

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

230₽

РЕВОЛЮЦИЯ В ЖАНРЕ
ВИРТУАЛЬНОЙ ЖИЗНИ
И ГЛАВНЫЙ ЛЕТНИЙ ХИТ!

THE SIMS 3

UFC 2009 UNDISPUTED стр. 70
ИГРА (ПРО) НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН

BIONIC COMMANDO стр. 66
ЭТИ РУКИ – НЕ ДЛЯ СКУКИ!

WOLFENSTEIN стр. 30
ДРУГАЯ ВТОРАЯ МИРОВАЯ

**DEAD TO RIGHTS:
RETRIBUTION** стр. 22
ПЕРЕ(ЗА)ГРУЗКА СЕРИАЛА ОТ NAMCO

КРИ 2009 стр. 50
В ЖИВЫХ ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН (С)

**S.T.A.L.K.E.R.:
ЗОВ ПРИПЯТИ**
ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ГЕЙМПЛЕЯ
СМОТРИТЕ
НА DVD

OKCLICK

- Проводная лазерная мышь Oklick Z-1
- Переключение разрешения оптического сенсора 400-3200 dpi
- Колесо прокрутки в вертикальном и горизонтальном направлениях
- 2 боковые программируемые кнопки
- Полноскоростной USB-порт, частота опроса 500 МГц
- Набор грузов для регулировки массы мыши
- Встроенная память для сохранения настроек
- Специальное программное обеспечение в комплекте

Laser
Gaming Mouse

Z-1

www.oklick.ru

BEST
BUY

КОПИЛ
ИЗДАНИЕ



100%
FRESH
\$/Качество

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор

Константин Говорун
wren@gameland.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы

Илья Ченцов, Артем Шорохов,
Вера Серпова, Степан Чечулин,
Сергей Цилюрик

Арт-директор

Алик Вайнер

Дизайнер

Анна Старостина

Дизайнер-верстальщик

Олеся Дмитриева

Верстальщик

Динара Шаймарданова

Корректор

Юлия Соболева

DVD

disk@gameland.ru

Александр Устинов,

Денис Никишин, Александр

Солярский, Александр Антонов,
Юрий Пашолок, Дмитрий
Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей
Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции

119021, Москва, ул. Тимура
Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, 000
«Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
stana@gameland.ru

Генеральный издатель

Денис Калинин

kalinin@gameland.ru

Зам. генерального издателя

Евгения Цой

tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

Управляющий директор

Давид Шостак

Директор по развитию

Паша Романовский

Редакционный директор

Дмитрий Ладыженский

Финансовый директор

Анастасия Леонова

Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы

GAMES & DIGITAL

Евгения Горячева

govyacheva@gameland.ru

Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцова

Максим Соболев

Администратор

Мария Бушева

Директор корпоративной

группы (работа с рекламны-

ми агентствами)

Лидия Стрекнева

strekneva@gameland.ru

Старший менеджер

Светлана Пинчук

Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер

Марья Алексеева

alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции

Андрей Степанов

andrey@gameland.ru

Руководитель

московского направления

Ольга Девальд

Devald@gameland.ru

Руководитель

регионального направления

Татьяна Кошелева

kosheleva@gameland.ru

Руководитель

отдела подписки

Марина Гончарова

gancharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-495-780-88-29 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей

из регионов РФ и абонентов

сетей МТС, Билайн, Мегафон)

info@glc.ru

Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнитель-

ная информация

Тел.: +7(495)935-7034

8(800)200-3-999 – бесплатно

для регионов РФ и абонентов

МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»

Факс: +7 (495)780-882

info@glc.ru,

podpiska@gameland.ru

Типография

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

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, обращайтесь по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Слово редактора

Июнь 2009 #12(285)



Okami (PS2/Wii, Capcom)



НА ОБЛОЖКЕ

The Sims 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Electronic Arts

Для начала, поблагодарю всех, кто принял участие в анкетировании читателей «Страны Игр». Журнал постоянно развивается, и время от времени приходится принимать важные решения о том, куда двигаться дальше. Ваши отзывы в этом нам очень помогают. Не забывайте посещать наш форум на сайте gameland.ru, вступать в группу «Страны Игр» на vkontakte.ru и участвовать в дискуссиях в сообществе community.livejournal.com/ru_gameland.

В этом номере наш спецкорреспондент Сергей Цилюрик расскажет о визите к разработчикам Split/Second (уверен, вы хорошо знакомы с их предыдущей работой – феерическими гонками Pure). Однако главным событием мая, безусловно, стала конференция КРИ в Москве, где в числе прочего была показана стратегия Order of War от белорусской студии Wargaming.net. Та самая, что издается во всем мире компанией Square Enix. Наверняка вам понравится и презентация третьей по счету части S.T.A.L.K.E.R. – украинские разработчики рассказали о ней много интересного для нашего видео-DVD. Другое важное (особенно для «Страны Игр») событие – пятая, юбилейная церемония Gameland Award. Наш эксперт рассказывает об истории мероприятия, и судьбах его победителей – от Lada Racing Club до S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. И, конечно, рецензия на The Sims 3. Она примечательна тем, что после многих лет выпуска бессмысленных дополнений компания Electronic Arts подготовила настоящий, я бы даже сказал полноценный сиквел популярнейшего симулятора жизни. Мы очень рады, честно.

Напоследок – важная новость. С этого номера у «Страны Игр» появляется официальная рекомендованная цена – 230 рублей. Так мы постарались ограничить спекулянтов-перекупщиков, продающих журнал в три, а то и в четыре раза дороже, чем берут у нас на складе. Чтобы помочь нам в этом, вы можете сообщать на редакционный ящик stana@gameland.ru о том, где и за сколько лично вы приобрели «Страну Игр». И напоминаю, что самый простой способ гарантированно получить каждый номер по очень низкой цене – подписка. Подробности – на www.glc.ru.

Константин Говорун,
главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6

На горизонте

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

Также в номере:

Saw, East India Company
Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



12 Split/Second

«От создателей Pure» – этот ярлык можно с гордостью вешать на обложку игры.



22 Dead to Rights: Retribution

В игре расскажут о первой встрече Джека Слейта с его будущим напарником, псом по кличке Шэдоу.

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:

Авторская колонка
Подробный список материалов раздела – на стр. 40.



42 GAMELAND AWARD: Пять лет народной премии!

Отмечаем пятую церемонию и вспоминаем историю.



50 KPI 2009

Наш репортаж с «кризисной» конференции.

58

На полках

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

Также в номере:

Hotel Giant 2, Terminator: Salvation
Подробный список материалов раздела – на стр. 58.



60 The Sims 3

От каждого – по способностям, каждому – по потребностям!



70 UFC 2009: Undisputed

Настолько разнообразных и реалистичных рукопашных схваток вы еще не видели в играх.

Список рекламодателей

Merlion 2 обл. | Телеканал Gameland.tv 3 обл. | Soft Club 4 обл. | DEPO 5 | Asus 11 | Blade 17 | Настроение 35 | И-системс 37 | E-shop 33, 39, 97 | FoxMobile 49 | Журнал «Тотал DVD» 55 | Редакционная подписка 65 | Радио «Маяк» 73 | Телеканал ТНТ 75 | Сайт gameland.ru 79 | Кант 95 | Общая подписка 137 | Хитзона 141 | Журнал PC-игры 125 | Журнал Т3 57 | Журнал Total Football 127

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:

Fight Night Round 4, КРИ 2009, King of Fighters XII...
Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

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

Также на диске:

Fullmetal Alchemist, Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper, Battlefield 2...
Подробное содержание – на стр. 138.



24 Fight Night Round 4

На днях мы посмотрели «живую» версию игры, теперь делимся впечатлениями.



30 Wolfenstein

Би Джей Блажковичу отдыхать недосуг – его посылают расстроить очередной нацистский план.



82 Zeno Clash

Разбивая лицо очередному уродливому мутанту, всегда следует помнить, что он наш родной брат.

98

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. 98.



100 Аркада

Автоматы Sangokushi Taisen появились в 2005 году, но с тех пор они подвергались постоянным ревизиям.



102 Настольные игры: Dungeon Twister

Прекрасный образец современного настольного гейм-дизайна.

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.

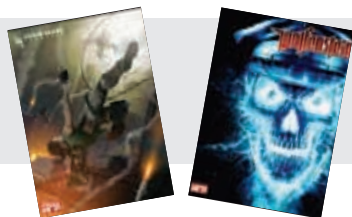


134 Обратная связь

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

Комплектация

Постеры: Bionic Commando и Wolfenstein



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

Содержание Видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

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



Bionic Commando (PC, PS3, Xbox 360)

Перезапуск древнего сериала от Sarsom состоялся. Спенсер теперь хмурый и на всех обиженный, но сноровку в использовании механической руки не растерял.



UFC 2009 Undisputed (PS3, Xbox 360)

В прошлый раз мы делились впечатлениями о демке. Теперь настало время рассказать о полной версии игры.

Видеопревью

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



Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)

Благодаря российскому отделению компании Electronic Arts нам в руки попала секретная превью-версия игры. Мы ее протестировали и уже можем сказать, кто же сильнее: Тайсон или Али?



King of Fighters XII (PS3, Xbox 360)

От файтингов спортивных и реалистичных – к классическим, рисованным. Новый KoF щеголяет наконец-то перерисованными спрайтами и обновленной боевой системой.

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».



KPI 2009 (репортаж)

Путешествие по «вомгле», или как кризис отразился на нашей конференции разработчиков игр. Смотрите репортаж с мероприятия.



Team Fortress 2: Meet the Spy (трейлер)

Valve не перестает нас радовать. На этот раз она приурочила новый «персонажный» трейлер к выходу свежего апдейта для игры. Давно пора, а то мы уже заждались.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium



С НОВЫМ РУССКИМ!



Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8521 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8521 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

15 990 руб.*

- Процессор Intel® Core™ 2 Duo E7400
2.8 ГГц, кэш 3 Мб, FSB 1066 МГц
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

* Цена действительна на 10.06.2009 и может быть изменена без уведомления.



МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Сергей Цилюрик

По признанию разработчиков BioShock 2, создавать сиквел к игре со столь уникальным миром непросто: нужно одновременно заинтересовать и людей, наизусть вызубривших каждый закоулок подводного города, и неофитов, знакомящихся с сериалом лишь со второй части. Главное изменение, как пояснила исполнительный продюсер Алисса Финли, заключено в манере подавать сюжет. В BioShock главный герой ничего не знал о происходящем. Он попадал в незнакомое место, и геймеры осваивались в непонятном мире вместе с ним. А вот BioShock 2 расскажет о том, кто прекрасно изучил подводные владения.

Вторую часть, как и первую, можно будет пройти без единого выстрела, пользуясь лишь плазмидами, тониками и дрелью, заменившей разводной ключ. Разработчики постарались оставить все, что запомнилось игрокам, что делало «Биошок» «Биошоком», и исправить то, что публике не нравилось (как, например, последний босс, словно сошедший со страниц комикса о супергероях). Одна из наиболее распространенных претензий к BioShock – невозможность погулять под водой – также была услышана командой 2K Marin. Напомним, в Европе Bioshock 2 в версиях для Xbox 360, PS3 и PC появится 30 октября.

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum (PS3, Xbox 360, PC)	не объявлено
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	III квартал 2009
Brutal Legend (PS3, Xbox 360)	13 октября 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 Liberty (PC)	не объявлено
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

3D Realms живет всех живых	8
Nintendo намеренно не выпускает хардкорные игры	9
Ивата про настоящее и будущее Wii	9
Скейтерская доска без колесиков – Тони Хоук одобряет!	10
Почему Дэвид Кейдж не делает игр за родину	10

Хит?!

Split/Second	12
--------------	----

В разработке

Combat Mission: Афганистан (PC)	18
Черные бушлаты (PC)	20
Dead to Rights: Retribution (Xbox 360, PS3)	22
Fight Night Round 4 (Xbox 360, PS3)	24
East India Company (PC)	26
Spore: Galactic Adventures (PC)	28
Wolfenstein (Xbox 360, PS3)	30

В разработке – мини

Aliens vs. Predator (PSP, PS2)	32
Dream C Club (Xbox 360)	32
Saw (PC, PS3, Xbox 360)	34
G-Force (PC, PS3, PS2, Xbox 360, DS, Wii, PSP)	34
Real Heroes: Firefighter (Wii)	36
History: Great Battles Medieval (PC, PS3, Xbox 360)	36

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

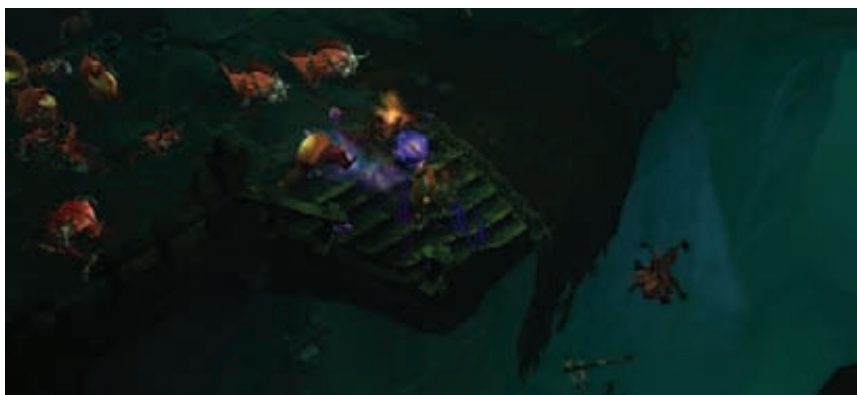
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Army of Two: The 40th Day



Diablo 3



King of Fighters XII

УНИКАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА – ГАРАНТИРОВАННЫЕ ПРИЗЫ!

Выигрывайте автомобили Honda Civic, отдых на Мальдивах, мотоциклы Aprilia, ноутбуки Apple, телевизоры Philips, гламурные телефоны HTC 4G и игровые приставки Sony Playstation 3 в течение целого года! Вас ждут ещё и другие подарки каждый месяц. Да-да! Ежемесячно разыгрывается 1000 призов.

Не нужны подарки? Заберите деньгами: призы могут быть выданы по желанию победителя в денежном эквиваленте.

Всего 2 шага отделяют вас от приза вашей мечты:

★ Шаг 1

Отправьте SMS со словом Honda на номер 4108 – получите в ответ SMS-сообщение с уникальным номером участника и вопрос с тремя вариантами ответа.

★ Шаг 2

Выберите правильный ответ и отправьте SMS с цифрой, соответствующей выбранному ответу (например: Honda 1, Honda 2 или Honda 3) на номер 4444.



Что дальше? За каждый правильный ответ вам начисляется 5 баллов. За неправильный ответ начисляется 1 балл. Ваша задача – набрать как можно больше баллов. Это так просто! В конце каждого месяца участники, набравшие больше всех баллов, получают главные призы, плюс 1000 участников гарантировано получат дополнительные призы.

Чтобы узнать свой рейтинг и сравнить количество баллов у себя и лидера – отправьте SMS со словосочетанием Honda rating на номер 4444 или бесплатно посмотрите на сайте www.smsviktorina.com. Все данные на сайте обновляются в режиме реального времени.

Сроки проведения Акции:
с 01 мая 2009 года по
31 марта 2010 года.



www.smsviktorina.com

реклама

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



По-моему, загнанную лошадь проще всего пристрелить. И тогда, вполне возможно, Duke Nukem Forever даже когда-нибудь выйдет. Вспомните об истории с Fallout 3.

3D Realms живее всех живых

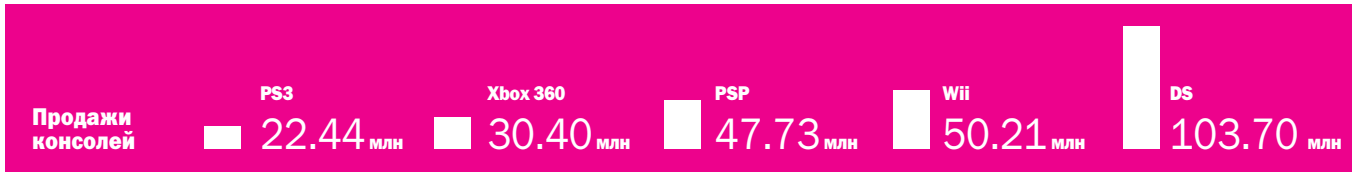
Duke Nukem Forever канула в Лету, но страсти вокруг нее все не улягутся. Как мы сообщали ранее, компания Take-Two, владевшая правами на издание игры, подала в суд на 3D Realms. В документах ее упоминают как Arogee – таково юридическое название 3D Realms, хотя параллельно существует Arogee Software, занимающаяся Duke Nukem Trilogy. «Arogee постоянно откладывала дату завершения Duke Nukem Forever, – говорится в иске. – Она неоднократно заверяла Take-Two и широкую публику, что вот-вот доделает PC-версию Duke Nukem Forever». Впрочем, у Take-Two есть и более веские причины для расстройств. Как утверждает издатель, в далеком 2000-м он приобрел у 3D Realms права на выпуск DNF за \$12 млн, а в 2007-м не поленился соглашение продлить.

Судебный иск от Take-Two и вызванная им шумиха заставила представителей 3D Realms сделать ответное заявление. Джордж Бруссард, совладелец компании, взялся разъяснить, истинное положение дел. «Вопреки слухам, 3D

Realms не закрывается. У 3D Realms остаются права на Duke Nukem. Из-за недостатка средств нам, увы, пришлось распустить команду, ответственную за разработку Duke Nukem Forever, и реорганизовать компанию. Теперь мы – маленькая студия, но продолжим платить за лицензию и участвовать в создании игр по вселенной Duke Nukem».

По версии Джорджа, Take-Two заплатила пресловутые \$12 млн вовсе не 3D Realms – деньги достались издательству GT Interactive (позже выкупленному Infogrames/Atari), которое изначально собиралось опубликовать DNF. Еще Бруссард раскрывает карты: мол, его компания потратила на разработку Duke Nukem Forever \$20 млн. Под конец, когда средства стали заканчиваться, Take-Two отклонила предложение профинансировать команду, взамен предложив выкупить ее вместе с брендом на невыгодных условиях. 3D Realms отказалась и распустила разработчиков, а Take-Two без всяких оснований подала в суд. «Мы будем решительно защищаться», – говорит Бруссард.





Nintendo намеренно не выпускает хардкорные игры

Наша неофициальная мини-рубрика «несуразные высказывания представителей игроиндустрии», кажется, претендует на статус постоянной. На этот раз отличился Денис Кейглер, президент по маркетингу американского подразделения Nintendo. «Мы не хотим удовлетворять аппетит хардкорной аудитории, потому что как только она насытит-

ся, то сразу от нас отвернется». Только представьте себе. Были ли когда-нибудь такие случаи, а, Денис? А как давно вышла последняя хорошая Wii-игра для «хардкорщиков» от вашей компании? Год назад? Сколько людей за это время отвернулось от Nintendo из-за голода – но никак не из-за перенасыщения?

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Хорошо, что независимые компании не оставляют попыток преуспеть на Wii: не иначе, боясь перекармливать геймеров хитами им не знакома.

Джерри Брукхаймер избрал игровую стезю
Именитый голливудский продюсер Джерри Брукхаймер («C.S.I.: место преступления», «Пираты Карибского моря») еще в декабре 2007 года рассказал, что намерен основать собственную игровую студию. А недавно выяснилось, кто займет ведущие посты в новообразованной компании. Джим Виверт, в прошлом исполнительный продюсер Halo 3, назначен руководителем продюсерского отдела, а Джей Козн, прежде один из топ-менеджеров Ubisoft, возглавит отдел разработки. Брукхаймер уже заключил партнерское соглашение с MTV Games, но над чем именно будет трудиться Jerry Bruckheimer Studio, пока неизвестно.

Слух: Роджер Эвери снимет Silent Hill 2

По словам известного писателя Брета Истона Эллиса, второй фильм «Сайлент Хилл» возьмется снимать сам Роджер Эвери, бывший партнер Квентина Тарантино и автор сценария первой киноадаптации Silent Hill. Сам Эвери информацию не подтвердил: напомним, что он отказался участвовать в создании сиквела, когда Кристоф Ган променял SH2 на другие свои проекты. Сейчас Эвери занят съемками Return to Castle Wolfenstein.

Игропорноскандал в США

Предприимчивые типчики, вздумавшие перепродавать в Америке японский симулятор насильника RareLay, вряд ли рассчитывали, что их товар попадет в руки воинствующих феминисток из организации Equality Now, а те, в свою очередь, доберутся даже до японского правительства (оно, что удивительно, пообещало принять какие-то меры). Разработчики игры, Illusion Software, прокомментировали произошедшее так: «Мы попросту в замешательстве. Мы делаем игры для отечественного рынка, не нарушаем местных законов и не можем в принципе комментировать эту акцию протеста, потому что не продаем наши игры за рубежом».



Ивата про настоящее и будущее Wii

Президент Nintendo Сатору Ивата, отчитываясь перед инвесторами, подтвердил, что снижения цен на Wii не предвидится. Не то чтобы он был против, но только вот нельзя уменьшать цену консоли лишь в одном регионе. Удешевление необходимо проводить сразу повсеместно, и подходящий момент еще не настал. А когда настанет – неизвестно. Отвечая на вопрос, чем вызвана нехватка third-party проектов для Wii (особенно по сравнению с DS), Ивата назвал две причины: более продолжительное время разработки и тот факт, что до сих пор большинство сторонних студий трудились на конкурентов.

Планы на будущее? «Мы не думаем, что Nintendo DS и Wii подержатся вечно. Наши внутренние команды постоянно исследуют и разрабатывают новое «железо», – сказал он. – Вы можете этому не верить, но даже когда Nintendo заканчивает создание очередной консоли или аксессуара, мы не запускаем готовый товар в продажу немедленно. Новое «железо» не требуется до тех пор, пока геймдизайнеры не исчерпают возможности существующего – или же пока все потенциальные покупатели не приобретут наши продукты».

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Когда этот номер поступит в продажу, пресс-конференция Nintendo на Е3 уже состоится, и мы наконец-то узнаем, готов ли Ивата анонсировать не только новую Mario, но и наследницу Wii.

Natsume выпустит в США

фотосафари *Africa* для PS3.

Одноглазый Райден из MGS

замечен на страницах Famitsu. Простор для теорий!

Цифры и факты

Atlus неровно дышит к докторам

и готовит новый симулятор доктора – *Hospital* для Wii.

Warner Bros. готова выкупить Midway за \$33 млн.

Анонсирована Might and Magic для DS

Перекупившая права на Might and Magic Ubisoft не стремится продолжать основную линейку сериала, а готовит лишь побочные проекты. Например, Might and Magic: Clash of Heroes для DS – гибрид RPG и головоломки на манер Puzzle Quest. Новинка выйдет уже в августе, и если она окажется успешной, то, возможно, Ubisoft наконец-то задумается о создании портативной версии «Героев».

Red Steel 2 без MotionPlus – не дело!

В Red Steel 2 нельзя будет сыграть без Wii MotionPlus, специальной насадки для Wiimote, позволяющей лучше отслеживать положение пульта в пространстве. Джейсон Ванденберг из Ubisoft признает – этот шаг действительно очень рискованный: «Мы не знаем, насколько успешной окажется MotionPlus. Полагаем, что достаточно. Надеемся на это». По его словам, повышение отзывчивости пульта, которое дает аксессуар, чрезвычайно важно. Дескать, без MotionPlus удовольствие от прохождения – никакого.



В Square Enix тоже любят плачущих демонов

На E3 Square Enix будет поражать публику не только демоверсией FF XIII и свежей нарезкой из сцен FF XIII Versus: на подходе игра в жанре action/adventure. Создатели, по их собственному признанию, вдохновлялись сериалами Castlevania и Devil May Cry. Новинку окрестили Nier, она готовится в версиях для Xbox 360 и PS3 и прибудет в магазины не раньше 2010 года.



Скейтерская доска без колесиков – Тони Хоук одобряет!

Activision продемонстрировала публике новый беспроводной аксессуар для готовящейся Tony Hawk: Ride. В следующий симулятор скейтбордиста мы будем играть на пластико-резиновой доске без колес, но с сенсорами спереди, сзади и по бокам, позволяющими улавливать движения не только ног, но и рук.

«Выкиньте контроллер и просто встаньте на скейтборд – он отреагирует на каждое ваше движение», – говорит Тони Хоук. Доску удастся наклонять влево и вправо для поворотов, что наиболее востребовано в экспертном режиме. «Эта особенность – для тех, кто очень опытен в игре или знает, как де-

лать трюки на настоящем скейте», – комментирует Хоук. В будущем устройство может пригодиться для эмуляции сноубординга или серфинга.

Activision делает ставку на новый способ управления – по словам ее представителей, этот подход перевернет представление людей о спортивных симуляторах. Tony Hawk: Ride создается исключительно для доски – пройти новинку с помощью обычного контроллера, судя по всему, нельзя. Версии для Xbox 360 и PS3 разрабатывает компания Robomodo, а Buzz Monkey адаптирует игру для Wii.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Кстати об эмуляции: в EA Sports Active требуется пристегивать Wii-mote к ноге. Чем не заготовка для симулятора футбола?



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Америка или Франция – не так уж и важно. То, что игра не про кубических горилл-спецназовцев в будущем – уже плюс.

Почему Дэвид Кейдж не делает игр про родину

Пионер интерактивных историй и создатель студии Quantic Dream Дэвид Кейдж объясняет, почему действие Heavy Rain разворачивается в Америке, а не в его родной Франции.

«Мы работаем над триллерами, а это традиционный для Америки кинематографический жанр, и поэтому события происходят, как правило, в США. Франция – отличная страна в плане кулинарии, истории, природы и искусства. Но, полагаю, проще писать про знакомую культуру, которая не является твоей собственной». Кейдж и не хочет делать игру про Францию – боится, что «большинство американцев сочтут ее милой открыткой с Эйфелевой башней, сыром камамбер, булочками, Амели Пулен и аккордеонами». В поисках вдохновения творческая команда Heavy Rain посетила американ-

ский городок на восточном побережье – и была шокирована «беднотой, разрухой и царящей повсюду атмосферой страха, созданной социальным неравенством». Как отмечает Кейдж, европейцам США обычно представляется страной успеха, власти, денег, героев, спасающих мир, и сексуальных девочек. «Тогда как подлинный облик Америки – поистине жуткое зрелище», – заверяет он. – Сценарий Heavy Rain написан под впечатлением от этой поездки».

«Я думаю, эта игра возможна только на PlayStation 3, – добавляет Кейдж. – Мы использовали все возможности железа, обеспечили потрясающую физику и столько народу на уровнях, что на другой консоли такое вряд ли удастся повторить». Heavy Rain выйдет исключительно для PS3 в конце этого года.

ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium



Ноутбуки ASUS U СЕРИИ

Окрыляющая легкость. Сияние совершенства.

Ноутбук ASUS UX50 – это не просто электронное устройство. Это выражение характера, вкуса, стиля своего владельца. Его красота – в контурах легкого, изящного корпуса, покрытого мерцающими на свету блестками. Созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 и оснащенный предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium, ASUS UX50 позволяет решать несколько задач одновременно и наслаждаться мультимедийными приложениями. Дискретная видеокарта NVIDIA® GeForce® G 105M (512 MB) «оживляет» фотографии, видеоклипы и фильмы в формате высокой четкости, а система AI Light автоматически изменяет уровень яркости дисплея и подсветки клавиатуры и тачпада в зависимости от внешнего освещения, позволяя пользоваться ноутбуком даже в темноте.

В конце концов, что такое форма без содержания?

Всемирная гарантия 2 года

www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS4YOU (495) 585-80-45, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555, POLARIS (495) 755-55-57
Москва: Сибирск 721-86-40, ЮН (495) 5-444-333, кибер[net] (495) 626-00-42, Берингов (495) 500-05-60, Нотик (495) 231-14-88, Респект (495) 177-40-77, ТК (495) 739-08-28, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Елко (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (495) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70
Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBСom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, В-Лазер (4232) 218-000, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Бухва (343) 22-22-025, Самрайт (343) 261-39-15, Норд 8-800-2000-787, Ижевск: Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11, Казань: Ноутбукофф (843) 264-26-01, Киров: Технополис (8332) 480-888, Краснодар: Владос (861) 210-10-01, Самрайт (861) 210-00-66, Красноярск: Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11, Липецк: Регард-тур (4742) 220-555, Новосибирск: НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, ГОТТИ (383) 362-00-44, Нижний Новгород: Алтэж (831) 411-87-87, Норильск: Юрмала-М (3919) 46-73-36, Омск: РИТМ (3812) 23-64-00, Пермь: Ноутбукофф (342) 270-01-11, Ноутговъ (342) 210-10-84, Ростов-на-Дону: Самрайт (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прагна (846) 270-17-01, Самрайт (846) 241-67-63, Сателлит (846) 224-00-00, Саратов: АТТО (8452) 444-111, Surgut: Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000, Томск: Илтант (3822) 56-00-56, Тюмень: Арсенал* (3452) 797-070, Уфа: Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00, Чебоксары: Квартон (8352) 62-55-51

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



DISNEY – НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕТЕЙ У подавляющего большинства Disney ассоциируется с детскими мультяшками. Компания, впрочем, старается исправить этот имидж: в прошлом году выпустила кровавый шутер Turok, в позапрошлом – приобрела студию создателя Deus Ex Уоррена Спектора. Тони Бэквит, вице-президент Black Rock, комментирует: «Когда мы только присоединились к Disney, друзья мне звонили и спрашивали: «Ну что, теперь будете делать Bambi Kart?». Нет, не будем. Disney дает нам средства для создания совершенно новых проектов».

ХИТ?!

PC
PS3
XBOX 360

Первое прохождение удивит – и не раз! Split/Second из тех игр, что оставляют сильные впечатления.

НА ГОРИЗОНТЕ



Внедрение экшн-элементов в гонки давно уже помогает расширить круг поклонников жанра: те геймеры, кому было бы скучно просто наворачивать круги, развлекаются уничтожением противников. Методы борьбы за первенство, впрочем, разнятся: от разбрасывания предметов в Mario Kart и сталкивания чужих машин с трассы в Burnout до зрелищных взрывов, уничтожающих полтрека и соперников впридачу. Именно взрывы и ждут нас в Split/Second, самом свежем творении студии Black Rock.

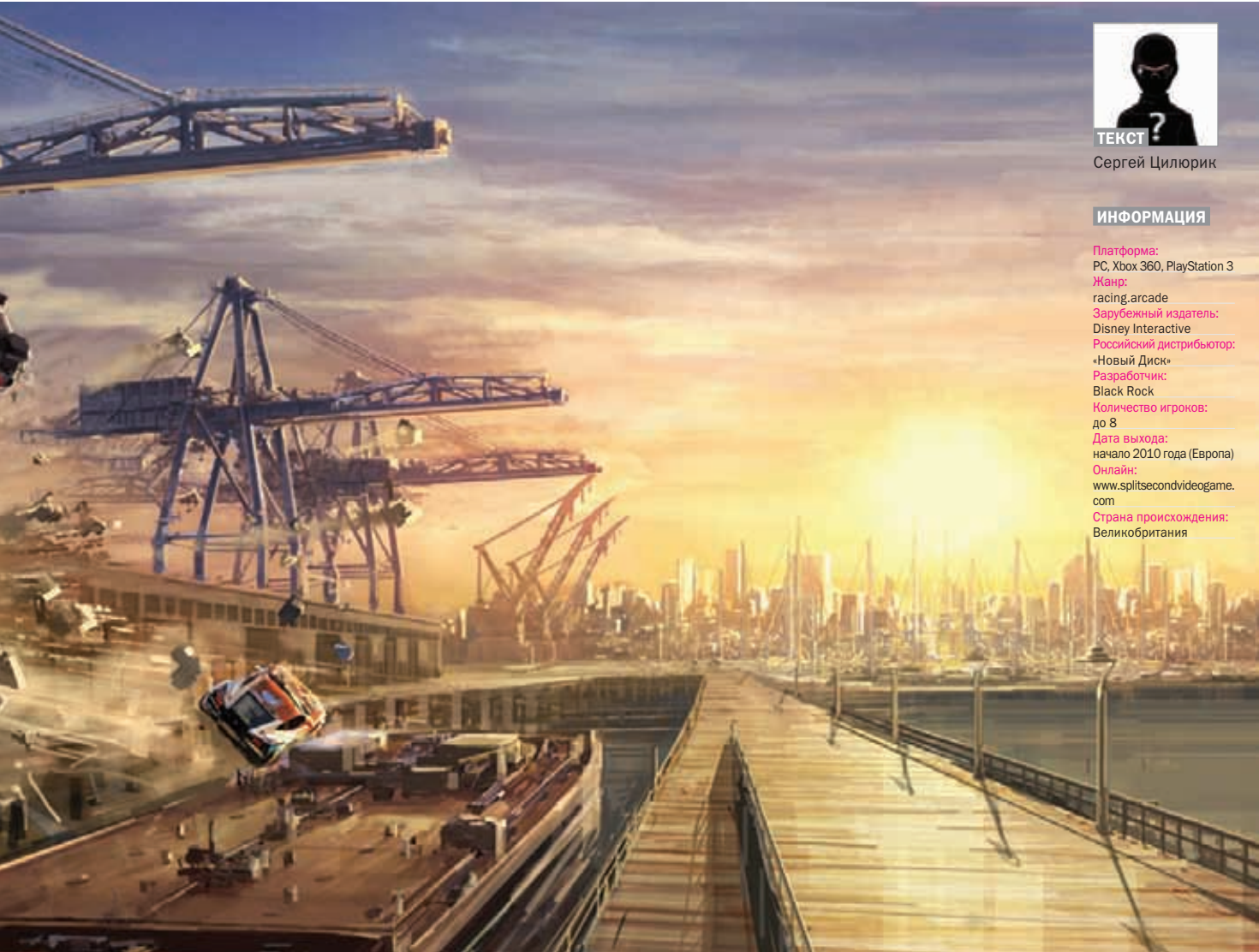
Split/ Second

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сверхзрелищная гонка с обилием разрушений – не декоративных, а изменяющих трассу в реальном времени. В основе геймплея лежит powerplay – возможность взрывать элементы трека (предпочтительно вместе с противниками).

