнее сеттинг в Kingdoms, как это частенько бывает с евроиграми, прост и незамысловат. Участники строят замки в наиболее богатых областях королевства, по возможности избегая опасного соседства – дракона, болот и троплей. На первый взгляд все прозрачно: выкладываете квадратик или гексагончик в пустую ячейку и готово. Такая вот кажущаяся простота позволяет в три минуты освоить коротенькие правила на чужом языке и сесть за стол, пребывая в твердой уверенности: «Уж тут-то я выиграю, даже стоя на голове!». Получив «подъемные» – полсотни золотых да комплект замков (гексагональные фишки разного достоинства), уверенный в своих силах гипотетический новичок соблюдает букву правил и нарочито тщательно перемешивает квадратика с пейзажиками (порты, долины, города), раздает по одному себе и товарищам, а остальное выкладывает стопочкой на стол. Разумеется, квадраты лежат оборотом вверх, потому подглядеть, что там на них изображено, не выйдет. Тем временем другой игрок собирает поле из четырех фрагментов-пазлов. Получается эдакая квадратная матрица с рядами пустых ячеек. Вот и все, можно начинать.

В распоряжении каждого участника всего-то три варианта – выложить в любую пустую ячейку квадрат из стопки, свой квадрат или замок. Именно этот, на вид совсем не хитрый выбор, если понимать всю его зна-

чимость и просчитывать последствия, позволяет выстраивать весьма сложную тактику. А ведь надо еще хотя в полглаза следить за соперниками.

Итак, лихо шлепая квадратиками и гексиками, игроки делают ходы, а тем временем поле-матрица заполняется. Четверть часа – и вот первый раунд (а всего их три) завершен. Пришло время собирать камни, протрите, деньги. Их приносит (или уносит) каждый выстроенный замок (гексагон). Уровень замка (от одного до четырех) умножается на сумму всех плюсовых и минусовых квадратов, стоящих на одной с ним вертикали или горизонтали. Горы отсекают от любых объектов – и полезных, и вредных. И вот тут-то, при подведении промежуточных итогов, наш самоуверенный новичок начинает заметно нервничать. Пока остальные выискивали для своих замков наиболее выигрышные и притом относительно безопасные ячейки, он просто выкладывал гексы да квадраты, более или менее учитывая плюсы, а о минусах и вовсе забыл. Неприятное слово аутсайдер. Раздраженно отмахнувшись от утешений и советов, наш герой решает быть коварным, как змея, – благо впереди еще два раунда. Едва только квадраты собраны и перемешаны, начинается хитрый и мудрый: экономит дорогие замки в надежде найти местечко вблизи сразу нескольких «богатых» объектов. И такая тактика даже несколько раз почти увенчалась успехом, вот только «заботливые» противники в последний момент подбрасы-

вали всякие гадости. Но самого страшного врага – пожирателя очков дракона, аннулирующего все плюсы и удваивающего минусы, – он поставил сам. Пустовала лишь последняя свободная ячейка, и иных вариантов просто не было. В результате после второго раунда дела нашего выдуманного в воспитательных целях бедолага оказались совсем плохи. Проведя простейший подсчет своих шансов, он пришел к выводу, что шансы эти равны или почти равны нулю, и решил мстить. В третьем раунде, почти не разыгравая собственные замки, брал и брал квадраты, как дитя радовался минусам и старался подкинуть их более удачливым товарищам. Конечно, те изрядно понервничали, но на исход всей партии такая вот тактика особо не повлияла...

Однако коли история наша выдуманная, то мы с чистой совестью можем присовокупить к ней оптимистичный финал. На досуге обдумав все свои глупости, наш образумившийся герой предложил матч-реванш. На сей раз он действовал расчетливо и осмысленно: не разбрасывал замки попусту, но и не тянул до последнего; старался прикрыть свои постройки и искал бреши в обороне противников, прикидывал, какие объекты еще остались в колоде, и немножечко надеялся на удачу, а еще внимательно следил за изменениями обстановки на поле. Разумеется, результат новой партии оказался совсем иным, а наш герой зарекся не поигравши судить о правилах. **СИ**

С таким набором мы и начинаем: замки одно-одно из четырех цветов да монетка...



Вот оно богатство!



Замок четвертого уровня: положение тяжелое, но не безнадежное. Еще парочка плюсовых объектов по горизонтали и будем считать, что дракона здесь не было.



Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

Street Fighter в картинках

Бестолковые и не очень фильмы, мультфильмы и комиксы по мотивам воскресшего файтинга.

Фанаты файтингов плевать хотели на сюжет любимых игр. Журналистка ли Чунь Ли, агент ли Интерпола или профессиональный музыкант – никому нет дела. Главное, чтобы дралась она хорошо и формами глаз радовала. Добавят еще один кадр анимации в коронный удар? «Беспредел!» – скажут фэны. Изменяют предысторию персонажа – и всем плевать.

Особо удалые поклонники могут долго составлять хронологию сериала и прикидывать, каковы отношения между героями, но факт остается фактом: в Street Fighter нормального сценария нет вообще. Да и не удивительно – разработчиков он, по крайней мере, никогда не волновал: события разных частей противоречат друг другу, а одни и те же сюжетные хо-

ды используются по десять раз. Третья игра перепрыгнула через несколько лет только потому, что маркетологам Capcom такая идея понравилась. Четвертая часть так же свободно вернулась назад во времени. Так что о «каноничности» событий вселенной Street Fighter лучше разговор не начинать – там сам черт ногу сломит. Да и кого она волнует?

Слава богу, все экранизации и новеллизации сериала повествуют об уютных альтернативных вселенных: у комиксов Udon одна, у кино Street Fighter – другая, у аниме Alpha: Generations – третья. Не будем устраивать урок истории и искать в выходе бесконечного количества мерчендайза какие-то глубинные тенденции. Просто подумаем, куда податься заскучавшему геймеру, который наигрался в Street Fighter IV и хочет узнать бойцов поближе.

Живое кино

История живого кино по Street Fighter коротка и полна неудач. Неудача первая оказалась столь грандиозной, что до сих пор у многих вызывает ностальгические воспоминания.

Street Fighter (1994)

Фильм Street Fighter – настоящее издевательство над игровым сериалом. Из оригинальных историй взяты только имена героев, костюм Байсона и волосаяной покров Зангиева, остальное авторы благополучно высосали из пальца. Получилось, как ни странно, не так уж и плохо – критики 90-х отнеслись к проекту слишком серьезно. К Street Fighter кино не имеет никакого отношения, но смотрится оно замечательно. Это треш, который знает свое место и сам глумится над идиотскими пово-

Street Fighter. Даже Бера и Сагат получились в картине комичными.



В STREET FIGHTER НОРМАЛЬНОГО СЦЕНАРИЯ НЕТ ВООООЩЕ. ДА И НЕ УДИВИТЕЛЬНО – РАЗРАБОТЧИКОВ ОН, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, НИКОГДА НЕ ВОЛНОВАЛ: СОБЫТИЯ РАЗНЫХ ЧАСТЕЙ ПРОТИВОРЕЧАТ ДРУГ ДРУГУ, А ОДНИ И ТЕ ЖЕ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ ИСПОЛЗУЮТСЯ ПО ДЕСЯТЬ РАЗ.

ротах сюжета. Бюджет у фильма приличный, костюмы красивые, а шутки смешные. О подходе авторов уже многое говорит форма повествования: главный негодяй сериала, Байсон, развязал полномасштабную войну и грезит о захвате мира. Сражается с ним Жан-Клод Ван Дамм (он же белобрысый полковник Гайл) и армия американских солдат. Рю и Кен тем временем проникают в злодейскую организацию и подрывают ее деятельность изнутри, комментируя происходящее забавными шуточками. Чунь Ли сменила профессию: теперь она журналистка, которая тоже пытается уничтожить Байсона. Наш вердикт: смотреть обязательно, хотя бы в целях ознакомления с классикой.

Street Fighter: The Legend of Chun-Li (2009)

Свеженький боевик, испеченный к релизу четвертой игры, оказался плох, но в прокате выступил сносно – очередное доказательство того, что геймеры готовы платить за любую ерунду в красивой обложке. История здешней Чунь Ли чудесно предсказуема: Байсон обижает родителей девочки, та вырастает, тренируется, побеждает приспешников злодея, затем превосходит своего учителя и, в конце концов, убивает последнего босса, откручивая ему голову. Не каноничная история, повторяем. Это китайский фильм о единоборствах в чистом виде и, кстати, с вполне терпимыми боями. Фанатам нужно смотреть осторожно: оригинальную историю тут переиначили на свой лад. Чунь Ли теперь пианистка (ага, идеальная вечерняя работа для девушки, которая целыми днями машет кулаками), Кримсон Вайпер не носит коронных дымчатых очков, Чарли (он же Нэш) работает в полиции, а не в армии. О Рю, Кене, Сакуре, Зангиеве и прочих даже не вспоминают. Только в самом конце фильма, когда учитель рассказывает Чунь Ли о грядущем турнире Street Fighter, он произносит «Там еще будет Рю... Не помню фамилию, какой-то там Рю, говорят сильный». И, наконец, у Чунь Ли недостаточно большие бедра. Наш вердикт: смотреть не стоит.



Аниме и мультфильмы

В отличие от кино, мультфильмы по Street Fighter выходят регулярно, а не только после появления важных игр сериала. Аниме по мотивам файтинга набралось уже немало, и сейчас мы поможем вам найти что-нибудь интересное.

Street Fighter II: The Animated Movie (1994)

Продолжительность: 100 минут

В свое время аниме Street Fighter II наделало много шума: игра тогда была на пике популярности, а потому приличный фильм фанаты назвали чуть ли не гениальным. Сейчас, задним числом, понимаешь, что это пусть качественная, но вполне типичная полнометражка середины 90-х: неторопливая, предсказуемая, с шаблонными диалогами. Досидеть до конца – уже подвиг. А досидеть, пожалуй, стоит, хотя бы ради первоклассных поединков. Глупый сюжет, правда, придется вытерпеть: Байсон, как это с ним часто бывает, пытается выкрасть самых сильных бойцов планеты и на этот раз останавливает свой выбор на Кене и Рю. Два каратиста, а вместе с ними Чунь Ли и Гайл сражаются с приспешниками злодея – Вегой, Балрогом и Сагатом. Удивительно, как много персонажей получили в фильме эпизодические роли: ге-

Вверху: Street Fighter. Рю (слева) и Кен (справа) обдумывают свою шпионскую миссию.

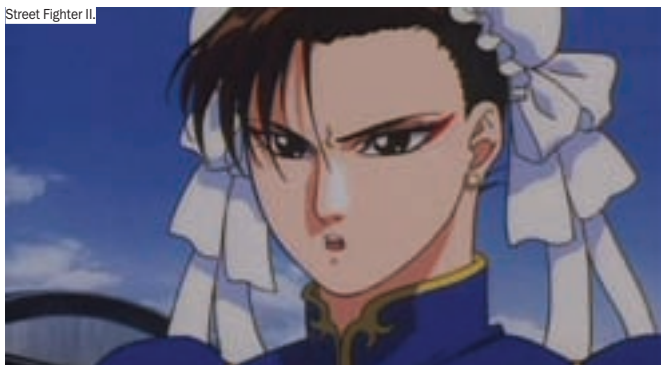
роям встречаются Хонда и Далсим, Рю бьется с Фэй Лоном, Бланка выходит на экран только для того, чтобы проиграть Зангиеву. Засветились также Ди Джей, Хоук и Кэмми. Будьте осторожны: американская и японская версии фильмов отличаются не только озвучкой, но и выбором музыки. Лично нам ближе оказалась нежная японская попса, нежели сопровождающий драки грохот рока. Наш вердикт: смотреть стоит, но делая скидку на давность фильма.

Street Fighter II V (1995)

Продолжительность: 29 эпизодов по 20 минут

К середине девяностых Street Fighter стал таким же объектом массового поклонения, как Pac-man или Asteroids. Игра была столь популярной, что по ней даже выпустили весьма продолжительный аниме-сериал. Он не запомнился отаку и поставил индустрию с ног на голову, но фанатам игры угодил. Главные герои, молодые Кен и Рю, путешествуют по миру, учатся боевым искусствам у разных мастеров и осваивают новые приемы борьбы. В Гонконге приятели сталкиваются с Фей Лоном и Чунь Ли, в Таиланде не без помощи Сагата берут на вооружение Муай Тай, в Индии под патронатом Далсима пытаются направлять энергию Ки. По ходу истории

Street Fighter II.

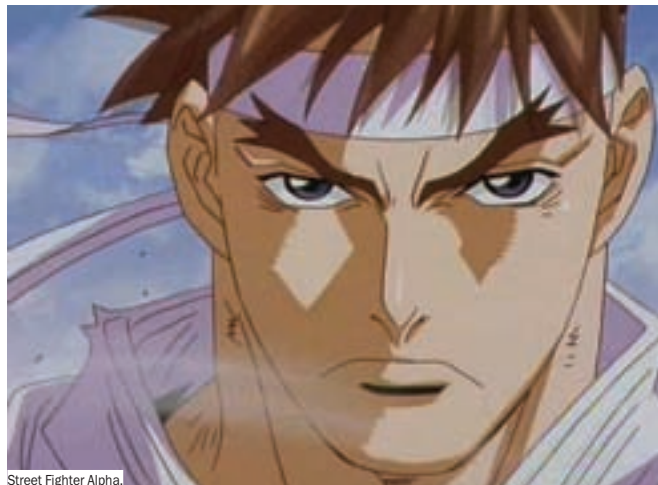


Street Fighter II.



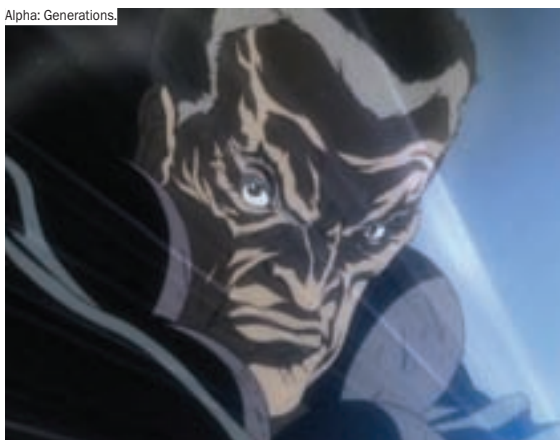


Street Fighter Alpha.



Street Fighter Alpha.

Alpha: Generations.



Alpha: Generations.



Alpha: Generations.



Кен и Рю встречаются с Байсоном и узнают о его организации Шэдолу, а к финалу сериала герои вступают со злодеями уже в открытую схватку. История заимствует из игр только общие детали, но остается вменяемой и довольно интересной. Нарисовано аниме для своего времени неплохо – бои восторгов не вызывают, но и посмеиваться над ними не хочется. Street Fighter II V (в конце, кстати, не пятерка, а буква V, с которой начинается слово Victory был лицензирован в США и переведен на английский, так что найти сериал в интернет-магазинах труда не составит). Наш вердикт: смотреть можно, если свободного времени хватает.

Американский мультсериал Street Fighter (1995-1997)

Продолжительность: 26 эпизодов по 20 минут

Недоразумение, феноменально плохой мультсериал. Пожалуй, худшее, что когда-либо создавалось по мотивам Street Fighter. Мультфильм похож на некачественную фанатскую пародию, но никак не на официальный продукт. Что ни кадр – лица героев обезображены рукой аниматора, что ни реплика – несусветная глупость и ходячий мем, которым остается только заразить население. Сюжет заимствует идеи из американского фильма: в главной роли тут снова Гайл, Чунь Ли опять репортерша, а Бланка все еще делит одно тело с Чарли (или Нэшем). В сериале Гайл заключает с другими бойцами союз и вместе с ними пытается остановить коварного Байсона. Сценарий – бред собачий, все остальное не лучше. Наш вердикт: не стоит смотреть ни в коем случае, разве что смеяться ради.

Street Fighter Alpha: The Animation (1999)

Продолжительность: 95 минут

Красивая внешне, но пустоватая по сути полнометражка. Вроде бы и драки хорошо поставлены, и герои нарисованы качественно, но смотреть скучно. Действие предсказуемо, переживания наиграны, героям не веришь. На бои, правда, полюбоваться стоит – их много, и все они хороши. Сюжет – вольные вариации на тему оригинала: к Рю в гости приезжает младший брат, о существовании которого никто раньше не знал. Со временем в забытом родственнике просыпается темная сторона, и его, как не трудно догадаться, для экспериментов похищают злодеи. Но повинен на этот раз не Байсон, а новичок в сериале, невзрачный сумасшедший

ученый по имени Сэдлер. Противостоят ему Рю и Кен, а под конец к героям подключаются и большая часть новобранцев из Street Fighter Alpha – Бёрди, Адон, Гай, Дан, Роленто и Содом. Наш вердикт: смотреть можно.

Street Fighter Alpha: Generations (2005)

Продолжительность: 45 минут

Alpha: Generations стоит уделить особое внимание. Это аниме, во-первых, японцы рисовали специально для западных зрителей – на родине короткометражка до сих пор не продается. Во-вторых, Alpha: Generations – одна из самых зрелищных экранизаций Street Fighter – бои превосходно анимированы и по хореографическому стилю напоминают сценки из Afro Samurai. И, наконец, в сценарии авторы не попытались объять необъятное, а написали простую, но не банальную историю о становлении и взрослении Рю. Пускай здесь нет полного комплекта персонажей, но за повествованием интересно следить, оно неторопливо разворачивается и постепенно раскрывает характер главного героя. Кому-то, возможно, фильм покажется затянутым, но мы назовем его вдумчивым. Наш вердикт: смотреть стоит.

Street Fighter IV: The Ties That Bind (2009)

Продолжительность: 65 минут

Это аниме поставлялось в комплекте с коллекционным изданием Street Fighter IV, и для своего формата получилось неплохим. Жаль, конечно, что за час удастся посмотреть только две драки, да и те затянуты до невозможности, но нарисовано все прилично и смотрится картина с удовольствием. Здесьняя история, как и сюжет самой Street Fighter IV, разворачивается в период между второй и третьей частью игры. Кен стал самостоятельным и миролюбивым, живет с женой, руководит компанией и не вспоминает об уличных боях, только с давним приятелем Рю мечтает увидеться. А воин в белом меж тем странствует по миру и пытается обуздать темную природу своей силы. Злодеи в это время не дремлют: таинственная организация S.I.N. крадет и исследует сильнейших бойцов, пытаясь создать идеальную машину для убийства. Такой ход, конечно, используется не в первый раз. В главных ролях, кроме красно-белого дуэта, выступают Сакура, Гайл и Чунь Ли, среди злодеев – новенькие Кримсон Вайпер и Сет. Наш вердикт: обычным людям смотреть можно, фанатам четвертой части – нужно.



Слева: Street Fighter II. Сагат в комиксах представляется одним из основных соперников Рю – он проиграл главному герою на первом чемпионате и теперь ищет возможность отыгаться.

убийц отца, Кэмми пытается вернуть воспоминания, Гайл разыскивает Чарли (или Нэша). Происходит куча разных событий, в повествование вплетены биографии почти всех героев, но сюжет развивается логично и последовательно. Чтение этих комиксов – пожалуй, лучший способ познакомиться со вселенной. Мало того что нарисованы оба цикла потрясающе, так к каждой главе еще и прилагается дополнительная мини-история с иллюстрациями от приглашенных звезд. Среди них, например, Хюн-Тхэ Ким, небезызвестный дизайнер персонажей Magna Carta.

Street Fighter Legends: Sakura (2006)

Формат: 4 главы

Перед тем как продолжить основную историю, в Udon создали цикл комиксов, посвященных Сакуре. Боевитая школьница спит на уроках, переписывается в «аське» с Рю, ходит с подружками смотреть реслинг, участвует в чемпионатах по поеданию хот-догов и вообще занимается ерундой. Читается комикс легко, бои комичные, диалоги короткие. Серьезных пересечений с оригинальной линейкой

Внизу: Street Fighter. Вот так нарисована мини-история Хюн-Тхэ Кима.



Комиксы

С комиксами сериалу не на шутку повезло – с 2003 года истории про Street Fighter рисует студия Udon, в которой работают талантливейшие азиатские художники. Картинка у них получается несколько анимешной, но рисунки такого качества вы ни в одной манге не найдете. У Udon все циклы Street Fighter выполнены на высочайшем уровне, поэтому вердикт выносим всем их линейкам сразу: читать нужно.

Street Fighter (2003-2005) и Street Fighter II (2005-2006)

Формат: 14 глав и 6 глав соответственно

Основные линейки комиксов от Udon, в которых переосмысливают события Street Fighter Alpha, хотя по названию этого, конечно, не скажешь. Тут постепенно раскрываются предыстории всех главных персонажей: Рю готовится к битве с Акумой и пытается подавить свою темную сторону, Кен потихоньку обустраивает семейную жизнь, Чунь Ли ищет



Udon нет, поэтому приниматься за комикс можно и тем, кто ничего не знает о мире и героях Street Fighter.