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия, того, что на всех игроков не хватит взрывчатки, чрезмерной пресноты геймплея без взрывов, недостаточного разнообразия режимов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На визуальную «конфетку», на увлекательный, динамичный аркадный геймплей, на новое слово в жанре, как ни крути.



ТЕКСТ ?

Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Black Rock
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
начало 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.splitsecondvideogame.com
Страна происхождения:
Великобритания

Я

рыль «от создателей Pure» можно с гордостью вешать на обложку игры. Предыдущая работа Black Rock вышла на редкость удачной: и красивая, и сбалансированная, и разнообразная, и с изюминкой. От Split/Second мы ждем не меньшего.

Первые известия о готовящейся гонке появились лишь в начале марта – именно тогда издатель Disney сообщил, что вслед за квадроциклами команда Pure решила освоить и обычные автомобили, подкрепив свои слова увесистой пачкой скриншотов. Но мы за свежими подробностями помчались прямоком в штаб-квартиру Black Rock. Студия располагается в Брайтоне, что на самом юге Англии, на берегу Ла-Манша. В ней трудится более сотни человек – помимо Split/Second в разработке находится еще один пока не анонсированный проект, о котором, скорее всего, расскажем ближе к следующему году.

Свежий билд нам показывает Пол Глэнси, директор по дизайну. На заре карьеры Пол сочинял статьи для игровых журналов, а ближе к 2000-му ушел в геймдизайн – он принимал непосредственное участие в создании сериала Burnout. Неудивительно, что именно его напоминает по динамике Split/Second.

И правда, стремительности здешним машинам не занимать. Впрочем, ощущение скорости – далеко не единственное достоинство новинки. «Split/Second – конечно, уличная гонка, но главное в ней – не нестись во весь опор и ловко входить в повороты, а использовать те преимущества, которые предоставляет полностью интерактивная трасса», – говорит Пол. То есть, от спортсменов ждут, что они будут крушить и ломать все подряд. Комната, где происходит показ, декорирована концепт-артом, иллюстрирующим самые зрелищные моменты состязаний, и одного взгляда достаточно, чтобы согласиться – масштабы здешних разрушений кого угодно заставят

Знакомьтесь: Пол Глэнси собственной персоной.



Super powerplay поражают масштабами. Увы, именно поэтому их на каждую трассу выделяют не столь много.



Вверху: Нельзя чувствовать себя в безопасности, пока сзади есть хоть один противник: один своевременный powerplay – и машина окажется в эпицентре взрыва.

забыть о какой-то там скорости. «Мы черпали вдохновение из блокбастеров Майкла Бэя и Джерри Брукхаймера», – поясняет Пол. Оно и заметно!

Заязды предваряет небольшое вступление, показывающее постройку города-декорации. Действие Split/Second разворачивается в будущем. По задумке, наши потомки выкидывают просто-таки безумные деньги на телепроекты. Продюсеры некоего реалити-шоу выкупили огромный участок земли и построили на нем целый мегаполис – все для того, чтобы устроить самые незабываемые уличные гонки в мире. Тонны взрывчатки заложены в нужных местах, а водителям розданы детонаторы. К концу сезона от города останутся разве что дымящиеся руины.

Пол объясняет завязку так: «Мы решили сделать ТВ-шоу, чтобы не оставлять впечатления, что все эти разрушения взаправду. Наша игра – не Carmageddon». «Что же насчет

водителей?», – спрашиваем мы. – Им-то точно должно достаться!» Но нет: у спортсменов, мол, есть капсулы безопасности, так что – никаких травм.

В основе геймплея лежит powerplay – возможность разрушать различные элементы трассы или декораций. Для этого нужно сперва накопить энергию – обычно за счет дрифта, но соответствующая шкала потихоньку заполняется и при быстрой езде, и при активной борьбе с противниками. Как только необходимый запас набран, требуется лишь заметить соперника, который находится вблизи от чего-нибудь, что можно взорвать. Чтобы облегчить игроку задачу, над перспективной жертвой появится синяя иконка – подсказка, что можно применить powerplay. Главное – не прогадать со временем.

Не все powerplay агрессивны. Как-никак, смысл их – не в уничтожении оппонентов, а в том, чтобы получить преимущество в гон-

ке. Например, можно открыть себе ворота, чтобы срезать путь. Доведя запас энергии до максимума, мы получаем возможность применить super powerplay и разрушить часть трассы, открыв доступ к новому маршруту. Неудачники или будут погребены под обломками, или поедут по старому, более длинному маршруту.

Создатели обещают множество вариантов прохождения каждого трека, и, памятуя о нелинейности трасс Pure, мы охотно верим, что Black Rock сумеет устроить подобное и в Split/Second. Пол предложил нам испытать уровень в аэропорту (именно он показан на скриншотах), и каждый из трех кругов шел по новому маршруту. Поначалу мы пытались расправиться с соперниками, взрывая стоящие на дороге автобусы, затем, оставшись позади остальных, уронили прямо на трек контрольную башню и открыли новый путь через взлетную полосу. На втором круге наш подопечный подорвал бензоколонку с находящимся рядом противником, ловко увернулся от самолета, который попытался обрушиться на его машину другой соперник. К окончанию круга мы разрушили шоссе и оказались внутри аэропорта. Рывок через зал ожидания – и вот автомобиль уже выпрыгивает на дорогу рядом с дымящимися останками бензоколонки, через которые теперь можно проехать, не опасаясь за собственную жизнь. И это, сказал Пол, еще не все возможные развилки.

Управление крайне просто и интуитивно. Правый курок, как обычно, отвечает за газ, левый – за тормоз. Кнопка «А» (мы испытывали версию для Xbox 360) вызывает обычные powerplay, «В» – крупные. И все! Неудивительно, что разработчики клянутся – освоиться в игре невероятно легко.

Split/Second гораздо более строга к неточным входам в повороты, нежели тот же Burnout, как не раз удалось ощутить. Не работают и старые приемчики: подтолкнуть вражескую машину к бортику и тем самым разбить ее не выйдет. «Другая гонка с другими приоритетами», – объясняет Пол. Управляемые AI машины соперников попытаются заблокировать игрока, если окажутся впереди. Но вот использовать старые трюки против надоедливых нахалов, которые путаются под колесами, не получится – только powerplay.

«ЧТО ЖЕ НАСЧЕТ ВОДИТЕЛЕЙ?, – СПРАШИВАЕМ МЫ. – ИМ-ТО ТОЧНО ДОЛЖНО ДОСТАТЬСЯ!» НО НЕТ: У СПОРТСМЕНОВ, МОЛ, ЕСТЬ КАПСУЛЫ БЕЗОПАСНОСТИ, ТАК ЧТО – НИКАКИХ ТРАВМ.

А еще AI будет динамически подстраивать под геймеров, чтобы создавать ощущение соперничества и не допускать ситуаций, при которых гонщик лидирует в одиночестве или же позорно плетется в хвосте, пока все остальные соперники умчались вперед. Ддобавок неприятели-боты задействуют лишь те powerplay, последствия которых будут видны игроку, чтобы за его спиной трасса неожиданно не меняла вид.

Как можно заметить, вокруг powerplay тут крутятся буквально все. Стоит представить себе Split/Second без взрывов, как она сразу кажется слишком уж пресной. Страсть как не хватает привычного ускорения: ведь во многом ради него делались трюки в Pure, именно им поощрялась опасная езда и расправа с соперниками в Burnout. Здесь же можно заполнить шкалу хоть до отказа, но если остальные машины умчались далеко вперед, выручит лишь какой-нибудь super powerplay, позволяющий срезать полкруга. В противном случае остается лишь покорно плестись позади без каких-то шансов на победу. Да, AI поддастся, но люди – нет.

Еще один резонный вопрос – хватит ли динамита на всех? В заездах участвует по 8 машин, и если каждой дать шанс что-то взорвать (иначе, как мы только что заключили, будет очень и очень скучно), то все powerplay очень быстро кончатся. Пол торопится нас переубедить – мол, на супервзрывы надо долго и умело копить энергию, а некоторые обычные powerplay разрешат использовать повторно. Да, мы, конечно, видели парящие в небе вертолеты, готовые по мановению руки скинуть на трассу полтонны взрывчатки, и не сомневаемся, что им ничто не мешает делать повторные заходы. Но вряд ли подобная мелочь кого-то впечатлит после всех тех мегаразрушений, которые непременно произойдут во время заезда. Надеемся, разработчики уделят самое пристальное внимание балансу powerplay на всех трассах.

Главный режим игры будет называться Season Mode – это же телешоу, помните? Сезон, как водится, состоит из 24 эпизодов, в каждом из которых – по три уровня. Возвращаясь в знакомые места по мере прохождения, мы проедем другими маршрутами и отыщем новые возможности разрушения

декораций. Одинаковых уровней, как обещают в Black Rock, не будет. «Может быть, мы свяжем эпизоды каким-нибудь определенным видом состязаний, или, например, конкретному времени суток», – комментирует Пол.

Затем ему на смену пришел Ник Бэйнс, руководитель разработки Split/Second. Ник продемонстрировал свежий, еще не до конца отлаженный уровень в доках, всюю используя читы, чтобы показать все прелести трассы. Например, не успели машины тронуться с места, как Ник включил powerplay – и подъемный кран развернулся, сшибая грузом... машину Ника. Надо быть осторожнее! На первом круге спортсмены несутся под гигантским кораблем, стоящим на верфи, затем бах! – и во второй раз Ник едет уже по палубе. Еще один super powerplay – нос судна задирается, и машина перелетает через полкарты благодаря импровизированному трамплину, попадая невесть куда. «Теперь это уже совсем другая трасса», – улыбается Ник. Следующий в очереди на разрушение – тот самый кран с начала уровня, а потом... Впрочем, рассказывать про все увиденное – значит лишиться вас удовольствия совершать собственные открытия при знакомстве со Split/Second.

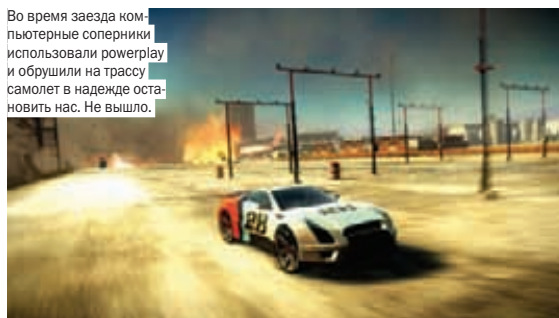
Что еще припасли умельцы из Black Rock? Различные режимы – судя по намекам, в каждом будут обыгрываться отдельные аспекты геймплея. Любопытно, какие же? Если в Pure предлагали исполнять трюки и зарабатывать очки, то в Split/Second... что? Системы очков нет, остаются только powerplay. Сколько разных режимов можно нафантазировать, располагая лишь взрывами?

Зато мы абсолютно точно можем рассчитывать, что демоверсия выйдет до релиза, который назначен на следующий год. Тогда и станет понятно главное – справились ли ребята из Black Rock с powerplay-балансом. А пока что грядет Е3, на которой широкой публике представят тот самый уровень с аэропортом, который мы уже опробовали. Зная, насколько внимательно разработчики прислушиваются к отзывам игроков, можно не сомневаться, что появление на выставке пойдет Split/Second на пользу. Надеемся, что посетители Е3 оценят детище Black Rock так же высоко, как и мы. **CM**

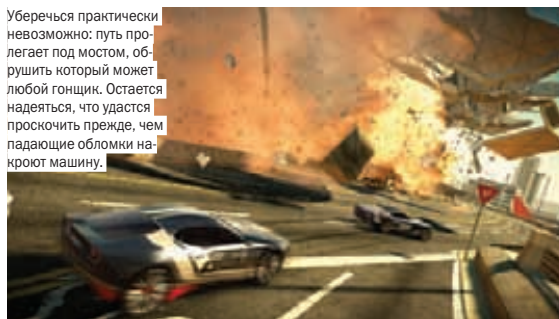
Все трассы проходят в городе – сельских пейзажей ждать не стоит.



Во время заезда компьютерные соперники использовали powerplay и обрушили на трассу самолет в надежде остановить нас. Не вышло.



Уберечься практически невозможно: путь пролегает под мостом, обрушить который может любой гонщик. Остается надеяться, что удастся проскочить прежде, чем падающие обломки накроют машину.



История Black Rock насчитывает уже более десяти лет. Ветеран индустрии Тони Бэквит основал в конце 1999 года в городке Брайтон компанию Pixel Planet. Но не прошло и пары месяцев, как Climax Group приобрела студию и переименовала ее в Climax Brighton. В те времена разработчики трудились над игрой для Dreamcast с говорящим названием Stunt Driver. Увы, из-за скоростной кончины консоли проект был отменен. Под эгидой Climax создавалась череда гонок: три части ATV, две Hot Wheels, пять Moto GP и одна Crash n' Burn. В 2004-м Climax устроила ребрендинг, и студия получила название Climax Racing. А в сентябре 2006-го еще раз сменила владельца – на сей раз им стала Buena Vista Games (позже ставшая Disney Interactive Studios) – и снова переименовалась, превратившись в Black Rock. Первый же проект для Disney, Pure, оказался просто-таки замечательным. Однако, несмотря на хвалебные отзывы, публика не слишком радужно приняла трюкаческие гонки на квадроциклах. К счастью, «Дисней» это не смутило – и вот мы встречаем Split/Second.

Взрыв башни – первый способ поменять трассу в аэропорту. Умельцы гонщики поступают так уже на начальном круге.

Интервью: НИК БЭЙНС

Налюбовавшись на уровне Split/Second, мы задали Нику Бэйнсу, руководящему разработкой проекта, несколько дополнительных вопросов.

? Что вдохновило вас сделать гонки с обилием разрушений?

В последнее время новшества в подобных играх по большей части ограничивались моделью повреждений и кастомизацией – то есть, касались лишь самих машин. Но мы захотели придумать что-то свежее, и поняли, что с окружающим миром никто толком ничего не делает. Так и возникла идея создать максимально интерактивное окружение, чтобы трасса вокруг соревнующихся менялась в реальном времени.

? Split/Second напомнила нам Burnout динамикой и активным противоборством машин, а также Excite Truck – за счет динамически изменяющейся трассы. С какими играми вы бы сами сравнили свое творение?

Прямую аналогию провести не получится. В последнее время вышло много хороших гонок – и Burnout, и Excite Truck, и Project Gotham Racing, и, естественно, некоторые их аспекты вдохновили нас, но я бы назвал еще и Call of Duty 4: Modern Warfare. Ее создатели воплотили в жизнь то, чего мы хотим добиться, – огромный размах событий и зрелищность. Еще стоит упомянуть Half-Life 2 – точнее, те места, где вдали рушатся здания. Такие моменты нам очень запомнились. Так что мы вдохновлялись достаточно разными играми.

? В Split/Second важнее симуляция вождения или же развлекательный аспект и всяческие взрывы?

Главное – конечно, развлечь игрока. Кто угодно может взять контроллер и получить удовольствие от заезда. Но для тех, кто действительно хорошо играет, у нас предусмотрена достаточно глубокая система вождения, особенно дрифта. Опять же, только опытные гонщики рассчитают наилучшее время для включения powerplay.

? А что расскажете про трассы? Чего стоит от них ждать?

Все трассы городские, так что не расстраивайтесь, например, увидеть пустыню. Когда мы раздумывали, какие достопримечательности включить в игру, то вдохновлялись кучей разных боевиков, вышедших за последние 15-20 лет. Вы наверняка видели потрясающие сцены погонь в блокбастерах, так что примерно можете представить себе, чего мы пытаемся добиться. Вообще, различия между трассами в гонках обычно заключаются просто в смене декораций, сам геймплей не меняется. Но не у нас – в Split/Second окружающий мир крайне важен, и разные условия будут разнообразить состязания.

? Несколько лет назад вы делали MotoGP. Сейчас с мотоциклами завязали насовсем?

Никогда не говорите никогда! Нам нравится удивлять. Вы же вот, например, не ожидали, что за Pure последует Split/Second. Вот и в будущем мы, наверняка, удивим вас.

? MotoGP был достаточно-таки нишевым проектом, а потом вашу студию приобрела Disney – и вы сразу сделали Pure, игру во всех смыслах замечательную. Кого за это благодарить?

Несомненно, Disney нам помогла – развязала руки. В издательстве ценят инновации: мы наконец смогли вволю экспериментировать и пробовать новые идеи. **СИ**



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

WWW.KOSS.RU

KOSS PORTA PRO



KOSS®

Юбилейное издание. Уникальная коллекционная монета в комплекте

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР KOSS В РОССИИ WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076



ЭТО ИНТЕРЕСНО



А НАСТОЛКИ ЛУЧШЕ! У великого Фила Баркера (Phil Barker), отца одного из лучших настольных варгеймов – DBA, есть одна интересная система, посвященная современному локальному конфликтам, – «Острие» (The Sharp End). Игра проста и необычна, а самое в ней забавное то, что победные очки геймер получает в зависимости от того, что увидит присутствующая на поле группа журналистов: подвиги героев или истребление мирного населения, которым прикидываются коварные туземцы. Это – отличный гейм-дизайн, ну а перед нами – просто хороший.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вот эти симпатичные машинки могут устраивать весьма неприятные сюрпризы, выскакивая на полном ходу из улочек и высаживая группы агрессивных туземцев с пулеметами или гранатометами.



Если танкисты высунутся из люка, у них улучшится обзор, но, конечно, возрастет и опасность получить пулю. Приятное напоследие настольной ASL.



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

» Линия фронта: Афганистан

Когда-то знаменитый и весьма почитаемый среди хардкорщиков-варгеймеров сериал Combat Mission, известный в России под названием «Линия фронта», был посвящен боям на уровне взвода, в основном времен Второй мировой войны. Графика ее тогда представляла собой чуть ли не картонные квадратики, перенесенные с игрового стола, расчерченного на гексы, прямо в пиксельную глубину экрана. А нынче, как говорится, погляди в окно!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.real-time
Зарубежный издатель:
Battlefront.com
Российский издатель:
1C/Snowball
Разработчик:
«Апейрон»/Snowberry Connection
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.snowball.ru/afgan
Страна происхождения:
Россия

Справа: Несколько отделений попали в переплет. В игре очень важно уметь концентрировать огонь. И советские войска имеют возможность делать это, объединяя отряды таким вот образом. Окажись это афганцы, они бы «заработали» артобстрел.

Тихий городок в самом сердце Афганских гор. Птички поют, травка зеленеет – та, что еще не выгорела под безжалостным солнцем. Ну а у нашей роты, как обычно, самая тягостная задача на свете. Командующий выразился примерно так: бы-стренько проскочите, посмотрите, займете две ключевые точки в городке и вперед. Ага, сейчас. Пехота вылезает из БМП и начинает движение. От дома к дому, развернутой линией. Три отделения заняли по обшарпанной многоэтажке, четвертое перебегает еще к одной. Спокойно и даже сонно. Сонно?

Тишину разрывает первая автоматная очередь, в одной из «бетонных коробок» солдат поджидал сюрприз. Правда, пока что нам этот подорожек совсем не страшен: БМП стоят в проходах между домами и поддерживают огнем, стрелки начинают палить из окон, так что враги заканчиваются, не успев толком начаться. Осматриваясь, не спеша перебираемся дальше. Вот те раз! Видимо, местные заметили нашу основную колонну бронетехники, потому из центра городка высочили люди с гранатометами и теперь пытаются перебежать через улицу. Но не тут-то было: «переходить дорогу» в открытую, на глазах трех отделений – плохая идея.

Поскольку почти все расположенные вдоль центральной улицы многоэтажки зачищены, попытаемся двинуть вперед три танка и основную часть БМП. Вперед! Бах! Бах! Две машины горят! Не зря нам была придана пара отделений инженеров для разминирования! Выдвигаем их вперед, пусть обезвреживают. Стоп... В угловом здании дальше по улице оживился вражеский пулемет. Вот хитрые, га-

ды – сидели молчком, пока моя пехота проверяла дома, не высовывались и когда техника вперед двинулась – ждали разминирования.

Разозленный потерей саперов, я под лозунгом: «дайте всего и побольше» вызываю артиллерийскую поддержку, и пусть этот пулемет вколотят в землю вместе с его расчетом.

Сидим, курим, ждем артиллеристов. Сейчас ближе подходить опасно – артобстрел начнется через несколько минут, и не пристрелявшиеся «Грады» легко могут накрыть своих.

Пока пытаемся подвести поближе колонну техники – авось мины уже закончились. Стоп,

вроде половина саперов еще жива? Точно. Лежат трое, уткнулись носом в землю, не кашляют. Криком и угрозами бойцов пронять не вышло: шок у ребят, их теперь хоть расстреливай, а мины им совсем даже и не интересны. Еще командир их, лейтенант, паникер известный – лежим, говорит, и ни гу-гу.

Ладно, после операции с ним поговорим. А пока тихонечко так двигаем танки и бэзмпэшки вперед – да, точно, проскочили вроде.

Отлично. Теперь займем еще одно здание – то, возле которого техника стоит. И посадим туда кого-нибудь пострашнее, скажем,



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Хороший тактический симулятор в продолжение хорошего и давно любимого варгеймерами сериала, конечно, борозды не испортит. Но, увы, и революции в жанре не сделает.

ЧЕГО БОИМСЯ? Сама тема локального конфликта делает создание интересных миссий весьма непросто задачей: долго-долго зачищаешь город или ведешь кОрОван, одна ошибка, ба-бах – и все можно начинать заново.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Полюбоваться качественно сделанной тактической мясорубкой в лучших традициях сериала. Воочию увидеть артиллерийскую поддержку, уязвимость танков в городе, усталость и боевой дух солдат – и пусть красивая тактика в очередной раз нас порадует.

Вот что значит близко подъезжать к домам, не зачищенным пехотой! Обратите внимание – на стареньком советском танке динамическая броня.



отделение с автоматическими гранатометами будет в самый раз – на случай, если кто-то опять захочет наши машины поклеить.

Мать честная! А времени-то почти не осталось. Правая обходная группа, несколько отделений пехоты и три БМП – поторопитесь, ребята, ой, поторопитесь!

Выходят бойцы к первому зданию – вроде, все тихо, вокруг ни души, никто не квакает. Подтягиваем БМП для поддержки... и получаем по полной программе. Грамотные моджахеды угнездились в переулке под прикрытием стен, на отсечной позиции, и давай долбать машины в бок. Судорожно бросаем пехоту на помощь, прикрыть технику – и три отделения ложатся под огнем пулемета, установленного с другой стороны, где из БМП его не видно. Хорошо продумав оборону, противник легко превратил в кровавый кошмар всю нашу тщательно спланированную операцию.

За сбывчу мечт!

Перед нами не что иное, как осуществленная мечта варгеймеров 80-х годов. В сериале давным-давно учтено фактически все, что требуется для хорошего симулятора современного боя.

Пехота здесь действительно «царица полей». Как и положено, в чистом поле и без всякого укрытия она не продержится против танков и нескольких минут. Но стоит замаскировать пушечки, а лучше по-умному расположить в пересеченной местности – и все пойдет как по маслу: танки будут гореть один за другим, словно свечки. Благо, в каждом взводе есть по несколько гранатометов, так что экипажам бронированных коней есть чего бояться в городе.

Пехота может двигаться четырьмя разными способами: бегом, штурмом, перемещаясь осторожно и ползком. Великолепно воссоздан боевой дух подразделений – скажем, понеся значительные потери, бойцы прижимаются к земле. Учтена и такая вещь, как усталость солдат: если все время гонять их бегом, они выдохнутся и передвигаться быстро просто не смо-

гут. Возможно, с точки зрения интерфейса все это тактическое богатство реализовано не так удобно, как, скажем, в Close Combat, но если приноровиться к здешним менюшкам, отвыкать от них и переключаться на что-то другое окажется непросто.

По доброй традиции сериала, здесь великолепно реализованы пулеметы. Конечно же, требуется время, чтобы правильно выбрать позиции и расставить их по местам, зато если это сделать, то потом, в бою, пулеметы и вправду окажутся страшной силой.

Расчет умеет вести огонь по сектору, причем этот сектор выбирает сам игрок, а может бить и в определенную точку, и по подразделению противника. Как повелось со времен Второй мировой, ручной пулемет здесь – основа стратегии и тактики на уровне отделения.

Настоящим произведением геймдизайнерского искусства можно считать систему артиллерийской и минометной поддержки – игрок должен вызвать ее заранее, помощь придет лишь спустя некоторое время и нанесет удар примерно туда, куда требовалось, и будет продолжаться приблизительно столько времени, сколько ей было назначено.

В этом месте стоило бы придумать для игры какой-то недостаток. Конечно же, есть здесь и минусы – а как без них? Проблем в варгеймах, как известно, две. Первая – боевой дух, вторая система командования. В «Афганистане» пресловутый боевой дух вполне себе воссоздан, здесь, все отлично – есть даже паникующие солдаты, бегущие куда глаза глядят.

А вот командования опять нет, ну что ты будешь делать! Когда я разговаривал с представителем издателя, мой собеседник рассказал об отличной задумке: ввести в игру боевую машину с разбитой рацией, и пусть ее экипаж действует самостоятельно, на свой страх и риск. Ну, я, конечно, поинтересовался в ответ – а как, мол, с пехотными отделениями, в которых даже в 80-х годах раций еще не было? Пока никак. Что ж, мы подождем! **СИ**

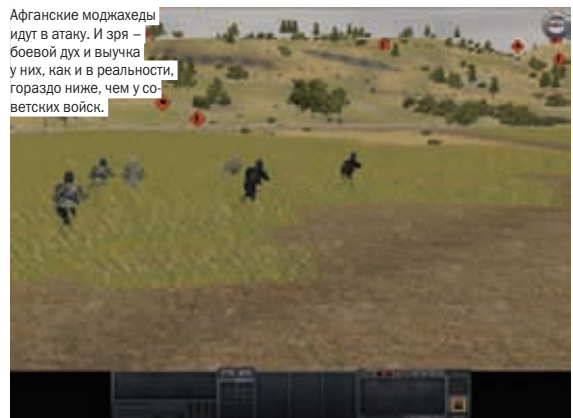
Сценарии и кампании

В игре есть две кампании, в каждой по десять миссий, и столько же самостоятельных сценариев. Вне зависимости от того, удалось ли решить боевую задачу или нет, игра продолжается. Занятно, что многие миссии открываются только после поражений, во исправление, так сказать, допущенных ошибок. Очень грамотный подход, позволяющий отказаться от многочисленных перепрохождений одного и того же опостылевшего сценария.

Залегшая советская пехота готова к броску. Обычный боевой порядок выглядит именно так: пехота чуть впереди бронетехники.



Афганские моджахеды идут в атаку. И зря – боевой дух и выучка у них, как и в реальности, гораздо ниже, чем у советских войск.

**Периодизация**

Первая кампания посвящена начальному этапу войны 1980-82 гг., и мы играем за подразделения 108-й стрелковой дивизии. Вторая – активному периоду боевых действий в 1985-1987 гг., а руководим мы частями 7-й отдельной мотострелковой бригады.

В игре по традиции скрупулезно воссозданы все образцы техники и вооружения.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГОВОРIT АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ «Существует такое понятие – «массовый героизм». К советской морской пехоте оно относится в полной мере и, применительно к ней, приобретает свой первоначальный смысл, очищенный от паутины пропагандистских клише. Морские пехотинцы были людьми отчаянной храбрости. С винтовкой Мосина, автоматом ППШ и гранатой в руках морпехи творили чудеса. <...> В игре «Черные бушлаты» мы показываем элиту советских вооруженных сил, доселе незаслуженно обойденную игровой индустрией».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.real-time
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С»
Количество игроков:
1
Дата выхода:
II квартал 2009 года
Онлайн:
games.1c.ru/black_bush
Страна происхождения:
Россия

Атака немцев на Малую Землю: где-то там, в траншеях, организует оборону молодой политрук Леонид Брежнев.



Бешеная атака «черных бушлатов». Не слишком похоже на тайную операцию, зато очень эффектно выглядит.



По современной моде игра снабжена отличной энциклопедией, посвященной советской морской пехоте и ее подвигам.

Черные бушлаты

Сериал «В тылу врага» начался с игры шпионско-диверсанта, однако знал он и превращение в танковый экшн, и попытку трансформироваться в полномасштабную тактическую стратегию (я имею в виду сравнительно свежую критско-африканскую мясорубку). Но в хорошем сериале все рано или поздно возвращается на круги своя. Так что нам вновь придется ползать на брюхе и резать немецких часовых...

Только недавно мы сетовали, что-де не балуют разработчики Восточный фронт – все плацдарм Омаха да плацдарм Омаха. Вот и дождался: гомеостатическое мироздание и «1С» услышали жалобы на отсутствие «патриотизма» у некоторых студий. Почти свершилось. Все ближе миг, когда авторы, идущие под знаменем, на котором начертано имя известного писателя Александра Зорича, представят публике игру про бои на советских берегах.

Ну а если говорить серьезно, то «Черные бушлаты» – прекрасный пример того, что получается, если разработчики профессиональ-

но подходят к делу: никакого лубка, никакого комикса. И это радует. Перед нами в большинстве своем реальные (или реалистично выглядящие) операции, осуществленные на Черном море во время Второй мировой войны. Создатели не обошли вниманием даже оборону Одессы. И вовсе не зря, ведь теперь уже мало кто помнит, что в свое время эвакуация армии, защищавшей этот город, считалась образцовой! В отличие от Дюнкерка у союзников, где, несмотря на «золотой мост», данный Гитлером, попало в плен несколько десятков тысяч человек.

Затем нас ждет Севастополь – и на сей раз это не просто «мясные» миссии, где надо истребить несколько тысяч немцев, а серьезная и хорошо вписанная в исторический контекст кампания по уничтожению огромных осадных орудий, которые Манштейн отвел от осажденного Ленинграда.

Тяжко было морякам-черноморцам оставлять политый кровью город, но вот настал день, когда Красная Армия вернулась в Крым. Следующий этап – феодосийский десант, знаменитая Малая Земля, а под конец – даже высадка на летающих лодках «Каталина» (пока не показали, но обещали, что будут) в румынский Констанце.

Советские моряки проводили десантные и эвакуационные операции не только на Черном море. Не исключено даже, что кто-то из «черных бушлатов» бывал во время войны в Стране восходящего солнца. В июне 1945 г. в Кремле обсуждалась возможность полноценной высадки на Японские острова. В качестве цели был назван остров Хоккайдо. Жуков тогда потребовал у Сталина четыре «полнокровные» армии для осуществления этой операции.

Однако опасаясь, что десант понесет огромные потери, военное руководство наложило вето на эти планы: о хорошо организованной береговой обороне японцев советскому командованию было известно, а пятью – десятью авианосцами, чтобы превратить остров в пыль, оно, в отличие от американцев, не располагало. Еще одна причина – нежелание сосотреться с Вашингтоном, резко высказывавшимся против высадки частей Красной Армии.

Тем не менее, судя по всему, ма-а-аленькая десантная операция имела место: на Хоккайдо высадились небольшая группа разведчиков – морских пехотинцев. Причем с подводной лодки!

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Игра возвращается к истокам сериала «В тылу врага»: миссии снова стали сложными, разнообразными, требующими планирования и точного расчета, хотя вариантов их прохождения несколько. И отдельно хочется отметить великолепную историческую проработку. Перед нами совсем не лубок!

ЧЕГО БОИМСЯ? С самого начала играм про диверсантов здорово не хватало системы прокачки персонажей и их особых умений. Увы, на сей раз мы видим лишь набор отлично продуманных миссий, которые можно пройти разок-другой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Почувствовать дух эпохи, увидеть интересную stealth-систему в духе первой части «В тылу врага», на разнообразные варианты прохождения миссии.



Кстати, о лодках. Разработчики для нас припасли еще одно экзотическое судно. Помните, каждый раз, когда мы обороняем или штурмуем плацдарм Омаха, американская пехота и техника высаживаются с десантных барж, которые подходят к самому мелководью? Так вот эти самоходные плоскодонные баржи – очень знаменитая штука, до их изобретения пехота высаживалась на шлюпках, что занимало очень и очень много времени. Каково же было удивление, когда я увидел такое судно под Феодосией! В ответ на мои возмущенные вопли – мол, как же так, где же посконные, домотканые шлюпки?! – разработчики спокойно пояснили, что, оказывается, пресловутые баржи поставались по ленд-лизу, и они (разработчики, ясное дело, а не баржи) своими глазами видели соответствующие документы.

Что касается геймплея, то в основе своей он, конечно, сохранил основные плюсы и минусы сериала. Пехотинцы мастерски используют остроумную систему укрытий, ползают, умеют бесшумно, метко и эффектно метать ножи. Жаль только, что за те три миссии, которые мне показали, на танке мы ни разу не покатались и карту не зачистили. Будем на-

деяться, что вкус, продемонстрированный в дизайне этих заданий, не изменит разработчикам, и мы обойдемся без развесистой клюквы и натяжек.

Итак, первая миссия. Группа диверсантов высаживается в маленькой бухточке. Цель проста: уничтожить зенитное орудие, стоящее неподалеку. Берем одного бойца, тихонько ползем к костеру зенитчиков. Боец выбирает момент, когда второй немец заходит за дом, и кидает нож. Одним захватчиком стало меньше! Другой некоторое время суетится – шум, гам, враги побегали и успокоились. А мы тем временем кончаем второго фрица... Только вот незадача, заметил нас пулеметчик, расположившийся у дороги. Тихонько отползаем к себе в бухточку. «Как?!» – спросите вы. Да неужто нельзя сесть за зенитку и истребить всех агрессоров? Нет. К счастью, не в этой игре. Здесь надо действовать по-взрослому. Приезжает рота немецкой пехоты на «Ганомгах», находит нашу группу в бухточке, и через пять минут ожесточенного боя все кончено.

Вторая история – самое начало феодосийского десанта. Расположившаяся на берегу пехота прижата огнем, десантные баржи взрываются одна за другой от выстрелов вра-

Вверху: феодосийский десант: по молу бьют корабли, прикрывающие высадку.

Внизу: Леонид Брежнев, тогда еще никому не ведомый политрук, ничего не подозревая, идет на корабле к плацдарму. Через несколько минут этих судов уже не будет, а Леониду придется вплавь добираться до берега.