Street Fighter II Turbo (начало в 2008-м)
Формат: 5 глав, выход продолжается

Прямое продолжение комиксов Street Fighter и Street Fighter II, в котором, наконец-то, состоялся чемпионат, упомянутый в названии сериала. Это означает, что события цикла хронологически совпадают со второй частью игры. Проводит состязания Байсон, поэтому многие герои записываются не славы ради, а во имя справедливости – чтобы поближе подобраться к злодею и по возможности его прикончить. В этом цикле стилистика рисунка существенно меняется: картинка выходит более легкими и яркими, очертания менее четкие. В концептуализм авторы, тем не менее, не впадают – каждый бой до сих пор прорисовывают детально.

Street Fighter IV (начало в 2009-м)
Формат: 1 глава, выход продолжается

Выход новой линейки комиксов приурочен к релизу четвертой игры. Арт такой же здоровский, как и всегда, а сюжет, видимо, следует за событиями одноименного фай-

тинга. В первой главе объявилась только Кримсон Вайпер в роли агента S.I.N., организации под руководством Сета, и Абель, который деятельность этой группировки исследует. Похоже, именно вокруг новых персонажей и будет вращаться повествование.

Street Fighter Legends: Chun Li (начало в 2009-м)
Формат: 1 глава, выход продолжается

Вместе с выходом фильма о Чунь Ли был запущен и соответствующий комикс. Он, правда, следует традиционной фабуле: Чунь Ли здесь гонконгский полицейский, и в первой главе выполняет свои прямые обязанности – ловит бандитов.

Манга

Манги по Street Fighter уродилось много, но на английский переведены единичные работы. Остановимся как раз на тех комиксах, которые можно найти на более-менее понятном языке.

Street Fighter II: Ryu (1993-1994)
Формат: 3 тома

Один из первых комиксов по мотивам Street Fighter, который запомнился главным образом из-за дебюта Гокена, учителя Рю и Кена. До сих пор сенсея не показы-



Слева: Street Fighter Legends: Chun Li. Первая глава комикса напоминает скорее мангу You're Under Arrest, чем творение по мотивам Street Fighter.

Вверху: Это обман зрения: в Street Fighter II Turbo герои четвертой части не появляются. Их показывают только в мини-историях на последних страницах.

вали, а после релиза Street Fighter II: Ryu он стал полноправным обитателем игровой вселенной. Впрочем, сюжет самой манги от привычного далек: Байсон захватывает власть на небольшом острове под названием Шэд и проводит на нем эксперименты по управлению разумом людей. Против злодея встают Рю, Чунь Ли и Гайл. Стоит сказать, что манга по Street Fighter читается совсем не так, как комиксы – детали сюжета японцы продумывают лучше, но из-за этого немного снижается динамика повествования. Наш вердикт: читать можно.

Super Street Fighter II: Cammy (1994)
Формат: 1 том

Эту, как и всю представленную ниже мангу, нарисовал и придумал Масахино Накахира, художественный стиль которого с годами становился все интересней. У американского Udon картинка, конечно, намного лучше, но для японской школы Накахиро показывает весьма неплохой результат. Первый его комикс состоит из набора историй о Кэмми, оперативнице британских спецслужб, страдающей амнезией. Читателю рассказывают о прошлом девушки, дают посмотреть на различные бои и завершают действие на высокой ноте. Наш вердикт: читать можно.

Street Fighter Alpha (1996)
Формат: 2 тома

У следующей истории Масахино Накахиры вполне классическая завязка: Рю тут борется со своей темной стороной, а Байсон хочет переманить героя к себе. Эту фабулу мы уже не раз видели, но теперь она подается чуть иначе и с некоторой толикой юмора. Ничего революционного в манге нет, но воспринимается она легко. Наш вердикт: читать можно.

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!



Слева: Sakura Ganbaru! Дан Хибики будто создан для отдельного комедийного сериала – уж больно хорошо ему удается роль деревенского дурачка.

кие глупости. По сюжету Сакура только начинает карьеру уличного бойца, поэтому она все еще тренируется у Дана и участвует в случайных схватках. Именно в этой манге впервые появилась соперница Сакуры, богачка Карин, которая затем переключалась в Street Fighter Alpha 3. Наш вердикт: к чтению рекомендуется.

Street Fighter III: Ryu Final (1997-1998)

Формат: 2 тома

Один из немногих комиксов, созданных по мотивам третьей игры. Действие ее, напоминаем, разворачивается в недалеком будущем, и постаревшим персонажам главных ролей почти не перепало. История манги, тем не менее, посвящена всем знакомому Рю и показывает якобы его кончину – по крайней мере, именно на это намекает первая глава, а концовку мы раскрывать не будем. По ходу сюжета героиня тренируется у старика Оро и дерется с самыми разными персонажами третьей игры, а в результате сходит и с самим Акумой. Картинка в манге красивая, а регулярные встречи с новыми бойцами держат читателя в постоянном напряжении. Наш вердикт: читать можно.

На самом деле есть еще великое множество комиксов и манги Street Fighter – как официальной, так и фанатской. Большая часть рисованных историй, правда, создавалась в 90-е, на пике популярности сериала, а потому сейчас эти книги уже не добудешь. Да и зачем этим заниматься – теперь, после уверенного старта четвертой игры, нужно не копаться в архивах, а терпеливо ждать свежих релизов. Комиксы от Udon продолжают регулярно появляться, а о новом фильме с живыми актерами уже ходят слухи. **СИ**

Street Fighter: Sakura Ganbaru! (1996)

Формат: 2 тома

Сёнэн (сериал для мальчиков, то есть) в чистом виде. Бодрая Сакура, что и следует из названия, старается изо всех сил, учит новые приемы и участвует в дуэлях. Бои при этом не заканчиваются за пару страниц, как это бывает в западных комиксах. Наоборот, Сакура

над каждым ударом раздумывает столько, что ее подготовка занимает несколько панелей, проделывает сложные тактические маневры и в результате побеждает не силой, а смекалкой. Но слишком серьезным сериал не становится: Дан Хибики всегда тут как тут, готов выставить себя идиотом и разрядить обстановку. Да и сама главная героиня любит делать вся-



КОМИКСЫ ОТ UDON ПРОДОЛЖАЮТ РЕГУЛЯРНО ПОЯВЛЯТЬСЯ, А О НОВОМ ФИЛЬМЕ УЖЕ ХОДЯТ СЛУХИ.





gameland.ru | Игры меняются,
gameland.ru остается!

реклама

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
The Sky Crawlers
Формат:
полнометражный фильм
Режиссер:
Мамору Осии
Год производства:
2008
Студия:
Production I.G
Наша оценка:
нужно смотреть



Воздушные дуэли в фильме сделаны в трехмерной графике. Все остальное нарисовано в привычных двух измерениях.



Герои одеваются просто и практически, словно настоящие люди, а не персонажи аниме.

The Sky Crawlers

Мамору Осии не зря считается самым заумным режиссером из всех, кто снимает аниме. За последние двадцать лет мы видели достаточно его работ: две части «Патлабор», «Призрак в доспехах», Jip-Roh, «Призрак в доспехах-2: Невинность»... Осии снимал не только аниме, но и игровые художественные фильмы – «Авалон», а также значительно менее известные The Red Spectacles и StrayDog. Сейчас Мамору Осии уже пятьдесят семь. За эти годы он, как и Хаяо Миядзаки, выработал свой стиль с массой узнаваемых характерных элементов. Практически все фильмы Осии нарочито медлительны, а подчас – заумны настолько, что будто намеренно хотят свести зрителя с ума. В своей последней популярной работе – анимационной полнометражке «Призрак в доспехах-2: Невинность» – Осии явно перегибает палку. Герои сыплют цитатами из философских трактатов и обмениваются долгими молчаливыми взглядами, словно чтобы дать зрителю время осознать свою ничтожность и необразованность. Казалось, Осии на старости лет совсем из ума выжил и начал снимать картины, не интересные никому, кроме его самого. В прошлом году на экранах японских кинотеатров дебютировала полнометражка The Sky Crawlers. Это фильм не просто красивый или

умный, он все так же сложен, как и предыдущие работы режиссера, но он – доступнее. Его можно смотреть, не сверяя цитаты с Кьеркегором, и сюжетная канва к финалу становится совершенно ясной. Но все же мысли, заложенные режиссером в ленту, каждый должен интерпретировать для себя сам. Происходящее на экране становится понятным отнюдь не с первых кадров. Зритель в The Sky Crawlers узнает мир вместе с молодым пилотом Юити Каннами, которого переводят на новую военную базу. Он здесь впервые. Вот он знакомится с командиром базы, с товарищами-пилотами, с механиками и даже с собачкой-бассетом (как известно, бассет должен быть на экране в каждом фильме от Мамору Осии). Все здешние пилоты – так называемые «килдрен», нестареющие, вечно юные создания, которые знают, что однажды им суждено погибнуть в воздушном бою. Откуда они взялись? Почему их ждет такая участь? Этого нам не говорят, да это, по большому счету, и не важно. Вместе с Каннами мы осматриваемся в его личной комнате, посещаем клуб и закусочную, видим, как на базу приезжают придурковатые туристы с фотоаппаратами и задают пилотам тупые вопросы, вроде «ну, как оно там, в небе?». Все здешние пилоты работают на некую «компанию», которая ведет войну против какой-то другой «ком-

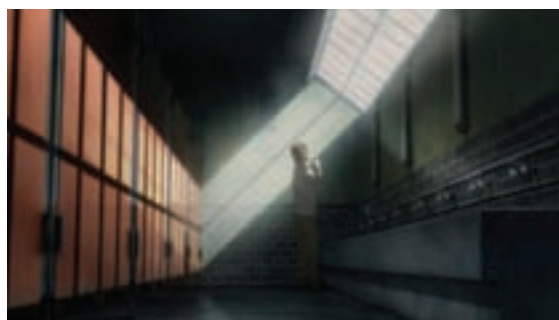
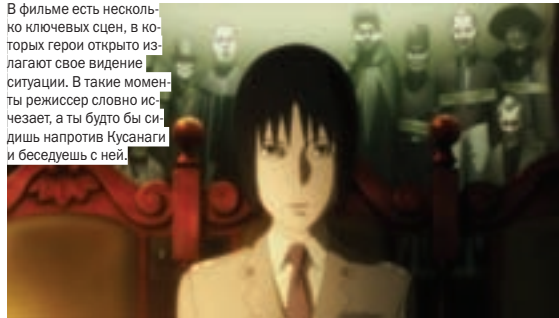
Говорят, что у Миядзаки все девочки одинаковые. Но ведь и майорша Кусанаги у Мамору Осии кочует из фильма в фильм!



пани», но Каннами к этому безразличен. Он ни к чему не стремится и ничем не интересуется, он живет словно во сне, подчиняясь давно заведенным порядкам. Каннами знает, что его вызвали на базу на замену погибшему пилоту, но он, этот предыдущий, погиб не в бою. Его застрелил командир, девушка по имени Суйто Кусанаги, внешнеюстью и именем напоминающая знаменитую майоршу из «Призрака в доспехах». Кусанаги, тоже одна из килдрен, не участвует в регулярных вылетах и прожила дольше, чем кто-либо из пилотов. Она явно выделяет новичка Каннами, но тот даже не задумывается почему. Жизнь героя скучна и обыденна, и первую половину фильма режиссер явно работает на атмосферу – ты чувствуешь, как медленно тянутся дни Каннами, как пуста его жизнь и как отстраненно он воспринимает действительность. Лишь позже сюжет набирает обороты, и ты по чужим диалогам и случайно оброненным словам начинаешь догадываться, что произошло до начала картины. Мамору Осии в лучших своих традициях может минуты по две показывать говорящую голову одного из героев, намеренно не меняя план, заставляя зрителя вдуматься в смысл монолога. В какой-то момент ты угадываешь, чем закончится фильм, но не можешь и не хочешь в это верить. Только тяжелый финал расставляет точки на «i» и окончательно проясняет последовательность событий. Делая странный и необычный ход, последнее подтверждение твоим догадкам режиссер дает только в самом-самом конце, в небольшом эпилоге после титров.

В то время как обычные аниме-сериалы интригуют зрителя тупыми секретами о том, кто чей родственник и кто кого убил, чтобы с помпой раскрыть тайну в предпоследней серии, в *The Sky Crawlers* все части мозаики перед тобой с самого начала фильма, лишь потрудись ее собрать. К финалу ты понимаешь, что режиссер уже десять раз намекнул на действительное положение дел, но ты просто начал догадываться только с одиннадцатого. Но даже этот сюжет – не главное в *The Sky Crawlers*. Один увидит в этой картине затянутый боевик про воздушных асов, второй – трагическую мелодраму, третий – философскую притчу. На экране молодые, полные сил килдрен живут в иллюзорном мире, безвольно подчиняясь установленным правилам. И точно так же безвольно погибают – ни за что и ни для кого. Приложить это к нашей реальности тоже можно по-разному. Некоторые считают это укором миру, который привык смотреть войну по телевизору. Другие видят в килдрен сатиру на зрителей аниме, которые из года в год жуют одни и те же сериалы, бессмысленно растрачивая настоящую жизнь. Наверняка можно найти и третью, и четвертую трактовку, а мудрый Мамору Осии ни в одном интервью не скажет, что именно он имел в виду. *The Sky Crawlers* – фильм интересный, красивый, умный и профессионально сделанный. Он заставляет думать не о технических характеристиках боевых роботов и не о бессмысленных отношениях выдуманных персонажей, а над тем, как мы живем здесь и сейчас. И ради этого его, конечно, стоит посмотреть. **СИ**

В фильме есть несколько ключевых сцен, в которых герои открыто излагают свое видение ситуации. В такие моменты режиссер словно исчезает, а ты будто бы сидишь напротив Кусанаги и беседуешь с ней.



ОДИН УВИДИТ В ЭТОЙ КАРТИНЕ ЗАТЯНУТЫЙ БОЕВИК ПРО ВОЗДУШНЫХ АСОВ, ВТОРОЙ – ТРАГИЧЕСКУЮ МЕЛОДРАМУ, ТРЕТИЙ – ФИЛОСОФСКУЮ ПРИТЧУ...



Кто похож на Бато? Я похож на Бато?



Весь фильм герои курят и пьют, и холодильник у них забит зелеными бутылочками. Они не со зла – работа такая.

БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

Смешные товары по «Евангелиону», выпуск пятьсот тысяч сто восемнадцатый. Японская компания MOVIC отправляет в продажу тематическую коллекцию мужского нижнего белья под общим названием **Otoko no Tatakai** («Битва настоящего мужчины»). Внимание отaku предлагается шесть вариантов семейных трусов – с логотипами, абстрактными рисунками и мотивирующими девизами из телесериала: «Двигайся же!» (Синдзи сражается с третьим ангелом) и «Я не должен убежать!» (Синдзи впервые видит Евангелиона). Остается только представить восторг дамы, столкнувшейся со столь мужественным нижним бельем.



Разносторонне одаренная снайперша Ёко, героиня меха-сериала «Гуррен Лагганн», исполнит собственную песню и даже издаст сингл под названием **Kirameki Yoko Vox**. Для этой песни будет создан видеоклип с совершенно новой анимацией. Надо сказать, что «совершенно новую анимацию» по «Гуррен Лагганну» мы уже видели в подборке клипов **Parallel Works**. Надеемся, что и новый клип будет настолько же удачным.



Вовсю идет производство полнометражного аниме про профессора Лейтона, основанное на одноименной игре для Nintendo DS. Любопытная картина с названием **Professor Layton: The First Movie** («Профессор Лейтон: Фильм первый») дебютирует в японских кинотеатрах в январе следующего года.

Гандам празднует юбилей на Одайбе

Меха-сериал «Гандам» в нынешнем году празднует свое тридцатилетие – возраст более чем солидный, по меркам аниме. К таким юбилеям обычно готовят специальные проекты, но сериал «Гандам» настолько популярен и обилён продолжениями, что юбилей будет справлен, что называется, в узком кругу. Совсем скоро закончится трансляция второго сезона телесериала **Mobile Suit Gundam 00**, и новых масштабных работ, по словам представителей компании **Bandai**, в этом году не планируется. Зато на Одайбе будет установлена восемнадцатиметровая статуя Гандама RX-78-2 в масштабе 1:1. Голова робота двигается, из четырнадцати точек на корпусе валит пар, а по ночам громадина еще и подсвечивается. Зато на Одайбе будет установлена прославившаяся еще в первом сериале, восемнадцать метров – около шести этажей в высоту, а Одайба – искусственный остров, являющийся частью современного Токио и известный своими шопинг-центрами и модными достопримечательностями. Следуя странной японской традиции, которая требует ограничивать такие мероприятия по времени, статуя простоит на Одайбе всего два месяца (после ее демонтируют и, скорее всего, перевезут в более удаленное место). В это же время в Токио на Одайбе пройдет конвент **Gundam Big Expo**, целиком посвященный «Гандаму», и в его рамках состоится впечатляющий памятный концерт. Центральную тему мероприятий устроители формулируют так: **Always Beginning** («Всегда только начинается»).



Holy crap! Американка рисует мангу!

К вопросу о том, можно ли уехать в Японию и найти там работу. Правильный ответ, конечно, таков: можно, если поставить четкую цель и идти к ней годами, не сворачивая и не останавливаясь. Свежий пример – американка **Джейми Лейно**, переехавшая в Токио в 2004 году в возрасте двадцати четырех лет. Джейми увлеклась аниме и мангой и мечтала попасть в закрытую и консервативную японскую индустрию. Терпение и труд все перетерли: в прошлом году Джейми подала свое резюме по объявлению художника **Такеси Кономи** о поиске ассистентов для работы над продолжением манги **The Prince of Tennis**. И девушку приняли, несмотря на заграничную внешность, гайдзинский рост и несовершеннолетие японского. Теперь Джейми не только рисует мангу, но и проверяет правильность англоязычных реплик, из-за чего в первой же главе теннисисты выражаются правильными труднопереводимыми фразами вроде «**Holy crap!**». По словам Джейми, команда художников работает над мангой день и ночь, частенько они неделями не выходят из студии. К этому жесткому ритму должен быть готов каждый иностранец, приезжающий жить и работать в Токио. Параллельно с работой над **The Prince of Tennis** Джейми по ночам рисует собственную мангу, которую надеется однажды опубликовать. Пусть же пример трудолюбивой и упорной американки вдохновляет всех, кто мечтает влиться в японскую индустрию манги и аниме. Свою жизнь в Японии Джейми описывает в англоязычном блоге по адресу <http://hinoai.livejournal.com>.



Мини-обзоры

魔法騎士レイアース

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Рыцари магии
Режиссер:
Тосихиро Хирано
Год производства:
1994
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



› Рыцари магии

«Рыцари магии» – это телесериал Magic Knight Rayearth, одна из ранних работ арт-группы CLAMP, экранизированная в середине девяностых. На экране мы видим довольно безыскусную историю о волшебных девочках, защищающих землю. Очарование сериалу придает дизайн персонажей от CLAMP да удачная история о параллельных мирах. И все же сегодня «Рыцари магии» – одно из тех аниме, которые были любимы в свое время, а потом сошли со сцены. Российское издание всего телесериала от CP Digital продается за четыреста рублей, а ведь в коробке – 49 серий на 6 DVD! Это, с одной стороны, хорошо, потому что дешево. С другой – издание явно «антикризисное», копеечное: видео пожато очень плохо, русская озвучка бездарна, а субтитры для просмотра с японским звуком отсутствуют. Спрашивается – зачем было вообще писать на диски японский звук, если к нему нет никаких субтитров?



Вверху: В «Рыцарях магии» встречаются одновременно боевые роботы, волшебные девочки и путешествия между мирами. Несмотря на пошлую подборку, сериал получился неплохой.

クローズZERO

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Crows Zero
Режиссер:
Такаси Миикэ
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



› Crows Zero

Обычно мы не пишем про японское кино, но для Crows Zero решили все-таки сделать исключение. Во-первых, фильм – отличный сам по себе, во-вторых, он основан на малоизвестной манге Crows, в-третьих, он снят совершенно нетипично и для западного, и для восточного кинематографа и больше напоминает анимационную полнометражку, по ошибке снятую «с живыми актерами». Crows Zero – это история трудных подростков, которые дерутся друг с другом за звание хозяина школы Судзуран. Режиссер-ветеран Такаси Миикэ превращает стереотипных хулиганов в целеустремленных, благородных бойцов, в его руках фильм про японское быдло становится гимном мужеству, дружбе, чести и отваге. Лихой сюжет, серьезная проблематика и потрясающее визуальное решение делают Crows Zero одной из лучших японских картин последних лет.



Вверху: Сюн Огури, один из наиболее известных молодых японских актеров, изображает в Crows Zero подрастающего гопника. Впрочем, тем же заняты и остальные актеры на съемочной площадке.

ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Final Fantasy VII Advent Children Complete
Режиссер:
Тэцья Номура
Год производства:
2005
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



› Final Fantasy VII Advent Children Complete

Есть мнение, что некогда любимая Square Enix погибла в пучинах самокопирования, а «Дети пришествия» – бестолковое фэшн-шоу. И все же фильм получился ярким и зрелищным, а мировой тираж перевалил за три с половиной миллиона копий. 16 апреля в Японии стартуют продажи улучшенного «полного» издания под названием Advent Children Complete (напомним, что до сих пор фильм не выходил на Blu-ray). Картинка высокой четкости – не единственное, чем может заинтересовать этот диск. Для «полного издания» в фильм было добавлено около получаса дополнительных сцен, а вместе с картиной будет поставляться еще и новое обычное, «двухмерное» аниме по мотивам давно опубликованной истории On the Way to a Smile, действие которой тоже происходит в мире Final Fantasy VII. Ну и самое главное – в комплекте можно за символическую доплату получить демоверсию Final Fantasy XIII.



Вверху: Получаса дополнительных сцен и демоверсия Final Fantasy XIII – серьезные причины, чтобы заказать из Японии коробку Advent Children Complete.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Le Chevalier D'Eon
Создатель:
То Убуката (сценарист) и Кирико Юмэдзи (художница)
Первая публикация:
2005
Журнал:
Magazine Z
Наша оценка:
можно читать

Le Chevalier D'Eon

シュヴァリエ

Манга-сериял Le Chevalier D'Eon (по-японски просто «Шевалье», потому что никаких других шевалье они не знают) стартовал в 2005 году, а анимационная версия пошла в эфир только в середине 2006-го. На экране, напомним, французский аристократ расследовал загадочные убийства и придворные интриги, время от времени мистическим образом превращаясь в девушку. Над комиксом работают сценарист То Убуката и художница Кирико Юмэдзи, но никто из них не считает мангу своим главным занятием. Убуката, вообще-то, писатель, автор более десятка книг и сценария к аниме Soukyuu no Fafner (Fafner of

the Azure в англоязычном мире). Юмэдзи зарабатывает на жизнь высококачественными, впечатляющими «единичными» иллюстрациями и обычно не работает с мангой, где скорость рисунка важнее его качества. И вот неожиданный союз То Убукаты и Кирико Юмэдзи привел к превосходному результату. Их таланты резонируют, и манга Le Chevalier D'Eon обладает, с одной стороны, глубоким и напряженным сюжетом, немного отличным от сюжета аниме, и, с другой стороны, потрясающей, нехарактерной для манги «картинкой». Сериял публикуется неторопливо, и на данный момент издано всего пять томов.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Great Teacher Onizuka
Создатель:
Тору Фудзисава
Первая публикация:
1997
Журнал:
Weekly Shounen Magazine
Наша оценка:
нужно читать

Great Teacher Onizuka

グレート・ティーチャー・オニズカ

Аниме Great Teacher Onizuka часто называют в числе тех сериалов, которые надо смотреть обязательно, для общего развития. Сложно поверить, но манга – еще лучше! В телесериале жизнь «великого учителя Онидзуки» показана пресно и стыдливо, а создатель манги Тору Фудзисава пишет о жизни школьных хулиганов смело и ярко, без купюр. Мы узнаем и о том, как молодой Онидзука волочился за юбками, и как он принял решение стать учителем, и что подумали об этом его бывшие друзья-гопники, и чем встретили героя первые учени-

ки. Манга-сериял нарисован превосходно, стиль Фудзисавы словно создан, чтобы живописать быт бунтаря, хулигана и романтика Онидзуки. Художник умудряется удержать картинку реалистичной и в то же время никогда не стесняется приукрасить эмоции героев. Манга Great Teacher Onizuka злее, смешнее и острее телесериала, если вам понравилось аниме, обязательно обратите на нее внимание. В конце концов, именно благодаря всенародной любви к манге GTO она смогла превратиться и в анимационный, и в игровой телесериалы.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Onore no Shinzuru Michi wo Yuke

Платформа:
PlayStation Portable

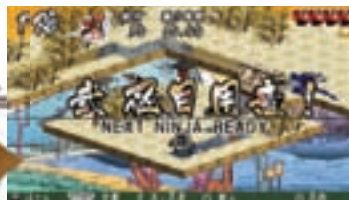
Авторы:
From Software

Дата релиза:
весна 2009 года

Onore no Shinzuru Michi wo Yuke

己の信ずる道を征け

From Software – главный в мире разработчик игр про ниндзя (по иронии судьбы, Team Ninja до этого звания не дотягивает). В активе From Software, среди прочего, хорошо и давно известный сериал Tenchu, а также недавно анонсированный Ninja Blade для Xbox 360. Куда менее знаменита игра Onore no Shinzuru Michi wo Yuke (вольный перевод – «Следуй зову сердца»), которая в настоящее время разрабатывается для PlayStation Portable. Главный герой, как можно догадаться, – ниндзя. Он, как Наруто, умеет создавать «теневых клонов» самого себя и именно с их помощью преодолевает уровни-головоломки. Каждая карта в Onore no Shinzuru Michi wo Yuke должна быть пройдена за одну минуту. За это время вам и вашим «теневым клоном» нужно решить задачу и одолеть врагов, причем первое, как правило, сложнее, чем второе. Игра невероятно красива, визуальный стиль скопирован с классических игр в стиле укиё-э, а над дизайном персонажей работал широко известный в определенных кругах иллюстратор Окама (аниме Getsumento Heiki Mina и «Дайбастер», игра No More Heroes). Onore no Shinzuru Michi wo Yuke настолько изящна, что, скорее всего, никогда не будет опубликована за пределами Страны утонченных ниндзя.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Всероссийский фестиваль японской анимации в Воронеже

Адрес:
<http://festival.otaku.ru>

Язык:
русский

Всероссийский фестиваль японской анимации в Воронеже

На дворе апрель, а это значит, что до очередного Всероссийского фестиваля японской анимации в Воронеже остаются считанные дни. Как обычно, за месяц до фестиваля обновляется сайт <http://festival.otaku.ru>, где публикуется информация о предстоящих мероприятиях. В этом году запланированы показы аниме, семинары и лекции, грандиозное десятичасовое косплей-шоу в двух частях, шествие по улицам города и даже праздничный фейерверк. Впрочем, билеты в Воронеж разлетаются, как горячие пирожки в базарный день. Если вам не удастся их достать, то знайте: на сайте размещен форум, где можно будет посмотреть фото- и, возможно, видеотчеты о фестивале.



Популярные вопросы об аниме

Выдет ли третий сезон аниме «Моя богиня» и если да, то когда?

Надо сказать, что второй сезон телесериала «Моя богиня» закончился на японском телевидении в сентябре 2006 года. И если бы продолжение действительно планировалось, то оно бы уже давно появилось. На официальном японском сайте сериала последняя новость датирована мартом 2008 года – тогда вышел роскошный бокс-сет DVD, приуроченный к двадцатилетию оригинальной манги. Из этого мы делаем следующий вывод: скорее всего, прямое продолжение телесериала «Моя богиня» мы не увидим... но, поскольку публикация манги продолжается, вполне возможно, что рано или поздно появится новое аниме в этой популярной вселенной.

Какие игры есть по аниме «Стальной алхимик»?

Отвечаем коротко, списком.

На PS2: Fullmetal Alchemist and the Broken Angel (выходила в США и Японии), Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir (США, Япония), Fullmetal Alchemist 3: Kami o Tsugu Shoujo (только в Японии). На GBA: Fullmetal Alchemist: Omoide no Sonata (только в Японии).

На DS: Fullmetal Alchemist: Trading Card Game (только в США), Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy (США, Европа, Япония).

Наконец, в этом году вместе с новым телесериалом появится игра Fullmetal Alchemist: Akatsuki no Ouji для Wii. Она пока анонсирована только для Японии.

Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

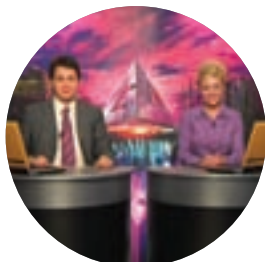
- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отакэ** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отакэ.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Смотри в апреле на **gameland.tv**

Темы

Как всегда, ежедневные горячие новости из мира игр и интерактивных развлечений с эксклюзивными репортажами с основных событий на территории России. Среди них рассказ о закрытой демонстрации Sims 3, интервью с продюсером проекта и первые фрагменты из игры. Кроме того, тебя ждет серия эксклюзивных материалов о перерождении классических игровых серий на просторах сервиса Xbox Live. Ну и конечно, все свежие анонсы и чарты можно увидеть только в программе «ТЕМЫ» с Федором и Аней. Или на сайте Gameland.ru, но это, тс-с-с, секрет.

**Ежедневно в 08.00/10.00/12.00/14.00/
16.00/18.00/20.00/22.00/00.00/02.00/**



Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

**Еженедельно, в воскресенье
08.20/14.20/20.20/02.20/**



Все кино

Программа о киноновинках и новостях шоубизнеса подводит зимние итоги и устремляет свои взоры в жаркое лето. Все основные премьеры весны и новые DVD-релизы, а также рассказ о только выходящих на экраны картинах можно найти в программе «ВСЕ КИНО». Среди специальных материалов – подробный рассказ о новом фантастическом боевике The Push и о второй части главного отечественного блокбастера «Обитаемый остров». Кроме того, тебя ждет схватка века ведущих двух главных программ о кино. Антон Федотов и Федор Бондарчук наконец-то встретятся. И от этой встречи мы ждем как минимум чего-то в стиле «Я твой отец, Антон» с применением последних спецэффектов.

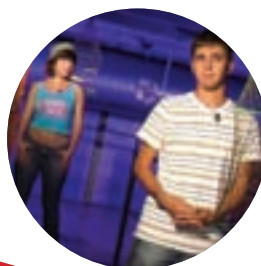
**Еженедельно, в пятницу
08.20/14.20/20.20/02.20/**



Невод

Юмористическое шоу возвращается в новом сезоне. На протяжении всего апреля вас ждут самые смешные видео с колкими комментариями ведущих программы – Ореха и Карины. В новом сезоне мы попытались сгруппировать видео по категориям, отобрав все самое лучшее из интернета с начала 2009 года. Легендарное видео «Кот против резиновой сметаны» было специально включено в первоапрельский выпуск. Орех наконец-то предстанет перед тобой в костюме Незнайки, а Карина исполнит свою детскую мечту и сыграет зеленого Чиполлино.

**Ежедневно в 09.45/11.45/13.45/15.45/
17.45/19.45/21.45/23.45/01.45/03.45/**

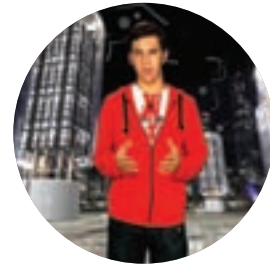




Проходняк

Главная программа о секретах и прохождении игр смело шагает по головам лидеров хит-парадов. На этот раз в операционной сурового хирурга ЭЙСА без всякой анестезии препарируются сразу три шедевра: Resident Evil 5, Killzone 2 и Ninja Blade. Все секреты будут раскрыты, и никто не уйдет обиженным.

Еженедельно, в среду
08.20/14.20/20.20/02.20/



Техно

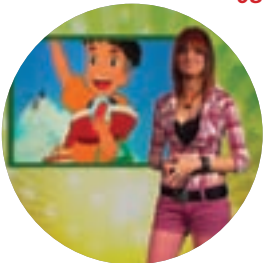
В плане новостей из мира высоких технологий зрителей ждет несколько сюрпризов. Вы увидите серию анонсов от Apple, рассказ о новинках, представленных на одной из европейских технических выставок, внимательный анализ новой мобильной линейки Nokia и самые горячие модели ноутбуков и нетбуков весны этого года. Помни, о дате начала вторжения роботов ты узнаешь только из официального органа вещания всех механических существ – из программы «Техно».

**Ежедневно в 08.55/10.55/12.55/14.55/
16.55/18.55/20.55/22.55/00.55/02.55/**

Банзай

Очаровательная Кигури все глубже погружается в мир японской анимации и культуры. Вас ждет рассказ о новом проекте создателей Ghost in the Shell – The Sky Crawlers, подробности третьего сезона XXX Holic и обрывистые сны меланхоличной Харухи. А также в каждом выпуске самые необычные новости из Японии, обзоры горячих сериалов и видео одной из популярных групп Страны восходящего солнца.

Еженедельно, в четверг
08.20/14.20/20.20/02.20/



Игровой невод

Самые горячие игровые видео недели станут еще горячее. Ведущая десятки Кигури с каждым выпуском становится все лучше, заставляя зрителей переживать весь спектр эмоций: от восторга до удивления. Только в игровом неводе можно узнать о главных играх нового сезона и получить эстетическое наслаждение.

Еженедельно, во вторник
08.20/14.20/20.20/02.20/



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора



Железные новости

Современная компьютерная техника



Графические адаптеры уменьшаются в размерах

Видеокарта Albatron GeForce 9500GT PCI-E 1X

Оригинальной карточкой недавно отличилась компания Albatron. С одной стороны, это вполне обычная GeForce 9500GT – далеко не самая свежая и не самая мощная модель. В ней используется DDR3 с частотой 1600 МГц, процессор трудится на 550 МГц, объем памяти – 512 Мбайт. Однако от аналогов ее отличает то, что она выполнена в низкопрофильном дизайне и предназначена для установки в слот PCI-Express X1.

С того момента, как была анонсирована шина PCI-Express, прошло немало лет, практически все графические адаптеры переехали на шину PCI-Express X16, а вот шины PCI-Express X1, X2 и X4 оказались, мягко говоря, не у дел. Можно найти немало периферийных карточек, выполненных для этих разъемов, но массового перехода не произошло. Чем же интересна видеоплата для компактного, но не самого быстрого слота PCI-Express? Например, она отлично послужит для расширения системы и вывода изображения на дополнительный монитор. Производительности шины также хватит для трансляции HD-Video, вплоть до разрешения 1080p. Больше всего плата подойдет для компактных barebone-систем, в которых не так много места, особенно в тонких моделях. Единственный минус этой карточки – активная система охлаждения. Конечно, это может помочь при небольшом разгоне, но вот владельцам компактных компьютеров лишний шум точно не понравится. Если результаты эксперимента окажутся удачными, компания вполне может продолжить выпуск подобных решений, причем на более производительных процессорах.

Полезный союз

Материнские платы Gigabyte со встроенным чипом X-Fi

Чего скрывать – до сих пор существует не так много ступеней апгрейда звуковой системы компьютера. Пользователи либо довольствуются встроенным в материнскую плату звуковым кодеком, либо приобретают дискретную карточку Creative. Безусловно, на рынке присутствует масса других решений, причем иногда обеспечивающих лучшее качество звука (что мы, кстати, проверяли в наших тестах), однако против законов рынка не пойдешь – Creative, действительно, практически монополизировала эту нишу. И теперь Gigabyte заключила соглашение, по которому ее новые материнские платы на самых актуальных на сегодняшний день наборах системной логики (Intel X58, P45, P43, P41) будут оснащаться чипами Creative X-Fi с полной поддержкой всех фирменных функций этого процессора. Таким образом, приобретая подобную плату, беспокоиться об апгрейде звуковой системы не стоит – максимум, что можно сделать, это купить профессиональную звуковую плату, если, конечно, в этом есть какая-либо необходимость.



Награда нашла героя

Жесткие диски Transcend StoreJet получают престижную премию

Иногда бывает очень приятно оказаться правым, особенно в таком непростом вопросе, как субъективная оценка внешнего вида. Мы провели немало тестов внешних накопителей в последнее время, и везде отмечали, что новинки от компании Transcend – винчестеры StoreJet различных моделей – выгодно отличаются от конкурентов ярким, необычным, но и очень практичным дизайном. И наши слова подтвердились – недавно, эти накопители получили очень престижную премию в области дизайна – Red Dot 2009. Вердикт экспертов-дизайнеров почти слово в слово повторял наши выводы из проведенных тестов. В настоящее время линейка накопителей StoreJet активно развивается, пополняется новыми моделями и цветовыми решениями. Емкость накопителей также постоянно растет. Поздравляем компанию Transcend, которая смогла украсить такое, казалось бы, обыденное устройство, как внешний жесткий диск!



Мощные новинки для мощных игроков

ASUS осваивает новые для себя рынки

Не так давно компания ASUS, в рамках выставки CeBIT, представила несколько необычных новинок. Хотя были и вполне привычные анонсы, как, например, материнская плата Rampage II GENE: игровая платформа в формате mini ATX. Да-да, разработчики решили засунуть мощный игровой компьютер в миниатюрный системный блок! Для этого материнская плата оснащена набором системной логики Intel X58, поддерживает процессоры Core i7 и весь спектр сопутствующих возможностей. Плата полностью поддерживает все функции разгона и тонкой настройки системы.

Еще несколько оригинальных новинок – новые кулеры Triton 81, Triton 88 и Troy Square. Они предназначены для использования совместно с процессорами Core i7, оснащены двумя отдельными радиаторами и способны работать с чипами с TDP до 180 Вт. Красоты ради они также оснащены синей светодиодной подсветкой.

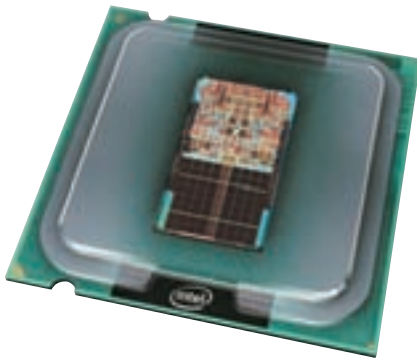
Добралась ASUS и до блоков питания – был представлен G-1000HA, киловаттный блок. Он оснащен пятью отдельными шинами питания по +12В, имеет модульную структуру и КПД на уровне 87%. Стоимость новинки не оглашается, но низкой она явно не будет. Зато все мы теперь знаем, какие блоки питания будут устанавливаться в топовые компьютеры ASUS, в которых практически все комплектующие будут иметь одинаковый бренд.



Следите за обновлениями

Intel сообщает о своих планах

Очередной серией планов на ближайшее будущее поделилась компания Intel. Планы не столь далекие – до июля 2009 года, однако в них есть немало интересных новинок. Итак, в ближайшем времени, в середине апреля, компания представит процессор Core 2 Quad Q8400 с частотой 2.66 ГГц, и его экономичную (в плане потребления энергии) версию Q8400S. Цены на них составят соответственно \$183 и \$245. Удастся ли за какой-либо разумный срок сэкономить электроэнергию на 62 доллара – не совсем понятно. В конце мая будет анонсировано сразу несколько новых чипов. Самый мощный из них – Intel Core i7-975 с частотой 3.3 ГГц, стоящий \$999. Также будет выпущен Core i7-950 (3.06 ГГц), по цене \$562. Из недорогих вариантов представят Core 2 Duo E7600 (\$133), а также Pentium E6300 (\$84) и Celeron E1600 (\$53). Цена на многие выпускающиеся сейчас модели будет значительно ниже, причем как на топовые версии, так и на недорогие процессоры. О планах на вторую половину 2009 года пока ничего не сообщалось, но в целом роль топовых решений по-прежнему сохранится за процессорами серии Core i7, среднего уровня – Core 2 Quad, а недорогими вариантами будут Core 2 Duo, Pentium и Celeron.



Шаг вперед

Первая информация о ATI Radeon HD 4890

Вряд ли ATI оставила бы без внимания недавний анонс новых видеокарт NVIDIA – GeForce GTX 285 и 295. Очень скоро, вполне возможно, что даже на момент выхода журнала в продажу, уже появится официальный анонс новых карточек серии ATI Radeon HD 4890. Это будут топовые однопроцессорные решения компании AMD/ATI. В их основу ляжет новый чип ATI RV790, представляющий собой модернизированный вариант старого доброго RV770. Частота процессора составит 850 МГц, а памяти – 975 МГц. Будет использоваться GDDR5 память, с шириной шины данных 128 бит. Для охлаждения используется классическая двухслотовая система, также сообщается, что средняя рабочая температура платы будет на уровне 59 градусов, что значительно ниже «горячего» Radeon HD 4870. По производительности пока нельзя сказать ничего конкретного, но отзывы первых тестеров намекают, что плата приближается к результатам GeForce GTX 285, то есть топовому однопроцессорному решению NVIDIA. Все было бы вполне тихо и спокойно, но жару задаст разогнанная спецверсия Radeon HD 4890, которая выйдет чуть позже (речь идет именно о заводской вариации, а не моделях компаний-производителей). Она, как обещается, будет быстрее на 10-15% и может легко превзойти результаты GeForce GTX 285. Новый виток войны? Все покажут ближайшие месяцы, если не недели.