жеской артиллерии. Мы можем полюбоваться на мрачную громаду крейсера «Красный Кавказ», лупящего основным калибром по брошенным в бой резервным частям немцев. Поругать этим судном нам все-таки не дадут, как не позволят взять в плен Гитлера, Манштейна и еще кучу вождей да вояк калибром помельче, мы же хоть и морская, но прежде всего – пехота из нормальной, историчной игры. Зато есть возможность встать за штурвал катера – подходим поближе к неприятелю, уничтожаем одно орудие. Вдруг стрелок падает за борт – сметен пулеметной очередью. Заменяем его, выносим вторую пушку. Для пехоты путь свободен. Это, конечно, не вся миссия, впереди еще много подвигов – но красивая эффектная вставка, разбавляющая ползанье на брюхе и виртуозную резьбу по немцам.

Подобных вставок в игре несколько. Следующая миссия, которую мне показали, посвящена молодым годам Леонида Ильича Брежнева. То есть – Малой Земле. Сначала следует короткий игровой ролик, повествующий о прибытии молодого политрука на плацдарм. Все как в книжке воспоминаний – подорванный врагом морской охотник, несколько сотен метров в воде и представление начальству. Командир сразу посылает Леонида на опасный участок, где немцы проводят очередную контратаку, стараясь сбросить морскую пехоту в море. Оборона хорошо налажена, бойцы сидят в окопах и ждут немецкие танки, классические «Ганомаги» и пехоту. Немецкая пехота, кстати, действует на диво разумно: когда надо, хитрые фрицы слезают с брони вдалеке от траншей и идут рядом со своими машинами, в других местах машины лихо подъезжают к самим траншеям, пытаясь высадить штурмовые группы чуть ли не на головы в бескозырьках и касках. А для нас этот тяжелый штурм – еще одна возможность слегка расслабиться в перерыве между опаснейшими рейдами в глубокий тыл врага. Мы организуем оборону и систему огня, концентрируя силы на самых уязвимых участках... Словом, классика для любителя пострелять.

Итак, перед нами очередная часть популярного сериала, способная дать пищу и для ума, и для сердца. Очень хорошо, что разработчики вернулись к старой идее – моделированию действий мелких диверсионных групп. Еще лучше, что, судя по всему, каждая миссия здесь – помимо всего прочего, увлекательная хорошо рассказанная история. **СИ**

Горпедные катера с десантом приближаются к берегу. Как с грустью сказали разработчики, специфика и десантов, и операций в тылу врага такова, что солнышко и все красоты графики нам придется видеть не часто.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



VOLATILE GAMES В разработчиках числится студия Volatile Games, но на деле это лишь отдел компании Blitz Games, который занимается играми с рейтингом «М», и пока что в его портфолио – один только слабенький экшн по мотивам кинофильма «Бешеные псы» (Reservoir Dogs). Меж тем прочие отделы Blitz Games создали игры по сериалам Bratz и SpongeBob Squarepants, занимались симуляторами караоке и даже игрой Barbie Horse Adventures.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, Playstation 3
Жанр:
action, third-person
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Volatile Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
конец 2009 года
Онлайн:
www.deadtorights.com
Страна происхождения:
Великобритания

Слева: На этом скриншоте 10 врагов, но на всех лишь три вида одежды и столько же разных лиц. Невесело.



Анатолий Сонин

Dead to Rights: Retribution

Игровая индустрия не терпит любителей кошек. Есть хоть одна игра, где в напарниках у вас если не сиамский кот, то хотя бы тигр или лев? С ходу и не вспомнить. Сплошь и рядом только собаки. Собаки в Fable II, в Fallout 3, в Nintendogs. Как вам – не знаю, а мне они надоели.

Геймерам-кошатникам придется оставить свое мнение при себе, потому что экшн Dead to Rights, о человеке с пистолетом и его лучшим друге, возвращается.

Когда этой зимой анонсировали продолжение Dead to Rights, чепчики в воздух не полетели. Первая часть 2002 года была еще ничего, но провальные сиквелы заставили позабыть все плюсы оригинала. И вторую часть, и портативное ответвление Reckoning пресса признала неудачными. Под конец даже самой Namco (в те времена еще без всякой Bandai) сериал надоел, и его решили без долгих проводов прикрыть. Теперь, несколько лет спустя, на связь с японцами вышли не избалованные славой (и хранящие в портфолио лишь захудалый шутер по мотивам фильма «Бешеные псы» Квентина Тарантино) британские разработчики Volatile Games. Они-то и убедили издателя, что заслуженно забытый сериал можно выпянуть на новую высоту.

И хотя впечатляющего арт-дизайна мы так и не дождалась (и персонажи, и уровни сделаны будто бы для сферической игры в вакууме), выглядит новая часть и впрямь повнушительнее предыдущих. Графика не хуже, чем в «больших» блокбастерах – Грант Сити под дождем смотрится, как Готэм в лучшие времена. Настрой можно ждать соответствующий: уровни мрачные, сюжет драматичный.

В Dead to Rights: Retribution расскажем о первой встрече офицера полиции Джэка Слейта с его будущим псом-напарником по кличке Шэдоу. Да, это приквел, если пожелае-те. Сюжетная кампания покажет, как развивае-тся отношения между собакой и человеком, а игрок со временем должен будет и сам при-кипеть к четвероногому другу. Джэка, меж тем, успеют предать, он пустится в рискованное рас-следование и раскроет разговор-другой. И не удивляйтесь, если события Retribution будут противоречить сценарию прошлых игр: Volatile Games готова «перезапустить» сериал, списав в утиль старые наработки. Учитывая невеликие продажи первых частей, решение разумное.

А вот в геймплее составляющие успеха менять не стали. Стоит оговориться, что бое-вая система сериала еще в 2002 году была достаточно заумной: можно драться на кула-ках с использованием добиваний и захватов, стрелять из пистолетов и автоматов, а заод-но звать на подмогу пса. В игре новой все это останется на месте.

Здесь позволено в любой момент отложить пистолет и размять кулаки. Джэк умеет выпол-нять комбо, отведывая удары не только бан-диту перед собой, но всем, кто попытает вме-шаться в бой. Дерните во время удара левую рукоятку – и пинок придется во врага сбоку или сзади. Разворачиваться для этого не обя-

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сериал Dead to Rights, так и не набравший в свое время большой популярности, перезапускается. Новые разработчики надеются переплюнуть своих предшественников и сделать игру, достойную современных консолей.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что сюжет выйдет не таким интересным, как обещали, что в игровых механиках будет легко запутаться, что играть за пса окажется не столь интересно, а его AI не будет выполнен на должном уровне. Еще боимся, что без мультиплеера игра быстро надоест.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На разнообразие в геймплее – ведь будут и рукопашные бои с жестокими добиваниями и захватами, и перестрелки, и уровни с собакой в главной роли. Заодно – на современную графику и голливудский сюжет.

Драки один на один случаются редко – героя обычно сразу окружают.



зательно: пусть Джек занят боем с одним противником, локтями и ногами он успеет расчихивать остальных. Бандитов можно хватать за шиворот (а удерживая одного, не запрещается колотить всех прочих) и швырять о стены; не забудьте вовремя блокировать встречные удары и картинно отнимать у врагов оружие. Этому, кстати, обучен не только герой, но и его противники. Пистолет, который вы только что выхватили из чьих-то рук, может столь же быстро переключиться к новому владельцу. Зато кровавые добивания освоил только Джек. Делаете правильное комбо – и череду ударов герой завершает, например, выстрелом в голову умоляющего о пощаде бандита.

С оружием Джек обходится, как обычно, вольготно. Он не таскает с собой запасные обоймы и выбросит любой автомат в тот самый момент, когда в нем закончатся патроны. Герой «прилипаёт» к укрытиям и умеет высовываться из-за них, но в наше время этим уже никого не удивить. Но не забывайте про замедление времени. Bullet-time возвращается, но уже не в тех количествах, как раньше: картинно прыгать и стрелять с двух рук а-ля Макс Пэйн больше, видимо, не дадут. Время теперь замедляется лишь для того, чтобы вы ловко разобрались в кулачном бою или удачно прицелились при стрельбе.

И, конечно, вернулась собака. Шэдоу можно, во-первых, отдавать команды, пока вы играете за Джека. Пес подстраивается

под действия хозяина – когда вы прячетесь, он не высовывается, а когда вас, например, окружают, бежит на подмогу. В одиночку пес глотки всем не перегрызет: частенько ему приходится помогать. Вот Шэдоу повалил злодея на землю, а вот подошли вы и всадили неприятелю пулю в лоб. Командная работа.

За пса можно сыграть и самому – тогда на экран накладывается монохромный фильтр (собаки ведь плохо различают цвета), а враги, прячутся ли они за укрытием или стоят открыто, подсвечиваются красным (собаки нюхают и слышат хорошо). Свои клыки да когти Шэдоу может использовать как в открытых стычках, так и для тихих убийств. Хотите – крадитесь в тени и беззвучно впивайтесь бандитам в шею. Есть даже специальный прием: пес накрывает пастью лицо врага и душит противника, не давая ему вскрикнуть. А еще Шэдоу умеет, как герой заправского stealth-экшна, отвлекать врагов гавканьем и таскать в зубах трупы. С таким же успехом можно и нестись по уровням, буквально разбрасывая противников в стороны – Шэдоу весит под сотню кило и развивает скорость до 60 километров в час; он, впрочем, еще и не на такое способен. Но вот переключаться с человека на собаку не позволяют абы когда: для Шэдоу придуманы свои уровни, для Джека – свои.

Собираем информацию в кучу: есть рукопашные драки с возможностью раздавать удары во все четыре стороны, есть перестрел-

K9

Шэдоу – не обычная полицейская собака. В отрядах K9 набирают все больше овчарок, ротвейлеров и лабрадоров, а ведь Шэдоу – наполовину аляскинский маламут, наполовину – волк. Маламуты крупные на вид, у них сильный характер, но с людьми они не агрессивны, поэтому в полиции их не используют. Да и дрессировать таких псов нужно с самых малых лет, чем Джек в игре, конечно, не занимается. Видимо, в кроважности Шэдоу свою роль сыграла волчья кровь и фантазия разработчиков.



Любого противника можно обезоружить, но потерять преимущество так же просто.



Вверху: Собачий режим с черно-белой картинкой и подсвеченными врагами. Собаки, как известно, плохо различают цвета, но могут вынюхать любого неприятеля.

ки и замедление времени, есть собака в роли напарника, иногда подменяющая главного героя. Может, отполированной игра и не выйдет, но однообразной ей стать точно не грозит. Тем более что длинной ее не назовешь: сюжетный режим, по словам разработчиков, займет вас на 10-15 часов, а о мультиплеере так ничего и не слышно. Говорят, все силы ушли в сценарий – его уже прорабатывают добрую пару лет. Но хотя новая Dead to Rights и имеет все шансы заткнуть за пояс первые части, в наше время этого может оказаться недостаточно для успеха. Дождемся осени. **СИ**

Внизу: «It's raining men», как поют в известной песне.



На одном из уровней Джека серьезно ранят, и игроку придется защищать его в роли Шэдоу.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



БОКСЕРСКАЯ ДИСКРИМИНАЦИЯ Как и во всех прошлых частях, в Fight Night Round 4, снова не будет боксеров из России и окрестных стран. Конечно, требовать наличия в игре кого-то из сегодняшних наших спортсменов было бы чересчур наивно (хотя гиганта Валуева стоило бы включить в ростер хотя бы из-за его впечатляющих габаритов). Но игнорирование братьев Кличко и Кости Дзю (причем уже в четвертый раз) все же выглядит странно. Надеемся, к этой части EA сумеет договориться со спортсменами.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Юрий Левандовский

Справа: Мэнни Пакиао отправляет в нокаут Рикки Хаттона. Недавно такую сцену могли наблюдать все любители бокса в реальности, теперь этот бой можно воспринимать в игре. Обратите внимание на лицевую анимацию – сколько боли на лице Рикки! Да только ради таких повторов игре можно простить многое.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360, PlayStation 3

Жанр:

sports.traditional.boxing

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский дистрибьютор:

Electronic Arts

Разработчик:

Electronic Arts Canada

Количество игроков:

до 2

Дата выхода:

26 июня 2009 года

(Европа)

Онлайн:<http://fightnight.easports.com>**Страна происхождения:**

Канада

Внизу: Проработка мышц на теле боксеров просто поражает. И ведь этот пресс – не рисунок на текстуре, а самые настоящие «мускулы». Выглядят как настоящие и движутся как настоящие.



» Fight Night Round 4

Не один год прошел с выхода третьей части Fight Night. Многие уже стали забывать, что такое виртуальный бокс и Total Punch Control. Но разработчики все это время не загорали на Гавайях, а подвергали игру кардинальным изменениям.

Первое же знакомство с четвертой частью* сразу вызывает прорыв эмоций, причем как положительных, так и отрицательных. Первое, что бросается в глаза, – существенно возросшая скорость игры. Отныне каждый бой – это яростный обмен быстрыми комбинациями по четыре-пять ударов; комбы стали намного длиннее и гораздо лучше выглядят, а самое главное – намного

проще в исполнении. В третьей части у многих была проблема сделать быструю комбинацию и из трех-то ударов, а тут все летит чуть ли не само. Вначале такой подход очень смущает, так как бой двух игроков быстро и безнаказанно срывается в бездумное терзание правого аналога с одновременным наблюдением за обильным и почти бесконтрольным градом ударов от обоих боксеров. В этакое хаосе мгновенно забываешь и про каунтеры, и про увороты, и про

хеймекеры. Последние, кстати, теперь исполняются не с помощью доворачивания аналога, а лишь при зажатии правого шифта (R1/RB).

Отмахав в таком духе правым аналогом пару часов, неизменно расстраиваешься: мол, из нормального симулятора бокса сделали придурочный симулятор «Рокки». Каждый спортсмен за бой может сделать до тысячи ударов, при этом при этом в голову порядка трехсот – в какой вселенной родились эти супермены? Ни тебе тактики, ни боязни схлопотать сильный удар. Но, как оказалось, все не так плохо, более того, все в новой Fight Night – хорошо! Дело в том, что в нашей версии нашлось несколько хитрых настроек (доступны из меню паузы), которые позволяют увеличить силу боксеров и понизить их выносливость. Надеемся, что в финальном билде перед началом боя игра предоставит простой и понятный выбор из «реалистичного» и «аркадного» бокса. Ведь, как выяснилось, при правильной ручной настройке Fight Night Round 4 вдруг превращается в отличный, сложный, тактичный и, главное, увлекательный симулятор. Каждый бой здесь похож на реальный: между боксерами идет пробный обмен джебами, резкие атакующие выпады не выбрасываются абы как – время для атаки учиться выбирать правильное, а в оборону прячешься при первых же признаках опасности. Каунтеры вдруг начинают играть чрезвычайно важную роль, ведь таким «наказующим» ударом можно сразу же отправить подставившегося соперника в нокадаун. А уж задавить инициативой того, кто одинож-



* Данный демотест написан по результатам тестирования практически готовой, но все-таки не финальной версии игры.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Долгожданное продолжение симулятора бокса от EA – с шикарной графикой, взрослой скоростью, переделанной системой управления и новой физикой ударов. Также в комплекте прилагаются виртуальные Али и Тайсон.

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишне аркадного геймплея, скатывающего к бездумному кручению правого аналога. Слишком скучной карьеры. Малых различий в поведении на ринге звезд мирового бокса. Нереалистичной передачи силы ударов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Очень надеемся, что хотя бы такие популярные боксеры, как Леннокс Льюис, Майк Тайсон, Мохаммед Али и Джо Фрейзер получат больше индивидуальности: свои коронные удары, стойки и анимацию передвижения.

ды «поплыл», пока он не восстановился, самое милое дело. Конечно, у нас немало опасений, что разработчики не решатся столь кардинально представлять широкой публике свой новый симулятор бокса и предпочтут продвигать «доступную и зрелищную» версию игры, но мы все же надеемся на лучшее. Ведь пока-то нам дают вручную настроить геймплей под себя.

В общем и целом в Fight Night Round 4 все отлично. Графика шикарна, модели бойцов просто великолепные. Еще в третьей части мы поражаемся тому, сколь реалистично выглядят боксеры, теперь же они не просто здорово смоделированы – у них двигаются мышцы, анимация стала еще более плавной, а уж фирменные гримасы, которые они строят на повторах нокадаунов, просто незабываемы. Единственное, что пока выглядит странно, это анимация падений. Если в третьей части нокаутированные боксеры весьма недурно изображали мешки с костями, то в четвертой части анимация зачастую весьма условна и даже комична, особенно, если вы послали соперника на пол, сделав удар по корпусу или легким джебом. Очень надеемся, что уже через пару дней, когда диск с финальной ревизией игры доедет-таки до редакции «СИ», мы сможем с облегчением списать сей недочет на огрехи предварительной версии, и у вас дома, любезные читатели, все будет красиво и эффектно.

Отдельно спешим отчитаться о переделанной системе подсчета ударов. Теперь боевая часть Fight Night еще больше опирается на физику: выброшенные хуки не только могут пролетать мимо лица (никаких больше «автоматических» ударов) – перчатки порой «застревают» в обороне соперника. Например, если вы делаете длинный боковой, а ваш визави быстро сокращает дистанцию; в результате ваша рука не попадает в голову, а уходит в воздух позади нее. Теперь у боксера, который увернулся от удара, есть немного времени, чтобы сделать несколько коротких прямых в голову, пока ваша рука прижата к его шее.

Не может не радовать и то, сколь заметную роль отныне играет рост спортсменов.



Еще одно новое движение – уклон вниз с одновременным продвижением вперед. Выполняются такие фокусы прокруткой на левом аналоге.

Высокие и длиннорукие теперь могут держать соперника на расстоянии, более того, дальние прямые удары у них намного сильнее. В свою очередь коренастые боксеры, такие как, например, Майк Тайсон, быстрее и проще уклоняются от ударов и получают преимущество на близкой дистанции, особенно доминируют хуками. По сути, появилось два совершенно разных стиля боя, которых стоит придерживаться в зависимости от того, каким персонажем вы предпочитаете играть.

Итак, на сегодняшний день Fight Night Round 4 выглядит весьма и весьма многообещающе. И, принимая во внимание отсутствие какой-либо жанровой конкуренции, канадским разработчикам легко предсказать успех. Мы же будем надеяться на то, что они исправят последние недочеты, и, конечно, на появление режима-симуляции, где итоговая статистика уже не насмешит астрономическими цифрами вроде ста пятидесяти пропущенных апперкотов. Ждем также улучшения анимации нокаутов и более заметной реакции бойцов на

В новой Fight Night разработчики надумали пересмотреть систему управления Total Punch Control. Из-за возросшей скорости поединков старая «задумчиво-тактическая» схема из третьей части уже никак не подходит. Итак, записывайте. Нижние удары отныне делаются без всякой помощи шифтов – достаточно дернуть или повернуть правый аналог понизу, чтобы поразить корпус. Как следствие, комбинации с нижними ударами стали намного более частыми и, главное, быстрыми. Вторая новинка – полностью измененная система парирования и контрударов. Поначалу, когда только знакомитесь с новой Fight Night, кажется, будто их нет совсем. На деле – есть, просто не столь заметны, да и пользоваться ими теперь куда сложнее. Чтобы выполнить каунтер по новой схеме, нужно в самый момент удара поставить нужный блок (just block в терминологии файтингов), причем окно на ввод довольно маленькое: кнопки нужно нажимать аккуратно перед подлетом кулака к лицу боксера. И не забудьте как следует нажать раскрывшегося на мгновение противника!

Помимо перчаток да трусов, вы отныне можете выбирать еще и халат, в котором ваш подопечный выйдет на ринг, и даже раскрасить его. Как вам, например, такая расцветочка?



удары, ведь сейчас зачастую и не понять, попал ты противнику в челюсть своим коронным хуком слева или все-таки промазал. Очень надеемся на то, что звездам бокса добавят индивидуальности. Да, Тайсон и Али сейчас проработаны очень хорошо: каждый двигается по-своему, напоминая своего реального прототипа, но при этом же Холифилд и Фрейзер и дерутся, и двигаются словно братья-близнецы, а ведь они, надо сказать, отнюдь не так похожи на реальный ринг. А вслед за анимацией понадемся и на доработку искусственного интеллекта. Тот же Рикки Хаттон пока ведет себя совсем не так, как мы вправе от него ожидать, – совершенно не агрессивен, почти не пытается пойти на сближение и не навязывает жесткий ближний бой с работой по корпусу. Передать подобную манеру поведения в режиме карьеры не так уж и сложно (справляется ведь с этим человек с геймпадом в руках) – тем более что разработчики сами не раз нахваливали именно эту сторону игры.

Подводя итог первому знакомству, снова хочется сказать, что игра нам очень понравилась, у нее большой потенциал. Шикарная графика, честная физика, Тайсон, Али и почти полное отсутствие конкурентов – чего ж еще? **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



АЛЬТЕРНАТИВА У East India Company в этом году появится серьезный конкурент – Anno 1404. Это тоже экономическая стратегия (с возможностью ведения боевых действий), и тоже в основном про Азию. Правда, отделив выбранные для игр периоды аж двести лет, так что, скорее всего, два столь ожидаемых проекта разойдутся миром и спокойно уживутся на винчестерах фанатов.

ХИТ?!

Захватив все порты с пряностями, мы не даем нашим врагам возможность нажиться на самом выгодном (на первых порах) товаре. А нечего было с нами сориться!



Принципиальных различий между семью странами (восьмая – Италия – скорее всего, в релизной версии так и не появится) по сути, нет. Хотя за Португалию играть чуть-чуть попроще. По одной простой причине – именно она расположена ближе всех к заморским рынкам. Впрочем, преимущество это не настолько существенное, чтобы сразу бросаться играть за португальцев (да и цены на колониальные товары в их главном порту несколько ниже, чем в большинстве европейских стран).

Вверху: Периодически мы получаем разнообразные задания, например, потопить определенное количество кораблей или привезти на родину столько-то чая/кофе/потанцую...



ТЕКСТ
Андрей Окушко

East India Company

Получив предложение поучаствовать в бета-тесте East India Company, мы не смогли отказаться от такой возможности, предполагая, что Paradox как издатель за плохую стратегию попросту не возьмется. И не прогадали – на поверку вышло, что игра даже лучше, чем можно было ожидать. Но открылось это не сразу...

Поначалу казалось, что перед нами обычный «тайкун», каких сотни. Начав кампанию, автор статьи скоренько отправил один корабль в Индию за пряностями, заложил другой на верфи, а потом еще. Внезапно обнаружилось, что год завершился, наша доблестная Шведская Ост-Индская компания ушла «в минуса», уплывшее невесте куда судно товар, правда, привезло, но дохода хватило лишь на погашение долгов и закупку небольшой партии серебра на родине, для экспорта в Индию. Совет директоров компании принял решение самораспуститься.

Игра была запущена заново. На сей раз контроль над доходами и расходами велся ежемесячно (действие происходит в реальном времени, но с активной паузой), и дела потихоньку пошли на лад. Помимо маленького флота из двух кораблей удалось создать еще один, побольше, – из пяти торговых судов. На верфях было налажено строительство галеонов, а благодаря помощи короны удалось захватить Бомбей и начать экспорт пряностей в метрополию (в нашем случае – порт Гётеборг). А через пяток лет в Стокгольме прошли торжества – ведь со ступеней сошел уже пятый галеон, ставший последним кораблем флота, отправившегося завоевывать мир. Этому «Первому Флоту Открытого Моря Швеции» мы придали лучшего командира из тех, что удалось нанять – он не только увеличивал вместимость кораблей (это позволило взять больше «морских пехотинцев»), но и ускорял движение армады на глобальной карте, и давал некоторые преимущества в бою. У Швеции появились неплохие шансы стать со временем великой морской державой, во владения которой никогда не будет заходить солнце.

И первое время ее будущее действительно представлялось радужным. Туземные царьки

и вожди один за другим выбрасывали белые флаги, сдаваясь победоносному флоту (правда, проявить свой полководческий талант автору никак не удавалось – захват портов происходит строго в автоматическом режиме, сухопутные битвы здесь просто не предусмотрены). В состав империи вошел десятый порт, пятнадцатый, наконец, двадцатый! Торжественный банкет в королевском дворце затмил все виданные и невиданные празднества, и тут снова случилось страшное...

Увлечшись завоеванием новых земель, мы совершенно забыли о том, что колонии хотя бы кушать (требуют денежного содержания). А так как золотой запас, добываемый торговыми флотами, уходил лишь на войну (к тому моменту пришлось еще сражаться с датской и португальской компаниями, которые почему-то не устраивала наша экспансионистская политика), то денег на расширение «парка» купеческих судов попросту не оставалось. Золото стремительно таяло, и настал год, когда мы снова обанкротились. Тут-то и стало понятно, что лихим наскоком победы не добьются: расширение флота и увеличение числа колоний должно идти постепенно. Иначе в один прекрасный день вы проснетесь где-нибудь на помойке, проклиная лопнувший из-за ваших собственных ошибок трест.

Третья попытка основать свое дело в Новое время оказалась успешной. На этот раз продумывался каждый шаг, захватывались только те земли, без которых было бы тяжело существовать (совсем отказываться от колоний не рекомендуется – строя и улучшая торговые посты, вы получите скидки на основной товар в данном городе, а уменьшение закупочной цены на какой-нибудь чай или фарфор – это серьезное преимущество). Ясно стало одно: East India Company – прежде всего стратегия экономическая, а не военная. И никакие боевые



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Nitro Games
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.eic-game.com
Страна происхождения:
Финляндия

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Пока у Nitro получается простая на первый взгляд, но достаточно сложная на второй экономическая стратегия с морскими баталиями. И это хорошо – надоели уже однообразные тайкуны, заставляющие зевать от скуки.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что не будет принципиальной разницы между странами, сухопутные сражения «не попадут в кадр», неудобств с управлением большим числом флотов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть проработанную до мелочей экономическую систему, реалистичную торговлю с заморскими портами, интересные морские сражения.

Ситуация тяжелая – хотя и у нас, и у врага по три линкора, но противник уже выстроился в линию, а мы еще нет. Надеемся, концентрируя огонь на одной цели, мы все-таки сумеем победить.



Как это ни прискорбно, но капитаны получают опыт только в боях. А значит, воспитать «адмирала купеческого флота», не нохавшего пороку, нереально. Между тем концепция создания морских офицеров именно для торговли имеет право на жизнь – ускорение движения по глобальной карте, а также скидки при покупке (или большая прибыль при продаже) еще никому не вредили. Хотелось бы, чтобы Nitro добавила накопление опыта капитанами при заключении удачных торговых сделок.

действия без полной казны здесь невозможны. Нет, конечно, один военный флот держать стоит – просто на всякий случай (а вдруг пираты начнут топить ваши торговые суда в каком-то регионе – и такое здесь бывает). Да и оборонять свои порты проще методом «отберем назад». В чем-то это даже логично – не зря же богатейшие державы в те времена строили крупные военно-морские базы с мощными гарнизонами только в ключевых точках, в остальных ограничиваясь несколькими чиновниками и небольшими отрядами охранения. В East India Company вам быстро покажут (на практике), что причина такого подхода кроется в экономике. Содержать даже пяток полностью развитых заморских портов сможет не всякая страна, а уж государству, не владеющему огромным торговым флотом, это и вовсе не по силам.

Да, купля-продажа в игре – двигатель прогресса, но не забывайте, что относиться к ней тоже нужно осторожно. В полном соответствии с законами экономики, цены на товар, регулярно поступающий из-за моря, начинают падать. Поэтому действовать по принципу «создали эскадру – отправили ее на автомате торговать чаем до скончания веков» не получится, завалите родину этим самым чаем, а доходы упадут. Вывод, кстати, отсюда делается несколько неожиданный – двадцать флотов (именно столько их позво-

лено иметь в East India Company) нам не нужны, пяти-шесть торговых и парочки военных хватит за глаза. Но это как раз хорошо – не придется держать в голове местонахождение и цель каждой эскадры (управление флотами пока не самое удобное).

Думаю, у вас уже возник резонный вопрос: «А как же война?». По крайней мере, морские сражения здесь есть. Выполнены они неплохо, традиционный для морских баталий список боеприпасов, а также набор кораблей с различными характеристиками и капитанов с полезными умениями прилагаются. Как и разнообразные интересные «фишки» (вроде возможности сбросить груз, чтобы ускорить движение, придания торговцам эскорта из военных судов или построения в линию, наиболее выгодного для атаки). Упоминания заслуживает режим прямого управления, когда корабль ведется клавишами WASD, а огонь с правого/левого борта – Q/E. Впрочем, интересен он лишь постольку-поскольку, в обычном тактическом режиме руководить флотом гораздо удобнее.

На выходе имеем отличную экономическую стратегию про покорение Азии и Африки европейцами, поспорить с которой будет тяжело даже знаменитой серии Anno. Мы не удивимся, если вскорости после релиза Paradox решит прикупить себе небольшой кусочек Финляндии. И звать этот кусочек будут Nitro Games. **СИ**

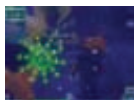
В большинстве случаев AI ведет себя вполне адекватно, но иногда ему «сносит крышу», и начинаются странности. Например, когда одинокая шхуна нападает на ваш флот из пяти галеонов (и если вы не сыграете в поддавки, бедному кораблику ничего не светит). Или когда страна, которая и так нажила себе кучу врагов, объявляет войну еще и вам. К чести разработчиков, такие казусы происходят редко и, будем надеяться, к финальной версии вовсе уйдут в небытие.



Дом, милый дом. Именно сюда возвращаются все наши эскадры, чтобы продать заморские товары.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЭВОЛЮЦИЯ СИМУЛЯЦИИ – СИМУЛЯЦИЯ ЭВОЛЮЦИИ Компания Maxis, основанная в 1987 году Уиллом Райтом и Джеффом Брауном, больше всего известна своими играми с приставкой Sim- в названии, из которых, в свою очередь, самыми популярными стали сериалы SimCity и The Sims. Игра Spore, хоть и обошлась без заветных трех букв в титуле, тоже развивает идею симулятора жизни, предлагая принять участие в эволюции созданного нами вида живых существ от амебы до «чудика разумного», а потом еще и отправить его покорять космос.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Свойства объектов и существ можно менять в каждом акте. Например, можно сделать, чтобы целью первого акта было найти дудочку, которая заставит злых слонов во втором акте стать вашими друзьями.



Чтобы начать самому делать приключения, нужно сначала пройти хотя бы одно готовое.



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Spore: Galactic Adventures

Огромные, блестящие в лучах яркого солнца, розовые, в одинаковых соломенных шляпках (тоже розовых) и серьгах, они стояли перед ним – слоны. Он никогда раньше не встречал таких существ, но что-то подсказало ему, что надо бежать, еще за секунду до того, как стадо почуяло чужака. Слоны оказались неожиданно прыткими для таких громадин, но все-таки ему удалось держаться чуть впереди. Пока они не открыли огонь из бивней.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure/
special.editor
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis
Количество игроков:
1
Дата выхода:
1 июля 2009 года
(Россия)
Онлайн:
eu.spore.com/
whatispsore/expansion/
galactic.cfm
Страна происхождения:
США

Наряду с набившим оскомину вопросом «Являются ли игры искусством?» не так давно начал становиться актуальным еще один: «Являются ли редакторы играми?» Не обманывают ли нас хитрецы разработчики, выдавая вместо растремленного счастья счастье-молочку, предлагая искать и молоть зерна самим? Место ли LittleBigPlanet, MySims и теперь вот Spore: Galactic Adventures на страницах «Страны Игр»?

Что ж, сейчас, когда у меня в руках предельная версия «Космических приключений», спрятаться за стандартную отговорку «Но ведь здесь есть и готовые миссии!» не получится. В миссиях – собственно, «приключениях», как их называют в Galactic Adventures, – действительно вся соль дополнения. Теперь, дойдя до космической стадии в основной игре, мы сможем не только парить над другими планетами, занимаясь освоением территорий, террором и терраформингом, но и телепортировать на-

ших отважных капитанов на поверхность, где они и будут «приключаться», зарабатывая очки на покупку снаряжения – оружия, а также других приспособлений, дающих новые способности или прокачивающих старые. Впрочем, можно в космос и не выходить, а запустить выбранный сценарий из отдельного меню.

Важно – приключения мы можем создавать сами. Готовые миссии есть, но их мало, они скучноваты и выглядят именно «обучающими заданиями», предназначенными в первую очередь для загрузки в редактор и разложения на составляющие части. В процессе разложения выясняется страшное – приключения удручающе линейны. Каждое разби-то на несколько «актов», акт завершается, как только мы выполним все его цели. Никаких сюжетных развилок или ветвящихся диалогов. Диалогов, строго говоря, нет вообще – капитан, которым мы управляем, в лучших традициях Half-Life и Legend of Zelda лишен права голоса, зато любой житель планеты (включая

розовых слонов) имеет право дуть нашему подопечному в уши даже при отсутствии таковых.

Можно долго сокрушаться по поводу ограниченности возможностей редактора... Хм, да что откладывать, вот пример: я хотел создать персонажей-призраков. Свойства их всем известны: полупрозрачность и нематериальность. Увы, таких галочек в редакторе нет – самое обидное, что капитану как раз была доступна способность «Маскировка», поэтому он мог стать полупрозрачным, – но не призраки. Впрочем, заставить их игнорировать героя я все-таки смог – настройки поведения существ довольно гибки и включают в себя характер (агрессивный и несколько дружелюбный, нейтральный, «безвольный»), особенности взаимодействия с предметами («подбирать все бомбы»), способность передвигаться и «лояльность» (нейтрал, союзник и несколько вражеских армий). Однако легко заметить, что характер и лояльность как будто дублируют друг друга и сбивают с толку. Что ожидать от «дружелюбного врага»? Предсказать непросто, но можно проверить. Собственно в этом и состоит игровой элемент – все, что мы наваляем, можно сразу протестировать. Нажимаем кнопку с большой стрелкой – и слоны приобретают самостоятельность. Если мы все правильно рассчитали, они бросятся на капитана! Если же нет, возможно, нас ждет сюрприз. Какой? С вашего позволения (хе-хе, подобно существам из Galactic Adventures, я тоже могу вести с вами как бы диалог, не боясь, что вы выберете неблагоприятный вариант ответа), еще один пример: я решил сочинить приключение, в первом акте которого герой находит мешок денег и покупает собаку. Расставив всех персонажей по местам, я нажал

В Electronic Arts мне рассказали, что собираются привлечь к сочинению космических приключений знаменитостей. «Вроде Лукьяненко?» – уточнил я. Увы, оказалось, что речь шла исключительно о зарубежных сценаристах и режиссерах. В диалоге упоминался даже Кэмерон, но пока известно, что «поспорить» с EA согласились авторы популярного пародийного мультшоу Robot Chicken (в России оно периодически демонстрируется по каналу 2x2). По адресу www.sporewtf.com можно посмотреть ролики, живописующие результаты их трудов, сами приключения появляются, надо полагать, там же, когда игра выйдет (сохраняются они, как и весь прочий пользовательский контент, в виде небольших картинок формата PNG). В программе развлечений – свиной грипп, единороги на лыжах и неисправные сортиры.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Те, кто скучал на космической стадии Spore, или просто до нее не доиграл, теперь получат шанс наконец высадиться на новые планеты, пережив тысячи приключений ручной работы. И создать собственные, разумеется.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что ограничения в редакторе обрежут крылья самым бурным фантазиям, а общий комедийный дизайн игры не даст проклюнуться серьезной драме.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что в сорной куче произведенных пользователями приключений обязательно отыщутся жемчужные зерна. Что функционал редактора будет расширен без увеличения его сложности.

Создание приключения начинается с выбора места действия из списка готовых планет. Потом вы можете изменить цветовую гамму, время суток, климат, уровень воды (лавы) в океанах, а также отредактировать рельеф с помощью инструментов терраморфинга.



«Целевые» монологи выглядят весьма пафосно. По крайней мере, по началу.

кнопку «Проверить». Все шло, как задумано, но стоило мне открыть вольер, как собака набросилась на продавца! Фактически, неотлаженное поведение зверушки добавило истории новых красок (пес был бешеный? старый хозяин с ним плохо обращался?). Приключение будто само немножко подсказало, как оно должно развиваться дальше. Да, игра по-прежнему подкидывает неожиданности, но теперь, по крайней мере, она не состоит полностью из них, и нам не надо гадать, когда же наконец на горизонте появится поселение разумных табуреток, которые мы два часа клепали в редакторе. Где поставим – там и будет. Что заставим – то и скажут. Все чудики, которые пылились на жестком диске с тех пор, как нам надоела оригинальная Spore, теперь могут сыграть именно те роли, в которых мы их себе представляли.

А если вспомнить, что нам доступны миллионы существ и предметов, уже сделанных другими пользователями Spore... Воображение рисует самые заманчивые картины – римейки любимых фильмов и сериалов, игровизации классических фантастических романов, или хоть тех же вебкомиксов. Стоит лишь взглянуть на космический корабль в ви-

де гигантской лысой усатой головы, найденный на spore.com по запросу lepin, как тут же рождается сюжет о племени звездных коммунистов, готовящемся разрушить весь мир насилью до основания, а затем... Если у вас ничего такого не рождается, не беспокойтесь – как только Galactic Adventures выйдет, творцов и без вас найдется немало. Одна беда – если вы любитель серьезных драматических историй, вряд ли отыщете что-то себе по душе. Ведь Spore комедийна, можно сказать, на уровне движка – даже если у вашего существа грустные глаза и трагическая согбенная фигура, программа все равно заставит его двигаться, как лягушонка Кермита из «Мuppet-шоу». Как сделать персонажа романтическим героем, если, стоит на мгновение оставить его без внимания, как он начинает чихать и карикатурно озираться, а изъясняется исключительно в стиле «ык-мык-хрю-прю»? Возможно, с релизом Galactic Adventures мы получим ответ на этот вопрос, пока же я предсказываю, что нас ждет вал комедий и пародий. **СИ**

Планировать геймплей просто до смешного. На счет «раз» выбираем цель, на счет «два» выбираем действие, которое надо с ней совершить. Список довольно широк: с существами можно подружиться или просто поговорить, предметы – подобрать или осмотреть, есть также варианты «подойти», «уничтожить», «защитить» и т.д. Выполнять цели в пределах одного акта разрешается в любом порядке.



ТЕПЕРЬ НЕ НАДО ГАДАТЬ, КОГДА ЖЕ НА ГОРИЗОНТЕ ПОЯВИТСЯ ПОСЕЛЕНИЕ СОЗДАННЫХ НАМИ РАЗУМНЫХ ТАБУРЕТОК.

Строим вольер, в него помещаем собачку, вход закрываем красной дверью, перед дверью ставим продавца, красный ключ пока прячем. Декорации для первого акта готовы!



Вот как это будет выглядеть в игре.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕ ТОЛЬКО FPS Оригинальная Wolfenstein (1981) от студии Muse представляла собой графически примитивный action/adventure со стелс-элементами. В Castle Wolfenstein отважному лазутчику требовалось украсть военные планы и унести ноги из обители фашистов. Затем последовала Beyond Castle Wolfenstein (1984), в которой идеи из предыдущей части были как следует доработаны. Хотя Muse закрылась в 1987 году, программисты из id, завядые фэны сериала, попросили у создателей разрешение использовать название Wolfenstein и всю выдуманную вселенную в новой игре. Так родилась Wolfenstein 3D, поспособствовавшая успеху жанра FPS.

ХИТ?!



ТЕКСТ ?
Хайди Кемпс

PC
PS3
XBOX 360



Справа: Среди противников Блажковича хватают и обычных военных, и порождений «Покрова».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PS3, Xbox 360, PC
Жанр: shooter, first-person, sci-fi
Зарубежный издатель: Activision
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Raven/ID/Pi/Endrants
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: июль 2009 года (Европа)
Онлайн: www.wolfenstein.com
Страна происхождения: США

Wolfenstein

Битвы с нацистами инсценировались в видеоиграх не раз и не два – но редкие проекты настолько эффектно использовали образы гитлеровских прихвостней, как представительницы легендарного сериала Wolfenstein. На этот раз ставки выше, чем когда-либо: у немецкой армии припасен козырь в рукаве, и задача игрока – остановить злыдней прежде, чем произойдет непоправимое.

В последнее время id Software все чаще упоминают в связи с разработанным ею движком, но представители компании, тем не менее, неоднократно подчеркивали: им бы не хотелось, чтобы id воспринимали как поставщика программного обеспечения, ведь цель ее сотрудников – создавать игры. Сейчас id дела-

ет все, чтобы сохранить репутацию: готовит два продолжения знаменитых FPS-сериалов. О долгожданной Doom 4 авторы пока рассказать не готовы, а вот Wolfenstein (да, именно так – без подзаголовков) нам удалось узреть воочию, и, судя по увиденному, геймеры ждут немало интересного.

Как и в случае с Quake IV, непосредственно разработкой занимается студия Raven (от-

ветственная также за недавнюю Wolverine: Origins для Xbox 360 и PS3). Id выступает в качестве исполнительного продюсера – курирует проект и следит, чтобы задумки творцов из Raven соответствовали духу сериала. Кроме того, она снабдила студию обновленной версией движка Tech 4 (Quake IV), переименованной специально под нужды Wolfenstein.

Итак, события Return to Castle Wolfenstein позади, но польско-британскому спецгенту Би Джей Блажковичу отдыхать недосуг – его посылает истребить очередной источник нацистской заразы. Окультистские эксперименты организации Анненербе по-прежнему будоражат воображение геймдизайнеров: на этот раз, по их задумке, предприимчивые немцы изучают нечто под названием «Черное Солнце» – мощный источник энергии, который способен изменять реальность. Если им удастся раскрыть все его секреты, то и за мировым господством дело не станет.

Но нацисты – не единственные, кто готов прибегнуть к помощи сверхъестественных сил. По ходу игры Би Джей отыщет таинственный амулет и узнает о существовании «Покрова» (The Veil), расцвеченной неонам параллельной вселенной, где действуют свои правила. Чтобы попасть в «Покров» и вернуться обратно, достаточно нажать «вниз» на D-pad, но удачной ли окажется попытка, зависит от количества доступной Би Джейю особой энергии (ее предложат восполнять у спе-

Не только главный герой обладает сверхъестественными навыками: неприятели тоже обучены различным трюкам.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? FPS с впечатляющей родословной. Пока на фронтах Второй Мировой кипят бои, главный герой пресекает оккультные эксперименты фашистов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что визуальное новинка впечатлит меньше, чем, скажем, Modern Warfare 2, что сверхъестественные навыки героя окажутся лишними в шутере.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что придумки разработчиков сделают геймплей действительно разнообразным и запоминающимся, что и одиночное прохождение, и мультиплеер будут одинаково увлекательны.

Находясь в «Покрове», Блажкович видит мир в сине-зеленой гамме.



циальных источников). Внутри «Покрова» оружие приобретает иные свойства, а предметы и преграды иногда меняют местоположение (по сравнению с тем, где они находятся в «обычном» мире), открывая герою альтернативные пути. Не обошлось и без врагов: в параллельном измерении рыскают так называемые «гайсты» (от немецкого «geist» — дух). Правда, для Би Джея они скорей «боеприпасы с норовом», чем непобедимые противники, ведь каждый гайст — это не только дополнительный источник энергии, но и своеобразная ходячая бомба, которую можно использовать против других негодяев.

«Покров» также подарит герою особые навыки, вроде замедления времени в духе «Матрицы» (здесь его кличат Mire). Когда представители id показывали нам игру, то воспользовались этим умением в стычке с неприятелем, вооруженным мощной пушкой, которая стреляла пучками элементарных частиц (particle gun). «Растянув» время, Би Джей смог прицельно пальнуть по уязвимым точкам не-



друга. Разумеется, придется высчитывать, когда стоит воспользоваться навыком, а когда лучше сэкономить энергию. Некоторые противники спецоператора также овладели секретами «Покрова», и схватки с ними потребуют не только хорошей реакции, но и смекалки. Что произойдет, если и наш подопечный, и его соперник попытаются улизнуть в параллельное измерение одновременно? Как

Внизу: Мир Wolfenstein раскрашен в традиционные для шутеров о Второй мировой коричнево-зеленые цвета.



НЕДРУГИ «ВЗРОСЛЕЮТ» ВМЕСТЕ С ГЕРОЕМ – ЧТОБЫ ЖИЗНЬ МЕДОМ НЕ КАЗАЛАСЬ.

нам рассказали, «иногда это поможет, а иногда – нет», намекая, что геймерам придется постоянно разрабатывать новые стратегии ведения сражений. На экране между тем коварный враг воспользовался оккультными знаниями, чтобы прикрыть соратников щитом и тем самым обезопасить их от выстрелов Би Джея (и да, победить его оказалось нелегко). Все полезные навыки распределялись между противниками изначально так, чтобы те могли противостоять герою, который постоянно раздобывает новое оружие и разучивает свежие трюки. Как только его арсенал пополняется, «взрослеют» и недруги – чтобы жизнь медом не казалась.

Во время демонстрации нас провели по нескольким уровням, а затем предложили пробегаться по ним самостоятельно. Все достопримечательности, конечно же, посмотреть не удалось – Wolfenstein по-прежнему в преобладании, но увиденное весьма интригует. Знакомство, разумеется, началось с «учебного» уровня – железнодорожной станции в вымышленном городе Изенштадт, где игроку преподают азы управления персонажем. Второй уровень представлял собой зону раскопок: нацистские ученые не покладая рук трудятся здесь, исследуя возможности «Черного Солнца». Именно тут Би Джей отыскивает амулет, который служит ключом к «Покрову» и впервые переносится в параллельный мир. В завершение мы посетили город, наводненный различными неприятелями, с которыми только что сражались наши проводники. Из увиденного оружия нас больше всего поразила та самая пушка – как выяснилось, ее можно забрать у поверженного босса. Перед выстрелом несколько секунд уходит на разогрев орудия, но когда оно так начинает действовать, всех врагов в радиусе удара буквально разносит на клочки от выпущенной в них энергии.

Ветеранов порадует известие, что охота за сокровищами, непременный атрибут предыдущих выпусков Wolfenstein, предусмотрена и в новинке. Экскурсии в «Покров» помогут отыскать секретные закоулки, где припрятаны всевозможные приятные взору Би Джея «плюшки». В игре появится «черный рынок», позволяющий обменять найденное добро на апгрейды для оружия и сверхнавыки.

Пока Wolfenstein выглядит весьма многообещающе, и фэнам FPS есть, чего ждать, хотя кое-какие особенности новинки id до сих пор не раскрывает. Например, по-прежнему мало известно о мультиплеере – подробности наверняка выяснятся лишь ближе к релизу. Но одиночный режим нас пока весьма впечатлил, и мы с нетерпением ждем свежих новостей от создателей, а также новых экскурсий в мир «Волчьего Замка». **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

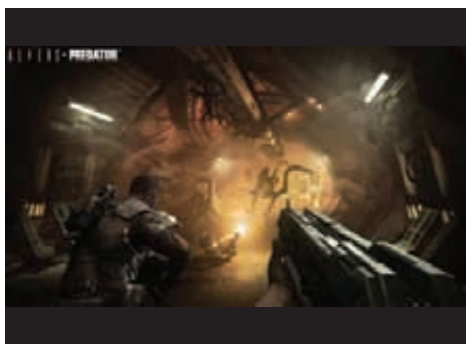
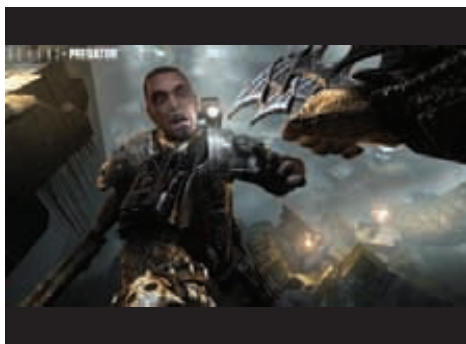


ПЕРЕЗАГРУЗКА Пуская первой игрой на основе задумки редакторов Dark Horse Comics стал 2D beat'em up, а история бренда помнит даже стратегию в реальном времени, для поклонников видеоразвлечений AvP навсегда связана с шутерами от студии Rebellion. Именно их Aliens versus Predator 1994-го года стала одной из немногих игр для Atari Jaguar, которая понравилась критикам и обрела армию поклонников. А в 1999 году проект с помпой перезапустили на PC, где идея противостояния двух чудовищных инопланетных рас (а заодно и людей) также пришлась ко двору. После этого студию временно отодвинули от межрасовых конфликтов галактического масштаба, и послужный список компании эпохи «после AvP» не слишком впечатляет. Что ж, похоже, пришло время что-то изменить.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Rebellion
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.rebellion.co.uk
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Если в игре сохранят прежний баланс сил, остановить Хищника в честном бою будет ой как непросто.

Внизу: Первые кадры смотрятся очень многообещающе – зрелищно и атмосферно. Но не стоит забывать, что до выхода игры осталось больше года.

Aliens vs. Predator

ЧТО ЗНАЕМ? Кроссовер издательства Dark Horse Comics, столкнувший морда к морде двух самых популярных монстров из космоса, Aliens versus Predator (1990) в свое время наделал много шума и приобрел немало поклонников, спровоцировав появление нескольких видеоигр в разных жанрах и даже двух кинофильмов. Однако со временем популярность эта почти иссякла. Исправить историческую несправедливость вознамерилась компания Sega, которая, вооружившись всеми необходимыми лицензиями и взяв под крыло английскую студию Rebellion (создатели AvP образца 1994 года для Atari Jaguar и 1999 – для PC), назначила перезапуск франчайза на 2010 год. Ждать, как видите, придется довольно долго, зато у разработчиков есть время не торопясь воплотить в жизнь все творческие идеи – и даже, возможно, чуть-чуть больше. Уже сейчас нам пообещали самую современную графику, интересный сюжет, события кото-

рого начинаются через несколько лет после Alien 3, и сбалансированный игровой процесс, где шутер от первого лица будет мирно уживаться с кровавым триллером в духе Dead Space. Смесь, как видите, должна получиться весьма и весьма занимательная – главное, чтобы не добавили в нее чего-нибудь лишнего.

ЧЕГО БОИМСЯ? Главная опасность для Aliens Vs Predator – потерять собственное лицо. Слишком велик сегодня соблазн подражать соперникам, уже доказавшим ударными продажами собственную состоятельность.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Очень хочется получить эдакого интерактивного двойника первого «Хищника» или снятых Кэмероном «Чужих» – чтобы было мощно, страшно и зрелищно, но в то же время не лишено смысла и хоть каких-то человеческих эмоций. Как ни крути, подобные игры по-прежнему встречаются нечасто.

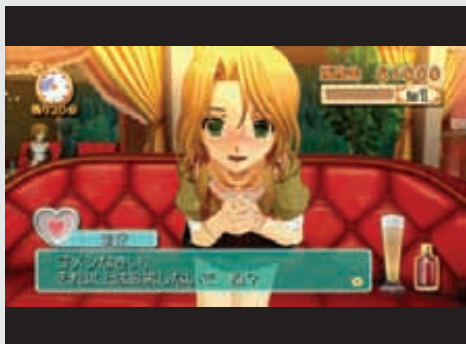
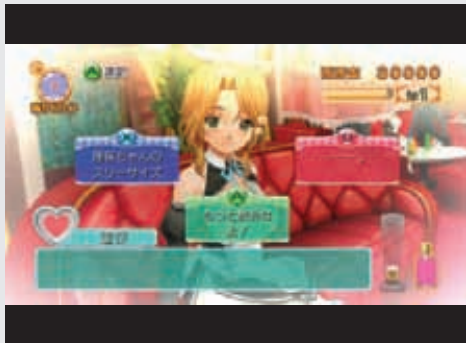
ЭТО ИНТЕРЕСНО



ФЭНСКОЕ СЧАСТЬЕ Уже сейчас разработчики говорят о том, что помимо обычного, стандартного издания выйдет также и лимитированное, которое будет содержать приятные дополнения. В том числе и игровые. Тем, кто не сможет купить такое издание, расстраиваться не стоит – DLC можно будет скачать позже за отдельную плату. Вообще же, вспоминая успех The Idolmaster на этом поприще, можно предположить, что DLC этих будет еще много, но и денег за них попросят прилично. Кому тут три десятка разноцветных купальников для виртуальных подружек?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
special.virtual_life
Зарубежный издатель:
D3 Publishing
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
D3
Количество игроков:
1
Дата выхода:
август 2009 года (Япония)
Онлайн:
www.d3p.co.jp/dreamclub
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Правильный ответ определит отношение девушки к главному герою. Будьте учтивы!

Внизу: Ценители японской анимации во время таких сцен заставляют в благоговейном трепете. Порадовали первую девушку? Achievement unlocked!

Dream C Club

ЧТО ЗНАЕМ? Ни для кого не является секретом то, что Microsoft львиной долей успеха в азиатском регионе (за исключением, пожалуй, Кореи) обязана The Idolmaster. Вслед за танцующими и поющими девочками на Xbox 360 появились своеобразные адаптации «визуальных новелл», а в скором времени ожидается выход совсем неожиданного проекта – симулятора постоянного посетителя хостесс-бара. В свободное от работы и учёбы время главный герой, получивший в подарок годовой абонемент на посещение чудесного клуба, навещает очаровательных девушек, делится с ними переживаниями, ведет беседы на разные темы, покупает разные коктейли, другими словами, бездельничает и бесполезно прожигает жизнь. Чтобы понравиться какой-либо подружке, он должен модно одеваться, знать последние новости и дарить милые подарки. Как только сердце красавицы

начнет таять, игрок сможет попросить ее сплестись или спеть песенку, а если отношения совсем хорошие, то девушку выйдет уговорить надеть какой-нибудь необычный костюм. Хотя это и не симулятор знакомств, приватные беседы рано или поздно обязательно доведут до признаний в любви. И тогда – achievement unlocked, в следующий раз кадрием другую красотку!

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что игра никогда не выйдет за пределы Японии, слишком дорогих DLC, необходимости проходить игру раз за разом, чтобы добиться каких-либо заметных результатов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На милостивую графику, расслабляющий саундтрек, множество больших и незначительных сюжетных интрижек, возможности наряжать девушку в снеговика и попросить сплестись.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* Вас ждет
более 1000 игр

* Постоянно
обновляемый
ассортимент

* Доставка
по России

ВЫБОР



Battlefield 2 Deluxe (BF2 +
BF2 Special Forces) (DVD-Box)

499 р.



Battlefield 2142 Deluxe
Edition (DVD-Box, рус. версия)

890 р.



Black & White 2
(DVD-Box, RUS)

390 р.



Command & Conquer 3 :
Tiberium Wars DVD
(DVD-Box, русская версия)

450 р.



King's Bounty: Принцесса в
доспехах (игра + стерео
очки)

690 р.



Dead Space (DVD-Box,
русская версия)

990 р.



Fallout 3 (DVD-Box,
русская версия)

880 р.



Grand Theft Auto IV
(DVD-Box, рус. субтитры)

690 р.



Lineage II: The Chaotic
Throne Limited
Collector's Edition (Box)

2890 р.



Lost Planet: Extreme
Condition - Colonial
Edition (PC-DVD)

670 р.



Mass Effect (PC-DVD,
русская версия)

550 р.



Silent Hill Homecoming
(EURO)

1090 р.

Играй
просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ
МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Роском

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



Все цены действительны на момент публикации рекламы

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПИЛИ! Серил «Пила» про трудности людских взаимоотношений в ограниченном пространстве «поймал волну» во время ренессанса слэшеров в начале миллениума. Тогда же появились и римейки «Техасской резни бензопилой», «У холмов есть глаза», «Ужаса Амитабилля», и новинки, вроде «Поворота не туда». Что касается «Пилы», есть два мнения: гурманы уверяют, что внимания достойна лишь первая часть, в то время как поклонники сериала считают все пять фильмов цикла единой сквозной историей, до конца распробовать которую можно лишь целиком.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure, horror
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Brash
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
октябрь 2009 года
Онлайн:
www.whoisjigsaw.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Кукла Билли объясняет очередной жертве «правила игры».



Вверху: Видите в его глазах страх, отчаяние или, может, раскаяние? Не видите.

Saw

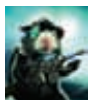
ЧТО ЗНАЕМ? Игра по мотивам фильмов, смакующих вереницы садистских убийств? Затея странноватая, но на что не пойдешь ради хрустящей купюры. Выход игровой интерпретации «Пилы», естественно, приурочен к премьере последней, шестой по счету, части кровавого сериала. Действие будет происходить между первыми двумя фильмами, и хоть между ними «перерывчик небольшой», нам обещают «раскрыть все тайны персонажей». Сюжет сосредоточится на истории детектива Дэвида Тэппа, который приходит в себя в заброшенной псих-лечебнице. С капканом на голове, конечно же. Разобравшись с ловушкой, Тэпп устремляется вглубь больницы, чтобы найти и наказать Джона Крамера (он же Конструктор смерти). По пути ему встретятся множество жертв, угодивших в морализаторские ловушки Пилы. Помогать им или нет – ваш выбор, и он повлияет на дальнейшее

развитие событий и концовку. Чтобы спасти человека, нужно решить загадку. Иногда потребует серия хитрых манипуляций с контроллером, иногда – просто посмотреть в зеркало под определенным углом. Сделали все правильно – жертва свободна и поможет вам в расследовании. Или нет. Непонятно. Касаемо «Пилы» очень многое непонятно, что не мешает с любопытством следить за ходом разработки.

ЧЕГО БОИМСЯ? Шаткая концепция может не выдержать игровых надстроек, да и неясно пока, чем и как игра сумеет удержать перед телевизорами геймеров.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то же, что и в фильмах: на интересные ловушки, последовательный и выменяемый сюжет. На атмосферу безысходности и достойную графику.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПЕРВОИСТОЧНИК Начало российского показа намечено на 20 августа этого года (спустя месяц после мировой премьеры). Продюсером фильма выступил не нуждающийся в представлениях Джерри Брукхаймер, в режиссерском кресле – стакановец детского кино Хойт Йетман. В списке актеров, озвучивающих роли морских свинок и их помощников, можно встретить таких знаменитостей, как Пенелопу Крус, Стив Бوشеми и Николас Кейдж, но, по понятным причинам, в наших кинотеатрах мы их не услышим. Зато даже у нас «Миссию Дарвина» предлагают смотреть, надев специальные стереочки, и игра по мотивам (для домашних консолей и PC) также не отстает. Будут ли 3D-очки прилагаться к каждой коробке или придется покупать их отдельно, пока не сообщается.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
PlayStation 2, Xbox 360,
Nintendo DS, Nintendo Wii,
PlayStation Portable
Жанр:
action, platform, 3D
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Eurocom
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
21 июля 2009 года
Онлайн:
www.disney.co.uk/
disneyinteractivestudios
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Если ваша морская свинка по ночам выбирается из клетки – знайте, она работает на американское правительство и борется со злом.



Вверху: Если верить скриншотам, версия для Wii мало в чем уступает конкурентам с «большими» приставок.

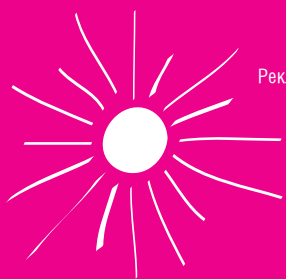
G-Force

ЧТО ЗНАЕМ? Видеоигра «по мотивам» фильма, в котором вооруженная до зубов морская свинка (позывной: Агент Дарвин) сражается со злым миллиардером Леонардом Сэйбером. Животное вышло на тропу войны, конечно, не в одиночку, но в компании отряда специального назначения (состоящего из таких же очаровательных грызунов), а вся их деятельность поддержана правительством США. Пушистой спецгентуре ФБР требуется найти богатея и хорошо бы ему накомстилять, ведь он, ни много ни мало, вознамерился поработить сразу весь мир. В распоряжении героев – новейшее оружие и техника, начиная электротрохлестом и заканчивая тяжеловооруженным бронетранспортом, с виду сильно напоминающим пузырь для любящих побегать хомячков. Помимо оружия, свинка может использовать найденные на уровне предметы, решая таким образом головоломки или сооружая препятствия для приспешни-

ков главного злодея. В решении пазлов герою поможет ручная муха по имени Муч, которой также доведется «поругать». Муч сможет беспрепятственно исследовать локацию, заниматься поисками различных бонусов и секретов. Чтобы внести разнообразие, время от времени вместо уровней-платформеров будет предложено погонять на уже упомянутом шаре. И конечно, игра выйдет на всех актуальных платформах.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразных заданий, неудобного управления и того, что прыгать по платформам здесь придется чаще, чем стрелять по неприятелям.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что морская свинка, вооруженная лазерной винтовкой, в компании других грызунов-спецназовцев и ручной мухи таки окажется героем года, а интересные головоломки и достойная графика станут примером для подражания.



Реклама

Настроение!

кино · игры · музыка

www.nastroy.com



**ОГРОМНЫЙ ВЫБОР
ТОВАРОВ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ**

Отдыхай с Настроением!

call-центр: **8-800-5555-888**

- М **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- М **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- М **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- М **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- М **Алтуфьево.** ТЦ «Перекресток», ул.Череповецкая, д. 17.
- М **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр 1.
- М **Бауманская.** Ул. Ладужская, д. 4/6, стр. 5.
- М **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- М **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- М **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- М **Владыкино.** ТЦ «Реал Владыкино», Сигнальный проезд, д. 17.
- М **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп 1.
- М **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- М **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 15.
- М **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- М **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- М **Коломенская.** Пр-т Андропова, вл., 28 А.
- М **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- М **Коньково.** Ул. Профсоюзная д.109.
- М **Красногвардейская.** Ореховый бульвар, вл., 24.
- М **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- М **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- М **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80.
- М **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- М **Марьино.** Ул. Проектируемый проезд № 5396 вл.15.
- М **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- М **Октябрьское поле.** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр.1.
- М **Отрадное.** Алтуфьевское шоссе, д. 40.
- М **Партизанская.** Измайловское шоссе, д. 69 Д.
- М **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- М **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- М **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- М **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- М **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- М **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- М **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- М **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- М **Савеловская.** Ул. Суцшевский вал, д. 5, стр. 1а.
- М **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- М **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- М **Тёплый Стан.** Ул. Генерала Тюленева, д. 2.
- М **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- М **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- М **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- М **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- М **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- М **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- М **Щелковская.** Щёлковское шоссе, вл. 73 А, стр. 1.
- М **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- М **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- М **Юго-Западная.** 47 км МКАД, стр. 20.
- М **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.
- Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.
- Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
- Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
- Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
- Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
- Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
- Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7.
- Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
- Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
- Моск. обл. г. Ногинск, ул. 3-го Интернационала д.66.
- Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
- Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



THE ROOF IS ON FIRE! Работа пожарной охраны – не самый последний объект внимания разработчиков. Игр с подобной тематикой выходило достаточно, но за пределы своей ниши они, как правило, не выбирались. Если заинтересовались, обратите внимание на Emergency: Fire Response и Firefighter Command: Raging Inferno, выполненные в жанре тактических RTS. Если все же ждете действия от первого лица и личных ощущений, поищите 911 Fire Rescue. Все эти игры вышли на PC.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Conspiracy Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Epicenter
Количество игроков:
1
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.epicenter-studios.com/
sites/epicenter2/es_games
Страна происхождения:
США



Вверху: Если струя воды попадет на электричество, пожарный получит разряд. Реалистичность.

Внизу: Гасить пламя будем только в закрытых помещениях. Лесные пожары не про нас.

Real Heroes: Firefighter

ЧТО ЗНАЕМ? Нечасто игроку дают возможность попробовать себя в незнакомой профессии, будь то спасатель, доктор или переворачиватель пингвинов. И правильно: игры такие получаются не самыми интересными, особенно если в названии не мелькают слова Trauma Center. Но новички из Epicenter хотят попытать счастья на поле «симуляторов профессий» и анонсируют Firefighter. Предполагается, что мы примерим потный, грязный от сажи и копоти костюм члена пожарной команды и с добрыми намерениями ринемся спасать женщин, детей и домашних питомцев. И дело это обещает быть весьма трудным благодаря системе «Думающего огня» (sic!): пламя не только перекидывается с предмета на предмет и портитжитое имущество, но и на лету меняет архитектуру уровня, заставляя игрока врасплох. В продвижении вглубь горящего здания может помочь топор –

можно ли с его помощью прочувствовать зачинщиков пожара, неизвестно. Сама по себе задумка с «умным» огнем выглядит интересной и многообещающей, но сумеет ли начинающая студия реализовать задумку на должном уровне? Ролики и скриншоты пока лишь подтверждают наши опасения: выглядит игра чудовищно. Но создатели полны оптимизма и верят, что сильный инновационный геймплей оправдывает техническую немощ. Посмотрим.

ЧЕГО БОИМСЯ? Провала по всем статьям. Ни прекрасной графики, ни особенных технических изысков мы и не ждем, но если еще и главная ставка разработчиков не сыграет, Real Heroes: Firefighter окажется никому не нужна.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На чудо: что тушить пожар и бороться с огнем будет интересно, сложно и несучно. Эх, послушали бы нас настоящие пожарные...

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИСТОРИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ИСТОРИЧНОЙ! Не скончался Генрих V в расцвете лет, кто знает, быть может, сейчас на карте была бы большая страна Англо-Франция, лежащая по обе стороны Ла-Манша. Да и границы Европы могли оказаться совсем иными. Но в Great Battles Medieval повернуть ход истории не получится, именно поэтому для английской кампании и было выбрано время Черного Принца (на иллюстрации), когда противостоять немногочисленным, но хорошо обученным и экипированным захватчикам французы просто не могли.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Koch Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Slitherine Software
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.slitherine.com/games/
thegotma
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Останови рыцарскую конницу – и ты победишь ее. Надеемся, что хоть парочку способов затормозить продвижение кавалерии нам предложат. Вот и колья на скриншоте на это намекают.

Внизу: Прорисовать каждого бойца нам не обещают, по-разному будут выглядеть именно отряды, а не одиночные солдаты в подразделении.

History: Great Battles Medieval

ЧТО ЗНАЕМ? Slitherine, похоже, окончательно отказалась от попыток сваять глобальную стратегию, прекратив спор с Total War (а зря, получалось не так и плохо), и сосредоточилась на тактических RTS, таких как History: Great Battles of Medieval на тему Столетней войны. Кампании за Жанну д'Арк и Эдуарда «Черного Принца» Плантагенета прилагаются, да еще и около двадцати видов юнитов. Как об одной из главных особенностей разработчики говорят о возможности менять любому отряду оружие/доспехи, причем вариантов создатели обещают множество и рассказывают, что смена экипировки и амуниции отразится не только на внешнем виде солдат, но и на их анимации и поведении на поле боя. А еще у опытных юнитов можно развить полезные навыки, позволяющие, например, лучше защищаться от стрел (всего умений планируется сделать около сотни). Также хочется надеяться, что получит дальнейшее развитие

и схема отдачи приказов, на которые тратятся специальные очки, восстанавливающиеся со временем. Благодаря этому получается, что, формируя ту или иную команду, действительно придется думать. А кто думает плохо – тот, скорее всего, проиграет. До кучи упомянем ролики с телеканала History Channel, а также мультиплеер на двоих (на основе «фишки» многопользовательской игре рассчитывать не стоит). Но хватит ли этого, чтобы поспорить с тактическим режимом Medieval II: Total War?

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия боев, которым «прославился» предыдущий проект Slitherine; пристегнутого «для галочки» мультиплеера.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На развитие идеи с командными очками, разнообразие тактических решений, интересную подборку юнитов, имеющих реальные прототипы времен Столетней войны.

СМЕЛО ГОРДИСЬ - ТВОЙ КОМП ЗА IRBiS!