Для AMD с любовью

Новый набор системной логики NVIDIA nForce 980a SLI

Выдержав паузу после анонса платформы AMD Dragon и новых процессоров форма-фактора AM3, компания NVIDIA собирается представить новый набор системной логики nForce 980a SLI. Он будет ориентирован на материнские платы высшего ценового диапазона, так и на недорогие мультимедиа-решения. Для топовых систем чипсет поддерживает память стандарта DDR3, возможность установки трех или четырех графических адаптеров одновременно (конфигурации Triple и Quad SLI), фирменную технологию Hybrid SLI, где интегрированный графический адаптер работает совместно с дискретным. Также поддерживается шина HyperTransport 3.0, интерфейс PCI-Express 2.0. Заявляется о невысоком тепловыделении чипсета – не более 20 Вт. Соответственно, энтузиасты вполне могут воспользоваться мощными системами с тремя или четырьмя графическими адаптерами, а домашним пользователям подойдут производительные интегрированные материнские платы, которых хватит не только для просмотра видео высокого разрешения, но и для не самых требовательных игр. Иными словами – каждому свое. Первые материнские платы на базе нового набора системной логики NVIDIA будут анонсированы уже в ближайшие недели. Ожидаются релизы от всех основных производителей.





ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

ТЕСТИРУЕМОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ

LG 32LG7000
Panasonic TX-R37LZ70
Philips 37PFL5603
Samsung LE-40A556P1F
Sharp LC-32XL8RU
Sony KDL-40L4000

Красивая тысяча

Выбираем ЖК-телевизор

Большой тест ЖК-телевизоров – это, действительно, во всех отношениях внушительный тест. К сожалению, за время, отведенное для подготовки материала, было физически невозможно послать грузовики на склады к нашим партнерам, привезти в редакцию гигантские коробки и несколько дней, предварительно выселив коллег по офису, тщательно их тестировать. Поэтому у нас получился скорее обзор современных моделей, нежели их детальное исследование. Мы отправились в один из крупнейших московских специализированных салонов по продаже hi-fi-техники и там изучили шесть телевизоров, которые подошли под критерии теста. Полубовавшись на гигантские плазмы, стоимостью с хорошую иномарку, мы перешли к более доступным моделям. Учитывая нынешнюю непростую экономическую ситуацию, мы решили подобрать телевизоры стоимостью до тысячи долларов. По курсу на день написания статьи (увы, эта фраза становится все более актуальной в последнее время), это примерно 35 тысяч рублей. За эти деньги можно приобрести очень даже приличный телевизор. Мы отобрали ровно шесть кандидатов. Изучим их подробнее.

Методика тестирования

Понимая, что мало кто будет приобретать телевизор исключительно для просмотра современных телепередач, мы пришли в магазин с приставкой PlayStation 3. Также захватили пару дисков с играми (в том числе нашей любимой Gran Turismo 5: Prologue, пару лицензионных Blu-Ray-фильмов). Такого набора достаточно для оценки качества изображения, в том числе разрешения FullHD. Из Blu-Ray фильмов мы выбрали боевик «Темный Рыцарь» и наш любимый мультфильм «Мадагаскар»: именно этот мультфильм позволяет наиболее точно оценить качество цветопередачи, мягкость тонов и наличие каких-либо артефактов изображения. Конечно, это не сравнится со спецоборудованием, но для обзора вполне достаточно. Тестирование происходило в одном из магазинов дружественной нам компании, название которой в статье раскрываться не будет. Вряд ли для кого-то секрет, что ЖК-телевизор можно использовать совместно с компьютером. Конечно, на стол его ставить не слишком удобно (даже 32-дюймовую модель), однако иногда при желании подключить провод видеокарты к ТВ не так уж сложно. Поэтому в процессе тестирования мы использовали ноутбук, который при помощи видеовыхода подключали к ЖК-дисплею. Оценивалась работа в различных приложениях и играх. Так как с тысячи долларов плазменные телевизоры, как говорится, «только начи-

наются», мы решили ограничиться выбором ЖК-моделей. Это также было сделано для того, чтобы избежать сложного сравнения в обзоре и последующих споров между поклонниками жидких кристаллов и плазмы. Хотя сегодня недостатки обеих технологий почти полностью устранены, особых проблем уже не осталось. Плазменные панели не выгорают, не сохраняют застывшее изображение, а ЖК-дисплеи перестали размазывать двигающиеся объекты, имеют отличные углы обзора, и лампы не сгорают через год работы. Да и ламп нет, на их месте светодиоды, которые обеспечивают ровную и надежную подсветку всей площади дисплея. Оценив при помощи фильмов и видеогр качество изображения настолько, насколько это возможно, мы также оценивали удобство меню, настройки и дополнительные функции. Важной деталью была конфигурация входов и выходов на задней панели телевизоров. Понятное дело, что видеоманьяку не подойдет телевизор с одним унылым разъемом HDMI. Собственно, и подбирали мы такие телевизоры, чтобы любители приставок были довольны, выбрав любую из предложенных нами моделей. Но приза, как обычно, всегда два – «Выбор редакции», как самой лучшей модели по своим техническим характеристикам, и «Лучшая покупка», для той, которая сочетает свои отменные характеристики с демократичной ценой.

Название	LG 32LG7000	Panasonic TX-R37LZ70	Philips 37PFL5603	Samsung LE-40A556P1F	Sharp LC-32XL8RU	Sony KDL-40L4000
Диагональ:	32"	37"	37"	40"	32"	40"
Формат экрана:	16:9	16:9	16:9	16:9	16:9	16:9
Разрешение:	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Поддержка HDTV:	есть, 1080p	есть, 1080p	есть, 1080p	есть, 1080p	есть, 1080p	есть, 1080p
Стереозвук:	есть	есть	есть	есть	есть	есть
Поддержка стандартов:	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC	PAL, SECAM, NTSC
Поддержка DVB-T:	есть	есть	есть	есть	есть	есть
Телетекст:	есть, память на 1000 стр.	есть, память на 2000 стр.	есть, память на 1200 стр.	есть, память на 1000 стр.	есть, память на 2000 стр.	есть, память на 700 стр.
Входной сигнал:	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p
Разрешение при подключении ПК:	640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1360x768, 1920x1080	640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1360x768	640x480, 800x600, 1024x768	640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1360x768, 1920x1080	640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1360x768	640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1360x768
Поддержка данных:	MP3, JPEG	JPEG	MP3, JPEG	MP3, JPEG	MP3, JPEG	MP3, JPEG
Яркость:	500 кд/м2	500 кд/м2	500 кд/м2	500 кд/м2	450 кд/м2	500 кд/м2
Динамическая контрастность:	50000:1	30000:1	44000:1	40000:1	2000:1	33000:1
Угол обзора:	178	178	176	178	176	178
Время отклика:	6 мс	6 мс	6 мс	5 мс	6 мс	8 мс
Мощность звука:	20 Вт	20 Вт	30 Вт	20 Вт	20 Вт	20 Вт
Выходы:	AV, аудио x3, S-Video, компонентный, SCART x2, RGB, VGA, HDMI x4, USB, RS-232	AV, аудио x2, S-Video, компонентный, SCART x2, RGB, VGA, HDMI x2	AV, аудио x3, S-Video, компонентный, SCART x2, RGB, HDMI x4, USB	AV, аудио x4, S-Video, компонентный, SCART x2, RGB, VGA, HDMI x3, USB, RS-232	AV, аудио x4, S-Video, компонентный, SCART x2, RGB, VGA, HDMI x3, RS-232	AV, аудио x3, S-Video, компонентный, SCART x2, RGB, VGA, HDMI x2
Выходы:	оптический	аудио	аудио, коаксиальный	аудио, оптический	аудио, оптический	аудио
Размеры:	797x597x227 мм	1037x634x300 мм	940x657x262 мм	1058x672x240 мм	776x572x276 мм	995x688x276 мм
Вес:	13 кг	27 кг	22,5 кг	19 кг	18,5 кг	21,5 кг
Дополнительно:	Bluetooth, картридер, USB-порт	SD-картридер	картридер	картридер	картридер	картридер

LG 32LG7000

Можно начать обзор с любых слов, но все равно – первым делом хочется отметить цену этой, довольно свежей модели от LG. Судите сами – телевизор почти на десять тысяч рублей дешевле конкурентов, хотя при этом, практически по всем характеристикам им не уступает. Диагональ сравнительно невелика – при большом желании можно поставить его даже на рабочий стол и подключить к компьютеру. Зато целиком и полностью поддерживается видео высокого разрешения и есть масса видеорежимов при работе с ПК. Однако 100 Гц разверстки не поддерживаются – это легко проверяется при подключении компьютера. Это, конечно недостаток, и некоторое расхождение с заявленными ранее характеристиками (возможно, это уже исправлено), однако ругать дисплей за качество разверстки не получается.

Перейдем непосредственно к выдаваемой экраном картинке. Первое впечатление – избыточная яркость. Сильное ее уменьшение уже влияет на качество цветопередачи, вернее сказать – ее естественность. Однако при средних настройках, экран значительно ярче аналогов. Мы бы не стали записывать это в плюсы – если сидеть в сравнительной близости от телевизора, глаза довольно быстро устают. Надо либо привыкнуть, либо кардинально снизить уровень яркости. Мы бы не заостряли на этом внимание, но подобное проявилось во всех без исключения тестах.

Зато цветопередача при средней настройке яркости была идеальна. Во всех тестах мы наблюдали правильные, жизненные цвета, если это можно применить к тесту при помощи мультлика. Даже кислотные цвета не раздражали глаз, выглядели естественно.

Из приятных опций и возможностей отметим наличие USB-порта, моментальное считывание данных (причем даже «тяжелых», профессиональных фотографий), поддержку звукового формата MP3. В плюс обязательно запишем русифицированное меню и очень толковый и простой пульт дистанционного управления. Это, безусловно, лучшая покупка, учитывая ее потребительские качества и доступную цену. С гарантией также никаких проблем не ожидается, благо аттестованных сервисных центров LG в России великое множество.



5



выгодная цена



повышенная яркость

Panasonic TX-R37LZ70

К большому сожалению по некоторым техническим причинам протестировать получилось только этот, подходящий под критерии теста телевизор Panasonic. Но бегло удалось взглянуть и на две другие, не менее интересные модели. С них и начнем. Примерно за эти же деньги можно купить Panasonic TX-R37LZ80, который может даже оказаться немного дешевле. От вышеприведенной модели он отличается, в основном, наличием еще одного разъема HDMI и меньшим (по техническим характеристикам) уровнем контрастности. В остальном более современный аналог ничем не уступает протестированному нами телевизору. Кроме того, большой популярностью пользуется модификация TX-R37LZ85, которая стоит примерно на 7 тысяч дороже, но уже использует 100 Гц развертку. Однако и протестированная нами модель показала очень высокое качество картинки, прекрасные цвета и отличный уровень яркости. Полагаем, что при идентичных технических спецификациях и примерно той же основе, указанные нами три модели-одноклассницы Panasonic, не будут уступать друг другу в качестве цветопередачи и уровне яркости.

Меню русифицировано, на первый взгляд управление несколько необычно, но стоит потренироваться минут 10 и все встает на свои места. Здесь просто довольно оригинально реализован переход в подменю и выход из него, но на практике это даже удобнее, чем в моделях конкурентов.

Отдельно похвалим разработчиков за слот SD – учитывая, что эти карточки очень часто используются в любительских и профессиональных камерах, а также мобильных телефонах (посредством переходника), это может быть весьма актуальной на сегодняшний день опцией.

Что стоит в итоге покупать и на какую модель обращать внимание? Мы считаем, что оптимальной для активного видеогрока все же будет TX-R37LZ80. Модель появилась позже, выглядит более современно, в ней больше HDMI-портов (весьма печально будет приобретать HDMI-свитч только из-за того, что не хватило порта для еще одной приставки или видеоплеера), а по качеству картинки, на первый взгляд, не отличается. Сэкономленная тысяча рублей будет приятным бонусом к покупке.

35000 руб.

4



отличная цветопередача



малое число HDMI портов



Philips 37PFL5603

Этот телевизор сразу привлек нас необычным кругловатым дизайном. Сейчас многие компании предпочитают резкие, ломаные линии, но Philips пока использует свой округлый фирменный стиль. Выглядит оригинально и весьма привлекательно. Картинка – такая же приятная, плавная, с очень мягкими переходами. На первый взгляд, кажется, что слегка не хватает яркости цветов, но вскоре привыкаешь, глаза не напрягаются даже после длительного просмотра вблизи дисплея. Запустив пару дизайнерских программ мы обнаружили, действительно, недостаточно точную цветопередачу. Профессионалам не стоит использовать этот телевизор совместно с компьютером (собственно, для этого он и не предназначен), а все остальные останутся довольны покупкой.

К сожалению, дисплей также не поддерживает высоких разрешений при работе с компьютером – максимального 1024x768 явно не хватает. Этого достаточно, чтобы посмотреть ролик или сыграть в Quake 3, но постоянно использовать его таким образом будет не слишком удобно.

Зато приставочники могут быть довольны – здесь есть целых 4 разъема HDMI, этого хватит на все актуальные консоли, а может быть, еще останется место для видеоплеера.

Приятный бонус – картридер, с возможностью чтения MP3 и JPG файлов. Работает он с ними очень шустро. Впрочем, подобную тенденцию мы заметили у всех современных моделей телевизоров – даже профессиональные фотографии высокого разрешения они открывают за считанные миллисекунды. Раньше на это требовалось время.

Цена на этот монитор быстро снижается, уже дома, после тестирования, в Интернете мы нашли пару предложений на тысячу-полторы рублей дешевле, чем в рознице. Это вполне привычное явление для новинки, поэтому на момент выхода журнала в продажу вы имеете все шансы приобрести этот неплохой 37-дюймовый телевизор за 30 с небольшим, тысяч рублей.



33000 руб.

4

- + оригинальный дизайн
- невысокое разрешение для ПК



34000 руб.

5

- + оптимальная по всем характеристикам модель
- непонятна реальная стоимость этой модели

Samsung LE-40A556P1F

Не так давно эту модель телевизора продавали по специальной акции, и ее розничная цена составляла смехотворные 25 тысяч рублей. Это, мягко говоря, копейки, для современного 40-дюймового ЖК-дисплея со всеми мыслимыми опциями.

Внешний вид – классический, в соответствии с современным стилем Samsung. Спокойные острые грани, никаких экспериментальных деталей, вряд ли найдется тот, кому резко не понравится этот телевизор. Особенно – после его просмотра.

Качество картинки – высочайшее, на первый взгляд немного напоминает картинку, выдаваемую LG. Однако в случае с LG дисплей явно был пересвечен. Здесь же достаточно немного снизить уровень яркости, и все встает на свои места.

Системное меню традиционно и удобно. Samsung уже долгие годы русифицирует тексты для своей бытовой техники, поэтому встретить здесь ошибку или некорректный перевод просто невозможно.

Многие в Интернете жалуются на качество звука, выдаваемое встроенными динамиками. Вероятно, это их первый приобретенный ТВ такого уровня. Очевидно, что нет никакого смысла оснащать мощной акустикой телевизор. Меломан соберет систему сам, а обычный пользователь будет довольствоваться встроенным звуком, либо просто подберет себе комплект по карману. В любом случае, единственная задача встроенных динамиков – обеспечивать приемлемое качество звука для нетребовательных пользователей и ждать чего-то большего от них – нелепо.

Это классная, современная, проработанная до мельчайших деталей модель с высоким качеством изображения. Она определенно стоит своих денег, но ее цена вряд ли будет падать – высокий спрос этому никак не способствует. Зато приобрести ее можно в любом, даже маленьком магазине бытовой техники, а сеть сервисных центров Samsung – одна из самых больших в России. Этот фактор также надо учитывать.

Sharp LC-32XL8RU

Лучший телевизор из всех, что нам удалось посмотреть. Можно долго спорить по поводу технических характеристик, настроек, возможностей и производителей матриц. Но лучше просто прийти и посмотреть своими глазами. Детали – настолько четкие, насколько их вообще сумела запечатлеть пленка режиссера. Цвета не яркие, не тусклые – они естественные. Сцена пустынной пыли не выглядит, словно сделанная на компьютере, она затмевает экран, кажется, что ты стоишь посреди стихии. Очертания лица в темноте не четки, но стоит главному герою зажечь свет, и мы видим все детали кадра. Подсветка дисплея словно меняется от ролика к ролику, подстраиваясь под антураж. Красивые виды пляжа освещаются именно так, как в реальности, а темные пейзажи города не дают никакого шанса усомниться в качестве технической составляющей телевизора.

Немного не хватает более высокого разрешения при подключении компьютера, но для дисплея с 32-дюймовой диагональю и 1360x768 – очень неплохой показатель. К слову – даже окна Windows и таблицы Excel выглядят здесь не хуже, чем на нашем рабочем мониторе с дорогой IPS матрицей.

Это очень дорогой телевизор для своего класса. Нельзя сказать, что идет переплата за бренд – компанию Sharp, конечно, многие знают, но это не Sony, которая известна во всех секторах рынка. Мы считаем, что в данном случае вы переплачиваете за качество. Изумительную четкость, прекрасное равномерное освещение и выдающуюся детализацию объектов на экране.

Меню немного запутанно, но полностью русифицировано. Ничего экстраординарного в нем нет, но потратить 10-20 минут на изучение придется. Не можем также не отметить сравнительно компактные размеры и небольшой вес. Собственно, и дюймов в нем намного меньше, чем у конкурентов из этого обзора.



34000 руб.

Выбор редакции

5



фантастическое «живое» качество изображения



соответствующая расплата за это

Sony KDL-40L4000

Заходя в магазин, мы ожидали увидеть модель Sony с рекордным ценником. Однако после первичного анализа мы выбрали этот телевизор, который не только стоил вполне адекватных денег, но и еще обладал неплохой для своего класса диагональю – 40 дюймов. Sony перестала брать деньги за бренд? Никто не знает, и никогда нам этого не расскажет. Поэтому просто отнесемся к нему, как к стандартному телевизору за адекватную стоимость.

Нас очень впечатлила цветопередача – порой, казалось, она была даже неестественной. Однако мультики смотрелись даже приятнее, чем на победителе теста Sharp. Живее, ярче, краше – такими словами можно описать впечатления от очередного отрывка из «Мадагаскара». В фильме же наоборот, краски были слегка избыточны, но никакими настройками победить это невозможно.

Интересно, это правда или нам показалось, но при подключении Sony PlayStation 3 изображение сразу стало процентов на 20 лучше, причем по всем параметрам. То ли дело в дружбе родных комплектующих, то ли игра оптимизирована именно под эти телевизоры, но Gran Turismo выглядел на порядок лучше, чем на паре редакционных ТВ.

Немного удивил звук – пара стандартных, на первый взгляд, динамиков, работала значительно ярче и мощнее чем в других протестированных телевизорах. Достаточно чистый звук, яркие высокие и отчетливые средние частоты. Конечно, до мощных низов дело не дошло и чуда не произошло. Поэтому любителям звуковых эффектов все равно придется докупать многоканальную систему.

Стоит ли покупать эту модель? Вполне. Выглядит интересно, показывает хорошо, имеет неплохие возможности подключения к ПК. Единственное, расстраивает присутствие всего лишь двух портов HDMI. Для PlayStation 3 и родного видеоплеера Sony? Маловато, господа.



35000 руб.

4



стильный дизайн



не совсем корректная цветопередача

Выводы

Однозначно, за сочетание потребительских свойств и технических характеристик приз «Лучшая покупка» получает модель LG 32LG7000, а вот главный приз мы хотим вручить Sharp LC-32XL8RU, который исключительно благодаря своим визуальным качествам обошел конкурентов. То же самое мы порекомендуем и вам. При покупке просто зайдите в са-

лон и своими глазами посмотрите на включенные дисплеи. Не слушайте поначалу менеджера и консультанта, верьте своим впечатлениям. Как показывает практика, технические характеристики, наличие тех или иных технологий и опций далеко не всегда влияют на качество изображения.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650
(3.0 ГГц)

Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA
(Intel P45)

Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-
8000 2x512 Мбайт, OCZ
PC2 8000 2x512 Мбайт)

Жесткий диск:
Seagate Barracuda
7200.10, 500 Гбайт

DVD-привод:
LG GSA-N62N

Корпус:
GMC R2 TOAST

БП:

CoolerMaster 1000W

Операционная система:

Microsoft Windows XP

SP3

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ:

20 дюймов

Максимальное

разрешение:

1680x1050 пикселей

Тип матрицы:

TFT S-IPS

Акустики:

2x2 Вт

Опции:

встроенный ТВ-тюнер

Шаг точки:

0,294 мм

Яркость:

300 кд/м

Контрастность:

800:1

Время отклика:

8 мс

Область обзора:

160/160 градусов по

вертикали/горизонтали

Покрытие экрана:

глянцевое

Входы:

DVI-D, VGA (D-Sub),

композитный, S-Video,

SCART

Потребляемая мощность:

65 Вт

Размеры:

510x444x207 мм

Вес:

6,80 кг

32000
руб.