В ЛУЧШИХ
МАГАЗИНАХ
ЭЛЕКТРОНИКИ



ЦЕНТР РАСПРОДАЖ:

М Савеловская
ул. Башиловская, дом 1
тел.: (495) 721-38-54,
моб.: 8 (903) 175-23-39

IRBiS
ТЕХНИКА УСПЕХА

ЭТО ИНТЕРЕСНО



САМОЕ ВРЕМЯ Возможность путешествия во времени и изменения текущей реальности будоражит умы человечества не первый год. Не обошла эта мода и игровую индустрию, но до сих пор серьезных попыток освоить четвертое измерение предпринималось не так уж и много (вспомним Prince of Persia: Sands of Time, TimeShift, Blix: the Time Sweeper и недавнюю Braid), а в жанре RTS так и вовсе не было. Похоже, у Hazardous есть шанс сорвать банк и стать первопроходцами. А за подражателями (в случае успеха) дело не станет.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, real-time, sci-fi

Зарубежный издатель:

не объявлен

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Hazardous Software

Количество игроков:

до 4

Дата выхода:

2010 год

Онлайн:

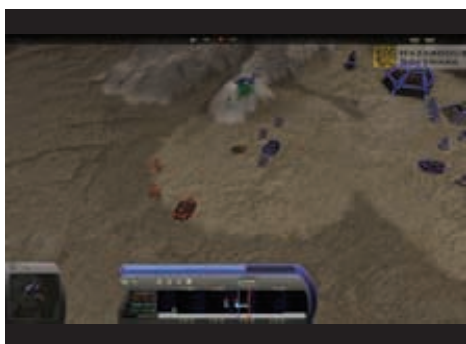
www.achrongame.com

Страна происхождения:

США

Вверху: Небольшое здание в центре и сверху (чем-то напоминающее логотип «Мерседеса») – хронопортал, перемещающий отряды во времени.

Внизу: Всего в игре планируется сделать три расы: разработчики признаются, что творили под впечатлением от StarCraft. На неказистую графику не смотрите – красотами Hazardous займутся ближе к релизу.



Achron

ЧТО ЗНАЕМ? Кто из вас, играя в RTS, не жалел, что нельзя вернуться ненадолго в прошлое и подготовить «подлянку» оппоненту, ринувшемуся на штурм вашей базы? В Achron это станет возможным: прыгаем во времени назад, строим десяток оборонительных башен – вуаля, гадость по первому разряду готова! Но что это? Наши башни взрываются, не достроившись? Подлый враг переместился еще на десять секунд назад и поставил на месте будущих оборонительных сооружений свои ненужные отряды. Два объекта в одной точке времени-пространства находиться не могут – вот все и взорвалось. И база скоро падет, что же делать? Решение найдено – забежать в прошлое на пару минут, прогуляться на базу неприятеля и снести цех по сбору танков и мехов. И тогда к нам никто не приедет... Примерно так будет выглядеть геймплей в Achron, позволяющей игрокам перемещаться во времени и изменять прошлое (а с ним и будущее). Правда, делается

это не бесплатно – придется тратить хроноэнергию, и тот, у кого запасы начнут иссякать, почти наверняка уступит лавры победителя. Но представьте, какие невероятные возможности откроются перед нами, особенно в мультиплеере, где специалисты по микроконтролю будут часто биты теми, кто представляет себе всю временную линию партии в целом. Только бы управление не вышло слишком сложным – оно с легкостью может загубить отличную идею.

ЧЕГО БОИМСЯ? Сложности управления юнитами и временем; неинтересной сингловой составляющей, где AI вряд ли сможет достойно отвечать на все трюки человека.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На оригинальность геймплея, позволяющего своими действиями изменять будущее и прошлое; разнообразие возможностей в мультиплеерных схватках.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТЮРЬМА И ШАХМАТЫ Шведская студия ICE Game Studios открылась в 2005 году в городе Умео. Сотрудники студии надеются закончить свою шахматную тактику Legio в ближайшее время и продавать ее в Интернете примерно за 450 рублей. Параллельно с Legio компания разрабатывает игру El Dorado, о которой пока известно только, что ее героем станет узник южноамериканской тюрьмы.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, turn-based, fantasy

Зарубежный издатель:

Mezmer Games

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

ICE Game Studios

Количество игроков:

до 2

Дата выхода:

II квартал 2009 года

Онлайн:

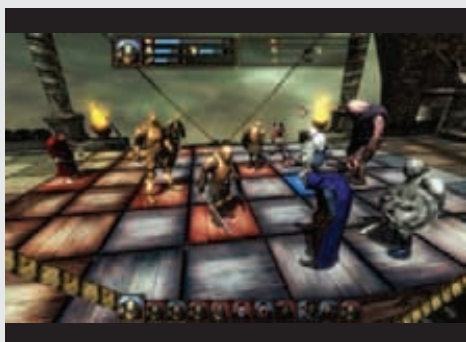
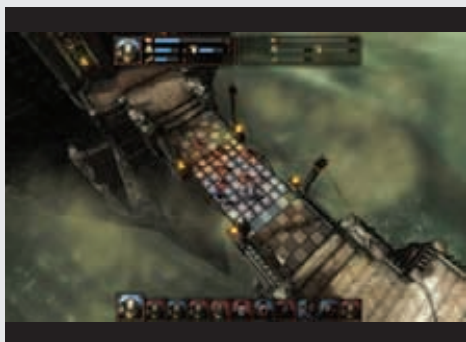
www.mezmergames.com/group/legio

Страна происхождения:

Швеция

Вверху: Во время битвы на мосту камера будет показывать особенно вкусные ракурсы.

Внизу: Правила Legio предусматривают несколько типов ведения военных действий: от агрессивных наступательных ходов до сугубо оборонительной тактики.



Legio

ЧТО ЗНАЕМ? Слава отечественных шахмат отгремела пару лет назад, когда Владимир Крамник проиграл Виши Ананду на чемпионате мира. Печальное событие не обернулось трагедией, фанаты не вышли на улицы громить витрины, не собирались возле посольства Индии. Но не все потеряно. Компания Mezmer Games (подразделение Paradox Interactive, занимающееся нестандартными проектами вроде, кхе, «Сталин против марсиан») рассказала о новой игре Legio. Она станет чем-то средним между шахматами и пошаговой стратегией. Партия в Legio состоит из двух сражений. Первое происходит на подъемном мосту, второе – внутри замка. Игроки выбирают поле боя и расходуют по двадцать пять очков на создание армии. Затем начинается битва. Победитель входит в замок соперника со своими уцелевшими юнитами. В начале второго боя игроки получа-

ют еще по двадцать пять очков, чтобы набрать новую армию. Одержавший верх в первом сражении, ясное дело, имеет преимущество, однако «пораженец» в утешение может выбрать место финальной сечи. Играть можно будет и с компьютером, демонстрируя искусственному интеллекту совершенные тактические схемы, но гораздо интереснее сокрушить живого соперника, доказав, что на Западе нас не зря веляют нацией игроков в шахматы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Опасаемся устаревшей графики, а еще того, что тактика в игре может свестись к одному выигрышному варианту.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На напряженные сражения по сети, внятный сюжет в одиночной игре и динамическое звуковое сопровождение, меняющееся по ситуации.



PlayStation 2

Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii

Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3

Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

XBOX 360

Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайн сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP

Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

- ☒ **Доставка в любой уголок России почтой или UPS**
- ☒ **Доставка курьером по Москве от 3-х часов**
- ☒ **Более 1500 игр на сайте на все игровые системы**
- ☒ **Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры**
- ☒ **Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм**
- ☒ **Доставка игр под заказ из-за рубежа**



+7 (495) 780 88 25



sales@gamepost.ru



www.gamepost.ru

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

В конце мая вышла книга Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning, в которой собраны эссе, написанные разработчиками, университетскими профессорами и журналистами о видеоиграх – о том, что в них сделано правильно и почему, о механике, идеологии и эмоциях. Что значит быть хорошим Снейком? Какую идею выражает «тщетная интерактивность» в Shadow of the Colossus? Как влияет локализация на восприятие игры? В чем психоаналитическая ценность Silent Hill 2? Большинство игр, о которых идет речь, вам хорошо известны – но тем интереснее увидеть их серьезный аналитический разбор.

Найти электронную версию Well Played 1.0 в формате PDF вы можете на нашем диске.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Фил Харрисон

бывший глава Sony Worldwide Studios

Внезапно покинул пост президента Atari.



Томонобу Итагаки

создатель Dead or Alive

Основал новую студию и работает над боевиком под названием Tokyo Vikings.



Йоити Вада

президент Square Enix

Считает, что близится вторая волна роста рынка компьютерных и видеоигр.



Тим Суини

основатель и президент Epic

Заявил, что через десять-пятнадцать лет игры достигнут полного фотореализма.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

GAMELAND AWARD: Пять лет народной премии!
КРИ 2009

42
50

Авторская колонка

Константина Говоруна

56

Смотрите также



Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

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

Хит-парад Великобритании

1	UFC 2009: Undisputed	THQ
2	Pokemon Platinum	Pokemon Platinum Nintendo
3	EA Sports Active	Electronic Arts
4	Wii Fit	Nintendo
5	FIFA 09	Electronic Arts
6	X-Men Origins: Wolverine	Activision Blizzard
7	Wii Play	Nintendo
8	Mario Kart Wii	Nintendo
9	My Fitness Coach	Ubisoft
10	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard

Хит-парад Японии

1	Bleach: Heat the Soul 6	Sony	PSP
2	Growlanser	Atlus	PSP
3	Dragon Ball Kai: Saiyajin Raishuu	Namco Bandai	PSP
4	Pokemon Fushigi no Dungeon: Sora no Tankentai	Nintendo	DS
5	WarioWare Myself	Nintendo	DS
6	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
7	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	Wii
8	Wii Fit	Nintendo	Wii
9	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
10	Rack Pachis 6	Teacmo	PSP2



Новые темы



GAMELAND AWARD: Пять лет народной премии!

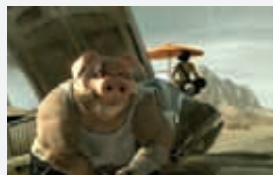
Главная народная премия Gameland Award вот уже пять лет с нами. Вспоминаем, как это было, и приводим неизвестные факты.

Читайте на странице 42

События прошлых лет

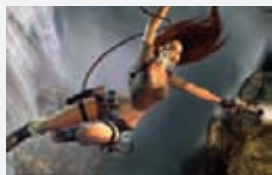
Год назад

Четвертую часть Gothic будет создавать Spellbound, а Мишель Ансель из Ubisoft объявляет о разработке второй части Beyond Good and Evil.



Пять лет назад

Ходят слухи о скорой продаже Eidos, Capcom второй год терпит убытки, а Sony говорит, что первые несколько лет PSP не будет приносить прибыль.



Семь лет назад

Nival Interactive объявляет о разработке «Демииургов II», Warcraft III уходит на золото, а Microsoft грозитися совсем скоро запустить Xbox Live.



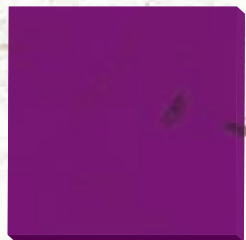
КРИ 2009

Отечественная игровая индустрия во мгле, мировой финансовый кризис собирает новые жертвы, КРИ усюхла в размерах. «Страна Игр» нашла позитивные новости и в эти трудные времена.

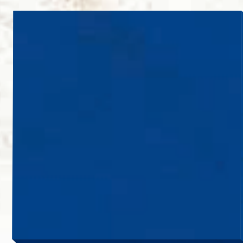
Читайте на странице 50

GAMELAND AWARD

Пять лет народной премии!



ТЕКСТ
Николай
Питерский



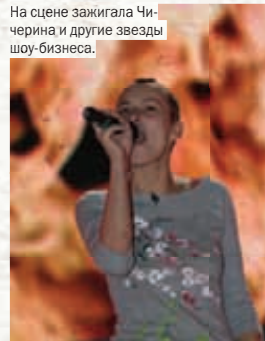
В этом году состоялось знаменательное событие – Gameland Award, церемония награждения в области компьютерных и видеоигр прошла в пятый раз. И пусть юбилей был подпорчен финансовым кризисом, который, чего греха таить, подкосил мировую и отечественную игровые индустрии, проигнорировать торжественное событие мы никак не могли. Это прекрасный повод оглянуться назад, вспомнить, с чего все начиналось, а заодно освежить в памяти лучшие проекты пятилетки. Отмотаем пленку и...



Элегантный Антон Комолов отлично справился со своей задачей – любую заминку удачно скрашивал отменной шуткой.



Разработчики Lada Racing Club удивлены, что их проект стал самой ожидаемой игрой.



На сцене зажигала Чичерина и другие звезды шоу-бизнеса.

Вверху: Одну из статуэток доставил на сцену сам Человек-Паук.

GAMELAND AWARD 2005

Чтобы начать рассказ о самой первой церемонии, надо вспомнить, как родилась идея ее проведения. Руководство Gameland давно подумывало о масштабном мероприятии, посвященном вручению наград игровым проектам: компания уже не первый год была неразрывно связана с индустрией благодаря журналам «Страна Игр» и «PC ИГРЫ». Основные принципы не пришлось долго придумывать – во врезке Анатолий Норенко, директор по мероприятиям Gameland, более подробно рассказывает о ключевых идеях.

Знаменательное событие состоялось 5 марта 2005 года. В этот день представители игровой индустрии и обычные геймеры заполнили зал Центрального Театра Российской Армии, чтобы увидеть грандиозное представление. Конечно, сбои были неизбежны, что и подтвердила церемония (первый блин, как никак), но очевидно, что столь масштабного представления в истории российского игропрома не было (и не известно, будет ли еще). А потому мелкие недочеты в глаза не бросались.

Звезд на празднике было хоть отбавляй. Антон Комолов, ведущий церемонии, много шутил экспромтом, чем очаровал публику. В перерывах между вручением наград зрителей заводили известные музыкальные исполнители и коллективы – Чичерина, «Тараканы», Butch и «Танцы минус». Прямо на сцене, во время церемонии, прекрасные представительницы киберспорта соревновались между собой за вполне солидные призы. А награды вручали сплошь известные люди: Бонус с Гамовером, Сергей Лукьяненко и Сергей Жуков, видежи MTV

Таня Геворкян и Александр Анатольевич, ну и, конечно, Дмитрий Пучков.

Впрочем, в центре внимания все равно были игры. Геймеры голосовали за проекты в 11 номинациях – результаты в большинстве случаев были вполне предсказуемы, но без сюрпризов тоже не обошлось. Лучшей локализацией на PlayStation 2 признали Killzone, а на PC – Far Cry. Тут уж не поспоришь – и игры яркие, и перевод вышел отменным. Elemental Games (будущая Katauri Interactive) подтвердила в очередной раз свои амбиции, победив в номинации «Лучшая ролевая игра» с проектом «Космические рейнджеры: Доминаторы». Символично, что спустя пять лет студия снова завоевала престижные награды. Настоящим бенефисом первая Gameland Award стала для украинской компании Best Way: «В тылу врага» оказалась вне конкуренции сразу в трех номинациях – «Лучшая графика», «Лучший саундтрек» и «Лучшая PC-игра». Что и говорить, в 2004-м проект выскочил как черт из табакерки, покоров многих геймеров, а потом вместе с разработчиками купался в лучах славы, как минимум, пару лет. Впрочем, по части сенсаций «В тылу врага» не смогла соревноваться со скандальной Lada Racing Club, ставшей по итогам голосования самой ожидаемой игрой 2005 года и обогнавшей даже «Сталкера». Такой результат ошеломил, похоже, даже самих разработчиков, сиявших от счастья на сцене Театра Российской Армии. Во всяком случае, оказанное им доверие они так и не смогли оправдать в полной мере: игра, вышедшая спустя год, удостоилась разгромных рецензий и ругани геймеров, издателю даже пришлось возвращать деньги разочарованным покупателям. Торжество безудержного пиара – примерно так можно охарактеризовать триумф Lada Racing Club. Впрочем, это не имеет никакого отношения к Gameland Award: первая церемония удалась на славу.

ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2005

ЛУЧШАЯ РС ИГРА 2004

В тылу врага

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА 2004

Сфера: Материк власти

ЛУЧШАЯ RPG 2004

Космические Рейнджеры 2: Доминаторы

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ 2004

Периметр

ЛУЧШИЙ КВЕСТ 2004

Ядерный Титбит: Flashback

ЛУЧШИЙ ЭКШЕН 2004

Чистильщик

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА 2004

В тылу врага

ЛУЧШИЙ САУНДТРЕК 2004

В тылу врага

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC 2004

Far Cry

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS2 2004

Killzone

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2005

Lada Racing Club

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ И ОБЫЧНЫЕ ГЕЙМЕРЫ ЗАПОЛНИЛИ ЗАЛ ЦЕНТРАЛЬНОГО ТЕАТРА РОССИЙСКОЙ АРМИИ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ ГРАНДИОЗНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ.



Вверху: Михаилу Разумкину, тогдашнему главреду «Страны Игр», очень понравилось разносить монитор бейсбольной битой. Не каждый день представляется такая возможность!



Группа «Каста» исполнила тему из саундтрека Lada Racing Club «Капсулы скорости».

Снизу: Инфант террибль игровой индустрии Винс Дези неожиданно вручил цветы Ольге Шелест и сорвал бурю аплодисментов.



Вверху: В этот раз Александр Анатольевич прибыл на церемонию не с Таней Геворкян, а со своим сыном.

ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2006

ЛУЧШАЯ РС ИГРА

Магия крови

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Сфера: Мир избранных

ЛУЧШАЯ RPG

Магия крови

ЛУЧШАЯ ТАКТИКА

Бригада Е5: Новый альянс

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Казаки II: Наполеоновские войны

ЛУЧШИЙ FPS

Вивисектор. Зверь внутри

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Корсары 3

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Корсары 3

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS2

Peter Jackson's King Kong

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC

Splinter Cell: Теория Хаоса

ЛУЧШАЯ РС ИГРА 10-ЛЕТИЯ

Half-Life

ЛУЧШАЯ КОНСОЛЬНАЯ ИГРА 10-ЛЕТИЯ

Metal Gear Solid

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

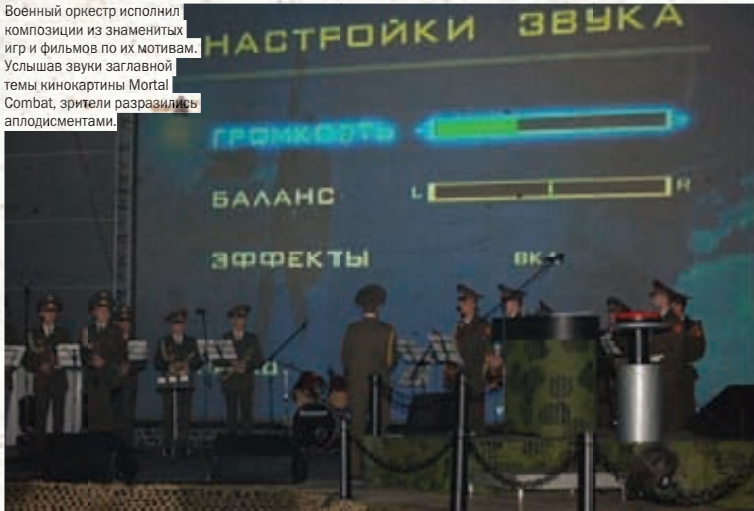
GAMELAND AWARD 2006

Масштабнее, пафоснее, ярче – под таким лозунгом прошла вторая по счету Gameland Award. В два раза больше шуток – компанию Комолову составила Ольга Шелест. Чувствовалось, что игровая тематика дается ей нелегко (например, она с ходу обозвала журнал «PC ИГРЫ» эрзисиграми), но Антон, как настоящей джентльмен, всегда приходил на вручку. В прошлый раз на сцене зажигали Чичерина, «Тараканы» и «Танцы минус», в этот – Дельфин, «Би-2», Елка и Юлия Савичева. Но самое главное – «Каста» исполнила отличный трек из Lada Racing Club (эх, вот бы еще игра была б столь же хороша, как и композиция), а рок-группа Firelake – тяжеленькую мелодию из «Сталкера». Награды вручали только звезды: создатель «Масяни» Олег Куваев, Александр Анатольевич и Ярослав Александрович, актер Андрей Бочаров, Тарзан, Сергей Лазарев, главный идеолог Postal Винс Дези (Vince Desi). Не было киберспортсменов, зато на церемонии чествовали мисс Gameland Award. Да и само шоу получилось зажигательным, на сцену даже байкеры выезжали.

С играми тоже был полный порядок. Правда, некоторые победы выглядели весьма сомнительными с точки зрения здравого смысла. Сколько ни ругали третьих «Корсаров», а они все равно стали первыми в номинациях «Лучшая графика» и «Лучшее продолжение». Вот уж воистину умом российского геймера не понять... Главным триумфатором стала студия SkyFallen: ее «Магию крови» признали лучшей RPG и лучшей игрой для PC. Интересно, что в том году геймеры выбирали, ни много ни мало, а лучшие компьютерный и консольный проекты десятилетия. Ими стали Half-Life и Metal Gear Solid соответственно. Почти в конце церемонии разработчики Lada Racing Club вручили переходящий приз – статуэтку в виде компьютера с надписью «Самая ожидаемая игра» – представителям GSC, отметив таким образом «Сталкера». Украинцы тут же пообещали выпустить проект в этом же году и, как оказалось, почти не соврали. S.T.A.L.K.E.R. появился в магазинах ровно через год – весной 2007-го. Правда, перед этим успел еще раз завоевать тот же самый приз. Но это уже другая история!

**ХОТЬ И РУГАЛИ ТРЕТЬИХ «КОРСАРОВ», ОНИ ВСЕ РАВНО ПОБЕДИЛИ
В НОМИНАЦИЯХ «ЛУЧШАЯ ГРАФИКА» И «ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ».**

Военный оркестр исполнил композиции из знаменитых игр и фильмов по их мотивам. Услышав звуки заглавной темы кинокартины Mortal Combat, зрители разразились аплодисментами.



На сей раз Дмитрий Пучков не только вручал награды, но и забирал их: его «Санитары подземелий» победили в двух номинациях.



Вверху: Отсутствие большого количества звезд компенсировал Гламурный Подонок Павел Воля.

Вверху: На радость зрителям на сцене устроили мордобой.

GAMELAND AWARD 2007

В 2007 году церемония разом сменила и прописку, и ведущего. Из Театра Российской Армии она переместилась в один из залов «Крокус-Экспо», где медиакомпания Gameland проводила выставку GameX.

А вместо Антона Комолова на сцене заправлял модный шоумен Паша Воля. Последний в грязь лицом не ударил – и шутил удачно, и ляпов не допускал. Правда, знаменитостей было гораздо меньше, чем раньше: Олег Куваев, Дмитрий Пучков, который, кстати, и сам получил награды, да Владимир Турчинский. Зато шоу-программа удалась: тут вам и поединки героев Mortal Kombat, и выступление военного оркестра, мастерски исполнившего хиты из игр и фильмов, и трюки мотоциклистов.

Произошли изменения и в списке номинаций. Впервые в нем появились лучшие зарубежные игры – для PC и консолей. Ими заслуженно стали Neverwinter Nights и Tekken: Dark Resurrection соответственно. Плюс редакции каждого из журналов Gameland – «PC ИГР» и «Страны Игр» – определили лучшую игру года. Причем мнения журналистов совпали – Heroes of Might and Magic V оказался вне конкуренции. Этот же проект, возродивший великую серию, а также «Владыки Севера», первый аддон к нему, одержали победу и в ряде других номинаций. Bravo, Nival! А гоблинские «Санитары подземелий» так полюбились российским геймерам, что их в итоге признали не только лучшей RPG, но и вообще лучшей игрой года. Ну а самым ожидаемым вновь стал «Ждалкер». Ну что тут сказать? Наконец-то дождалось!



ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2007

ЛУЧШАЯ ИГРА

Санитары подземелий

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Санитары подземелий

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Heroes of Might and Magic V

ЛУЧШИЙ ЭКШЕН

Ex Machina: Meridian 113

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

Полный привод: УАЗ 4x4

ЛУЧШАЯ КАЗУАЛЬНАЯ ИГРА

Танчики

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Heroes of Might and Magic V

ЛУЧШАЯ СЕТЕВАЯ ИГРА

Heroes of Might and Magic V

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

FIFA 07

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ PC

Gothic 3

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

Tekken: Dark Resurrection

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА ДЛЯ PC

Neverwinter Nights 2

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО МНЕНИЮ «СТРАНЫ ИГР»

Heroes of Might and Magic V

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО МНЕНИЮ «PC ИГР»

Heroes of Might and Magic V

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2007 ГОДА

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Справа: Без драк снова не обошлось: профессиональный боксер мутил хрестоматийного очкарика.

Слева: На смену Павлу Воле пришел другой резидент Comedy Club Таир.



Новый формат Gameland Award оказался ничуть не хуже предыдущего: меньше пафоса и официоза, больше эмоций!



Вверху: Три барышни исполнили кавер-версию из популярного мюзикла «Чикаго» – об увлечении своих возлюбленных играми.

ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2008

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

ЛУЧШАЯ ИГРА

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Корсары: Город потерянных кораблей

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Heroes of Might and Magic 5: Повелители орды

ЛУЧШИЙ ЭКШЕН

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

Полный привод 2: Hummer

ЛУЧШАЯ КАЗУАЛЬНАЯ ИГРА

Возвращение Атлантиды

ЛУЧШАЯ БРАУЗЕРНАЯ ИГРА

Троецарствие

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ РС

Ведьмак

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

God of War 2 (PS2)

ЗАРУБЕЖНЫЕ ПРОЕКТЫ

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ РС

Call of Duty 4: Modern Warfare

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ XBOX 360

Mass Effect

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PS3

Call of Duty 4: Modern Warfare

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ Wii

Metroid Prime 3: Corruption

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ DS

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PSP

Silent Hill: Origins

ЛУЧШАЯ ИГРА

Call of Duty 4: Modern Warfare

GAMELAND AWARD 2008

В 2008-м Gameland Award пережила самые глобальные трансформации – изменился формат церемонии. Она прошла 19 апреля, аккурат во время КРИ, в столичном клубе «Ленинград». Меньше официоза, больше живого общения – таков был лозунг Gameland Award 2008. Формат клубной вечеринки (небольшой, но уютный зал, столики, напитки и закуски), присущий шоу Comedy Club, как нельзя лучше подошел и для нашего мероприятия. Тем более что ведущим был резидент суперпопулярной программы Таир. Пожалуй, именно он стал главной звездой вечера: из знаменитостей на вечеринку заглянул только давнишний поклонник «Страны Игр», разработчик и просто хороший человек Ричард «Levelord» Грей. Он только-только перебрался в Mumbo Jumbo, а потому вручал награду в номинации «Лучшая казуальная игра» (наши поздравления «Возвращению Атлантиды»). И сорвал аплодисменты, произнеся вступление к своей речи на русском языке.

Несмотря на богатую развлекательную программу (лазерное шоу, шуточные боксерские бои, песни и пля-

ски), зрители активно общались и веселились. Про игры, впрочем, тоже не забывали. Зарубежные проекты организаторы выделили в отдельный блок – с разделением по платформам. Победителями стали самые разные и, главное, действительно выдающиеся игры – Mass Effect, Silent Hill: Origins, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass и др. Но выше всех на голову оказалась Call of Duty 4: Modern Warfare, обласканная и западной, и отечественной прессой. А вот великолепный «Ведьмак» взял верх только в номинации «Лучшая локализация для РС»: обойти четвертую часть Call of Duty ему оказалось не под силу. Ну а среди отечественных проектов триумфатором стал S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl («Лучший экшен», «Лучшая игра года») – недаром его так ждали российские игроки.

Зрители – в основном представители игровой индустрии – покидали клуб «Ленинград» улыбаясь. А чего грустить – отечественный игропром набирал силу, будущее представлялось безоблачным. Тогда никто и не подозревал, что совсем скоро наступят тяжелые времена...





Слева: Кульминация мероприятия: Half-Life 2 присвоено звание «Лучшая игра за 5 лет». Награду получает Александр Михайлов из «Буки», издававшей HL2 на постсоветском пространстве.

GAMELAND AWARD 2009

О масштабы и «звездности» первых церемоний не остались и следа. В этом году в ресторане «Тинькофф» собрались всего около ста представителей игровой индустрии. Церемонию проводили Анатолий Норенко и директор по маркетингу Nival Network Анна Федорова, которые, надо сказать, ничуть не стеснялись и выглядели не хуже своих звездных коллег, заправлявших на сцене в предыдущие годы. Вместо известных музыкальных групп зрителей развлекали косплееры и танцевальные коллективы. А призы вручали далеко не звездные представители игровой индустрии и, по традиции, редакторы журналов Gameland.

Такому подходу есть свое объяснение: в год финансового кризиса принято экономить, а потому в мероприятии участвовали только энтузиасты, что вполне согласуется с лозунгом компании "Media for enthusiasts". Да и масштабное шоу в период экономического спада смотрелось бы дико. К тому же такой формат оказался вполне оправдан – на сей раз обошлось без традиционных ляпов людей, далеких от игропрома.

Что же касается выбора геймеров, то результаты голосования надо признать интересными. Если успех

аддона «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» («Лучший экшен» и «Лучшая отечественная игра») и победа Grand Theft Auto IV в нескольких номинациях прогнозировались, то выигрыш Lineage II: The Chaotic Throne: Gracia стал сюрпризом. У игры были серьезные и, быть может, даже более достойные приза соперники, но награды «Лучшая MMORPG» и «Лучшая локализация для PC» достались именно этому проекту. Решающую роль тут, по всей видимости, сыграли весьма активные фанаты второй «Линейки», склонившие чашу весов в пользу любимой игры. А главными триумфаторами стали, как всегда, представители «1С», собравшие в очередной раз богатый урожай почетных грамот. Оно и не удивительно, в активе компании были самые выдающиеся отечественные и западные игры: Fallout 3, «King's Bounty: Легенда о рыцаре», «В тылу врага 2: Лис пустыни» и другие. Даже награды за «Сталкера» получали парни в желтых футболках, как дистрибьюторы проекта. Впрочем, их успех был не так очевиден, как в предыдущие годы: конкуренты не дремлют. Нас, журналистов и геймеров, это только обнадеживает. Борьба в 2010 году обещает быть более напряженной и непредсказуемой, чем в нынешнем! **СИ**

ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2009

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

King's Bounty: Легенда о рыцаре

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

В тылу врага 2: Лис пустыни

ЛУЧШИЙ ЭКШЕН

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

ЛУЧШАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА

Полный привод УАЗ 4х4: Уральский призыв

ЛУЧШАЯ АДВЕНЧУРА

Илья Муромец и Соловей Разбойник

ЛУЧШАЯ БРАЗУРНАЯ ИГРА

Техномагия

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ PC

Lineage II: The Chaotic Throne: Gracia

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

Fable II

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

ЗАРУБЕЖНЫЕ ПРОЕКТЫ

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PC

Fallout 3

ЛУЧШАЯ MMORPG

Lineage II: The Chaotic Throne: Gracia

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ XBOX 360

Grand Theft Auto IV

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PS3

Grand Theft Auto IV

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ WII

Rayman Raving Rabbits TV Party*

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ DS

Ninja Gaiden: Dragon Sword

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PSP

Star Wars: The Force Unleashed

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Grand Theft Auto IV

ЛУЧШАЯ ИГРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ 5 ЛЕТ

Half-Life 2



Вверху: Ба, знакомые все лица. Главерд «Страны Игр» Константин Говорун вручает награду софтверщику Сергею Амирджанову за белокорпусную GTA IV.



Вверху: «Желтые» из «1С» и в этом году сорвали банк – победили в нескольких номинациях.

GAMELAND AWARD: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

С просьбой более подробно рассказать о Gameland Award мы обратились к директору по мероприятиям Gameland Анатолию Норенко, который организовал уже не одну церемонию награждения. Перед вами информация, что называется, из первых уст:



МЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ ОТМЕЧАЕМ РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ, НО НЕ ЗАБЫВАЕМ И ПРО БЫСТРО РАСТУЩИЙ РЫНОК КОНСОЛЬНЫХ ИГР.

? Расскажи, пожалуйста, как появилась идея проведения Gameland Award. Чем, по замыслу организаторов, церемония должна была выделяться на фоне других награждений в игровой индустрии?

Идея, на самом деле, очень простая и правильная. Во-первых, наша задача – ежегодно поощрять и воодушевлять российских разработчиков компьютерных и видеоигр. Во-вторых, дать возможность российским геймерам быть услышанными. Gameland Award – первая в России народная игровая премия.

Мероприятие проходит в два этапа. Сначала комитет экспертов, в который входят представители журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», сайта www.gameland.ru и телеканала Gameland.TV, определяют номинации и заслуживающие внимания проекты. Затем на протяжении трех месяцев идет открытое голосование на интернет-сайте (в первые годы мы также обрабатывали и анкеты из журналов), где все желающие могут отдать голоса за любимые проекты. Итоги подводятся на церемонии награждения, ранее транслировавшейся на MTV Russia, теперь – на Gameland.TV. Получить награду Gameland Award – всегда большое достижение для компании, ведь это награда, по сути, от конечных пользователей. Мы выступаем в качестве посредника между геймерами и игровыми компаниями.

? Ты организовывал несколько церемоний, да и вообще опыт в проведении мероприятий у тебя немаленький. Какая из них была самая трудная и

какая запомнилась больше всего, оставила приятные впечатления?

Самой непростой с точки зрения организации, пожалуй, надо признать Gameland Award, проходившую в рамках Gamex в 2007 году. Много сил отняла выставка, не меньше – церемония: нужно было все успеть и при этом поднять планку качества на новую высоту.

Самой приятной назову Gameland Award в прошлом году, которую мы проводили в закрытом формате в клубе «Ленинград»: собралось много гостей, более 300, причем не только из России, но и из-за рубежа. Было хорошо заметно, что представители игровой индустрии искренне радовались наградам – нам удалось создать очень дружественную атмосферу.

? Получение престижной награды, такой как статуэтка Gameland Award, способно здорово раскрутить игру. Кто-нибудь обращался с предложением купить победу в какой-либо номинации?

Такие предложения, конечно, появляются, но в этом и сила премии – что она независима. Сами геймеры выбирают лучшие проекты. Допустив один прецедент, мы моментально запяняем заработанную за пять лет репутацию, поэтому, конечно, от таких предложений отказываемся.

? Почему на церемонии в прошлом году список номинаций пополнился еще и целым блоком зарубежных проектов? Ведь, вроде бы, изначально Gameland Award был ориенти-

рован на поддержку отечественной игровой индустрии.

Да, совершенно верно. В какой-то момент мы решили, что упускаем важный сегмент российского рынка – игры для консолей. Так исторически сложилось, что в России такие проекты практически не разрабатываются, посему мы решили ввести дополнительный блок зарубежных продуктов, поделенный по различным игровым платформам. Таким образом, мы по-прежнему отмечаем российские разработки, но не забываем и про быстро растущий рынок консольных игр. Появление приставочных проектов в России – тоже заслуга наших издателей и дистрибьюторов.

? На последней церемонии ты выступал еще и в роли ведущего вместе с Анной Федоровой. Это сложнее, чем взирать на сцену из-за кулис? И как вообще такое произошло?

Наконец-то я стал звездой одного уровня с Антоном Комоловым и Пашей Волей, которые вели предыдущие церемонии награждения. Шучу, конечно. Предпосылкой моего появления на сцене стали кризисные времена – решили сэкономить на раскрученном ведущем. Но, по-моему, получилось неплохо – мы же лучше других знаем индустрию, аудиторию и никогда не перепутаем Wii с PlayStation 3.

Смотреть на сцену из-за кулис, когда работает профессиональная команда и отточен сценарный план – одно удовольствие. Смотреть в зал со сцены – не хуже, потому что именно ты контролируешь ход церемонии. **СИ**

КРИ

2009

АНАЛИТИКА



ТЕКСТ

Роман Власов



ТЕКСТ

Константин Говорун



ТЕКСТ

Алексей Косожихин



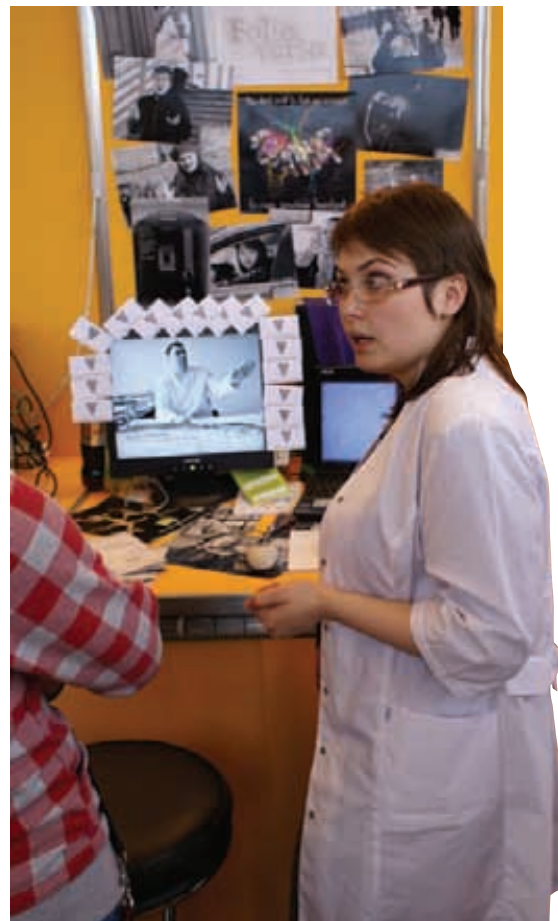
ТЕКСТ

Илья Ченцов



ФОТО

Марина Петрашко



Во время круглого стола с издателями вице-президент компании «Акелла» Дмитрий Архипов выразился однозначно: «Да, кризис есть. Все об этом знают». Этими словами он довольно точно обрисовал фон, на котором проходила Конференция разработчиков компьютерных игр – 2009. О кризисе в той или иной форме говорили все. И старые издатели-мастодонты, ужавшие впечатляющие в прошлые годы стенды до размеров крохотных коробочек, и разработчики, чьи ряды, на глазок, сократились в два-три раза. Только если те из них, кто специализируется на больших offline-играх, чаще пребывали в настроении, близком к философскому, то их casual-, а особенно online-собратья улыбались так беззаботно, как могут это делать разве что люди, твердо уверенные в завтрашнем дне. Пожалуй, лишь Игорь Мацанюк, глава холдинга Astrum Online, был на лекциях неизменно мрачен. И эта мрачность удивительно контрастировала с теми цифрами, которые он одну за другой озвучивал для аудитории. Ежемесячный рост прибыли, наполеоновские планы по завоеванию новых рынков, но ладно бы только это. Потом он анонсировал проект под

кодовым названием «Х» с бюджетом, ни много ни мало, в \$50 млн. Под эту игру Astrum провел на конференции целую кампанию по привлечению персонала. Называлась примерная цифра в 100-150 вакансий. «Да, кризис есть. Все об этом знают».

Online – третье по популярности слово после «кризиса» и вечного «наливай», которое можно было услышать на конференции. Даже на ярмарке проектов впервые за всю историю больше половины стендов занимали игры с приставкой MMO. Они же взяли и большинство межжанровых номинаций КРИ Awards: лучший дебют (Nova Online), лучшая игра без издателя, лучшая игровая технология (обе – «Танки Онлайн»), приз зрительских симпатий («Аллоды Онлайн»). «Аллоды» были признаны в итоге лучшей игрой. Альтернатив, по сути, не было.

Еще одна причина камерности мероприятия – то, что конференция наконец окончательно стала конференцией, серьезным мероприятием для профессионалов. Шоу-программу сократили до минимума (бои девушек в грязи на стенде русского представительства Autodesk смотрелись даже как-то неуместно), бездельных зевак тоже не наблюдалось, и даже в докладах фигуралства было по минимуму. Судите сами.

Вверху слева: Алексей Бадаев из Microsoft и Андрей Кузьмин из KranX Productions в этом году доклады не читали, однако влияние этих людей на российскую игровую индустрию трудно переоценить.

Вверху справа: Создатели Folio Verso переняли «докторский» имидж у ныне отсутствовавших Ice-Pick Lodge. Между прочим, идея игры появилась именно на встрече фанатов «Мора. Утопии».

На стенде компании Nekki стоял двоепользовательский офлайн-волейбол.



ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА OPEN-WORLD RPG ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ RISEN

Martin Metzler (Koch Munich), Michael Hoge (Piranha Bytes), Andre Thiel (Piranha Bytes)

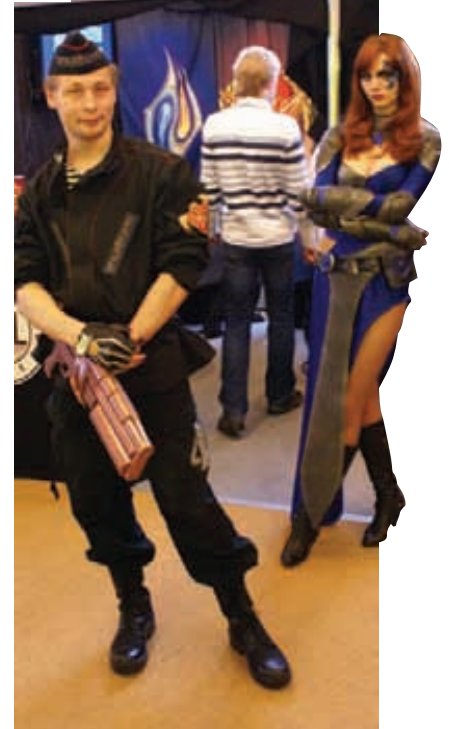
С чего, как вы думаете, началась разработка всех «Готик» и их идеологической наследницы Risen? Нет, вовсе не с сюжета. С карты. Прежде всего следовало создать такой мир, в котором игроку интересно было бы жить. Только потом в этот мир помещались противоборствующие силы. В Risen сначала было две стороны: инквизиторы и бандиты. Потом появилась третья – таинственные маги. Башню магов специально расположили так, чтобы ее можно было увидеть с разных концов острова, и какой-нибудь случайный NPC, встретившийся на пути главного героя, смог бы на нее указать и предостеречь от похода в те края... Пожалуй, это был самый содержательный из докладов по геймдизайну за все три дня КРИ. Немцы показывали паучьи ловушки в пещерах; демонстрировали эволюцию изображения от прототипа до финального качества; рассказывали, почему «невидимым стенкам» они предпочитают свободу действия, и если чем и ограничивают игрока, так это морем и высокими скалами. Отдельная тема – погодные условия. Проливной дождь, солнечный полдень, туманный рассвет – все это мы видели и раньше, но никогда ощущение от одной и той же локации не менялось так разительно. Описывать бесполезно. Это надо видеть.

Folio Verso

Издатель: не объявлен
Разработчик: Sine Causa
Жанр: adventure.visual_novel
Название компании разработчиков очень четко выражает идею проекта Folio Verso – трое совершенно разных людей собрались вместе и просто решили сделать компьютерную игру, just for lulz. Игра – не столько цель, сколько результат их творчества. Идеальным жанром для приложения совместных усилий стала визуальная новелла, представленная на просторах нашей страны в основном импортными хентайскими действиями, да трэшными поделками с заскоком под тот же аниме-стиль. Folio Verso сознательно дистанцируется от этого сомнительного наследия – графическую основу игры составляют не рисунки, а черно-белые фотографии. Но они играют роль лишь иллюстраций, а сюжет будет складываться в многочисленных диалогах, причем именно так, как хотим мы – повествование очень часто будет разветвляться, приводя нас в итоге к одной из четырех концовок. Надеемся, что игра дойдет до релиза, и Sine Causa удастся создать в России прецедент хорошего интерактивного романа.



Kraken Games представили онлайн-волейбол, причем именно с ролевыми элементами Warside.



Фобос: 1953

Разработчик: Phantomy Interactive
Издатель: CP Digital Games
Жанр: adventure.first-person
«Фобос: 1953» на первый взгляд кажется двойником Sublustrum, предыдущей игры тех же авторов. На напрашивающийся вопрос об отличиях создатели ответили четко и определенно – новая система переходов между точками панорамного обзора, новые графические эффекты, сюжет. Все. И если о системе переходов и эффектах сказать пока нельзя (в демонстрационной версии они не работали), то история, основанная на «реальных» разработках МГБ СССР в области исследования пределов возможностей человеческого мозга» и связанная каким-то образом с сюжетом отечественного триллера «Фобос» (игра является приквелом к фильму), интригует уже сейчас. Итак, пятидесятые годы прошлого века. Обычный будний день. Пока еще безмятный главный герой просыпается в подземном бункере и вдруг понимает, что все куда-то исчезло. Произошло нечто такое, из-за чего армейское командование объявило срочную эвакуацию. Такую срочную, что в спешке главного героя забыли о ней предупредить... Это завязка. А потом, будьте спокойны, мы увидим и пятна крови на стене, и странные письма, и черт знает что еще. Короче говоря, «Фобос» – «лучшая приключенческая игра КРИ-2009».



РЕКОМЕНДАЦИИ ВЕДУЩИХ ГОБЛИНОВЕДОВ – ПЬЕР ГИЙОД О СЕРИИ GOBLIINS

Pierre Gilhodes

Пьер Гийод с повествовательной частью лекции разобрался быстро. Показал несколько скриншотов из старых «Гоблинов», пошутил по поводу американцев, которые подвергли цензуре голую грудь каменной статуи, пробежался по своим карикатурам времен многолетней паузы между последними частями сериала и запустил забавный клип, в котором брутальный мышонек танцует под Frankie Goes To Hollywood. И никаких рекомендаций, заявленных в шапке лекции. Надежды, что Пьер разговорится, отвечая на вопросы аудитории, не оправдались. Видимо, помешал языковой барьер. «Чего не хватает современной игровой индустрии?» – «Пяток «Гоблинов»», «Есть ли планы на продолжение Woodruff and the Shnibble?» – «Да, продолжить хотелось бы, но в несколько другой форме. Хочется сделать что-то Quake-образное». «Почему в четвертых «Гоблинах» вы предпочли трехмерную графику двумерной?» – «Потому что трехмерных героев гораздо проще анимировать». И так далее и тому подобное. Длинные вопросы, которые стараниями обаятельной переводчицы конвертировались в два-три предложения, односложные ответы, шутки (о Вудруфе он, кстати, говорил совершенно серьезно) – было весело, но хотелось чего-то большего. Так что ждем пятой части и в рамках подготовки к следующей встрече начинаем учить французский.

Дальнобойщики 3: Покорение Америки

Издатель: «1С»

Разработчик: Softlab NSK

Жанр: racing.truck

Главное, что мы узнали на КРИ, – «Дальнобойщики 3» выйдут 27 ноября. Об остальном вы и так в курсе, если читали последний номер «Страны Игр» за 2006 год: самая настоящая Калифорния (правда, дороги укорочены в 10 раз), лицензированные грузовики таких марок, как Peterbilt, Freightliner, Mack с возможностью тонинга... и реклама любимого американцами пива Oshacono на каждом втором щите. Правила просты: берем задание, кто раньше груз привез, того и бабки (опоздавшему тоже заплатят, но меньше). Сюжет в игре есть, но, похоже, кусочки его (ожидаются бандиты и всемирный заговор!) нам будут попадаться по сложному алгоритму, вызывающему в памяти (о!х!) «Корсаров 3». В демонстрации на КРИ нам встретился негритянский музыкант по прозвищу Чернобыль, который попросил подвезти его на тусовку – таких интересных заданий хотелось бы побольше. Жаль только, графика недалеко ушла от уровня 2006 года – надеемся, и системные требования будут соответствующие.



Стенд «Сталкера» снова был выдержан в стиле «советская разруха».



КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА И САНКИ: ПАРТИЗАНСКИЕ УСЛОВИЯ ВЫЖИВАНИЯ МАЛЕНЬКОГО ФИНСКО-РУССКОГО ОТРЯДА ПРИ НУЛЕВОМ БЮДЖЕТЕ

Микко Ведру (Blitzfront Game Studio)

Микко Ведру – это, собственно, командир отряда под названием Blitzfront Game Studio. Их единственная игра «Талвисота: Ледяной ад» сделана на движке «Блицкрига» и повествует о советско-финской войне 1939-1940 гг. Истории создания этой игры была посвящена первая часть лекции. Энтузиазм, работоспособность, пробивной характер – рецепт, предложенный Микко для достижения успеха, известен всем (правда, далеко не каждому удается им воспользоваться) и не так интересен, как вторая тема – компьютерное пиратство. Сразу хочу оговориться, что Микко делит пиратов на две группы: идеологические (апологеты торрентов и домашних сетей) и неидеологические (всевозможные лоточники). Вторых надо нещадно давить, а вот первых, наоборот, – использовать в своих целях. По утверждению лектора, защита от бесплатного скачивания будет давать всего одну дополнительную покупку на тысячу несканченных копий. И это не учитывая того, что проект не получит дополнительной рекламы. «Талвисоту», например, разработчики выкладывали в торренты самостоятельно. Причем версия не запускалась дальше определенных уровней и присылала статистику, в какой момент человек прекратил в нее играть. Как оказалось, подавляющее большинство игроков до этих самых «определенных уровней» так и не дошли. В результате версия смогла легко и изящно отсеять «левых» людей, а всех оставшихся сильно мотивировать на покупку лицензии. Очень хороший путь для небольших инди-разработчиков.

«ТАЛВИСОТУ» РАЗРАБОТЧИКИ
ВЫКЛАДЫВАЛИ В ТОРРЕНТЫ
САМОСТОЯТЕЛЬНО.

«РЕЙТИНГАМ – НЕТ, СИСЬКАМ – ДА!», ИЛИ «ОТ ОЦЕНОК ПРЕССЫ ПРОДАЖИ НЕ ЗАВИСЯТ»

Павел Нечаев, Александр Суслов (Snowball Studios)

Lada Racing Club (кстати, на конференции был представлен сиквел), Need For Russia, все эти безумные «Штырлицы» и Романы Трахтенберги – сколько они попортили крови журналистам, вынужденным раз за разом по долгу службы ковыряться в откровенной халтуре, и ставить тройки, двойки и единицы? Да, подобные жалкие поделки все продолжают и продолжают выпускать, но зачем тратить на них бумагу? Не проще ли просто перестать обращать на них внимание, как это сделала «Страна Игр»? К этому же, только несколько с другой стороны, призывали Павел Нечаев и Александр Суслов из Snowball Studios. У игры должна быть хорошая «фишка», хорошее название и хороший маркетинг (не реклама, как объяснила на своей лекции Алиса Чумаченко из Astrum Online). И в этом смысле идеальным примером является «Сталин против марсиан». Само наличие такой игры дома на полке – это уже «прикольню», какие уж тут оценки. Кроме аудитории есть еще и местечковые дистрибьюторы, которые журналов вообще, возможно, не читают, и которым, тем не менее, нужно как-то определить, какие игры будут продаваться, а какие – нет. Как вы думаете, по каким критериям они выбирают коробки с дисками? Посыл этого риторического вопроса позже некоторыми из слушателей был поставлен под сомнение. Они утверждали, что объем продаж напрямую не связан не только с оценками прессы, но и с теми факторами, которые перечислили докладчики... В общем, есть о чем призадуматься.

Стенд компании Geleos рекламировал... э-э, рекламную стойку (см. ее за спиной у девушки). А также долгожданное продолжение Lada Racing Club (в кадр не попало).



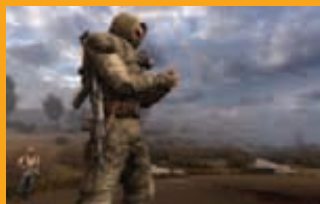
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти

Издатель: GSC World Publishing

Разработчик: GSC Game World

Жанр: shooter.first-person.modern/sci-fi

Новое автономное дополнение к «Сталкеру» продолжает историю оригинальной игры, возвращаясь от почти гангстерских войн группировок, представленных в «Чистом небе», к атмосфере радиоактивной пустоши, где встречи с врагами и друзьями не так уж и часты. Наш герой – внедренный в Зону под видом сталкера военный, пытающийся выяснить обстоятельства, при которых пропала ранее посланная туда экспедиция. Действие развернется на новых локациях, выглядящих лучше и с дизайнерской, и с технологической точки зрения. Мы побываем в высохшей пойме Припяти, где сталкеры устроили свой лагерь в остовах старых кораблей, встретим новых монстров: подземных тарликов-телекинетиков и хищных двуглавых «химер» (тех и других планировали вставить еще в оригинальную версию игры). Игра предлагает более гибкую схему апгрейдов оружия, а также возможность чинить снаряжение... и спать. А вот ездить на машинах так и не позволяют – опять же якобы в целях сохранения атмосферы. Зато продолжит игру после окончания сюжета – пожелайста!



Collapse: Ярость

Издатель: «Бука»
Разработчик: Creoteam
Жанр: action

Основные нововведения этого аддона – расчлененка и, собственно, ярость – тесно связаны. Наш герой Родан, прорубаясь через толпы монстров, накапливает линейку озверения, и как только она достигает критического значения, мы можем перейти в состояние «ярости»: экран краснеет и враги начинают буквально брызгами разлетаться из-под ударов кладенца дредастого богатыря. Также в дополнении обещаны новые, не обремененные сюжетами режимы, включая так называемый «хардкор». Если же вам все-таки интересна история – она продолжает оригинальную игру. Аномалия распалась на множество осколков, армия собирается ее бомбить, а Родан пытается из этого кошмара сбежать. Мы спросили у авторов про модный кооператив и узнали, что в «Ярости» его не будет, однако вообще вариант рассматривается – равно как и выпуск консольной (Xbox 360) версии этого боевика.



КРИЗИС ИЛИ КАТАСТРОФА? КАК ЖИТЬ ДАЛЬШЕ

Круглый стол с издателями

Российская игровая индустрия в том виде, в котором мы ее раньше знали, умерла. Чтобы сохранить хоть какую-то более-менее личную offline-разработку, нужно консолидировать силы, собирая во внутренних студиях крупных издателей команды мечты, которые будут делать AAA-проекты мирового уровня. Те независимые студии, которые не хотят получать к названию приставки вроде «1С», должны либо перепрофилировать свой бизнес, либо готовиться к скорому закрытию. Третьего не дано. Подобные тезисы активно продвигали Игорь Мацанюк и Сергей Орловский. Дмитрий Архипов вяло отбивался. Остальные весомых контраргументов не привели и лишь отмечали, что думают они несколько по-другому и собираются осуществлять собственную политику по выходу из кризиса. Политика, впрочем, у всех была примерно одинаковой: пока рынок снова не начал расти, следует заниматься финансированием только наиболее рентабельных проектов и поддерживать лишь те студии, которые за последние годы стабильно производили качественные продукты.

...а одолжить манекен дешевле, чем нанять девушку. «Подайте молодым девелоперам!»



Покрасить девушку, без сомнения, дешевле, чем одеть...



БУДУЩЕЕ ОНЛАЙН-ИГР

Денис Рысев («Финам»)

Денис Рысев, геймдизайнер браузерной игры «Рашка», рассказывал о различных направлениях в развитии рынка онлайн-игр. Как оказалось, их существует превеликое множество. Речь шла и о противостоянии игр по подписке и free-to-play-проектов, клиентских и браузерных (напомним, что браузерки – это не только всяческие «бойцовские клубы», но и довольно-таки серьезные вещи, вроде Battlefield Heroes), полностью готовых игр и предусматривающих заполнение юзерским контентом, и еще много о чем. Докладчик рассуждал и на другие затронутые его онлайн-коллегами темы (благо, длинная лекция Astrum Online Entertainment и общее здоровое состояние отечественной онлайн-сферы всячески благоприятствовали их освещению) – о той же казуализации или, например, о переходе от шардов к «облакам». Вывод очевиден – онлайн живет и активно развивается.

Euphoria HD

Издатель: не объявлен
Разработчик: VSBGames
Жанр: puzzle

Euphoria HD от небольшой ставропольской команды VSBGames привлекла нас своим режимом «Медитация», в котором от игрока требуется... стоять на месте и ничего не делать, накапливая энергию, позволяющую выращивать симпатичные цветочки и получать за это очки. Хитрость в том, где встать – ведь столкновения с плавающими по экрану объектами энергию отнимают. Шедевр пассивного геймплея! Основной режим не так интересен – головоломка «угадай, в каком порядке куда кликнуть» с эскизными элементами, оформленная в абстрактно-механическом стиле.





Консольные игры

Компания «Бука» показала версию автобоевика Sledgehammer для Xbox 360. Она уже готова – осталось только найти для нее западного издателя. И, честно говоря, если сесть в кресло перед большим телевизором, взять в руки джойпад и начать в нее играть, очень похожа на обычную хорошую консольную игру. Управление, баланс, дизайн трасс – все выполнено очень грамотно. Примерно то же можно сказать об IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, разве что там игра еще не доведена до ума. В частности, пока еще не очень понятно, как обстоят дела с искусственным интеллектом противников. Игра разрабатывалась с нуля (графика, миссии) студией Gaijin Entertainment, при этом летная модель заимствовалась у оригинальной PC-игры «Ил-2 Штурмовик», считающейся едва не лучшим в мире авиасимулятором на тему Второй мировой. В демонстрационной миссии нам показывали воздушное сражение времен Битвы за Британию – налет немецкой авиации на базы в Англии. Выглядит прекрасно. Управление в игре – человеческое, но при этом все повреждения наносятся в соответствии с физической моделью самолета. Степень сложности регулируется выставлением степени реалистичности – от аркадной до почти похожей на правду. Все вышесказанное касается версии для Xbox 360, но есть еще и вариант для PSP. Там и графика попроще, и с реализмом поуже, и миссии в основном другие (хотя и есть некоторые пересечения). Но для портативной платформы – все равно очень впечатляет.

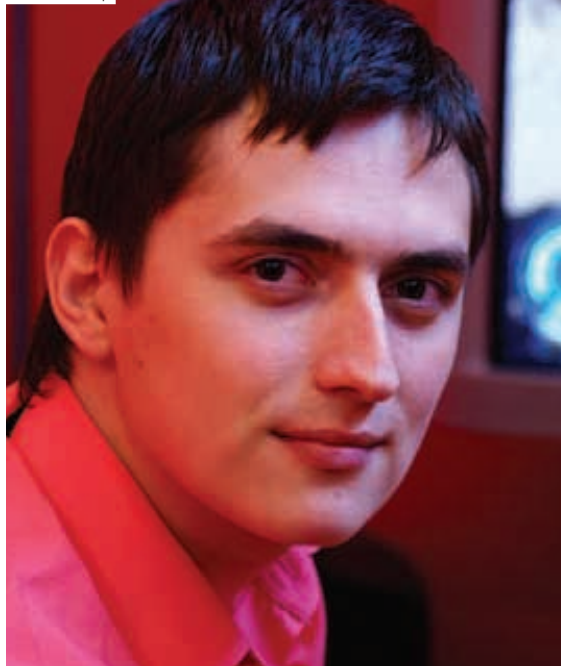


ГЕЙМДИЗАЙН ДЛЯ ВСЕХ, КРОМЕ НАС

Павел Епишин (Nival Network)

Доклад Павла Епишина был посвящен бичу (с точки зрения геймера в привычном нам значении этого слова) современной игровой индустрии – нарастающей казуализации всего и вся. В качестве примеров были приведены некоторые известные игровые сериалы: например, Final Fantasy, Civilization и Prince of Persia, судьба которых вам наверняка известна. Однако Павел призывал относиться к «братьям нашим меньшим» с уважением и пониманием, подкрепляя свои слова внушительным графиком, по которому было видно, что их-то больше. Придя к выводу, что казуализация – неотъемлемый тренд индустрии, оратор перешел к рекомендациям геймдизайнеру (хардкорному обычно игроку) на тему того, как же угодить этому диковинному зверю, которому лень читать многотомные гайды и вникать во все премудрости игры. Закончился доклад на мажорной ноте – о хардкорщиках никто забывать не собирается, рынок потихоньку устаканится, и игры будут делать как для тех, так и для других геймеров, причем зачастую – одновременно. Подобную игру Nival Network на данный момент и имеет в планах.

Виктор Благомир, выпускающий директор студии Creoteam, был внешне спокоен, но отблески ярости Родана так и пылали на его лице.



ИГРАЯ С БОГОМ

Сергей Орловский (Nival Network)

Сергей Орловский говорил про счастье. Говорил много, постоянно уходя в сторону, и пропуская целые слайды своей презентации. Счастье – единственная ценность, которой могут обладать люди. Игры дарят счастье. Не все, только онлайн, потому что онлайн-игры работают по тем же законам, что и наша реальность, только в реальности мы делаем то, что обязаны делать, а в играх – то, что хотим делать. С недавних пор игры стали еще и самым дешевым способом получить счастье, доступным даже самому бедному китайскому крестьянину (тут речь идет о модели free-to-play). Таким образом, за онлайн-играми будущее. Аудитория их будет постоянно расширяться, и с каждым годом они все больше и больше будут влиять на мировоззрение целых поколений...

Главный посыл – все в онлайн. Вернее не все, а те, кто по каким-то причинам все еще не занимается любимым делом. Итог: Сергей Орловский в своем репертуаре. **СИ**



На КРИ впервые заявила о себе Nival Network – новая компания Сергея Орловского, не входящая в холдинг Astrum и не имеющая ничего общего с Nival Online, разработчиками «Аллодов Онлайн». Главный проект Nival Network – игровой портал Zzima.com, позволяющий, раз создав учетную запись, играть под ней во все доступные на портале игры. Которых пока шесть, все они условно-бесплатные и, понятное дело, онлайнные: три браузерные стратегии («Княжеские войны», «Звездная армада», «Земля легенд»), небраузерная коллекционная стратегия Saga Online, пляжно-баскетбольная «Лето Онлайн» и гоночная «Скорость Онлайн».



TOTAL DVD

Что объединяет Гарри Поттера и Джонни Деппа?
Героев мультфильма «Ледниковый период»
и ретро-боевика «Джонни Д»?



в каждом номере
DVD с полнометражным
фильмом

Все они ждут тебя
в юбилейном номере Total DVD!

100-ый номер журнала **Total DVD** в продаже с 24 июня

www.totaldvd.ru



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Друзья из Японии

Время от времени нас спрашивают, как же мы умудряемся набирать материала на два номера в месяц. Самый простой ответ – сослаться на то, что в Японии уже много лет выходит еженедельный (sic!) журнал Famitsu Weekly с тиражом в 800 тыс. экземпляров и объемом в 200 с лишним страниц. И как-то не страдает от недостатка информации. А ведь существуют еще и четыре издания-сателлита – Famitsu PS, Famitsu Wii+DS, Famitsu Xbox и DVD-журнал Famitsu Wave.

Тираж, конечно, в данном случае не главное. Время от времени мы напоминаем, что «Страна Игр» по концепции более всего похожа на британский журнал GamesTM (несколько лет подряд мы даже переводили и перепечатывали самые интересные статьи из него). Разве что «СИ» (с учетом российских реалий) много внимания уделяет PC-играм, в то время как для GamesTM это всего лишь одна из пяти-семи платформ, и не самая популярная. Когда появляются по-настоящему крупные хиты, вроде Crysis или S.T.A.L.K.E.R. – журнал о них пишет. Нет их – ну и ладно. При этом редакционная политика, форматы статей и вообще отношение к современным играм во многом совпадают с нашими. Напротив, американские Game Informer и Electronic Gaming Monthly вам, да и вообще российским геймерам, точно не понравятся: совсем тонкие, почти все тексты – в пять раз короче, чем у нас (очень похоже на наш блок плюсов-минусов в верхнем правом углу рецензий), никаких спецов и интервью. Отношение к PC-играм, к слову, – еще более пренебрежительное, чем у GamesTM. Понятное дело, что там публикуется немало эксклюзивной информации, но речь сейчас немного не об этом.

И все же вернемся к Famitsu. За последние двадцать три года этот журнал стал одним из крупнейших авторитетов для геймеров-консольщиков всего мира (при том, что почти никто из них в глаза его и не видел). К этому мы

приучила профильная пресса, постоянно ссылающаяся на публикации журнала (японские игры впервые обычно анонсируются именно там) и даже его оценки. С последними связано вообще какая-то нездоровая истерия: ведь высший балл (40 из 40) Famitsu ставит крайне редко. Как следствие, каждый такой случай становится новостным поводом для всех ведущих западных изданий. На данный момент «идеальных игр» девять: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, N64), Soul Calibur (1999, DC), Vagrant Story (2000, PS one), The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003, GC), Nintendogs (2005, DS), Final Fantasy XII (2006, PS2), Super Smash Bros. Brawl (2008, Wii), Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008, PS3) и 428: Fusesareta Shibuya de (2008, Wii). Сразу оговоримся, что последнюю игру мы и сами видели только на недавней Tokyo Game Show, и издана на Западе она точно не будет. Дело в том, что это визуальная новелла, только ультимативная – с каким-то небывалым количеством персонажей, десятками событий, происходящих параллельно, и возможностью переключаться на лету между сюжетными ветками. И, конечно, очень дорогой реализацией (не как обычно – «десять картинок и ведро текста»).

Так вот. Даже с учетом незнакомой нам 428, список игр очень понятен и близок и коллегам «Страны Игр», и, уверен, вам, дорогие читатели. Я бы лично раздал награды чуть по-другому, но с общей идеей абсолютно согласен. Если посмотреть на список игр

с оценкой в 39, то все окончательно встает на свои места: Tekken 4, Gran Turismo 4, Okami, Grand Theft Auto IV. Нельзя, конечно же, сказать, что сумасшедшие японцы увлекаются чем-то непонятным, – их предпочтения очень похожи на наши (достаточно 428 заменить на Warcraft 3). Собственно, именно поэтому мировая пресса и ориентируется на Famitsu: журнал пишет о по-настоящему международных хитах (хоть и, в основном, японского производства).

Трагедия в том, что японские традиции создания журналов сильно отличаются от европейских. Типичная статья из Famitsu состоит из множества маленьких картинок с подписями. Как такового «основного текста» нет. По сути, материал подается в манга-стиле: ведь если последовательно читать все подписи и смотреть на картинки, то в голове складывается образ игры. Но у неподготовленного человека мозги, конечно, вскипят. Когда мы взяли нашего штатного переводчика и попросили дословно перевести материал о Monster Hunter 3, а потом прочитали получившееся, устроили пятиминутку буйного восторга. Здесь, безусловно, есть своя прелесть, но именно по этой причине не существует американского или европейского варианта Famitsu.

Зато существует сайт www.www.the-magicbox.com, где оперативно публикуются отсканированные из Famitsu скриншоты и краткий пересказ содержания статей. Я лично захожу туда каждый день.

[Тэ ТРИ] – ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

ТЭ

ВСЬ МИР ГАДЖЕТОВ!



ЧИТАЙТЕ

В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ
ЖУРНАЛА:

АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА:

Sims 3, самая ожидаемая игра года

БОЛЬШОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ:

лучшие GPS-навигаторы

БОЖЕСТВЕННАЯ КРАСОТА

коммуникатора HTC Touch Diamond 2

ВОЙНЫ БУДУЩЕГО

танки! роботы! лучевое оружие!

В ПРОДАЖЕ С 18 ИЮНЯ

На полках

Лучшие игры в продаже



Артем Шорохов

Вот интересное дело. Жила-была себе в тихой Швеции скромная студия GRIN, за семь лет едва-едва осилившая четыре с хвостиком игры, о половине которых сегодня мало кто помнит, и тут – бац! – за неполные пять месяцев вдруг выдает сразу три востребованных проекта, причем для разных издателей, в том числе и для японской Capcom. Неожиданно. Особенно же странными смотрятся резкие скачки качества продукции: «японские» Bionic Commando и Bionic Commando: Rearmed выглядят весьма недурно, в то время как «лицензированные» Wanted: Weapons of Fate и Terminator: Salvation, скажем так, не украшают резюме. Какой окажется следующая игра? Неизвестно. «Синдром GRIN»?