Гоночный монитор

ЖК-дисплей Acer Ferrari F20

Продолжая успешное сотрудничество с компанией Ferrari, Acer выпускает новый монитор – 20-дюймовую модель F20. Он традиционно обходит аналогичные модели по своим характеристикам, имеет больше опций, выделяется внешним видом и, конечно же, значительно дороже. Он мало кого оставит равнодушным, и на то есть масса причин. Расскажем обо всем подробнее.

Монитор, действительно, привлекает с первого взгляда. Строгий черный цвет корпуса удачно сочетается с алой подставкой и линией, обводящей нижнюю часть панели. Для тех, кто не в курсе, – ярко-красный цвет – фирменный для компании Ferrari, ведущего итальянского и мирового производителя спортивных и гоночных машин. Как показала практика, многие покупатели готовы переплатить за эксклюзивный дизайн, необычные цветовые решения и лейбл любимой гоночной команды на корпусе устройства. Похожим путем пошла компания ASUS, запустив линейку Lamborghini, которая также вполне успешно развивается и пополняется новыми моделями.

Первый мощный плюс монитора Acer Ferrari F20 – матрица S-IPS. Она выгодно выделяет его из ряда стандартных TN-моделей: цвета более сочные, яркие, углы обзора – полностью соответствуют заявленным характеристикам. Можно, действительно, сест

компанией вокруг этого экрана и спокойно смотреть фильм. Проблемы с низкой скоростью отклика, которые были актуальны несколько лет назад, полностью решены – никакого мерцания и шлейфов не заметно, даже в играх, которые идут с очень большой частотой обновления кадров. Мы специально прогнали несколько системных тестов, но и там нам не удалось обнаружить шлейфы от перемещающегося объекта. В принципе, даже среднестатистические модели на базе матрицы S-IPS, появившиеся в последние год-полтора, уже не страдают этой болезнью, а про свежие новинки и говорить не приходится. Тем не менее – отметим успешное прохождение этого важного теста.

Также здесь полный порядок с освещением – скорее всего, применяется светодиодная подсветка, за счет чего немалая площадь экрана освещается ровно, заметить переливы цвета не удалось. В целом – цветопередача здесь реализована на твердую пятерку, что отметили даже наши штатные дизайнеры.

Но – отменные характеристики и полное им соответствие еще не все плюсы этой модели. Приятная особенность – наличие встроенного ТВ-тюнера. Работает он по принципу обычного автономного ТВ-модуля, в который достаточно подключить антенну. Здесь все так же. В комплекте поставляется небольшой пульт дистанционного управления, при помощи которого можно настроить телеканалы. «Телевизор» Acer без проблем нашел все эфирные каналы, ровно столько же, сколько и обычный ТВ. Настраивать их было не сложнее, чем автономный ТВ-тюнер или телевизор. Качество было даже лучше, за счет более ровной подсветки и отменных углов обзора.

Немного удивили встроенные в корпус монитора колонки – их вполне можно слушать! Обычно динамики дисплея работают на уровне копейных колонок, но здесь они звучали лучше своих 4 ватт суммарной мощности! Конечно, истинному меломану, да и просто любителю сделать погромче, придется подключить к компьютеру свою акустику, но посмотреть телепередачу можно и на штатных динамиках.

В продаже также есть монитор Acer AL2032, точная копия Ferrari F20. Однако при цене в 26 тысяч, он лишен оригинального дизайна в красно-черных тонах и встроенного ТВ-тюнера. Качественный автономный ТВ-тюнер стоит примерно 3-3,5 тысяч рублей, при этом – он будет болтаться позади монитора, занимать место и требовать внешнего источника питания. Здесь же все в одном, при этом – качество изображения находится на уровне лучших автономных ТВ-тюнеров и обычных ЖК-телевизоров. На наш взгляд, смысл в покупке этого дисплея есть даже для пользователей, равнодушных к алым спортивным автомобилям из итальянского города Маранелло.



- + яркий внешний вид
- + встроенный ТВ-тюнер
- + неудобный пульт ДУ

Выводы

Монитор однозначно стоит своих денег. Если здесь и есть некоторая переплата за бренд, то она минимальна. И полностью окупается комплектацией, не говоря о внешнем виде. Приятно видеть, что, получив лейбл Ferrari, этот монитор не стал дорогой игрушкой, а сильно прибавил в своих возможностях и комплектации. Если же не сравнивать его с аналогом Acer AL2032, то это просто отличный дисплей,

с высоким качеством изображения. Его можно порекомендовать тем, кто не гонится за максимальной диагональю экрана, а отдает предпочтение качественной цветопередаче, ровной подсветке дисплея и широким углам обзора – отличительным характеристикам S-IPS матриц. Однако тем, кому 20 дюймов в любом случае будет мало, порекомендуем 22-дюймовую модель Acer Ferrari F22.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

Новое – слегка забытое старое

Видеокарта Palit GeForce GTS 250

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-N62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows XP SP3

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
NVIDIA G92b
Частота чипа:
745 МГц
Частота памяти:
1100 (2200) МГц
Объем памяти:
2048 Мбайт GDDR3
Частота блока шейдеров:
1848 МГц
Ширина шины памяти:
256 бит
Интерфейс:
PCI-Express 2.0
Технология производства:
55 нм

РЕЗУЛЬТАТЫ

Crysis, High Detail, 1280x1024	67.61 FPS
Grand Theft Auto 4, 1280x1024, High	52.11 FPS
Unreal 3, High, 1280x1024	147 FPS
3DMark'06, 1280x1024, Marks	16339



удачное сочетание цены и производительности



большой кожух системы охлаждения

NVIDIA, судя по всему, решила унифицировать свои видеокарты, чтобы избежать путаницы, а заодно заработать денег на псевдоновых графических адаптерах. Таким образом, свет увидела модель GeForce GTS 250, которая является ничем иным, как перемаркированным GeForce GTX 9800+. В принципе, никто этого не скрывает, упоминания можно найти даже в официальных пресс-релизах. Попробуем разобраться, что нового есть в видеокарте и актуальна ли она на сегодняшний день.

С графическим процессором NVIDIA G92 мы познакомимся довольно давно, еще когда появился GeForce 8800 GT, очень удачная для своего времени плата. Позже он переселился в модификацию GeForce 9800 GT и ее вариации. Их было немало, они различались объемом памяти, тактовыми частотами, выходили новые ревизии чипа. Как оказалось, и сегодня, этот процессор весьма актуален. Причем – не для сектора недорогих low-end решений, а для плат среднего уровня. Сегодня средняя цена плат на базе GeForce GTS 250 – 5500 рублей, есть версии чуть дешевле, есть – дороже. Это больше, чем розничная цена ATI Radeon HD 4850 и меньше, нежели у ATI Radeon HD 4870. Таким образом, эта плата расположилась между двумя флагманскими однопроцессорными решениями от AMD. Посмотрим, на что она способна.

Нам на тест досталась модификация от Palit, которую выделают слегка повышенные частоты и гигантский объем памяти – 2 Гбайт. Внешне плата также отличается от эталонного дизайна. Процессор и чипы памяти прикрыты небольшим алюминиевым радиатором, высотой примерно 10 мм. На него надет огромный пластиковый короб с вентилятором. Система охлаждения не выглядит компактной, зато более эффективна, чем стандартная GeForce 9800 GT. На задней

стороне платы также распаяны чипы памяти (вполне ожидаемо, что разместить 2 Гбайт на одной стороне очень сложно), и охлаждаются они при помощи алюминиевой пластины, соединенной винтами с радиатором. Если стандартная температура для GeForce 9800 GT составляла примерно 54 градуса в спокойном режиме и до 89 градусов при нагрузке, то GeForce GTS 250 – 48 градусов без нагрузки и до 73 градусов в тяжелых трехмерных приложениях. Мы в свое время столкнулись с проблемой перегрева (правда, у нас была GeForce 8800 GT) и решили ее установкой штатной двухслотовой системы охлаждения с Radeon HD 4870. Как ни странно, встала она без проблем, и два мощных кулера вместе с теплопроводным коробом легко охлаждали эту карточку. Поэтому мы считаем, что в этом случае есть смысл пожертвовать размерами ради лучшего охлаждения и возможности разгона.

Разгонять эту плату мы не стали: это не входит в нашу программу тестов, а также вряд ли удастся выжать что-то новое из протестированного сотни раз чипсета G92. Поэтому

мы ограничились стандартным набором тестов, также не забыв померить рабочую температуру платы.

По результатам тестов, плата немножко отстала от Radeon HD 4870, но превзошла Radeon HD 4850. В итоге NVIDIA угадала не только по розничным ценам, но и по итоговой производительности карточки. Плата успешно занимает место между двумя флагманскими решениями ATI и однозначно стоит своих денег. Проблемы могут быть только в случае, если ATI решит снизить цены на Radeon HD 4870 (а они вполне могут это сделать, ведь не за горами появление нового флагмана – ATI Radeon HD 4890), и тогда уже NVIDIA придется либо самой снижать стоимость GeForce GTS 250, либо выпускать более скоростную версию, чтобы побить результаты Radeon HD 4870. Последнее, правда, вызывает у нас сомнения, так как ресурс чипа G92 практически полностью исчерпан, никто не собирается изменять тип установленной на него памяти (да и нет в этом необходимости). Плата, скорее всего, останется именно такой, какой она предлагается покупателям сейчас.



Выводы

Мы считаем, что есть смысл покупать эту плату сейчас. Мы бы даже порекомендовали более скромную версию, никакой необходимости в двух гигабайтах памяти нет. Наиболее интересной будет модификация с гигабайтом ОЗУ, это оптимальное соотношение цены и производительности. Также не рекомендуем связываться с од-

нословыми карточками, если таковые будут предложены каким-либо производителем. Мы получили немало писем от читателей, которые, как и мы, столкнулись с проблемой перегрева GeForce 8800 GT/9800 GT. Лучше немного помучиться с установкой громоздкой платы в корпус, чем через несколько месяцев и вовсе ее менять.

Справа: Внешне, это вполне обычная мышка



Справа: Тот самый «синий глаз»



Мышиное счастье

Технология Microsoft Bluetrack



ТЕКСТ

Евгений Попов

Нам всем казалось, что в области компьютерных мышей уже было сделано практически все. Технологии себя исчерпали, а дальнейшее повышение разрешения (тех самых пре-словутых dpi) уже бессмысленно. Все равно, быстрее определенного предела человек реагировать не может, благо не робот. Дальнейшие модификации могут быть проведены только в области эргономики или wireless-технологий, поскольку до сих пор лучшими мышами для игр остаются проводные модели. Но компания Microsoft имеет собственный взгляд на вещи. По мнению специалистов этой фирмы, наиболее важным направлением развития сейчас является усовершенствование сенсоров. В связи с этим была представлена новая технология Bluetrack, которую мы рассмотрим подробно.

Сенсорные радости

Сегодня и оптические и лазерные мыши могут работать далеко не на всех поверхностях. Возможно, у пользователя есть стеклянный стол, а кто-то не прочь использовать в качестве контактной площадки и глянцевого журнал. Чтобы обеспечить лучшую взаимосвязь между поверхностью и сенсором, Microsoft в первую очередь решила полностью отказаться от привычного лазера. Для тех, кто не знаком с образом курсора

физики, напоминаем, что лазерный луч представляет собой когерентный сконцентрированный луч. Было принято решение использовать вместо него широкоугольную линзу и LED-индикатор голубого свечения. На поверхность проецируется достаточно широкий круг, который освещает большую часть поверхности. Так у мышки появляется возможность анализировать большое пространство и подстраиваться под быстро изменяющуюся ситуацию. Синий луч в четыре раза мощнее лазерного пучка, что позволяет вести позиционирование на сложных поверхностях, таких как пушистые ковры или полированный глянec. Высокая интенсивность дает возможность разобрать рельеф поверхности вне зависимости от структуры. При этом Bluetrack менее восприимчива к пыли и загрязнениям. Сенсор стал крупнее, но на световой поток он реагирует быстрее. При этом зеркальная оптика способна давать более точную копию поверхности с большого угла, что сегодня недоступно даже самым продвинутым игровым манипуляторам. В остальном мышь с такой технологией повторяет аналогии, которые используют старую лазерную технологию. Разрешение для мышки с голубым лучом составляет 1000 dpi, однако производители уверяют, что эта цифра будет расти. Конечно, для простого пользователя такая мышка достаточно отзывчива, но хардкорные геймеры вряд ли воспримут новинку от Microsoft всерьез. Голубой цвет светового пучка выбран не случайно. По словам специалистов, он обеспечивает лучшую контрастность, не говоря уже о разрешении. Мало того, синий цвет способен реагировать на флуоресцентные красители, которые могут быть нанесены на поверхность стола или даже коврика. Многие наши читатели наверняка видели, как в фильмах про полицейских используются специальные осветители для выявления подозрительных пятен на месте преступления в темных помещениях. Эффект в некотором роде схож с Bluetrack и позволяет достичь высокого результата при распознавании.

Мыши

Сегодня Microsoft предлагает несколько моделей, в которых применяется технология Bluetrack. Среди них как обычные модели, которые понравятся большинству компьютерных пользователей, так и игровой вариант. Первыми ласточками были Microsoft Explorer Mouse (модель стандартного размера), а также Microsoft Arc Mouse – складная мышка, которая отлично подойдет для владельцев ноутбуков. Bluetrack дает возможность дизайнерам придумывать оригинальные конструкции, что мы наверняка увидим в дальнейшем. Поговорим мы и об очередной версии игрового манипулятора Microsoft SideWinder X8. Эксклюзивный дизайн, богатые возможности по настройке профилей, отличная эргономика – и еще технология Bluetrack в придачу. Устройство отличается высокими показателями. В частности, точное позиционирование на высокой скорости равно 120 дюймам в секунду – это около 3 метров в секунду, а количество обрабатываемых изображений за ту же секунду эквивалентно 13000. При этом мышка способна выдерживать ускорение до 75g без потери точности! Обмен данными происходит через беспроводной интерфейс с частотой 2.4 ГГц.

Конечно, революцией в полной мере технологию Microsoft Bluetrack назвать сложно. Чистое прозрачное стекло по-прежнему не подвластно разработчикам, и мышки с использованием голубого луча пока не могут справиться с некоторыми самыми сложными поверхностями. Но прогресс есть, и мы убеждены в этом сами. Возможно, в будущем нас ожидает продукт, который будет способен работать и вовсе не касаясь стола, да и коврик будет бесполезен. У Microsoft есть пара моделей, которые станут верными помощниками как обычным пользователям, так и путешественникам и нетребовательным игрокам. Однако большинству геймеров такие мышки вряд ли придется по душе, ведь скорость – это один из самых главных параметров, которым руководствуются любители игр при выборе мышки. **СИ**

Внизу: Соответствующий значок можно найти на корпусе.



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.

КОМПЛЕКТ
 «Страна Игр» +2DVD
 и «PC ИГРЫ» + 2DVD
 На 6 месяцев – 3150 руб.
 На 12 месяцев – 5580 руб.

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, Биллайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу [INFO@GLC.RU](mailto: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 _____



АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК

Главный редактор журнала «Железо»

Третье пришествие

18 марта Apple анонсировала новую версию прошивки для iPhone и в очередной раз произвела микрореволюцию – на свет появился совершенно новый смартфон. Покупать его не нужно – нужно дождаться лета и скачать 200 мегабайт с официального сайта.

И к программным, и к аппаратным продуктам есть несколько подходов, исповедуемых разными производителями. Компания Microsoft продвигает концепцию сервиспаков, или «постобслуживания» – продукт готов, обладает массой функций, но работают не все и не всегда. Поэтому после начала использования появляются обновления, в основном нацеленные на повышение совместимости и надежности, а не на расширение доступных пользователю примочек. Другой полюс – философия open source, вернее даже «сделай сам», породившая как все настольные и серверные Unix-системы, так и вполне коммерческое семейство смартфонов на базе Google Android. Продукт поставляется в зачаточном состоянии, а пользователю предлагается довести его до совершенства собственными руками, чему многие посвящают жизнь целиком. Некоторые счастливицы успевают не только довести, но и успешно коммерциализовать и продавать менее искушенным.

Особняком стоит компания Apple, работающая по принципу black box, или черного ящика. Покупатель не должен знать, что внутри купленного прибора или как устроена операционная система. Он просто должен работать с ней, не испытывая никаких новых потребностей и находясь в состоянии полного удовлетворения. К сожалению, мировые тренды последних лет привели к тому, что стенки реализуемых Apple черных ящиков заметно попрозрачнели, да-

бы вписаться в многополярный мир интеграции и совместной работы. И тем не менее общая направленность осталась прежней – любой продукт разрабатывается долгое время в атмосфере максимальной секретности, а совместимость железа и софта доводится до абсолюта. Но, к несчастью, ценой ограничения функционала.

И здесь на арену выходит совершенно новая бизнес-модель – массовое тестирование готового продукта, но, в отличие от Microsoft, не с целью найти в нем проблемы и дыры, а ради изучения потребностей пользователя. На рынке появляется iPhone, завоевывающий популярность необычным интерфейсом и дружелюбностью по отношению к хозяину. Но по расширяемости он сразу же проигрывает всем продающимся на тот момент смартфонам – Nokia с платформой Symbian и HTC на базе Windows Mobile могут гораздо больше, в основном за счет избытка сторонних программ. Разумеется, iPhone тут же берется на вооружение талантливыми программистами, которые, обходя все запреты, создают аналоги привычных для коммуникатора приложений и предлагают их всем желающим. Владельцы новомодного телефона разделяются на два лагеря – пуристы довольны и тем, что есть в стоке, благо это все равно больше, чем в самодельных телефонных операционках от Samsung и LG; модификаторы пользуются тоннами нового самодельного софта, сводя на нет надежность системы и рискуя остаться без телефона из-за кривых рук индийского кодера-энтузиаста. Но это все до-

вольно предсказуемо – гораздо более интересен тот факт, что Apple практически никак не мешает этому процессу, даже не пытаясь модерировать происходящий вокруг ее топового продукта всплеск нелегальщины. Создатели просто смотрят, чего не хватает их детищу, а отдел research&development не спит и готовит новую версию прошивки.

Выход версии 2.0 совпал с новой версией самого iPhone – при практически неизменной аппаратной платформе модель 3G оказалась ориентированной на сетевые сервисы. И именно поэтому помимо многих приятных дополнений в телефоне появился AppStore, средство поиска и загрузки программ, разработанных не только самой Apple. Летом этого года на арену выходит версия 3.0, гораздо более насыщенная новшествами – хватает того, что теперь даже «голый» свежкупленный iPhone превосходит по набору функций любой другой смартфон на рынке, а уж количество сторонних приложений измеряется теперь тысячами. И восхищенные тем фактом, что прошивка совместима со всеми выпущенными до этого аппаратами, приятно волнующиеся народные массы не увидели за деревьями леса. Apple даже не скрывает, что новые программы и игры потребуют больше ресурсов, и хотя они будут работать и на старых телефонах – появление нового не за горами. И вот тут есть шанс тряхнуть не только мобильный рынок, но и рынок игровых консолей. У Nokia не получилось – может, получится у Apple?



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)
14900 р.

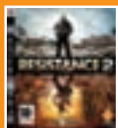


Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)
7800 р.

■ 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)
1990 р.



Naruto Ultimate Ninja Storm (US)
2490 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 Undercover (русская версия)
2160 р.



Eternal Sonata (US)
2190 р.



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



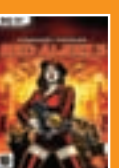
Gears of War 2
2090 р.



Grand Theft Auto IV
2350 р.



Dead Space (PAL, русская версия)
1950 р.



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



Fable 2 (русская версия)
1790 р.



Shin Megami Tensei: Persona 4
2190 р.



Alone in the Dark
1560 р.



Shin Megami Tensei: Persona 3 FES
1950 р.



Metal Gear Solid Essential Collection
2390 р.

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/ru_gameland) (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.

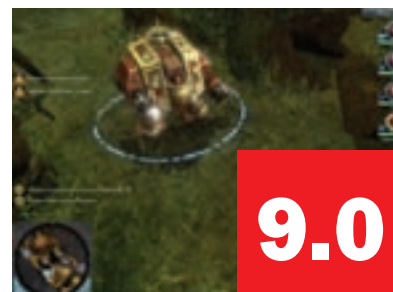
Empire: Total War



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.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни 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.