«Страна Игр» рекомендует

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)	9.5
action-adventure.freeplay Guitar Hero: Metallica (Wii, Xbox 360, PS3, PS2)	9.5
special.rhythm.music Big Bang Mini (DS)	9.0
shooter.scrolling.3D Retro Game Challenge (DS)	9.0
special.compilation Demigod (PC)	9.0
strategy.real-time/RPG.action-RPG Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS)	9.0
action.platform.2D/special.puzzle BattleForge (PC)	9.0
strategy.real-time.fantasy UFC 2009: Undisputed (Xbox 360, PS3)	8.5
fighting.3D/sport.MMA.simulation Zeno Clash (PC)	8.5
action.first-person.fantasy Prototype (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay	

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



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

The Sims 3 (PC)	60
Bionic Commando (PC, PS3, Xbox 360)	66
UFC 2009 Undisputed (Xbox 360, PS3)	70
Dynasty Warriors: Strikeforce (PSP)	76
Broken Sword: Shadow of the Templars (Director's Cut) (Wii)	80
Zeno Clash (PC)	82
Hotel Giant 2 (PC)	84
Mata Hari (PC)	86
Terminator: Salvation (PC, PS3, Xbox 360)	88
Puzzle Kingdoms (DS, PC, Wii)	90
War Leaders: Clash of Nations (PC)	92

Мини-обзоры

Broken Sword: Shadow of the Templars (Director's Cut) (DS)	94
Осада Онлайн (PC)	94

Смотрите
также



Обзоры на DVD

Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн

Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV

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

СОДЕРЖАНИЕ



Наши правила

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

Также в этом месяце

Resident Evil Archives: Resident Evil

(Wii, 23 июня 2009 года)

Wii-порт GC-римейка оригинальной Resident Evil с неоправданно длинным названием. Изменений по сравнению с релизом 2002 года не планируется практически никаких.

Harry Potter and the Half-Blood Prince

(PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP, 3 июля 2009 года)

Игра уже по шестому фильму о Гарри Поттере выйдет за две недели до премьеры ленты. Нам обещано обилие снадобий и заклинаний, ночной Хогвартс, битвы с темными силами и, конечно же, квиддич.

Arm A II

(PC, 19 июня 2009 года)

Реалистичный симулятор современных боевых действий от разработчиков Operation Flashpoint. 225 кв. км территории для sandbox-геймплея – каково?

Tiger Woods PGA Tour 10

(PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, 7 июля 2009 года)

Ежегодный выпуск симулятора гольфа от EA в этот раз порадует игроков поддержкой MotionPlus в версии для Wii и новым режимом Live Tournaments на всех домашних консолях этого поколения.

Transformers: Revenge of the Fallen

(PC, PS2, PS3, X360, Wii, DS, PSP, 26 июня 2009 года)

Игра по второму фильму об автомобилях-оборотнях от предшественницы будет отличаться наличием онлайн-мультиплеера и более разнообразными уровнями.

Guitar Hero: Greatest Hits

(PS2, PS3, Wii, Xbox 360, 26 июня 2009 года)

Не просто сборник самых популярных треков из предыдущих частей Guitar Hero: в Greatest Hits можно будет сыграть все старые песни на четырех инструментах, дебютировавших в World Tour.

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



The Sims 3

Новое выглядит по-старому, старое работает по-новому. Голова идет кругом.

[Читайте на странице 60](#)



Bionic Commando

Новая Bionic Commando – это совсем не то же самое, что новая Devil May Cry или новая Resident Evil. И, тем не менее, имеет полное право на существование.

[Читайте на странице 66](#)



UFC 2009 Undisputed

У нас появился первый настоящий файтинг-симулятор по правилам MMA. Сложный, продуманный и захватывающий.

[Читайте на странице 70](#)

НА ПОЛКАХ



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 The Sims 2
2 Kudos 2
3 Singles 2: Triple
Trouble

9.5



PC

НА ПОЛКАХ

The Sims 3

Платон (философ такой) утверждал, что все существующее – только искаженное и несовершенное отражение некоего нематериального мира чистых образов, идей. Есть же, допустим, собаки или заборы, а есть идеи собак, и идеи заборов, которые обладают наивысшей собачностью и забористостью соответственно.

4

ем Платон свои теории доказывал, бедняга? У него серия The Sims не было, а ведь тот – отличное доказательство платонизма. Такое впечатление, что где-то в мире чистого разума витает некий идеальный Симсвилль и оттуда потихоньку снисходит на геймдизайнеров озарение. Многие именитые разработчики ошибаются, у них бывают провалы, резкие смены курса (вроде обмена Реймана на «кролегов»), а тут все по-другому. Уилл Райт ушел, а «Симы» все стремятся к неуловимому, но очень определенному идеалу.

Трудно объяснить: вот вроде бы и та же игра, а не та. Новое выглядит по-старому, старое работает по-новому. Голова идет кругом.

Отрежем, отрежем Маресьеву ноги!

Обидно, хотя понятно с точки зрения оптимизации разработки и получения прибыли, но многие достижения прошлых аддонов, вроде надомных магазинчиков, вышвырнули вон. Перед нами снова некий скелет, на который, очевидно, потом понавывают «мяса» за отдельную плату. Уже сейчас специальная загрузочная программа дразнит ссылками на магазин и общество любителей меняться симами, но, поскольку игра попала в редакцию задолго до официального

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Переработанная заново концепция виртуальной жизни, бесшовный город, отличный саундтрек, чумовой редактор персонажей.

НЕДОСТАТКИ Демократичная графика, отсутствие некоторых привычных возможностей, явный расчет продать пользователю множество дополнений.

РЕЗЮМЕ Новая версия единственно достойного симулятора человекоподобной жизни хвастается небывало натуралистичным редактором персонажей, более гибким режимом строительства и бесшовным городком, жизнь в котором течет в одном времени для всех героев. Больше никаких невидимых стен между вами и соседскими окнами. К тому же жизнь виртуалов стала куда проще – акцент наконец сместился с естественных потребностей на социальные. Замути жизнь, заставь других расхлебывать последствия!

Весь городок как на ладони. Зарегистрировав свою версию The Sims 3 на сайте ru.thesims3.com, вы сможете скачать и еще один, Ривервью.



На сайте The Sims 3 будут доступны инструменты для монтажа записанных вами роликов из игры. EA уже дразнит нас пародийным трейлером Star Trek и зарисовкой из жизни Сьюзан Бойл (в которой она, правда, не поет).



НОВОЕ ВЫГЛЯДИТ ПО-СТАРОМУ, СТАРОЕ РАБОТАЕТ ПО-НОВОМУ. ГОЛОВА ИДЕТ КРУГОМ.



ТЕКСТ

Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.thesims3.com
Страна происхождения:
США



Игроку стало проще управлять отношениями с симов: индикатор в левом верхнем углу говорит нам, какое впечатление производят действия нашего героя на собеседника. С таким подспорьем можно даже призрак на кладбище уболтать.

релиза, эти службы не были еще запущены, протестировать их не удалось. Однако, судя по активности фанатов в сети facebook, сим-«барахолка» ожидает вал посетителей. Итак, нам достался «скелет». Впрочем, об отсутствующих элементах легко догадаться по «заглушкам» на теле игры. Например, возраст «юность» нам оставили, а обучения в университете нет. Но то, что есть, так перелопатили, что займет оно фанатов надолго.

Портрет в интерьере

Симы в редакторе отчаянно похорошели (смотрите скриншоты). Добавилось множество тонких настроек, они долго не отпускают тебя, и ты крутишь регуляторы, забыв об остальном. Сделать толстых героев, толстых и мускулистых, тощих большоголовых уродцев со словными ушами, кавайную девочку... Модно одеть вот только не получится – фасонов сравнительно мало, марш в онлайн-магазин. Зато просто рай для любителей поиграть с цветом: каждая тряпочка поддается тончайшей настройке: общий цвет костюма и его текстура, оттенок аксессуаров (пуговиц и бантиков), даже окраска подошв ботинок! Волосы и глаза любых цветов. Кожа, хотя ее оттенки фиксированы, на выбор предлагается зеленоватых, красноватых и голубых тонов разных степеней насыщенности. Аддитивность примерно такая же, как в редакторе Spore.





Еще немного редакторской правки и мы, наконец, слепим Неве-роярного Халка.

Что касается режима строительства, он стал просто гибче. Наконец-то все элементы, даже мелкие, поворачиваются по диагонали. Предметы сдвигаются не на целую клетку сразу, а на половину. Ассортимент мебели здорово сократился по сравнению с изобилием прошлой версии со всеми дополнениями. Зато использование жильцами «благ цивилизации» стало более осмысленным. Например, симы наконец научились адекватно реагировать на угловую тумбу в кухонном гарнитуре. У них вообще осмысленность жизни повысилась.

Есть ли жизнь на Марсе?

Разработчики обещали «дивный новый мир» и... не обманули. Первые два часа знакомства с игрой (не считая редактора) состоят из непрерывного «ой!». Ой, кривые дороги и тропинки для велосипедов. Ой, больница и ратуша. Это еще зачем? Ой-ой, а участок-то воткнуть по собственному желанию уже нельзя, только осваивать ограниченное число заранее созданных. Ой, у-ух, головокружение, тошнота – это камера ныряет из заоблачной выси прямо к порогу выбранного жилища. Самолеты и то мягче садятся, впечатлительным зажиматься и не есть перед игрой. Ой-ой-ой, какие же они вне редактора страшные вблизи... Оптимизация дает о себе знать. А что оптимизировали-то? Ой! Солнышко на

небе! Луна! Шпиль ратуши на горизонте, оно что, все мне загрузилось в жизнь одной семьи? А если пойти в ратушу?

Но пешком симы по-прежнему ходят не дальше, чем на полквартиры, в остальных случаях их мгновенно подбирает материализующееся за углом такси. Машины пока не научились честно передвигаться по дорогам, они исчезают и появляются где ни попадя. Зато авто с пассажиром ведет себя по-другому, симозаводчик может наблюдать за ним на всем пути следования или в два «у-уха» взмыть под облака и опустить камеру в конечной точке. Больше никаких подгрузок между участками. Хотя за это пришлось заплатить. Например тем, что магазины превратились из помещений с доступным интерьером в несколько окошек меню. Герой исчезает за дверью, а игроку дается текстовый выбор. Больше никаких очередей в кассу! С работой та же история. Как трудится сим, мы не видим, словно не было никакого дополнения Open for Business – и это несмотря на все обещания разработчиков поднять контроль над виртуалами на новый уровень. Однако и совсем мы подопечных не бросаем. На персонажа игрок влияет посредством текстовых команд, задавая ему линию поведения: «выполнять рутинные операции», «приложить старания», «саботировать». Возможно, это новая мо-

Страшилка по-симуски: пришел наш герой ночью на кладбище... и давай рыбу ловить!



«Социалка» внешняя

Первое, что замечает игрок, запустив The Sims 3: изменился способ загрузки игры. Раньше мы, ткнув мышкой в заветный ромбик, попадали в жизнерадостную заставку с пляшущими человечками. Теперь человечки тоже будут, но не сразу, сперва вы увидите программу-менеджера. Она рекламирует новинки онлайн-магазина и новости тематических сообществ, позволяет публиковать семью, дома и видео в Сети. Таким образом, хотя игра формально остается однопользовательской, социум не оставит одинокого геймера (или, что более вероятно, все-таки геймершу) в покое.

да такая, вернее, возврат к истокам, но, скорее, упомянутые выше «хвосты» для присоединения будущих дополнений.

Симо-контроль, который, как уже было сказано, пообещали поднять на новую высоту, добирает крутости другим способом.

Трудно быть богом?

Наконец-то виртуалов можно оставить без присмотра не только во сне. Хотя они по-прежнему иногда забывают вовремя поесть или помыться, игроку необязательно пристально следить за нуждами питомцев. Специальные иконки в основной части меню (интерфейс разворачивать на полную не обязательно) покажут, в чем остро нуждается сим и сколько осталось времени для перехода его состояния в критическое. Это во-первых. Во-вторых, некоторые нужды не имеют теперь такого катастрофического влияния на настроение. Скажем, любимое дело веселит куда больше, чем печалат немытые подмышки.

Любое приятное действие довольного сима кладет очки в копилку «счастья всей жизни», а любимое занятие ускоряет накопление баллов. Тут главное не ошибиться при выборе жизненной цели: задавая черты характера, мы автоматически очерчиваем некий круг стремлений, а в конце выбираем из списка одно. Скажем, спортивный злодей будет стремиться стать знаменитым футболистом или вором-профессионалом. Какая-то из карьер пойдет глаже благодаря созвучию черт (всего их у сима пять). Например, физическая подготовка помогает воровать, а злобность или социальная замкнутость не помогают при командной спортивной игре.

Но, возможно, это скучно – создавать «гармоничных» героев.

Дружелюбный злодей

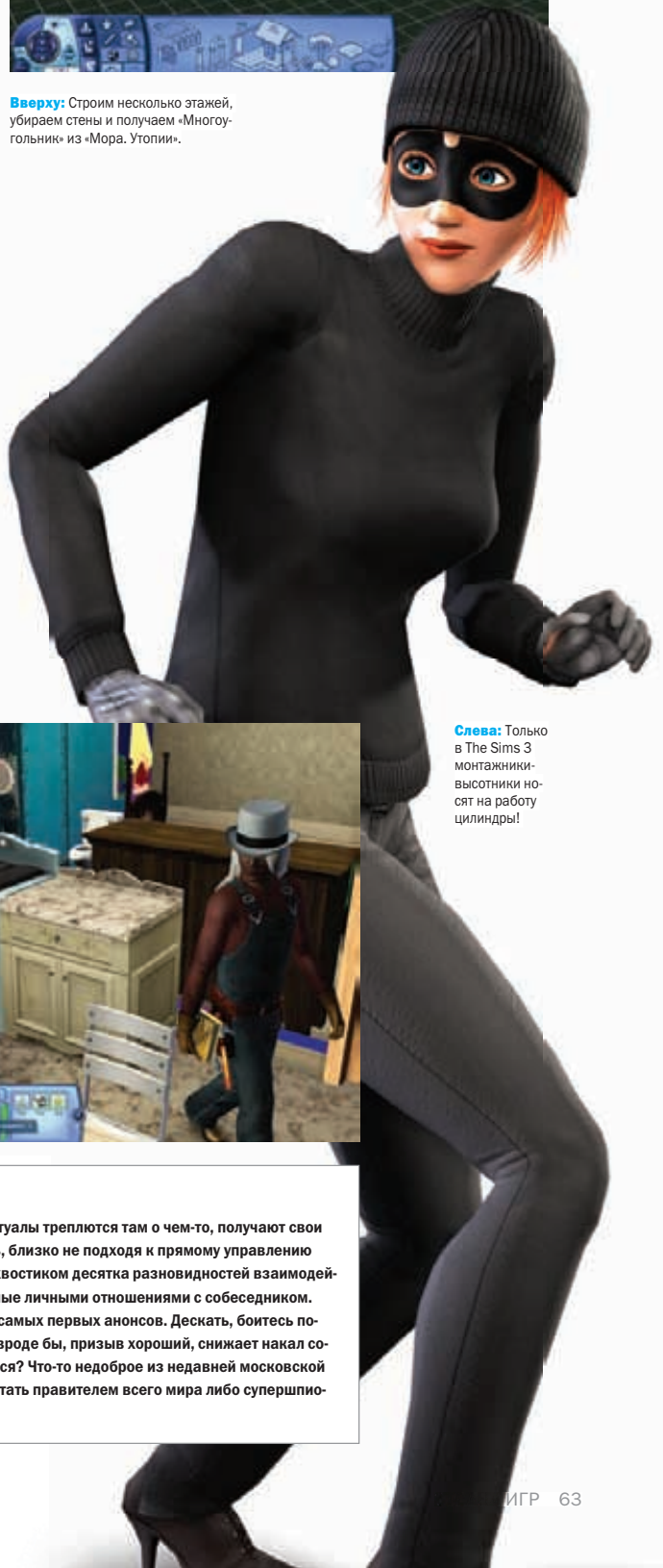
Человек – существо противоречивое, правда, порою он успешно маскирует этот факт. Хорошо законспирированные сатирики из Maxis обнажают перед нами нашу беспомощность в оправдании собственных слабостей. Этакая пощечина великосветским приличиям в форме невинной игры для домохозяек. Без насилия. Зато с шокирующими подробностями жизни обывателя обыкновенного. Пусть вам не удастся сделать своего героя злым и добрым одновременно, но вот «дружелюбным злодеем» или «доброй детоненавистницей» – пожалуйста! А когда вы заселите целый городишко «романтичными клептоманами», «робкими донжуанами» и десятком симов обоего пола, мечтающих стать «правителями мира», тут-то вам и станет жутко. Вот крадется к парадной двери обаятельнейший зеленокожий мальчик из дома напротив, мастер поцелуя и сотрудник воровского синдиката. Зачем пришел? Красть или целоваться?

И не пробуйте сбежать от него «в другую игру». Не выйдет!

Все, кого вы напридумывали, живут в одном городе в одно время. Пока одни виртуалы чем-то занимаются под вашим командованием, другие, в отличие от прошлых серий, не пропадают в неизвестности и не стоят столбом. Подлетев на невидимых крыльях к жилищу соседей, вы можете заглянуть в окно и, например, обнаружить в доме гостей. Если переключиться на эту семью (придется, правда, изрядно попрыгать по меню),



Вверху: Строим несколько этажей, убираем стены и получаем «Многоугольник» из «Мора. Утопии».



Слева: Только в The Sims 3 монтажники-высотники носят на работу цилиндры!

В SIMS 3 МОЖНО ИГРАТЬ КАК В SIMS 2. ХОТИТЕ ПОПРОБОВАТЬ ЧТО-ТО НОВОЕ? ОТПРАВЬТЕ ГЕРОЯ ХАЛТУРИТЬ НА ПОЛСТАВКИ В СКЛЕПЕ НА КЛАДБИЩЕ.

Вот так аскетично теперь выглядит магазин. Это книжный.



«Социалка» внутренняя

Даже бывалые симозаводчики не всегда активно вмешиваются в болтовню подопечных. Пусть виртуалы треплются там о чем-то, получают свои плюсы над головой, а мы пока... новый диванчик купим. Можно очень долго осваивать третью часть, близко не подходя к прямому управлению разговорами. И испытать настоящий шок, увидев в привычном круговом меню с вариантами два с хвостиком десятка разновидностей взаимодействий на нескольких ветках. Умения, проистекающие из способностей персонажа, умения, вызванные личными отношениями с собеседником. Третья часть специально заточена под социальные эксперименты, об этом говорят разработчики с самых первых анонсов. Дескать, боитесь по-пробовать что-то в реальной жизни – поэкспериментируйте сперва на виртуалах. С одной стороны, вроде бы, призыв хороший, снижает накал социальной напряженности в обществе, все напряженные ушли играть. С другой, а вдруг им понравится? Что-то недоброе из недавней московской криминальной сводки вспомнилось мне, когда вновь сгенерированный злодей, на выбор, захотел стать правителем всего мира либо супершпионом (то есть сотрудником органов правопорядка)...



ВОТ КРАДЕТСЯ К ПАРАДНОЙ ДВЕРИ ЗЕЛЕНОКОЖИЙ МАЛЬЧИК ИЗ ДОМА НАПРОТИВ, МАСТЕР ПОЦЕЛУЯ И СОТРУДНИК ВОРОВСКОГО СИНДИКАТА. ЗАЧЕМ ПРИШЕЛ? КРАСТЬ ИЛИ ЦЕЛОВАТЬСЯ?

ситуация окажется в точности такой, которую вы наблюдали со стороны. Может быть, если шпионить за соседями 24 часа, и выяснится, что игра не совсем честна: может быть, они не спят, когда положено, или действуют вразрез с привычками. Но в рамках бытового подглядывания все выглядит связно, только «обещанные» вами симам желания пропадают. Но это не должно пугать игрока: интерес представляет не столько сиюминутное настроение виртуала, сколько результат столкновения его «личности» (пять уникальных характеристик плюс цель) и общества.

А работал он в зоопарке крокодилом

В прошлой серии «ву-ху», наверное, было самым ярким моментом всей игры. Остальные эмоции и состояния сложностью не блистали, а тут хотя бы действие забавное. Драки не стоило брать в расчет – слишком они были, как бы это сказать, показательно примитивны – вроде и дым коромыслом, а последствий никаких, подрались и разошлись, как ни в чем не бывало. Текущая социальная жизнь виртуалов, действительно, стала более... осмысленной, что ли. У эпизодов их биографии есть логическое начало и завершение, непротиворечиво вытекающее из того безумного набора характеристик, что придал пользователь каждому симу на этапе

генерации. Допустим, любителя музыки не нужно уговаривать учиться игре на гитаре. Он самостоятельно заберет подаренную «игрушку» к себе в инвентарь (отныне каждый сим таскает с собой кучу барахла) и будет упражняться при любой возможности. А достигнув определенного уровня, начнет зарабатывать деньги, музицируя. Помимо или вместо работы. Художникам вообще куда ходить не надо, любая картина талантливого сима стоит каких-то денег, можно на эти гроши и на сэкономленные при генерации симолеоны очень долго вести богемную жизнь. Питаться, ловя рыбу в окрестных прудах и собирая фрукты с деревьев в городском парке.

Прекрасно, что наряду с «сокращением» (былого изобилия предметов) игра подверглась «реструктуризации» (геймплея). В третью часть играть можно по-разному, и никакой из стилей не будет вызывать ощущение, что вы «пилите поперек скрипта», провоцируя сбои в жизненных циклах виртуалов. Привыкли посылать каждый день подопечного на рутинную работу – посылайте. В Sims 3 можно играть, как в Sims 2. Хотите попробовать что-то новое? Отправьте героя собирать коллекцию минералов, халтурить на полставки в склепе на кладбище, закусывать лимонами из сада возле ратуши, писать любовные романы. Из новой серии можно выжать гораздо больше, топить сивом в бассейне – это прошлый век. **СИ**

Можно упрекнуть игру в недостатке графической детализации – но не внимания к деталям!



Штаб-квартира преступного синдиката. Можно устроиться сюда на работу вором.



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 мае, то журнал будете получать с июня.

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 _____

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Dark Sector
2 Crackdown
3 Prince of Persia

8.0



Противники на первых порах богатырским здоровьем не отличаются и гибнут от пары-тройки точных выстрелов или хорошо рассчитанных ударов.



Не стоит бояться прыжков с подобной высоты – если есть, куда приземляться, герой наверняка уцелеет.



Bionic Commando

Добро пожаловать в мир, где исковерканные биотехнологиями люди сначала были надеждой всего человечества, а после все, как один, объявлены преступниками. Мир, который предстоит спасти заганнанному в угол герою поневоле. Добро пожаловать в Bionic Commando.

Э

нтузиазм в современной игровой индустрии нынче не в почете – издатели слишком хорошо знают ему цену и не спешат субсидировать те или иные идеи разработчиков. Так что появление Bionic Commando в 2009 году на платформах нового поколения можно считать если не исключением из правил, то, во всяком случае, событием достаточно неординарным. Судите сами. Порядковый номер в названии отсутствует, и, тем не менее, речь идет о продолжении игры, выпущенной в 1988 году, причем игры не самой популярной. Кто такой Натан Спенсер и чем он знаменит? Почему вместо одной из рук главный герой обзавелся смахивающим на испанский миксер жутковатым манипулятором? Кого он спасал и с кем сражался? Большинство сегодняшних геймеров едва ли знает правильные ответы. И все-таки боссы Сарсом сочли, что Bionic Commando заслуживает места на магазинных полках, и нам с вами теперь нужно, присмотревшись внимательнее, решить, не поторопилось ли руководство японской компании.

Очень старая история

Записывать сюжет Bionic Commando в достоинства проекта явно не стоит – сценаристы совершенно точно не напрягали фантазию, зато постарались припомнить все клише и шаблоны, какие только можно отыскать в играх и кинофильмах жанра «бевик».

Преданный правительством и приговоренный к смертной казни Натан Спенсер – суровый внешне, но хрупкий и ранимый глубоко в душе – выходит из тюрьмы, чтобы встретиться со старым другом и, по совместительству, бывшим начальником. А тот, ясное дело, выудил парня из тюрьмы не просто так, а ради новых подвигов. Потому что только Спенсер способен совершить чудо, и никто другой. Потому что враг силен и коварен. Потому что, наконец, в неприятельских рядах почти наверняка нашлось место бывшим союзникам. Да и вообще – разве Спенсер не желает узнать, что же случилось с его возлюбленной? А если желает, то и разговаривать не о чем, ноги в руки, и вперед, к зараженным радиацией руинам Ascension City.

Многие справедливо заметят, что боевиков с проходной, а то и откровенно никудышной сюжетной линией сегодня предостаточно. Однако в Bionic Commando натянутость эту даже не пытаются прикрыть – напротив, сценарий снова и снова напоминает о себе, используя все доступные средства, от переговоров Спенсера со штабом командования по мере прохождения уровней до длинных, нудных и удивительно некрасивых видеороликов. Видеоролики эти больше смахивают на неудачную попытку спародировать Metal Gear Solid и, к тому же, оказывают игре еще одну медвежью услугу – уродливыми текстами, угловатыми трехмерными моделями и неуклюжей анимацией формируя в корне неверные представления о графике.

Другое лицо

Между тем графическим движком авторы Bionic Commando могут по праву гордиться. Перед нами, безусловно, не самая красивая игра текущего поколения – и все же ей есть, чем приятно удивить даже очень капризного пользователя. Декорации не столь уж разнообразны, зато масштабы уровней действительно впечатляют, да и внимание к мелким деталям налицо. Разрушенный мегаполис не кажется нагромождением одинаковых зданий-коробок – в каждом из изуродованных взрывом огромной силы кварталов находят какие-то достопримечательности. Тянутся в небо накренившиеся небоскребы, причудливо изогнуты линии монорельса, всюду высятся горы обломков, опрокинутых машин и целые пласты вывороченного асфальта. В непролазных джунглях и обширных, смахивающих на лабиринты пещерах все чуть более привычно, но и здесь художники и программисты потрудились на совесть, не позволили себе расслабиться. Персонажам (особенно рядовым солдатам противника) повезло несколько меньше, но, к счастью, здешняя камера, как правило, отдает предпочтение панорамным видам и не тычет в нос отдельными шероховатостями.

Со звуковым сопровождением ситуация более противоречивая: музыку, пожалуй, стоит признать нейтральной, о ней редко вспоминаешь, но и отрицательных эмоций саундтрек не вызывает. С диалогами и озвучкой все заметно хуже: местами подводит содержание, местами откровенно переигрывают актеры, нередко эти два фактора срабатывают

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересная боевая система с использованием биомеханической руки, красочная графика, обширные уровни, увлекательный многопользовательский режим.

НЕДОСТАТКИ Скучный предсказуемый сценарий, уродливые сюжетные сцены, кое-какие дизайнерские огрехи, невыразительное звуковое сопровождение.

РЕЗЮМЕ Конечно, новая Bionic Commando – это совсем не то же самое, что новая Devil May Cry или новая Resident Evil. И, тем не менее, имеет полное право на существование. Не все у разработчиков получилось так, как, возможно, хотелось бы, но результат их усилий многим наверняка понравится. Главное – не испугавшись корявого сюжета и затянутого вступления, двигаться дальше, осваивая новые трюки и специальные приемы. А уж потом делать выводы. Поклонникам многопользовательских баталий и вовеки следует взять Bionic Commando на заметку.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3,
Xbox 360

Жанр:

action.adventure.sci-fi

Зарубежный издатель:

Sarcom

Российский издатель:

«1С»

Разработчик:

GRIN

Количество игроков:

до 8

Обозреваемая версия:

Xbox 360

Онлайн:

www.bioniccommando.com

Страна происхождения:

Япония, Швеция

Слишком много соблазнов

Чтобы облегчить использование биомеханической руки, разработчики решили воспользоваться автоприцелом – с его помощью, по идее, значительно легче цепляться за различные элементы декораций или атаковать противников. Идея, бесспорно, хорошая, но ее воплощение иной раз становится поводом для сильнейшего раздражения. Дело в том, что если поблизости друг от друга находятся несколько пригодных для занятий акробатикой объектов, автоприцел частенько в самый неподходящий момент переключается с одного на другой. Последствия этого могут быть самыми разными – от непреднамеренного изменения курса, до стремительного падения в пропасть.



За вывески удобно цепляться, но они, как и некоторые другие элементы декораций, не слишком надежно закреплены. Помните об этом, если не хотите срываться в пропасть раз за разом.



Схватки в воздухе с неприятельской авиацией – визитная карточка Bionic Commando.



Любой недруг из плоти и крови, угодивший в механизированную лапу Спенсера, почти наверняка обречен – вырваться уже не получится.



Рука – это, в первую очередь, универсальное транспортное средство, которое позволяет забираться в самые укромные уголки и в буквальном смысле взмывать на недосыгаемую высоту. Рука – это еще и отличный механизм по устранению всевозможных препятствий, вроде завалов и громадных обломков. В биомеханических суставах сила непомерная – Спенсер способен убирать с дороги объекты таких размеров, что дух захватывает. Наконец, рука является еще и могучим оружием, пригодным как для защиты, так и для нападения. Здесь, правда, стоит сделать одну немаловажную оговорку: все перечисленные достоинства раскрываются далеко не сразу; доступ ко многим «функциям» искусственной конечности приходится получать постепенно, что несколько смазывает впечатление от вступительных этапов игры.

К слову, начинать прохождение Спенсера и вовсе заставляют без механической руки-помощницы – драгоценный манипулятор, запущенный в отдельной десантной капсуле, предстоит еще отыскать, прогулявшись по этажам кишащего недругами здания. Так игроку подается первый из обучающих уровней, где предложат освоить азы управления и систему обращения с огнестрельным оружием. Второй Tutorial начнется сразу после того, как поиски увенчаются успехом: вас примутся учить базовым акробатическим трюкам, вроде прыжков через пропасти. И только по завершении всех необходимых тренировок позволят, наконец, передвигаться свободно...

А свободно ли? Глядя на скриншоты и просматривая видеоролики, нетрудно принять Bionic Commando за ближайшего родственника Crackdown и тому подобных игр, но это на поверку оказывается далеко не так. Хотя главный герой может использовать прак-

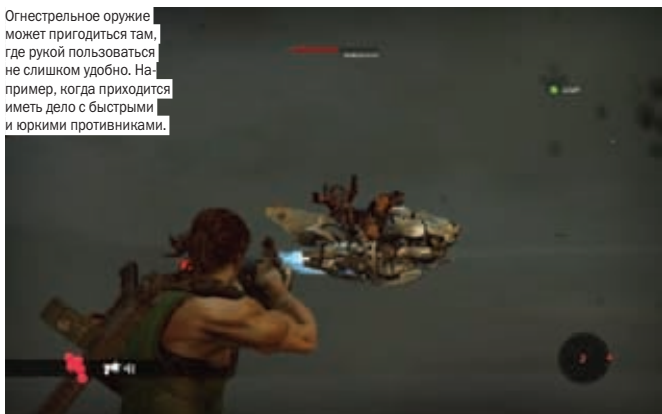
О том, что собой будет представлять многопользовательский режим Bionic Commando, долгое время приходилось только гадать. Демо, выпущенное незадолго до появления игры в продаже, не внесло ясность – скорее, наоборот, все только запутало, смутив пользователей изрядным количеством технических огрехов, в финальную версию не попавших. Между тем сетевые баталии в Bionic Commando представляют немалый интерес для поклонников онлайн-противостояний – ведь участники здесь, как и в сюжетной кампании, используют, кроме стандартного оружия, биомеханические руки, и это вносит в игровой процесс изрядное разнообразие. Правда, к довольно необычной механике нужно привыкнуть, да и безупречное исполнение акробатических трюков в условиях жестоких командных столкновений требует известной доли ловкости.

одновременно. К безусловным удачам с чистой совестью можно отнести разве что разнообразные эффекты, вроде грохочущих взрывов, шума обвалов и лязга агрессивных роботов – владельцы хороших акустических систем наверняка останутся довольны.

Акробаты поневоле

Но давайте уже отвлечемся и от вопросов технических перейдем непосредственно к игровому процессу, ведь он действительно интересен, а в чем-то и оригинален к тому же. Главным образом – благодаря многофункциональной руке, полученной героем в дар от щедрого руководства.

Огнестрельное оружие может пригодиться там, где рукой пользоваться не слишком удобно. Например, когда приходится иметь дело с быстрыми и юркими противниками.



Перебираться с одного вертолета на другой – рискованное занятие. Важно точно рассчитать момент.



КОММЕНТАРИЙ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



Игра пройдена, а я так и не смог определиться, как к ней относиться. Не получается новую Bionic Commando захвалить по любому из показателей, но и особо ругаться тоже не на что. Все сделано на нормальном, добротном уровне, но и ни разу не выходит за эту грань. Механическая рука есть, но возможностей от нее хотелось бы получить больше. Оружие есть, но оно, в принципе, и ни к чему – будь бы компромисс для тех, кому лень разбираться с необычностью игры. Локации красивые, но испорчены совершенно дурацким «отображением» невидимых стен: заляпать разрушенный бомбежкой город веселыми пятнами и голубыми облачками «радиации» – это надо было постараться так испортить прекрасные уровни. Сюжет есть, но он смешной и больше напоминает пародию на Metal Gear. В игре очень мало действительно запоминающихся моментов, но те, что есть, действительно достигают «wow-эффекта». В целом, Bionic Commando хороша, но, по моему личному мнению, студия GRIN намного лучше справилась с ретромейком оригинальной игры, нежели с переносом сериала в новое поколение.



Чего-чего, а панорамных видов тут предостаточно. И ведь есть чем полюбоваться!

тически любой элемент декораций взамен трамплина или лестницы, его маршрут обычно точно выверен и не подразумевает бесцельных блужданий по окрестностям. Есть цель – к ней разрешено прийти одной, куда режет двумя или тремя дорогами. Ну а чтобы у вас все-таки не возникло желания сорваться в самоволку, каждый уровень снабжен своего рода невидимыми стенами, будь то зараженная радиацией зона, где герой попросту погибает, или какое-то непреодолимое препятствие, перед которым даже биомеханическая рука Спенсера оказывается бессильна.

Зато в бою дано самостоятельно решать, с кем и как удобнее разделаться – по крайней мере, когда речь идет о схватках с рядовыми противниками. Приверженцам традиций не возбраняется расстреливать негодяев, используя традиционный вид «из-за плеча». Те же, кто не боится нововведений и готов раскрыть потенциал руки Спенсера на все сто, и вовсе получат немалый простор для деятельности. Врагов можно пригвоздить рукой к земле, а после сбить с ног сокрушительным ударом; можно подбросить в воздух, размохжить о стену или швырнуть в пропасть, можно придавить так кстати подвернувшимся вагоном и даже жестоко расплюсовать, используя руку на манер хлыста. Времени на то, чтобы освоить все имеющиеся в арсенале приемы, уйдет немало. Но и результат стоит того – из заурядного боевика Bionic Commando буквально на глазах превращается в красочное и не лишнее элгантности зрелище.