130 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:

Убийство на почве компьютерных игр, с.134
Проблема, с.135

132 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

Впечатлительный геймер, с.136
Геймер в мире людей, с.137
У, какие капризные!, с.138

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 29:
По заслугам!, с.144

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Недавно был в Петербурге, зашел с девушкой в бар – поговорить о разном и протянуть время до поезда в Москву. Молодой человек, мешавший коктейли, меня узнал, притащил из подсобки журнал и попросил расписаться. Наши люди, как выяснилось, повсюду, и это замечательно. Поэтому, уважаемые молчаливые читатели, пишите письма, рассказывайте о том, как живете и что делаете. А мы опубликуем.

СТАТУС: Зеленый редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Killzone 2

Артем «cg» Шорохов



Вот есть Фрэнк Миллер. А еще есть Нил Гейман. И пишу оба замечательно. Но если первый умудряется простое передать словами чрезвычайно сложными, второй, напротив, плетет пленительное кружево ну просто из подручных средств. И, конечно же, и то и другое здорово, это вам любая Лока-Рока скажет! Счастье – оно в разнообразии. Не переставайте пробовать новое и не останавливайтесь на достигнутом.

СТАТУС: Наклоните Землю, так прикольной! **СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:** Batman: Year One, Batgirl volume 2

Наталья Одинцова



Еду я как-то в метро, играю в Order of Ecclesia. Первый босс (поганая креветка!) уже пройден, героине выдали новый навык, и на пути у нее – лес с летающими медузмонстрами. Медузмонстры нахально убивают героиню раз пять подряд. Рядом со мной сидит маленький мальчик, смотрит осуждающе. Видимо, думает: «Такая взрослая тетя, и не может убить медузмонстра!» Я научусь, честное демоническое.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Castlevania: Order of Ecclesia

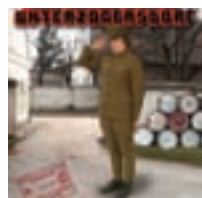
Сергей «TD» Цилюрник



RE5 пройдена дважды, план по получению ранга SS на всех картах в «Наемниках» потихоньку претворяется в жизнь. Больше всего мешает то, что враги банально кончаются. Иногда кажется, что игра специально отсрочивает следующий респаун, чтобы сорвать комбо и не дать мне набрать желанное количество очков. Так же было и в RE 4: помню, комбо перевалило за сотню, времени уйма, боеприпасов – тоже, а деревня – пуста. Эх.

СТАТУС: Zombie Genocider **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 5, Left 4 Dead

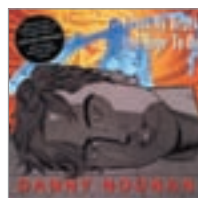
Илья Ченцов



Наташа, ключ к успеху – метательный топор! Хм, о чем это я? Так вот, товарищи, вышла долгожданная вторая глава пролетарского квеста «Советский унтерцойгерсдорф», одной из лучших игр 2005 года. Итак, секретарь партии похищен, и вызволять его из Американского оберцойгерсдорфа отправляется Его Превосходительство посол Никита Хрусов. Так что одной рукой сдаем номер, а второй волнуемся – как он там?

СТАТУС: Генсек PC-анклава **ОЧЕНЬ ХОЧЕТ ИГРАТЬ В:** Soviet Unterzoegersdorf: Sector II

Анатолий Сонин



На днях окончательно прочувствовал три очевидных вещи: мир прекрасен, жизнь трудна, ни мне, ни вам никто никогда не поможет. Последнее далось особо трудно – порой до самого конца не отпускает иллюзия, что уже вот-вот прилетит волшебник на вертолете и начнет метать мороженное в толпу. Ан нет, в жизни эскимо каждый добывает сам. Я к чему: фигачьте, дамы и господа, и да воздастся вам. Вы, впрочем, и сами все знаете.

СТАТУС: улетел на вертолете **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Afro Samurai, Street Fighter IV

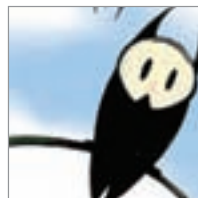
Денис «SpaseMan» Никишин



Сколько же иногда требуется времени, чтобы понять простейшую истину. Часто перед лицом трудных решений или сложных ситуаций мы долго не решаемся действовать, ждем удобного случая, прилива храбрости, нужного настроения... Однако достаточно понять одно: жизнь не будет нас ждать, пока мы сомневаемся, она проходит мимо. Сколько времени у нас еще есть? Мы не знаем. Хороший повод, чтобы начать действовать, как считаете?

СТАТУС: Демон-монтажер со Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 5

Алексей «Red Cat» Голубев



Я не люблю устройства «все в одном». Хотя умом понимаю, что пользоваться ими зачастую удобнее, чем коллекционировать уйму гаджетов. И, тем не менее, массивно-глянцевую PS3 для просмотра кино, прослушивания музыки, а то и показа фотографий родственникам использую куда чаще, чем DVD-плеер, мультимедийный центр и ноутбук соответственно. Игры? Вот с ними сложнее – их куда чаще жует шумный Xbox 360.

СТАТУС: Широкий экран **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Просмотр кино

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Сегодня у нас на обсуждение вынесены две темы, которые никогда не потеряют актуальность. Первая – склонность всевозможных общественных деятелей, непрофильной прессы и прочих пренеприятнейших личностей винить видеоигры во всех смертных грехах. Вторая – извечная неудовлетворенность геймеров со стажем настоящей игровой индустрии.



Убийство на почве компьютерных игр

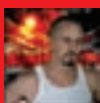
niggative

Наткнулся тут на новость – «Немецкий подросток играл в Far Cry 2 перед убийством 15 человек», поржал. Насчет насилия в играх мне запомнились два случая, и оба с Kortal Kombat связанные. Первый – это когда два школьника убили третьего в драке. А потом в суде их адвокат говорил, что они били его приёмами, подсмотренными в игре Mortal Kombat. Это я не понял – они его замораживали, как Саб-зиро, что ли?

Второй – про тетку, которая через 6 лет после смерти сына послала в Midway письмо – мол, сын-то мой из-за вашего МК умер. На что ей сказали – тёт, а где вы все эти 6 лет-то были?

На мой взгляд очевидно, что игры тут не причём. Один человек играет в кваку сколько себя знает, и у него в жизни не появится желания убить кого-то. Другой, прочитав «Преступление и наказание», пойдёт крошить бабулек на улицу. А адвокатам нужен повод, чтобы хоть как-то сократить сроки своим подопечным, а политикам нужна жертва, на которую всё можно спихнуть. Дело в том, что люди, не знакомые с играми и с аниме (аниме ведь тоже обвиняют в подобной ереси), верят тому, что показывают по телевизору и пишут в газетах. Издержки Советской России, так сказать, – если напечатали в газете или показали по телевизору – значит, правда. Запад менее подвержен подобным высказываниям и относится к подобным новостям с долей скептицизма, тем не менее заботливые мамы лучше запретят своим детишкам играть в нечестивые игрушки, так... на всякий случай.

Так вот вопрос – как вы относитесь к подобным заявлениям, и к истерии вокруг убийств на почве компьютерных игр? Как вы считаете, это что-то серьёзное или так, фигня на постном масле? Стоит ли воспринимать это все всерьёз и беспокоится о судьбе видеоигр (мало ли, из всех игр уберут кровящицу, реализм и оставят нам только игрушки а-ля марио и симс)?



mghost

Считаю, что люди кричащие, что в играх люди учатся убивать, – слегка неумные, мягко говоря.

Одно дело, когда ты жмёшь кнопку и видишь, как оружие на мониторе перезаряжается главным героем, другое – сидеть с расслабленным телом перед телевизором и смотреть, как два мужика друг друга жестоко бьют. Видел когда-нибудь, как человек смотрит бокс, к примеру, и периодически дёргает руками (у меня дальний родственник так смотрел бокс, было смешно смотреть на него), вот я примерно о том же. А игры – для кого-то отмазка и последняя надежда на смягчение приговора, для кого-то – всего лишь катализатор: если человек склонен к насилию, он убьёт и не важно сейчас или через 5-10 лет.



bloide

Игра могла послужить разве что катализатором, но никак не причиной. И то это очень спорный вопрос. Я, например, со второго класса играю в Mortal Kombat 2, где-то в шестом я познакомился с GTA 2, в своих комиксах я переубивал половину учителей, друзей и даже пару раз себя. При этом о перенесении этого всего в реал даже и помыслить не мог...

А по телеку, если удачно переключать каналы, можно наткнуться на сплошной поток насилия. Так что проблема не в играх, а в людях. Такие психи перед убийством могли чем угодно заниматься:

МОРКОВКИ ПОБУЖДАЮТ НА УБИЙСТВО.

20-летний Джон Вилкинсон съел на завтрак морковь и после этого зарезал семерых в парке...

Бредово, но «убили приёмами из мортал комбата» – не меньший бред.



fullscreenmoon

Действительно, в большей степени всё зависит от сознательности играющего. Помимо

игр, есть множество других ресурсов, например – кино. Возьмём банально фильм «300», где красиво хлещет кровь, и героически отрубается ноги вражинам... Отличный повод после очередного матча Спартак-Динамо устроить соответствующую битву...

Грозит ли это компьютерным играм в плане цензуры? Думаю, некоторым – да. Например, тот же No More Heroes был зацензурен в Европе. Да и много ещё таких примеров. Это будет продолжаться до тех пор, пока в нашем обществе под удар ставят видео-игры, как один из корней зла. Вот и всё... Нужно просто с этим уметь жить (и покупать американские релизы, так как в этой стране, видимо, на всё пофиг =).



ov_ov

Пора, значит, переписывать известную формулу «Не пистолет убивает, а человек» так – «Не человек убивает, а компьютерная игра». Уж теперь наркоманы и алкоголики вздохнут свободно.)



aki_scorpion

Если хомо-сапиенс, как самодостаточная единица вселенной, поставит своей целью замочить другого хомо-сапиенса или зверушку там какую дикую и невоспитанную, также как и одомашненную, он это сделает. Несмотря ни на что. Смертная казнь не останавливает. Проверено тоталитарным режимом.

Если же хомо-сапиенс ценит право на свободное самобытное существование другого хомо-сапиенса, вряд ли что-либо сподвигнет его к brutальным действиям в отношении одного. Включая диких, невоспитанных зверушек, а также наглых и одомашненных. Проверено, опять же, тоталитарным режимом. Чё ты такой серьёзный?

**МОРКОВКИ
ПОБУЖДАЮТ
НА УБИЙСТВО!
ЧЕЛОВЕК СЪЕЛ
НА ЗАВТРАК
МОРКОВКУ
И ПОСЛЕ ЭТОГО
ЗАРЕЗАЛ СЕМЕ-
РЫХ В ПАРКЕ!**



Проблема

mishushastek

Подумал вот о чём: почему в играх баги, почему недочёты, почему есть хоть что-то, мешающее нам играть? Разве так сложно создать игру без этого? Например, живопись...

Почему в ней чаще всего всё идеально, глаз радуется? Что, игры делать сложнее, чем картины писать? Нет. Игры это код. Код это математика. Конечно, когда сроки поджимают, и всё такое...

Почему нет идеальных игр? Почему СЕЙЧАС нет идеальных игр? Игры ведь развивались, как любое искусство постепенно. И постепенно они становились менее качественными. Конечно, графика улучшается, появляются новые элементы геймплея, но куда девается качество? Почему единицы из всех трудятся, а другие нет? Вопросов много, ответ один.

ЛЕНЬ. В общем, может, не очень убедительно, но по-моему лень – главная проблема и игр и всего человечества.



shestipaliy

А ты имеешь хоть какое-то представление о программировании? Если бы имел, подобных вопросов, я думаю, не возникало бы. Это все очень сложные системы с бесконечным числом сочетаний разных факторов, и все их учесть невозможно. И вообще идеального ничего нет.



niggative

С книгами, живописью, фильмами, играми, музыкой сейчас происходит одно и то же.

Раньше делали для души, сейчас делают для бабла. Пипл хаваает – делаем фильм? Популярен? Сразу выпускаем на колёнке сделанный саундтрек, тут же рядом сделанную на второй колёнке игру и пару комиксов. Пофиг на качество – народ схавает, поведётся на знакомый бренд.

Раньше делали не из-за бабок, а для души, ради идеи, не за графикой гнались. Как только игры перестали быть некой элитарной штукой для нердов, ака гиков, повёрнутых на них, а пошли в массы, появилась куча халявного бесталанного проходного непотребства. Нет, я не хочу сказать, что его не было раньше – оно было всегда, но не в таких количествах. Раньше оно было, но оно выгодно оттеняло хорошие продукты. Это как у красивой девушки – всегда есть подружка-уродинка, толстая такая, тупая и прыщавая, она ей нужна, чтобы все другие видели, какая она красавица на её фоне.

А сейчас что? Сейчас и оттенять нечего. Есть графика, и... и всё, клепают кучу друг на дружку похожих клонов. Если в одной игре что-то выстрелило, то сразу в 20 последующих играх 100% будет применён этот прикол. Нет игр для души, есть игры для бабла. Нет, конеч-

но, временами попадаются бриллианты вроде четвертого Стрит Файтера, но это, скорей, исключение которое подтверждает правило.

А что касается багов – а на фига делать игру без багов, когда можно выпустить сырое гуано, поскорей смести бабла, а потом, попивая вискарь и покуривая сигары, клепать на расслабоне патчи и фиксы? А даунлоудабл контент? Это вообще феерия какая-то. Скоро игры будут издавать так – один уровень, один перс и плохая графика. Хочешь больше уровней, больше персов и лучшей графики? Изволь платить ещё бабла и качай контент. Тьфу.

Игры превратились из искусства в очередной деньгодельный станок, как и кинематограф, как и музыка, как и книги. И ничего тут не поделаешь, пока потребитель это хаваает. Люди голосуют рублём за такой ширпотреб, значит им это надо, и их это устраивает. Вот и всё.



aki_scorpion

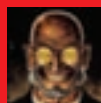
В мире не существует ничего идеального. Как там говорили? «И Мона Лиза разрушается», да? Идеала можно достигать до бесконечности, но тогда теряется самобытность.

Я вообще не понимаю идеи этого спора. Автор! Если тебе кажется, что игра – баракло... ну не играй ты, ёлки-молалки. Не покупай. Наказывай рублём. Именно так сейчас и надо делать. Общество потребления, что уж. Играй в то, что лично ты считаешь идеалом.

А то, что косячат? Так и всегда косячили. Просто раньше игры проще были. На 160 кб игру в конце восьмидесятых сейчас 27 гб. Где логика? Чем сложнее продукт, тем большая вероятность ошибок. Это нормально. И их, между прочим, правят. И неплохо правят.

А не ты ли, автор, требуешь игру «побыстрее, да поскорее»? Того же требуют издатели. Есть сроки проекта. Появились, отточились и задолбались разнообразные формы отчётности. Согласись, что гораздо проще отчитываться о сделанном, когда работает 20 человек, нежели когда работает 2 тысячи человек, причём в разных частях света. Появилась бокрократия. Появился маркетинг. Когда ты вынужден 3 месяца объяснять папикам-толстолобикам, что игра окупится, вместо того, чтобы потратить это время на доводку продукта.

Всё гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд. Даже Паганини косячил. Только он косячил виртуозно.



andy_gamer

Вопрос из разряда «а почему нет идеальных картин?» или «почему нет идеальных фильмов?». И даже «почему не бывает идеальных женщин?». Субъективно причин может быть

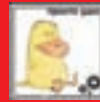
много: это и отсутствие должного опыта, мастерства, и незнание законов рынка, и базовые ошибки. Можно взглянуть на проблему с другой стороны – а есть сейчас хоть одна идеальная игра? Самая совершенная, такая, чтобы нравилась абсолютно всем геймерам на земле? Конечно, нет, и никогда не будет. И в этом, знаете, тоже есть плюсы.



darkwren

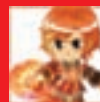
Ну, на самом деле есть один простой факт (который я не очень могу объяснить). Во времена NES и Mega Drive плохих игр почти не было. Не, максимум процентов пять.

Все остальные были интересными. И устраивали целиком и полностью. Первые плохие игры появились на PlayStation. Все это, конечно, исключительно субъективное ощущение, запомнившееся еще с тех времен.



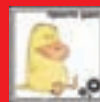
manual_r

Это потому что ты, Врен, был маленький и глупый, требования у тебя были не те, что сейчас, и ты не знал о геймспоте, стране игр, метакритике и геймранкинге. Я тоже оглядываюсь назад и понимаю, в какую же дрянь я когда-то играл. Впрочем, в том, что хороших игр было больше – согласен.



darkwren

А в этом весь юмор. Я считал игры хорошими, потому что НЕ ЗНАЛ О ТОМ, ЧТО ВЗРОСЛЫЕ ДЯДИ НАЗВАЛИ ИХ БЯКОЙ. Т.е. получается, что пресса (ну и вообще обсуждение качества игр) формирует мнение об играх, делит их на хорошие и плохие.



manual_r

Так и есть. Раньше тебе разве что друг Вова-Коля-Паша из соседнего подъезда мог рассказать о том, какой крутой картридж для денди, этот Tom Clancy EndWar, какое там клёвое управление микрофоном и вообще, теперь же легко может зайти на gametankings, увидеть там оценки в районе семи баллов и решить не тратить на него время.

**ПОЧЕМУ
В ИГРАХ БАГИ,
ПОЧЕМУ НЕДО-
ЧЁТЫ, ПОЧЕМУ
ЕСТЬ ХОТЬ ЧТО-
ТО, МЕШАЮЩЕЕ
НАМ ИГРАТЬ?
РАЗВЕ ТАК
СЛОЖНО СОЗ-
ДАТЬ ИГРУ БЕЗ
ЭТОГО?**

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!



Фотограф:
Мария Пухова

Ах, мой милый Крис Редфилд! Ради встречи с тобой я опоздала на сдачу последнего номера «СИ», пропустила круглый стол в универе и потеряла последний день скидок в Мехх! Подруги крутят пальцем у виска: «Совсем с ума сошла, там же ЗОМБИ!», мама махнула рукой и по три раза разогревает ужин, а у приставки ждет, зарядив дробовик, родной братец. Я же, забыв наши былые морталкомбатовские распри за шоколадку «Баунти» и джойстик, теперь сажусь к приставке вторым игроком. Поразительно, как игра может объединять людей...

Калипсо

Впечатлительный геймер (читательский креатив)

За RE5 я не заметил, как пролетел день, оказалось, что уже опаздываю на работу в ночную смену. Заскочив в маршрутку и передав пятнадцать рублей за проезд, страхнул снег с шапки и тут же утонул в мыслях. Нда, все-таки Крис Рэдфилд мощно раскачался – удар фонарным столбом в ухо, прилетающий от огра-великана, сдвигивает, крутой! Такой любого морпеха в бараний рог скрутит. Отнимет у Маркуса автомат-бензопилу и, не забыв включить, ему же в одно место захипнет, потом вынет и этому, как его, Дому. Вескер, правда, еще круче, этот вообще голыми руками эрпэгашные снаряды ловит. Жесть, Нео отдыхает! Эх, жалко, что пишущие машинки убрали, чекпойнты – зло...

Хлопок автоматической двери возвращает в реальность минут через пятнадцать – на полпути к моей остановке в салоне уже никого не осталось. Шеф нервно ерзает на сиденье – мы приближаемся к центру города, а пассажиры все еще не жмутся друг у друга на коленях, приветливо махать с обочины тоже никто не спешит – ситуация совсем уж не типичная. Центр позади – мы на мосту, под ним – скованная льдом граница между Азией и Европой, седой Урал. Мрачные взгляды водилы в зеркале жалят все сильнее – стараюсь не смотреть в его сторону. За окном почти ничего не видно – метёт. Азия. «Вы далеко едете?» – не выдер-

живает шеф, решив, видно, закончить смену пораньше. «Переулоч Брусковый», – твердый ответ отнимает у бедолаги последнюю надежду (остановка в самом конце маршрута). Похоже, он сообразил, что вернуть мне деньги и высадить на полпути будет непросто. От шоферского взгляда в машине становится холоднее, чем на улице. Внезапно «газелька» прижимается к тротуару, в душе уже проклявший одинокого клиента шеф выскакивает и начинает остервенело стучать «дворниками» по стеклу – обледенели. Сейчас он достанет топор, и что-то бурча под нос, бросится на меня. Блин, ну я же опаздываю – хорош там копать!

Миновал проходную, – слава Богу, вовремя! – бреду по знакомой тропинке. Весело светят фонари, словно путеводные звезды в бездонном космосе, едва ли они дадут сбиться с курса. До изотопной лаборатории, где я работаю, топать минут пятнадцать. Настырные снежинки залепляют глаза и щечкуют веки – приходится часто моргать. Кажется, что снег сыплет только сюда – на залитую светом дорожку, там – в темноте – тихо, чисто и жутковато. UROBOROS – зловещий символ бесконечного перерождения, надпись на той ракете чем-то напомнила ROSCOSMOS. А что, наши могли бы, если б хотели, запустить такую и распылить над миром «правильный» вирус. Ха, ну еще бы, русские – угроза! Подземные цветы, хм. Недавно помог другу заказать букет для его неаглядной японки, вылитой Ми-

Here I am!
Rock you like
a hurricane!

Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Почему Resident Evil 5 вышла 13-го, а не 4-го марта? Ведь в Японии несчастливым считается именно число «четыре»!

Потому что на Западе несчастливим считается число «тринадцать» (особенно, если это пятница, как в нынешнем году) – ведь вы говорите о дате американской и европейской премьер.

В азиатской же Японии игра тоже поступила в продажу «правильно» – аккурат 4-го марта.

Привет, «СИ»! Почему бы вам не написать статью про мультсериал «Южный парк»?

Потому что мы уже написали большую статью про мультсериал «Южный Парк», причем отно-

сительно недавно. Ищите старые номера «Страны Игр»!

Когда наконец выйдет коллекционный номер «Страны Игр»? И где он будет продаваться?

Коллекционный номер, как мы и обещали, вышел еще осенью и продавался несколько месяцев по всей России. Видимо, нехоро-

сато Кацураги, судя по фотке. А вдруг это были те самые африканские цветочки, которыми «проагрейдил» Лас-Плагас!? Зяй летом к ней поедет, а она ка-а-ак... Хех, так ему и надо. Фонарное созвездие осталось за спиной, тропа свернула во тьму и растянулась вдоль листопроткатного цеха длиной в километр, метров через триста – там, где на фоне бурого неба чернеют трубы котельной – будет развилка (очередной чекпойнт, пишущие машинки давно уж не в ходу), мне налево, оттуда до уютной лаборатории рукой подать. Мгла крошечная – не видно куда наступаешь, глаза еще не привыкли, к тому же открываются неприятная истина – снег валит и здесь, в темноте. Почему-то вспоминается, как недели две назад шел этой дорогой не один.

Она робко топталась у последнего фонаря, дожидаясь моего приближения. «Вы в ту сторону идете? Я с вами, если не против, боюсь одна – темно», – молоденькая татарочка, цеховой диспетчер, радовалась попутчику. Вдвоем нам было совсем не страшно. Я выпалил какой-то дурацкий анекдот и вдогонку, типа заглаживая вину, рассказал про то, как наемники двое, распластавшись на полу переполненной маршрутки, прятались от гаишников. Она улыбулась! Раньше я видел ее пару раз в цеху – у нее красивые волосы, но чаще слышал звонкий голосок, выдохавший жизнь в давно охрипшие громкоговорители. Как же ее зовут? Чудесное имя, неуловимо напоминающее о есенинской Шаганэ. Может, Шева? Ёфу ты...

Теперь я один. До поворота остается метров сто, когда впереди неожиданно возникает чей-то черный силуэт. Человек-тень приближается не спеша, я тоже замедляю шаг. В левой руке он сжимает какой-то увесистый продолговатый предмет, в правой – поблескивает малюсенький огонёк, этот светлячок то и дело взмывает к голове неизвестного прометая и замирает там на пару секунд, вспыхивая с новой силой, а после возвращается на прежнее место. Сейчас он бросит окурочек в сугроб, поудобнее пере-

хватит лопату и кинется на меня. Фак, верните мне мой прокачанный дробовик, а лучше – «Десерт Игл», хотя бы с одним патроном, уж я-то не промахнусь! Да и вряд ли у этого мутанта больше 3000 XP...

P.S. Будете делать обзор Resident Evil 5, не ругайте, плиз, игра за вторичность. Она ведь клёвая!

Без подписи

Илья Ченцов // Хм, намеков достаточно, только что-то они не сходятся. Во всем Интернете нашел только один город, в котором есть Брусовый переулок – Сухой Лог. Но от Урала он далеко. Признавайтесь, вы не сухоломец? В общем, этим жизнь от игры и отличается – и пазлы не сходятся, и патроны на дороге не валяются, поведение персонажей непредсказуемо, а с сейвами напряженка (за последние лет десять видел, может, одну пишмашинку всего). Не стоит правила виртуальной Африки переносить на нашу заснеженную среднюю полосу. Лучше вспомните, как на самом деле зовут девушку-диспетчера, и передайте ей от нас привет.

Артем Шорохов // Хорошая. Но вторичная. Но хорошая... Хм! Главная-то штука – она в том, нравится ли игра, захватывает ли. Да, вторичные «копипасты» меньше нравятся критикам, им не попасть на скрижали истории, они зачастую не содержат никакой ценности для жанра, но... Но! Но для нормальных, простых игроков, для нас с вами, такая вот Resident Evil 5 зачастую милей и дороже иной революционной фигни, запутавшейся в собственных пеленках. Зачастую. Но, к счастью, не всегда. Так что вы уж не путайте оценку в журнале и порывы души. Они часто разные. А рассказик стоило бы чем-нибудь закончить. Мыслью какой-нибудь. Выводом. Финальной заставкой.

Геймер в мире людей

Мы боимся своих собственных увлечений. Боимся кому-то по-

ведать страшную тайну причастности к игровому миру – такому увлекательному и... детскому? В головах напрочь прозомбированного российского общества (особенно провинциального) игры, а с ними и консоли всех мастей заодно, ассоциируются с такой вот характерной детской шалостью, как скажем, игра в войнушку. Дорогую такую войнушку, где каждый патрон обходится малолетнему вояке в 2000 рублей (цена лицензионной консольной новинки), а новая винтовка и вовсе стоит маленькое состояние (ценник, прилепленный к лобой современной игровой консоли). Нет, ну а что, собственно, эти зомби от нас хотели? Мы ведь не на последнем уровне MGS4, когда Дребин на боеприпасы щедро скидки раздаёт. Мы на войне. А это дорого.

Неприятно наблюдать легкую иронию и этакое собственное превосходство в глазах людей, продающих тебе тот же сборник The Orange Box для PS3. Эти глазки не перестают орать: «Транжира ты, транжирище, вот пока ты тут нам весьма существенные деньги за эту компиляцию выкладываешь, мы ее успеем 10 раз из торрентов выкачать, вывернемся – установим и нисколько не обломаемся». Вот так неожиданно все опять упирается в стену неискоренимости пиратства. Кто-то никак не может осознать, что \$50-60 – истинная цена этого кругленького кусочка пластмассы, которого Лицензионным Игровым Диском зовут. И воистину, никогда на Руси не переведутся люди, гордящиеся тем, что они ни копейки не заплатили не только девелоперам, но и вообще кому бы то ни было. Смешные. Независимые?

Но ни One Piece'ом единым, ёфу, не пиратством одним ярки наши геймерские будни. Идиотскими улыбками мир полнится. Весь мир – и магазины бытовой электроники. Решили с родителями как-то зайти в один из таких. Давно отец мечтал показать мне фигу, обходя на последнем вираже в Gran Turismo 5: Prologue, да только вот с обычным Sixaxis'ом не заладилось у него. Нужен был качественный игровой руль, дабы

шие распространители просто не заказали пару номеров для вашего любимого киоска с прессой. Что ж поделать... Теперь уже ждите следующего коллекционного номера. Время отв ремени Врен грозно грозит забавать «выпуск номер два».

Дорогая редакция «Страны Игр», почему вы перестали

вкладывать в журналы наклейки? И не могли бы вы снова прикладывать их к журналу?

Наклейки съел финансовый кризис. Если вы будете покупать журнал каждый номер (и желательно – по два-три экземпляра, чтобы дарить друзьям), мы сможем снова прикладывать наклейки. Может быть, даже две.

Журнал худеет, а цены на него растут. Кризис или обдиралово?

Обдиралово. Ведь наша отпускная цена не изменилась (хотя печать стала дороже на 40%). А вот посредники и владельцы киосков увеличивают цены каждый месяц. Если хотите, можете купить у нас напрямую пачку (10 экземпляров) за 1100 рублей.



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.pml.ru e-mail: info@pml.ru (800) 900-8213

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

Без комментариев

Крутятся картриджи



SpaceMan:

Крутятся Картриджи – 01 <http://www.youtube.com/watch?v=tVEQ0TxBI5E>.
В дебютном выпуске ретро-программы «Крутятся Картриджи» Спейс и Диман начинают эксперимент по изучению ретро-игр и сталкиваются с Contra.



VaS M:

А будут еще выпуски этой программы? Очень понравилась. И с какой регулярностью? А то в последнем номере не нашел, а так ждал еще одного выпуска.



GGGic:

Во... круто!!! Я там на столике не заметил PS one. Она ведь тоже теперь ретро! С нетерпением жду следующий выпуск «Археологов».



Snake198416:

Ребят, вы только игр побольше в одном выпуске показывайте. Одной «Контрой» сыт не будешь.



GGGic:

Но тогда придется и время выпуска увеличивать... На меньшее я не согласен! И игры с разных платформ рассматривать (игры одного сериала на разных приставках, например), но думаю ребята и так всё знают.



Sh1nj1:

А чего это у вас Dendy а не NES?..



cg:

Из ностальгии. Мало у кого в наши ретро-годы настоящая NES была. Кстати, ее-то, настоящую, мы как раз планируем вскоре показать, ждите.



DaxterJoker

Желаю больше юмора))) Денис ты молоток! Токо надо бы тебе в напарники кого-нибудь повеселить... А так, когда ты подул в картридж, чтоб его запустить, я под стулом валялся! :)



Злобный Хомяк

Мои личные пожелания. Я бы попросил больше рассказывать про игры, которые мало знакомы отечественному геймеру. То есть про какие-то богом забытые творения не нужно, а было бы интересно узнать о произведениях, которые являются знаковыми для индустрии (быть может породили новый жанр, или их создал известный в будущем дизайнер, или ещё что-то в этом духе). Я к тому, что про самую попу, про которую все итак знают не очень интересно смотреть.



Mitsu

Это и есть те самые «попсовых» игры, как ты говоришь. Не просто так же они такими стали.

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

сыну мастер-класс продемонстрировать. Ну и маму захватили с нами в магазин, чтобы не скучала. Посмотрели-походили, решили приобрести весьма неплохой образец шоферской бабки от Logitech. Ах, ну да, еще и на микроволновку глаз положили. Хотели было уже покупки оплачивать, но вовремя глаза мои на продолговатой узенькой коробочке задержались. То была замечательная игра, о которой было прочитано множество хвалебных отзывов, ревью и проч. Великая и ужасная Guitar Hero III так и просилась стать частью домашнего быта моей комнаты. Подошли близкие. Показал, объяснил, расхвалил. Внушил, одним словом. Ну и самое неприятное только началось: подозвали очень даже воспитанного и грамотного на вид продавца-консультанта. Того самого, который 5 минут назад с серьезной миной на лице расхваливал нам с отцом преимущества одного руля перед другим, ну а теперь перед которым стояла задача по-сложнее – помочь донести нам все покупки до проверочного комплекса. Повертел он, стало быть, в руках коробку с гитарой, осмотрел всю от одного конца до другого, затем взор свой перекинул на меня, оценивающе взглядываясь (помните, как Арни в баре сканировал окружающих на предмет подходящей кожаной куртки? Похожая картина), минутки через 2 широко так улыбнулся, и чуть-ли не хоча донес все до места назначения – заветной кассы. Понятно ведь: юношу этого посетила Истина – этот молодой человек (то есть я) решил окончательно впасть в детство, покупая явно детскую, никому, кроме малышей, не нужную, пластмассовую балалайку. Консультант было поверил, что перед ним тот самый Серьезный Геймер (ну как тут не поверить-то: целый руль и педалища ведь приобретает!), ан нет – какой-то казуальщик с миниатюрной, в будущем – обклеенной симпатичными наклейками, гитаркой.

Но вот незадача: тот ужасный, но единственный в провинциальном городе, магазин, торгующий лицензионными играми для консолей, давно уже в прошлом, а зажигательные Paint it Black, When you were young и Knights of Cydonia все еще со мной. И надолго.

P.S. А руль, похоже, в том походе все-таки оказался лишним. Даже с его помощью отец не смог меня обыграть. Но ведь ему так хотелось! :)

Врен // В этом-то и проблема, что в России культура потребления игр не сложилась. Начинаясь все хорошо – с желательных картриджей для «Денди» (уже заценили нашу новую видеопрограмму на диске?), но в итоге (во многом – из-за кризиса 1998 года) все свелось к пиратским играм для PC и PS one по три рубля за мешок, «крутому графону», «нелинейному геймплею», «тупым спинномозговым аркадам», «анимешной лабуде» и прочим отрывкам «геймерства нового времени». Игры стали чем-то вроде жареных семечек – раскрыл, попробовал на зуб, сплюнул. С другой стороны, возможности кто сохранил в себе искреннюю любовь к компьютерным и видеоиграм, сильно расширились. Раньше диски с новинками приходилось «добывать», сейчас они свободно продаются (хотя бы и в Интернете). Кто раньше мог мечтать о том, чтобы купить комплект инструментов для Guitar Hero?

А на отношение к вам людей со стороны можно смело наплевать. Даже если это продавцы в магазине видеоигр. Главное – чтобы товар с полки доставали и помогли до кассы донести.

Остановите похороны!

Товарищи из «Страны Игр»! Пишу именно вам, так как хочу, чтобы мой глас услышали люди с не разжиженными бесконечными фирами, фоллаутами и крайзисами мозгами. Вот купил я ваш журнал и что я вижу? «Мы хороним PS2! Пока, любимая консоль!» Нет, я не могу молчать! Как можно прощаться с целой эпохой?! PS2 бессмертна! Да, именно так! Пока мы ее помним, пока она стоит на наших полках, она жива в наших сердцах!

Максим Гончаренко

Зануда // И еще как жива! Подмигивает заветной лампочкой, манит еще не пройденными играми, внушает мысль, что смена поколений случилась слишком рано, что не время еще волочь гроб на кладбище... Это всегда так. Каждый раз как впервые. Геймеры со стажем скажут: ZX бессмертен! NES вечна! Mega Drive непобедима. Сколько их было, наших любимцев? Гораздо больше одной-единственной консоли. И каждая любовно протираемая от пыли в священном шкафу приставка – драгоценный и чрезвычайно важный кусочек Истории. Кусочек нашего детства, нашей юности, нашей радости, наших побед. Не похороны это все, Максим, что вы. Проводы.

Для сегодняшнего поколения российских геймеров PS2 – это как NES для всего мира, словно китайская поделка Dendy для поколения геймеров СССР. Ох, как хорошо мы это помним, как любим. И как вас понимаем. PS2 жива сейчас и останется впрямь – пока она нужна вам, пока вы ее помните, пока не переехали на ней любимые игры. И именно поэтому, вероятно, не покинет нас никогда.

У, какие капризные!

Привет «СИ»! Вот наклонилась новая тема. Многие спорят об играх, что в них лучше, разным людям нравятся разные игры, разные жанры и т.д. И спорят люди обычно только затем, чтобы доказать что-то в большей степени себе, чем другим. В последнее время от игр хоят много! И я этого не понимаю. Какой бы новой, переделки ни была в новых играх графика, в ней все равно выискивают недостатки. То же самое можно сказать и о звуке, и о движениях, и вообще обо всем. И так порой хочется всем наперекор крикнуть: Эй! Это же игры! Игры сами по себе – нечто не реальное, когда ты делаешь то, чего на самом деле не делаешь, находишься там, где на самом деле не находишься. Ты играешь, погружаешься в мир фантазий, можешь стать кем угодно! Компьютерные игры нам в этом помогают, направляя нашу фантазию, наше воображение в определенное русло, объясняя кто мы, и что мы тут делаем, а затем, ограничив наши действия законами мира, в котором мы в данный момент находимся, предоставляют нам действовать самим. Я очень сожалею, что не каждый может именно погружаться в игры. И вместо того, чтобы просто играть, по-настоящему играть, а не кнопки тыкать, некоторые ищут недостатки, находят и принимают их обсуждать. Я не имею в виду журналистов, готовящих рецензии по играм, у них как раз очень сложная работа, ведь нужно не просто наслаждаться игрой, но и разобраться во всех ее хороших и плохих сторонах, то есть не только в полной мере насладиться игрой, но и где-то обязательно в ней разочароваться. К сожалению, так делают далеко не все журналисты. И большое спасибо «СИ», ваши рецензии лучшие! Но вернемся к начальной теме. Каждый в праве выбирать ту игру, ту фантазию, в которую он хочет погрузиться, и никто не заставляет нас играть в то, что нам не нравится. Так почему же находятся вечно недовольные лю-

ди? Зачем тогда вообще играть, если ничего не нравится? Если уже просто не получаешь удовольствия? Кому-то не нравится графика, кому-то звук, мимика, движения и т.д. Ну так это же и не сверхреалистичный симулятор обыденности, это игра. Как же когда-то играли люди (и я в том числе) в квадратички, бегающие по экрану? Потом в цветные квадратички, и даже в трехмерные квадратички (Кубики – Прим. Зануды) и т.д.? И все ведь были довольны, довольны уже тем, что все это – игра – вообще возможно. А сейчас? Даже если игра вышла просто супер и все это признают, все равно найдутся те, кто скажет, что это же не игра, а полная лажа и, мол, как вы вообще можете ее так высоко оценивать? Хочется спросить: а кто же вы хотите от игры, если это просто игра? Взять хоть ту же «реалистичность». Когда вы ходили в кукольный театр (если, конечно, вообще ходили), вы разве докапывались там до всех подряд, почему все так «не настоящее» – и мимика у кукол бедная, и звук не натуральный, и все в таком роде? Нет. Потому, что там так и должно все быть, там средствами настоящего пытаются передать настоящее, а вы как зритель должны многое додумать и воспринять, то есть проявить фантазию. Ну и в играх так же, дойдут технологии, будет все как в кино, а пока это кукольный театр, где вам нужно остальное додумывать самим. Да и в кино ведь почти так же: чтобы понять все, что тебе хотят передать, надо полностью в фильм окунуться, и кое-где – да, проявить фантазию. Я все этого говорю к тому, что игра – это в первую очередь игра, и нечего докапываться до реалистичности в ней. А если вам это не нравится, то лучше просто найти себе другое развлечение.

P.S. Я всегда ценил в играх сюжет и геймплей, все остальное, я считаю, вторично. И всем советую не относиться к играм предвзято всего лишь из-за графики.

Василий
г. Самара

Артем Шорохов // Ух, какое письмо. Вроде, с виду совершенно обычное – про то, что трава была зеленее, а графика не главное. О таких, знаете, избитых, затасканных истинах, с которыми вы давно уже привыкли соглашаться на автомате, не включаясь в беседу головой и душой. Вот так сидишь, киваешь, и вдруг ловишь себя на том, что не все так просто, не бывает ничего настолько черного и настолько белого, чтобы одно нужно было сразу расстрелять и запретить, а про второе сочинить красивый гимн и заставить пионеров горланить его пронзительным фальцетом по праздникам. Василий, ведь вы же с кем-то спорите, верно? Да что я говорю – «с кем-то», со многими вы спорите. Быть может, даже с целым Интернетом. С «неправильными» журналами, «капризными» геймерами, которые, по вашему, уже даже и не геймеры вовсе, а так, накипь на стенках чайника – соскочить ее и вся недолга. Ан нет, Василий. Геймеры – они всякие нужны и всякие важны. Да, в детстве мы с упоением играли во все то, что могли достать, неделями просиживая за «классным» и мгновенно забывая то, что не понравилось. Зеленее была трава, а разочарований не было вовсе. Не ждали мы игру всей жизни по полтора года, жадно внимая красивым обещаниям лукавых разработчиков, не копили деньги, не отказывались от чего-то хорошего, лишь бы наложить, наконец, руки на долгожданную *Mirror's Edge*, на нового «Принца Персии», на S.T.A.L.K.E.R. Не

чувствовали себя обманутыми тысящей и одним способом, не боялись обжечься во второй, третий, четвертый раз. А обжегшись, не имели возможности своевременно читать журналы, знакомиться с самыми разными и очень часто противоречащими друг другу отзывами в Интернете, не могли с замиранием сердца наблюдать за чужими спорами в надежде понять: стоящая это игра или нет. Займет, как прежде, на недели или расстроит на пять горьких минут? Все это есть сейчас. И многие к этому оказались не готовы. Мы давно привыкли полагаться только на себя, доверять только друзьям и считать, что лишь мы одни знаем правду, а остальные ошибаются. О да, это совсем не так. Геймеры разные нужны, геймеры разные важны. И поэтому, перевалив за эту вот начальную стадию «обиды на мир, разучившийся просто играть», многие все-таки умеют принять как должное разнообразие (великолепное разнообразие!) мира, они научились вычленять то, что доставляет удовольствие именно им и группе их единомышленников, с которыми всегда можно поделиться самым сокровенным и испросить совета, заранее зная, что он не будет пустым. А когда отличных игр становится слишком много, приходит время расставлять приоритеты, выбирать более интересное, предпочитая это всему остальному. И вдруг с удивлением заметишь, что хоть и не бывает плохих игр, все же бывает мало... времени на «чуть менее хорошие, чем можно себе позволить». И вот тут-то змея снова укусит свой хвост. =)

Илья Ченцов // Понимаете, Василий, между фантазией игрока и игрой есть вот какое различие: игра – это фантазия кого-то другого (разработчика, или там спеца по маркетингу,

или любимой дочке директора фирмы UbeISebiaObStenuSoft). Ясное дело, не может она стопроцентно совпадать с тем, о чем мечтает геймер. Игры именно что часто загоняют наши фантазии в какое-то свое русло, обрезают им крылья рамками правил. Вы об этом пишете, как будто это хорошо, – а это хорошо далеко не всегда. Вроде так примериваешься, превью читаешь, ролики смотришь – мечта! А купишь – не оно! В лучшем случае – усредненная фантазия тебя и тысяч других геймеров, в худшем – за пределами рекламного ролика радость либо кончается, либо начинает ходить кругами. А одну конфетку больше одного раза кушать уже как-то не хочется. Так что, на мой взгляд, хорошая игра – та, которая все-таки оставляет простор для фантазии. Где можно самому додумать, почему случилось то-то и то-то; где можно самому представить, как выглядит не очень детализированный герой; где можно сделать что-то, не предусмотренное сценарием, и не нарваться на «невидимую стену»; где, наконец, можно самому построить прекрасный новый мир. Похоже, в этом мы с вами согласны. Только вот многие, дай им только в руки *LittleBigPlanet*, сразу начинают мастерить из него *Mirror's Edge*, или там *BioShock*. Впрочем, хоть результат их трудов и может показаться вторичным, он все равно не будет идентичной копией, а процесс создания будет далек от банального «скопировал-приклеил». Так выпьем... простите, так пусть же игры помогают раскрыться нашей творческой жилке и не обманывают наших ожиданий – а мы, со своей стороны, не будем ждать от них слишком многого, чтобы потом приятно удивляться.



Креатив-Клуб

Творчество читателей «Страны Игр»

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

1



- Нам интересны ваши
- Тексты
 - Видеоролики
 - Иллюстрации
 - Музыкальные треки
 - Другой креатив



«Страна Игр» объявляет о старте новой серии творческих конкурсов, посвященных играм, геймерам и нашему журналу. У них не будет ни спонсоров, ни дорогих призов. Что мы можем обещать, так это отсмотр всех пришедших к нам материалов, публикацию в журнале или на диске всех более-менее подходящих работ и много теплых слов в адрес самых лучших. Попробуйте проявить себя, раскрыть свои таланты – уверен, что все геймеры это оценят. Вполне возможно, что кого-то из участников конкурсов мы в итоге возьмем на работу в «СИ» - например, начнем заказывать иллюстрации для статей или видеокреатив для диска.



В каждом номере мы будем задавать вам новую тему для креатива, но если у вас есть какие-то свои готовые идеи, не стесняйтесь – шлите нам ваши работы (или ссылки на них) на адрес gamefanclub@gameland.ru. К концу 2009 года мы подведем итоги – в одной или нескольких номинациях, и как-то наградим победителей. Как минимум – футболками и кружками с символикой «СИ» и подпиской на журнал.

Mission 1. Обложка «СИ» своими руками



Один из завсегдатаев форума gameland.ru, известный под ником HARDy, выложил пару альтернативных обложек, на которые вы сейчас можете полюбоваться. Может быть, с точки зрения дизайна он и сделал что-то не так, но в его работах чувствуется настроение и любовь к играм, и сами иллюстрации (найденные на просторах Интернета) подобраны блестяще. Мы предлагаем вам попробовать соорудить что-то подобное самостоятельно. Одна просьба: постарайтесь указывать автора оригинальной иллюстрации – это будет честно.

Чтобы вам было проще творить, мы выложим на диск подборку иллюстраций (официальных) в высоком разрешении. В том числе – арты по замечательной ролевой игре Persona 4. Плюс – логотип «СИ». Все остальное – в ваших руках!

Содержание РС-диска

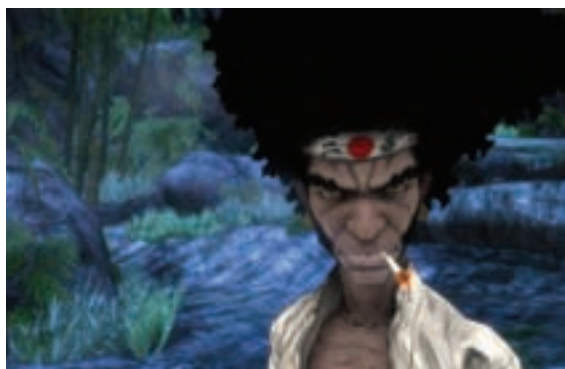
Много разных полезных файлов на РС-диске

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.

Afro Samurai (PS3, Xbox 360)

Может быть, игра и не претендует на звание шедевра, но как минимум одно неоспоримое достоинство у нее есть – великолепное графическое оформление.



Wheelman (PC, PS3, Xbox 360)

Представляем вашему вниманию нарезку геймплейного видео из еще одной игры с Вином Дизелем в главной роли. А виртуальная Барселона – это так, бонус.



The Sky Crawlers

Редкий японский трейлер новейшего полнометражного фильма от культового режиссера Мамору Осии («Призрак в доспехах»).



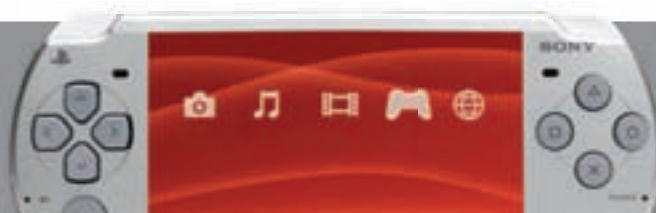
Звездный Путь

Второй трейлер фильма – еще более зрелищный, чем первый. Вот так будет космическое приключение молодого капитана Кирка.



PSP Zone

Пршивка: 5.03
Демоверсия: Soul Carnival Character Add-On
Видеоролики: Yuusha 30, Zero Cho Aniki, PANGYA: Fantasy Golf
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

Соскучились по хорошему юмористическому адвенчурам? Тогда демоверсия виртуальных приключений Уоллеса и Громита ждет вас в соответствующем разделе на диске. Тем же, кто не соскучился, предлагаем обратить внимание на весьма необычную модификацию для Half-Life 2 под названием Dear Esther. В этом моде нет ни одного противника, а игроку придется сражаться только с ландшафтом, преодолевая препятствия, которые встанут у него на пути. Любителей японской анимации спешим обрадовать тем, что в рубрике «Банзай!» вы найдете редкий японский трейлер нового шедевра Мамору Оси The Sky Crawlers. И, конечно, этим содержание нашего диска не ограничивается.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-дискон?

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 обзора на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопreview:

- BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)
- Arc Rise Fantasia (Wii)

Видеобзоры:

- Afro Samurai (PS3, Xbox 360)
- Stormrise (PC, PS3, Xbox 360)
- Wheelman (PC, PS3, Xbox 360)
- World in Conflict: Soviet Assault (PC)
- Drakensang: The Dark Eye (PC)
- Watchmen: The End is Nigh (PC, PS3, Xbox 360)
- 50 Cent: Blood on the Sand (PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)
- inFamous (PS3)
- Split/Second (PC, PS3, Xbox 360)
- X-Men Origins: Wolverine (PC, PS3, Xbox 360)
- Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)
- Alpha Protocol (PC, PS3, Xbox 360)
- BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)
- Сталин против марсиан (PC)

Special:

- Крутятся картриджи (ретро-программа)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Обзор DLC
- Star Wars: The Old Republic (дневник разработчиков)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- Wallace & Gromit's Grand Adventures

Территория HD:

- Wheelman
- Afro Samurai

Дополнения:

- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3

Far Cry

- 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

PSP-Zone:

- Прошивка 5.03
- Soul Carnival Character Add-On (демоверсия)
- Yuusha 30 (трейлер)
- Zero Cho Aniki (трейлер)
- PANGYA: Fantasy Golf (трейлер)

Банзай!:

- Тизко Кавабэ – Sakura Kiss (клип)
- Macross Frontier AMV (клип)
- Ouran High School Host Club (опенинг)
- The Sky Crawlers (трейлер)
- Ham'd Lost Memories (трейлер)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- ATI Catalyst 9.3 WHQL Windows 7 / Vista 32-bit
- ATI Catalyst 9.3 WHQL Windows 7 / Vista 64-bit
- ATI Catalyst 9.3 WHQL Windows XP 32-bit
- ATI Catalyst 9.3 WHQL Windows XP 64-bit
- NVIDIA nForce 15.25 WHQL Vista 64-bit
- NVIDIA nForce 15.25 WHQL Vista 32-bit
- NVIDIA nForce 15.25 WHQL XP 64-bit

Патчи:

- Call of Duty: World at War v1.2 – v1.3 Интернациональный
- В тылу врага 2: Лис пустыни v1.11.3.0 RU
- Mount & Blade. История героя v1.011 RU
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.08 RU
- Вторая мировая. Освобождение Белоруссии Hotfix RU
- World in Conflict v1.010 RU

Софт:

- AnVir Task Manager 5.5.2
- WinPatrol 16.0.2009.0
- CDSlow 3.3
- IsoBuster 2.5.0
- D3DGear 3.28
- Download Master Portable 5.5.9.1155
- VDownload 0.81
- AbiWord 2.6.8
- AntWorks FotoAlbum 3.6
- ASPack 2.12
- Defraggler 1.08.132
- Desktop Manager 1.2.2
- Hide Photos 1.4
- Stellarium 0.10.2
- TIFF2PDF Pilot 2.5.86
- Audio Comparer 1.2
- BSPlayer 2.36.989
- Total Video Converter 3.21
- AusLogics BoostSpeed 4.4.10.207

- CleanCenter 2.4.1.1
- Driver Magician 3.41
- NVIDIA BIOS Editor 4.9
- PowerStrip 3.85.645
- RAM Saver Pro 9.0
- SO Utilities 1.4.0.6

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.7
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.1 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:

- Утащи меня в Ад (Drag Me to Hell)
- Книга мастеров
- Звездный Путь (Star Trek)
- Вверх (Up)
- Люди Икс. Росомеха (X-Men Origins: Wolverine)

Shareware/Freeware:

- A Fairy Tale
- Bengal: Game of Gods
- Chocolatier: Decadence by Design
- Mr. Robot
- Детективные истории. Голливуд
- Энциклопедия псыансов. Том 4
- Масяня и пляжные заморочки

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».

Wallace & Gromit's Grand Adventures

Демоверсия нового квестового сериала от Telltale Games, главными героями которого стали неряшливый Уоллес и его собачка Громит. Доступен первый эпизод игры, где нам предлагают исследовать квартирку анимационной парочки. Пока песик играет в шахматы с роботом, геймерам придется обследовать все, что плохо лежит, и пополнить свой инвентарь всякими безделушками, вроде кусочка сыра или крохотной статуэтки. Все это пригодится для решения оригинальных головоломок, возникающих исключительно в комических ситуациях.



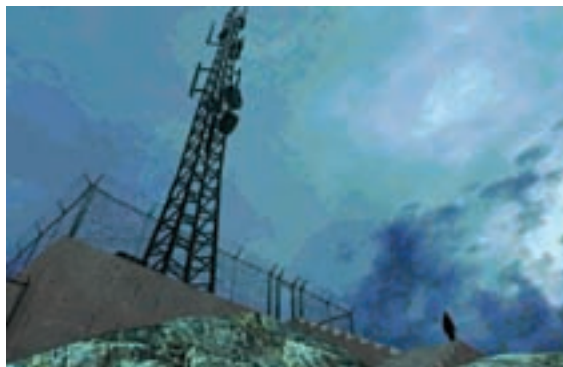
rFactor

Чемпионат, которому посвящена модификация Superleague Formula 2008, появился совсем недавно, а именно в прошлом году. Одной из особенностей Superleague Formula является то, что титульными спонсорами «конюшен» здесь выступают известные футбольные клубы. Хотя болиды, которые производит для чемпионата фирма со смешным названием Rapoz, до Формулы-1 и не дотягивают, но благодаря 750-сильным двигателям способны на многое. Одним словом, для поклонников формульных гонок мод Superleague Formula 2008 будет весьма интересным.



Half-Life 2

Мод, который мы представляем в нынешней подборке Half-Life 2, кардинально отличается от большинства работ, созданных для одиночного прохождения. Автор Dear Esther обошелся без противников. Единственным оппонентом игрока становится местный... ландшафт. Модификация получилась одновременно психоделичной и романтической, ведь повествует она о персонаже, который ищет свою возлюбленную. Настоятельно рекомендуем взглянуть на этот мод, тем более что прохождение Dear Esther не займет так уж много времени.



Warcraft III: The Frozen Throne

В наших подборках всегда находилось место для кампаний к Warcraft III: The Frozen Throne, но работа, которую мы предлагаем в этот раз, является чем-то большим. Это полноценная конверсия, по масштабам затмевающая подавляющее большинство выходивших ранее работ к данной игре. Создатели Way of Others запланировали целую серию кампаний, на это раз вам предлагается первая из них – Way of Others: Murlocs. Как уже понятно из названия, посвящена она расе мурлоков.



Галерея

Обои для рабочего стола



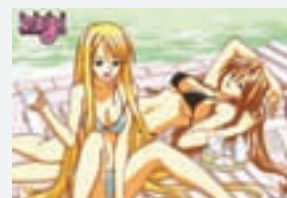
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

ТЮНИНГ
Эксперт

MAXI
cuning

ТЮНИНГ
автомобилей

carmusic

ФОРСАЖ

СВОЙБИЗНЕС

«АВТО»

6 мес. 821,70 руб. 12 мес. 1524,60 руб.	6 мес. 750,00 руб. 12 мес. 1360,60 руб.	6 мес. 594,00 руб. 12 мес. 1056,00 руб.	6 мес. 653,40 руб. 12 мес. 1188,00 руб.	6 мес. 415,80 руб. 12 мес. 778,80 руб.	6 мес. 890,00 руб. 12 мес. 1630,00 руб.

«БИЗНЕС»

СТРАНА ИГР

ИГРЫ

DigitalPhoto

ФОТО МАСТЕРСКАЯ

лучшие Цифровые КАМЕРЫ

DVD

«GAMING»

«ФОТО»

«КИНО»

6 мес. 2400,00 руб. 12 мес. 4400,00 руб.	6 мес. 1300,00 руб. 12 мес. 2300,00 руб.	6 мес. 950,40 руб. 12 мес. 1716,00 руб.	6 мес. 653,40 руб. 12 мес. 1188,00 руб.	6 мес. 670,00 руб. 12 мес. 1230,00 руб.	6 мес. 1200,00 руб. 12 мес. 2200,00 руб.

TECHER

MC МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ЖЕЛЕЗО

ХУЛИГАН.

SMOKE

Вышивую крестиком

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

LIFE STYLE

«РУКОДЕЛИЕ»

6 мес. 1200,00 руб. 12 мес. 2100,00 руб.	6 мес. 990,00 руб. 12 мес. 1790,00 руб.	6 мес. 1200,00 руб. 12 мес. 2100,00 руб.	6 мес. 510,00 руб. 12 мес. 930,00 руб.	3 мес. 570,00 руб. 6 мес. 1080,00 руб.	6 мес. 432,30 руб. 13 мес. 858,00 руб.

TotalFootball

ONBOARD

skipass

Mountain Bike

DVDXPERT

T3

«СПОРТ»

ТЕХНО LIFE

6 мес. 670,00 руб. 12 мес. 1220,00 руб.	4 мес. 466,00 руб. 8 мес. 848,00 руб.	4 мес. 466,00 руб. 8 мес. 848,00 руб.	6 мес. 534,60 руб. 12 мес. 990,00 руб.	6 мес. 1080,00 руб. 12 мес. 1960,00 руб.	6 мес. 653,40 руб. 12 мес. 1188,00 руб.

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. 2100,00 руб. 12 мес. 3720,00 руб.	6 мес. 2052,00 руб. 12 мес. 3744,00 руб.	6 мес. 3150,00 руб. 12 мес. 5580,60 руб.

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 22 апреля

РЕЦЕНЗИЯ

Codename Panzers: Cold War (PC)

Как холодная война стала горячей, да такой горячей, что хоть в мировые ее записывай.



РЕЦЕНЗИЯ

Grand Ages: Rome (PC)

Хотите стать римским прорабом, построить кучу колоний по всей империи и даже возвести Колизей? Мечты сбываются!



СПЕЦ

Третий закон Ньютона

Чем крепче защита, тем хитрее взломщики. Хроника войны издателей с пиратами на железном уровне.



В РАЗРАБОТКЕ

Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360, PS3)

Отстрелявшись в первой части, Риос с Салемом продолжают свой путь. Встречайте ЧВК TransWorld Operations (TWO)!



В РАЗРАБОТКЕ

Kingdom Under Fire II (PS3, Xbox 360, PC)

Наконец-то разработчики расщедрились на полноценную «двойку» в названии молодого уже сериала. К чему бы это?



СПЕЦ

Русские персонажи в видеоиграх

Какими видят нас с вами зарубежные разработчики? Мы разыскиваем тех героев, за которых действительно не стыдно.



РЕЦЕНЗИЯ

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)

Итальянская коза-ностра? Было. Негритянский гетто-тусовки? Было. «Как бы русская мафия»? Тоже было. Триады? Ага!



РЕЦЕНЗИЯ

Patapon 2 (PSP)

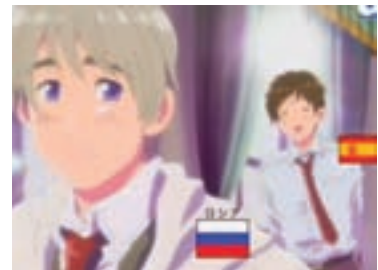
Воинственные глаза на ножках продолжают свой поход на край света. Сиквел одномерной ритм-стратегии – с героями и мультиплеером.



СПЕЦ

Россия в аниме

Загадочная русская душа интригует японских аниматоров не меньше, чем американских кинорежиссеров. Подробности читайте в статье Игоря Сонина.



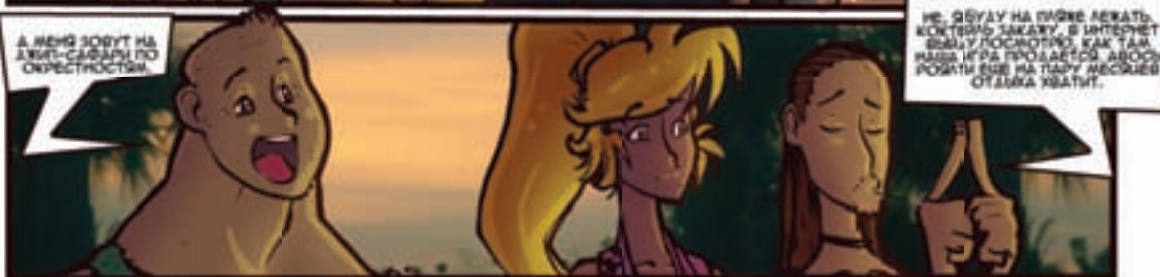
В следующем номере

Россия в играх – это не только S.T.A.L.K.E.R. и другие творения нашей игровой индустрии. Персонажи-русские регулярно появляются в лучших зарубежных хитах, и далеко не всегда – на ролях главных злодеев или их грудастых подружек. В следующем номере мы расскажем вам, как водрузить триколор (или красное знамя) над столицами мировых держав или посидеть за штурвалом Су-35, кто представляет Россию в аниме и играх, и какие слова не написаны на заборе в Call of Duty 4.



Россия в играх

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Выпуск 30: По заслугам

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

 **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!**



ВЕДИ



ВЕРТИКАЛЬНУЮ



ВОЙНУ



РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ
ИГРА ОТ АВТОРОВ
TOTAL WAR

АПРЕЛЬ 2009

WWW.STORMRISEGAME.COM



БЕСШОВНАЯ КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА Мгновенно подключайтесь и сражайтесь 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, 2009, 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. Developed by The Creative Assembly Limited. 16+ (ESRB) International Video Game Rating System. AMD, the AMD logo, Xbox 360 and Xbox LIVE are trademarks of Microsoft Corporation. The Xbox logo is a trademark of Microsoft Corporation. The PlayStation 3 logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows logo, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All rights reserved.

www.sega-europe.com

СТРАНА
ИГР



VIN DIESEL
WHEELMAN™

 MIDWAY

ACTIVISION

SINGULARITY



СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР | №07 | 280 | 2009 | ПЕРВЫЙ АПРЕЛЬСКИЙ | Самые ожидаемые игры 2009 | Сталин против марсиан | Drakensang: The Dark Eye | Afro Samurai

www.gameland.ru