Черное и белое

Новое детище Саркот трудно принимать полутонами – многие наверняка люто возненавидят Bionic Commando за досадные промахи разработчиков, другие столь же пылко полюбят эту игру, едва выбравшись на уничтоженные взрывом улицы искалеченного города и освоившись с особенностями управления. Первых оттолкнет безобразно предсказуемый сценарий, никуда не годные



сюжетные сцены и не всегда продуманный дизайн уровней; вторые забудут о недостатках, по достоинству оценив интересную боевую систему, безусловно запоминающуюся графику и мощный многопользовательский потенциал, о котором едва ли кто-то подозревал, особенно после выхода не слишком удачной демоверсии. К которому из двух лагерей примкнуть – решайте сами. Но мы все-таки настоятельно рекомендуем дать Bionic Commando шанс – она его, безусловно, заслуживает. **СИ**

Вверху: Останки городской монорельсовой системы почти всегда встречаются на пути очень кстати – помогают добраться до самых труднодоступных мест.

Хотя огнестрельное оружие в сюжетной кампании Bionic Commando так или иначе отходит на второй план, уступая место выкрутасам с биомеханической рукой, обходиться без него порой трудно. Да и разнообразие предлагаемого арсенала внушает, как минимум, уважение к старательности разработчиков. Там, где никто не запрещал им ограничиться стандартным набором вроде пистолета, винтовки и, скажем, ракетницы (все равно ведь акцент сделан на использование руки), сотрудники GRIN не поленились добавить дробовик, тяжелый ручной пулемет и даже снайперскую винтовку. Последняя, кстати, может здорово пригодиться, когда дело дойдет до противостояния с неприятельскими снайперами. Добраться до них (во всяком случае, без риска для жизни) получается редко, и потому поштучный отстрел из укрытия может стать едва ли не единственным оптимальным выходом из затруднительного положения. Упомянутая ракетница тоже иногда оказывается небезопасна – некоторые роботы обладают на диво прочной броней.



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

- 1 Garouden Break Blow: Fist or Twist
- 2 Fight Night Round 3
- 3 Pride FC Fighting Championships

8.5

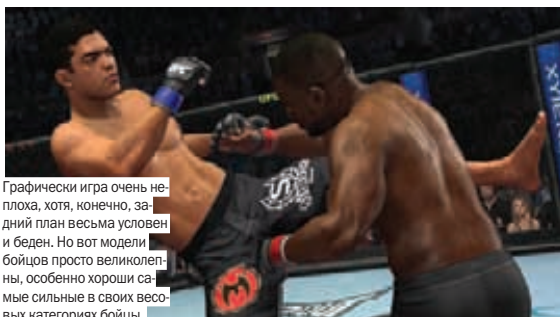


ТЕКСТ

Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

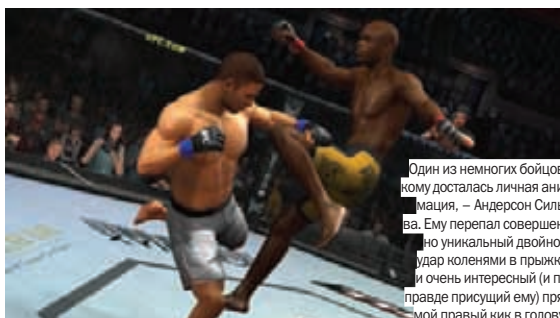
Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
fighting, 3D/sport, MMA_ simulation
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Yuke's Future Media Creators
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.ufcundisputed.com
Страна происхождения:
Япония



Графически игра очень неплоха, хотя, конечно, задний план весьма условен и беден. Но вот модели бойцов просто великолепны, особенно хороши самые сильные в своих весовых категориях бойцы.



Одна из важнейших составляющих схватки – партер. Многие люди при виде обнимающихся таким странным образом мускулистых мужиков, приходят в ужас, но ведь они просто не понимают, скольких сил стоит выполнить реверсал, чтобы перейти из такого невыгодного положения в фулл-маунт.



Один из немногих бойцов, кому досталась личная анимация, – Андерсон Сильва. Ему перепал совершенно уникальный двойной удар коленями в прыжке и очень интересный (и по правде присущий ему) прямой правый кик в голову.

UFC 2009: Undisputed

Каждый раз, играя в Tekken или Soul Calibur, вoley-неволей задумываешься: а ведь в жизни таких приемов или не бывает, или они чрезвычайно трудны в исполнении. А если и получится вдруг, соперник уже лежал бы без сознания, а не скакал по арене, бодренько жонглируя подброшенным в воздух стокилограммовым мужиком. Надоело!

Увы, альтернативой классическим файтингам в видеоиграх – один лишь реслинг, а он едва ли реалистичнее. Казалось, попытки создать симуляторы смешанных единоборств закончились много лет назад, да и назвать их удачными язык не поворачивается. Каждый раз они получались слишком медленными, слишком незрелищными, да и на реальность все равно походили мало. Шли годы, единственным хоть сколько-то реалистичным файтингом оставался сериал Garouden, но он так за пределы Японии и не выбрался. Многие скажут, что компания Electronic Arts предложила нам отличную альтернативу в лице Fight Night, и отчасти это действительно так, но вы же понимаете, просто махать кулаками не каждому нравится, нам всегда хотелось большего.

Что ж, 2009 год стал переломным. У нас появился первый настоящий файтинг-симулятор по правилам MMA. Сложный, продуманный и захватывающий. Очень непросто описать все те ощущения, которые испытывает поклонник единоборств от знакомства с UFC 2009: Undisputed, – хочется бежать к разработчикам из Yuke's и скорее носить их на руках. Но если отбросить эмоции и подойти к проекту непредвзято да с тщательным анализом, за некоторые промахи их хочется пожуричь. Но обо всем по порядку.

Итак, перед нами симулятор поединков по правилам смешанных единоборств (MMA) ассоциации UFC, которая на данный момент является самой крупной и значимой в данном виде спорта. В нашем распоряжении более восьмидесяти реальных бойцов, поделенных на пять весовых категорий. Самой непростой задачей для разработчиков, было сделать эту огромную толпу совершенно разных в жизни спортсменов, столь же разными и в игре. Больше всего мы боялись, что UFC 2009 представит пять-шесть «шаблонов» и множество их копий, но разработчики сумели-таки сделать то, чего не удавалось до сих пор никому, – придали каждому лицензированному MMA-гладиатору частичку индивидуальности. А способствуют этому продуманная боевая система и множество характеристик персонажа, которыми и определяется его поведение на ринге.

Как это выглядит на деле? У каждого бойца есть три основных показателя – Strength, Speed и Cardio. Первый отвечает, соответственно, за силу, второй за скорость, третий за общую выносливость. Помимо этого у каждого из них есть дополнительные шестнадцать параметров, отвечающих за разные аспекты боя, и все они делятся на атакующие и защитные. Так, здесь есть показатели, отвечающие за удары руками и ногами в стойке, за удары в партере, за удары в клинче,

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Очень глубокая, продуманная и сбалансированная боевая система. Более восьми-десяти отлично смоделированных бойцов на выбор и конструктор в придачу.

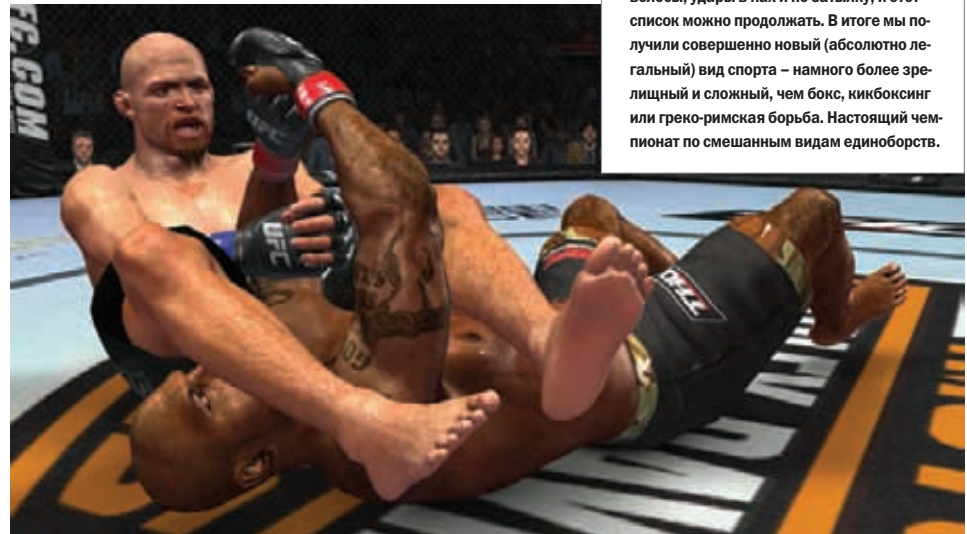
НЕДОСТАТКИ Боевых стилей не так много, как хотелось бы. Некоторые модели бойцов совсем не похожи на оригиналы. Нет никакой борьбы у сетки.

РЕЗЮМЕ Если вы фанат или даже просто любитель MMA, и вам всегда хотелось настоящей симулятора «боев без правил», а не сказочных Tekken и Street Fighter, то ваша мечта осуществилась. Вот он, самый реалистичный файтинг на планете Земля! Никакая Fight Night не сможет сравниться с тем, что способна дать UFC 2009: Undisputed. Да, здесь есть свои недостатки и ляпы, но общее впечатление от игры просто великолепное. Поверьте, настолько разнообразных и реалистичных рукопашных схваток вы еще не видели в играх.

В жизни Чак Лиддел не столь уж часто делает такой «супермен панч», но в игре он им прыгает очень много и очень эффективно, простим уж такую условность.



за шанс успешного проведения болевого и за шанс на выход из болевого. Поначалу все кажется очень сложным и запутанным, но на деле же стоит начать бой, и все становится на свои места. Вот перед нами Марк Колман, который больше всего любит переходить в партер и избивать там соперника руками. Смотрим его характеристики – там доминирует сила, а из дополнительных показателей – Ground Striking Offense и Takedown Offense. Вот и получается, что виртуальный Марк, как и его реальный прототип, скорее всего, уронит вас на землю и нокаутирует, сидя сверху. Играя за него, лучше всего придерживаться именно этой тактики. А сражаясь с ним – изо всех сил стараться не дать ему навязать ближний бой и партер. Возьмем чемпиона в полутяжелом весе Лиото Мачиду. В жизни он очень тактичен (в смысле тактики, а не чувства такта), наносит много ударов ногами, удерживая соперника на расстоянии; временами выбрасывает молниеносные серии руками, а если дело доходит до партера, то может моментально победить болевым. Смотрим доминирующие показатели: из основных – скорость, из дополнительных – Standing Kicks Offense, Takedown Defense, Submission Offense/Defense. Как видите, трехмерный Мачида сильно бьет ногами, очень быстр, его сложно уронить и навязать партер, при этом сам он весьма хорош как на проведении болевых, так и на уходе от них. По этим двум примерам видно, что разработчики не просто так едят свой хлеб: каждый бой в игре похож на реальность, здесь не найти каких-то серьезных несоответствий. Куинтон Джексон агрессивен и полагается на удары руками, Маурисио Хуа может запросто нокаутировать ногой или выиграть болевым, но самому ему выкрутить ногу или руку лучше и не пробовать. Конечно, когда играет человек, ему никто не мешает попытаться провести болевой за Дена Хендерсона против Тьяго Сильвы, да только шансы на успех, если припомнить трансляции их реальных поединков, а потом посмотреть на характе-



ристики бойцов в игре, почти нулевые. Разве только вмешается слепой случай, которому в UFC 2009 тоже есть место.

И вот тут мы подходим ко второй составляющей игры, отвечающей уже не за поведение соперников на ринге, а за конкретные приемы, которые они могут использовать в бою. Здесь, увы, все не так радужно, как с характеристиками персонажей и их поведением. Ведь когда мы только мечтали о UFC 2009: Undisputed, каждый представлял себе множество стилей, разные техники для разных именитых звезд MMA, но на деле все оказалось куда проще, если не сказать простецки. Впрочем, снова нельзя не отдать должное разработчикам, очень и очень продуманно. Итак, есть шесть основных стилей: три ударных (бокс, кикбоксинг и муай-тай) и три борцовских (борьба, дзюдо и джиу-джитсу), каждый персонаж владеет только одним стилем из каждой группы. Не бывает только бьющих или только борющихся, и логично, ведь каждый боец на арене UFC

должен уметь делать хотя бы элементарные удары руками и хоть как-то защищаться в партере. (А уж насколько хорошо и в ущерб чему – решать волшебным ползункам на экране характеристик.) У каждого стиля есть определенный набор приемов, которые одинаковы для всех бойцов этой группы, поэтому иногда при взгляде со стороны похоже, что большинство спортсменов – просто копии друг друга. Но есть разница даже внутри этих групп, ведь каждый стиль описывается тремя «уровнями мастерства», и чем лучше он «прокачан», тем больше приемов знает персонаж. Здесь многие, конечно, огорчатся (мы, например, очень огорчились), так как приемы виртуального Лиото Мачиды совершенно идентичны тем, какими дерется Маурисио Хуа, даже стойки у всех одинаковые. Увы, это ложка дегтя и дань балансу: каратист Мачида записан в «кикбоксеры», да и стойка у него вовсе не похожа на ту, в которой он бьется в реальности. То же касается и Кита Джардина, который буквально поражает зрителей

Вверху: Болевые – одна из самых зрелищных и интересных частей игры. Чтобы провести прием успешно, сперва нужно заставить соперника выдохнуться, сохранив собственные силы.

Как все начиналось

В начале девяностых UFC (Ultimate Fighting Championship) был совсем не таким, каким мы знаем его сейчас. Одна из ведущих MMA-организаций зародилась как brutalное и кровавое шоу. В первых чемпионатах не было никаких правил, кроме двух: нельзя кусаться и выдавливать глаза. Более того, бойцов не делили по весовым категориям, и на ринге зачастую встречались совершенно несопоставимые соперники. Но долго так продолжаться не могло, и после нескольких шоу правительство США запретило UFC к показу по большинству кабельных каналов, заставив организаторов задуматься над «перезапуском» чемпионата. Так появились весовые категории, ограничение в пять минут на раунд и множественные запреты. Сегодня уже нельзя бодаться, добивать лежащего ногами и коленями в голову, вне закона захваты за волосы, удары в пах и по затылку, и этот список можно продолжать. В итоге мы получили совершенно новый (абсолютно легальный) вид спорта – намного более зрелищный и сложный, чем бокс, кикбоксинг или греко-римская борьба. Настоящий чемпионат по смешанным видам единоборств.

СЕКРЕТ!

Если вы новенький в этом виде спорта, но очень хотите стать победителем в виртуальном чемпионате, то прежде чем приступить к созданию своего протеза в режиме карьеры, настоятельно рекомендуем вам не только пройти обучение, но и провести несколько боев в одиночном режиме за разных бойцов. Ведь поначалу очень важно понять, какой стиль вам ближе, а в карьере какое-то время ваш персонаж будет очень слаб: игра не позволяет штамповать терминаторов, прокачивая всего одну характеристику, такое здесь наказывается быстро и больно. Попробуйте сперва поиграть за сильных ударников-нокаутеров, за мастеров джиу-джитсу, которые могут выводить оппонента на боковую из самых немыслимых ситуаций... Попробуйте разобраться, идет ли у вас борьба в партере или нет. И только поняв, «как тут все устроено», создавайте себе персонажа.



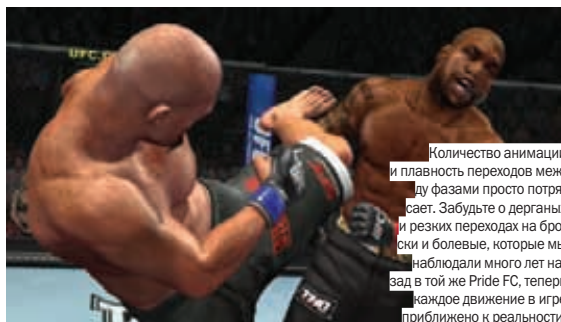
Прошедшие чисто удары не только сильно сокращают стамину соперника, но и очень эффектно выглядят. Вообще каждый удар здесь ощущается очень хорошо: никаких тебе боксерских «поглаживаний лица» — уж если прошел алперкот, вы прочувствуете всю его силу будто на себе.



Красивые нокаутирующие удары затем повторяют нам с близких ракурсов. Жаль, что все они — заранее прописанные ролики на движке игры. Это бросается в глаза, ведь на таком повторе любой удар выглядит чисто, в то время как на деле все по паданиям обсчитываются честно, и вместо челюсти вы наверняка зацепили щеку или висок, причем не локтем даже, а, например, предплечьем.



Жаль, что не все бойцы столь похожи на своих «прародителей». Например Минотаро Ногейра — ну просто как живой, а вот Андрей Арловский больше похож на резиновую куклу из магазина сувениров, чем на настоящего себя.



Количество анимации и плавность переходов между фазами просто потрясает. Забудьте о дерганых и резких переходах на броски и болевые, которые мы наблюдали много лет назад в той же Pride FC, теперь каждое движение в игре приближено к реальности.

UFC своей невообразимо странной стойкой, — в игре он двигается точно так же, как и все. Более того, здесь нет левшей, поэтому Рич Франклин обделен родной стойкой и дерется в правосторонней. Все эти досадные упущения здесь есть, ничего не попишешь. Но зато каждый из представленных стилей проработан столь досконально и генерирует так много возможных тактик ведения боя, что быстро понимаешь: разработчики проделали огромную работу, и хотя выглядят удары у бойцов совершенно идентично, побеждать за каждого из них приходится совершенно по-разному.

И вот мы наконец приходим к тому, что UFC 2009: Undisputed — очень, очень тактичный файтинг. Здесь невозможно выиграть, просто нажимая на кнопки. На каждое действие всегда есть свое противодействие. Например, вы играете за очень сильно бьющего боксера, который может нокаутировать одним ударом; значит, он слаб в партере, ему нужно кидаться в ноги, валить и выкручивать на боковую. При этом тот, кто играет за ударника, вынужден выстраивать продуманную оборону, защищая свою ахиллесову пятю. Ведь если он легко позволяет пере-

сти бой в партер и не следит за показателем усталости — стаминой, отсутствие которой является ключевым фактором в проведении болевого приема, то второго раунда уже может и не быть. В это же время тот, кто выбрал мастера джиу-джитсу, будет совершать как можно больше маневров и стараться как можно меньше раскрываться, чтобы ни в коем случае не пропустить случайный удар, который может разом завершить бой. В этом плане UFC 2009 Undisputed совершенно не похожа на куда более медленную и ровную Fight Night: здесь любой бой даже между самыми опытными противниками может как продлиться все три раунда, так и красиво закончиться за первые пятнадцать секунд — зависит от избранной тактики и умения быстро адаптироваться. Такой подход чрезвычайно радует и привносит огромную долю реалистичности. А возможно это стало не в последнюю очередь потому, что все удары здесь просчитываются физически. Выброшенный вперед кулак, угодив по телу противника, отнимет совершенно разное количество «жизни» (по сути, той же стамины — в ее «пассивной» линейке) в зависимости от того, куда двигался оппонент и что он делал в этот момент. Самые зрелищные и быстрые нокауты происходят на контрдвижении: к примеру, вы выкидываете сильный кик в голову справа, а соперник в этот момент совершает быстрое движение влево — навстречу удару. Чаще всего, как и в жизни, поймавший такой «подарок» боец тут же падает ничком, не понимая, что же вообще произошло.

В заключение хочется заметить, что рассказывать про UFC 2009: Undisputed можно очень и очень долго; еще дольше — делиться впечатлениями от конкретных сыгранных схваток, но все это не даст почти никакого представления о том, как же оно играется «живую», это нужно просто попробовать. Поэтому, если вас не смущает вид двух мускулистых мужчин в шортах, которые не только бьют друг друга по лицу, но и катаются по полу, обязательно скачайте демоверсию и посмотрите наш видеобозор. И тогда вопрос «купить или не купить?» обязательно получит ответ. Проверено. **СИ**

РАСКАЗЫВАТЬ ПРО UFC 2009: UNDISPUTED МОЖНО ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ДОЛГО. ЕЩЕ ДОЛЬШЕ — ДЕЛИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ ОТ КОНКРЕТНЫХ СЫГРАННЫХ СХВАТОК.

The logo for Radio Unost 94 FM is centered on a light gray background with faint, overlapping circular patterns. The logo consists of a stylized magenta '10' on the left, followed by the number '94' in a large, bold, black sans-serif font, and 'FM' in a smaller, bold, black sans-serif font below it. The website address 'www.radiounost.ru' is printed in a small, black sans-serif font directly beneath the 'FM'. On either side of the '10' and '94 FM' text are decorative horizontal lines of circles. The left side features a white circle with a magenta dot inside, followed by a solid magenta circle, a white circle with a magenta dot inside, and another white circle with a magenta dot inside. The right side features a solid magenta circle, a white circle with a magenta dot inside, and another white circle with a magenta dot inside.

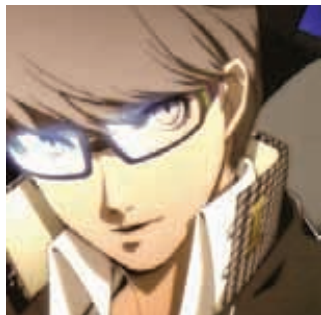
**10 94
FM**
www.radiounost.ru

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ UFC 2009: UNDISPUTED ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Антонов

**СТАТУС:**

Выпускающий редактор DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Baldur's Gate 1, 2, Persona 3, Garou: Mark of the Wolves

Любит игры с хорошим сюжетом и проработанными персонажами. Среди жанров предпочтения отдает ролевым играм и файтингам, является большим поклонником сериала Shin Megami Tensei в целом и таланта Кацуми Канэно в частности. Редкие часы свободного времени уделяет активному отдыху.

Геймплей

UFC 2009 обладает тщательно продуманной боевой системой, минусом которой является только сложность освоения: сначала придется пройти немаленький tutorial, а потом полученные знания еще надо будет научиться применять на практике. Но зато после всех этих мытарств игра доставит массу удовольствия.

Графика

Графика здесь под стать геймплею. Некоторые персонажи выглядят очень похожими на свои прототипы. Единственный минус напрямую связан с физическим движком: для более простого обсчета взаимодействий тела персонажей были усреднены: разница в росте и в весе весьма незначительна.

Общее впечатление

Разработчики из Yuke's и THQ со своей главной задачей справились: им удалось добиться баланса между различными боевыми стилями и избежать перекоса в сторону стойки или партера, как это произошло с Pride FC. UFC 2009: Undisputed установила планку действительно высоко, и przewoiti Yuke's на этом поле будет весьма непросто.

Артём Шорохов

**СТАТУС:**

Консольный редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Tomb Raider Anniversary

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

Геймплей

Боевая система – стержень всей игры – хоть и проста, но на «пятерку» продумана и воплощена. Именно то, что и было нужно. И пусть мускулами этот скелет еще пока толком не оброс (стилей негусто, приемов мало, уникальной анимации почитай что и вовсе нет), то, что уже сделано, сделано классно.

Графика

Налицо «синдром Файт Найта»: все ресурсы угроханы на самих бойцов, и ни на что больше не хватило ни времени, ни денег, ни, возможно, мощности движка. Для драки – более чем достаточно: красиво, плавно, большинство бойцов – ну просто как живые! Однако за пределами клетки нет вообще ничего. Даже анимации выхода на ринг.

Общее впечатление

Мы ждали UFC так давно, что нафантазировать себе успели ну просто золотые горы. Конечно, со столь высокими ожиданиями скромная Yuke's едва ли совлалась бы, но у нее, тем не менее, получилось – игрушка вышла на загляденье! И хотя «больше и лучше» сделать было можно, главная цель достигнута и фундамент для будущих продолжений заложен весьма основательный.

Алексей Бутрин

**СТАТУС:**

Главред gameland.ru

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Guitar Hero: Metallica, NHL 09, UFC 2009

Ретроград и консерватор. К новым игрушкам относится подозрительно, но уж если полюбил, то это – навсегда. По этой же причине в списке любимчиков – игры либо очень реиграбельные, либо с открытым геймплеем. Отыграть полный сезон из 82-х игр в NHL или месяц строить город в SimCity 4? Легко!

Геймплей

Главное достоинство UFC – отсутствие готовых победных рецептов. Тактика, которая сработала против реслера, может оказаться совершенно бесполезной против мастера джиу-джитсу. И даже после нескольких недель игры все еще остается поле для экспериментов, неожиданных находок и открытий.

Графика

UFC – не файтинг, и поэтому даже не пытается пустить пыль в глаза спецэффектами. Картинка аккуратная, но не более того. Анимация, в принципе, удалась, но стыковки различных фаз движений вполне можно доработать, равно как и повторы, которые периодически «радуют» забавными глитчами вроде нокаута на возврате руки после промаха.

Общее впечатление

О том, что UFC удалась, говорит уже хотя бы тот факт, что в нашей редакции на нее «запали» и ортодоксальные файтеры, и поклонники ММА, и любители спортивных, и даже те, кому все вышеперечисленное по барабану. Есть, конечно, и поводы для критики: мало боевских стилей, плохо смоделированы увертки и т.д. Но даже в таком виде игра выше всяких похвал.

Юрий Левандовский

**СТАТУС:**

Режиссер видеомонтажа

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Tekken, Tomb Raider, Resident Evil

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

Геймплей

Самая реалистичная и продуманная боевая система из всех, что мы видели. Поначалу кажется, что каждый боец умеет не так-то и много, но первое впечатление обманчиво. Игра настолько хорошо сбалансирована, что на каждое удачное действие всегда можно найти противодействие.

Графика

Отличные модели персонажей, всевозможные рассечения и гематомы на их лицах и, что немаловажно, телах. UFC 2009 – первая игра, в которой от ударов по ребрам тело краснеет и синееет, а кровь может залить не только ринг, но и тела бойцов. Да, зал за пределами клетки беден, а зрители «квадратны», но кого это интересует.

Общее впечатление

Потрясающе! Разработчикам удалось то, о чем многие годы все могли только мечтать, – сделали первый по правде реалистичный и при этом увлекательный, сложный и очень сбалансированный файтинг. Да, не без недостатков. Да, стилей мало. Да, Арловский похож на куклу, а у Лиделла не висит его фирменное брюшко, но в целом, все просто великолепно.

8.5

8.5

9.0

8.5

WWW.TNT-TV.RU



Почувствуй
нашу
ЛЮБОВЬ

**СЧАСТЛИВЫ
ВМЕСТЕ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Warriors Orochi
- 2 Monster Hunter Freedom
- 3 Dynasty Warriors Vol.2

7.5



ТЕКСТ

Евгений Закиров



От частого посещения академии и своевременного «вколачивания» усиливающих сфер, персонажи становятся похожи на новогодние ёлки.

› Dynasty Warriors: Strikeforce

Некоторые склонны сомневаться в том, что за онлайн-мультиплеером будущее. Однако очень редко его отсутствие не ставится играм в минус. Обычно таким проектам вообще он не нужен. Но с Dynasty Warriors совершенно другая история...

Последние годы многопользовательский режим Dynasty Warriors чаще называли недостатком, нежели достоинством. Всему виной нежелание разработчиков развивать именно онлайн-мультиплеер, в каком бы то ни было направлении. Режим совместного прохождения уровней, различные соревнования, наконец, просто битвы один на один — все это до недавнего момента оставалось фантазиями, пожеланиями геймеров, которые Koei невозмутимо игнорировала. Dynasty Warriors Strikeforce была призвана восстановить справедливость: мультиплееру здесь отводится центральная роль, а игра в одиночку напоминает шарханья от динозавров в Monster Hunter Freedom, когда любая попытка вступить в бой с кровожадными рептилиями заранее обречена на провал.

Неудивительно, что Strikeforce многое переняла у «Охотника на монстров», которая на сегодняшний день самая продаваемая PSP-игра в Японии, главным образом, благодаря возможности (скорее, правда, необходимости) собираться вместе с друзьями и исследовать таинственный мир в компании. В случае с Dynasty Warriors ни о каком «таинственном мире» речи идти не может, потому что за пять полноценных выпусков поклонники сериала изучили историю Троецарствия досконально, и вряд ли очередная интерпретация Восстания Желтых повязок может кого-нибудь удивить. А вот летающие по локации боссы, стреляющие огненными шарами и периодически бьющие по героям молниями из заряженных магических камней, — это да, это в новинку. Вот и получается, что, с одной стороны выпуск на PSP вполне можно считать попыткой

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.beat'em_up
Зарубежный издатель:
Koei
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.koei.com/strikeforce
Страна происхождения:
Япония

Накопив шкалу Musou полностью, каждый герой может переключиться на свой демонический облик, который называется Fuyu. По сути, это как если увеличить обычное время на Musou-атаку до минуты и позволить выполнять все те же удары с незначительными прибавками в наносимом уроне. Примечательно, что чем больше противников убивает игрок, тем дольше длится Fuyu, но любой пропущенный удар охладит бойцовский пыл.

Так сразу и не догадаться, кто перед тобой. К счастью, облик персонажа в «ярости» можно посмотреть до того, как его выбрать.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Продуманная ролевая система, моментальные загрузки, богатый выбор персонажей, уникальные Fury для каждого героя, обновленная боевая система.

НЕДОСТАТКИ Нет редактора персонажей, однообразные задания, беспроводное соединение работает не так хорошо, как хотелось бы, некрасивые спецэффекты, перегруженное меню и управление.

РЕЗЮМЕ Здравый взгляд на то, как должен выглядеть хороший выпуск DW на PSP: все-все герои, облегченная боевая и не совсем уместная, но всё же интересная для изучения ролевая системы и, главное, мультиплеер на четырех человек. Конечно, не всё с первого раза получилось идеально, но это как раз тот случай, когда чаша достоинств перевешивает, а недостатки кажутся мелкими и незначительными. В частности, трудности с управлением забываются за первые же полчаса, а мудрым меню не так уж часто и пользуешься.

Локации стали заметно красивее и больше. Красивее, конечно, не в последнюю очередь благодаря творческой повсюду магии. А уж если драться с боссом – без волшбы и молний из ниоткуда точно не обойдется.



посягнуть на популярность Monster Hunter, но с другой – строгая сюжетная привязанность, разделение на главы и куча прочих мелочей заставляют десять раз подумать, прежде чем прийти к такому сравнению.

Война клонов

В самом начале игрока попросят выбрать любимого героя из всех-всех-всех представителей трех царств. То есть изначально доступны все персонажи, ради которых в шестой части требовалось хорошо постараться и пройти не один десяток миссий. Выбор этот, однако, такого уж большого значения не имеет – важна лишь внешность героя, его трехмерная модель, и не более. Былые его заслуги, характеристики, какое оружие он использует и какие суперудары способен выполнять – все это детали. Почему так? Ответ, возможно, разочарует: в Strikeforce модель героя – это единственное, чем он отличается от других игроков. Здесь нет ни шапок-ушанок, ни высоких сапог, вообще ничего, что могло бы как-то, пуськай и карикатурно, изменить внешность бойца. «Кастомайз» в Strikeforce внутренний и основывается на статистических показателях. Максимум, на что может рассчитывать геймер, заключается в возможности менять цвет костюма (по достижении определенного уровня) и цеплять на персонажа различные улучшения, которые сияют разноцветными

ми огоньками. Всего четыре улучшения – два на руки, два на ноги – надев которые грозный Цао Цао разгуливает по локациям, сверкая, как увешанная гирляндами новогодняя ёлка.

Существует один немаловажный момент, как-то заглаживающий положение: поскольку игра ориентирована на мультиплеер, то нет смысла называть героев их историческими именами. Вместо этого создается профиль (максимум – три) с именем самого игрока. Разумеется, рано или поздно выполнять миссии от лица одного и того же бойца наскучит. Чтобы внести какое-то разнообразие, разрешено по мере прохождения сюжетных заданий открывать новых персонажей и менять модели протагониста в перерывах между битвами. Непонятно, для чего надо было придумывать такую хитрую систему, если редактор персонажей давно не в новинку для Dynasty Warriors, однако необходимо признать, что даже такая мера лучше, чем ничего.

Получив в свое распоряжение первого героя, игрок оказывается в небольшой деревеньке. Это точка сбора других участников. Чтобы друзья могли присоединиться к приключениям, требуется разрешить это в специальном меню. Помимо прочего, на этой локации предлагается подготовиться к предстоящим сражениям, купить восполняющие здоровье предметы, собрать другой лук, обзавестись новым типом оружия и т.д. – все это можно

Оказавшись в городе, имеет смысл сразу же искать «лишнего» персонажа, то есть не типичного торговца. Обычно он слоняется без дела по главной улице. Если вместо боевого офицера появится панда, с ней тоже надо поговорить, но лучше, конечно, если будет солдат. Он подарит герою специальную карту, которую надо использовать для совершенствования городских торговых точек. В главном меню надо выбрать City Upgrade – появится экран, на котором будет обозначен текущий уровень рынка, кузницы, мастерской, академии, обменного пункта и хранилища. Чтобы его повысить, требуется выбрать карту офицера, на которой обозначен прирост опыта – например, «плюс восемь к кузнице» или «плюс десять к академии». Теперь, выполнив очередное задание и вернувшись на городскую площадь, игрок может обнаружить, что у, скажем, торговца оружием повысился уровень и теперь он продает мечи получше. Новые офицеры также появляются после выполнения миссий. Одновременно можно использовать не более пяти карт.



Слева: Теперь каждый персонаж может экипировать себе лук как второе оружие. Если накопить Musou, войти во Fury и расстреливать босса из лука, пока другие игроки отвлекают его в ближнем бою, никаких сложностей в битве не возникнет.



Прыжки первое время раздражают – игра напоминает какой-то платформер. Потом выясняется, что боссы не только выше прыгают, но еще и летают.



осуществить с помощью торговцев, выставленных вокруг главной площади. Правда, не всегда решающее значение имеют деньги. Скажем, при сборке нового оружия требуются материалы, которые остаются после убитых противников. Нужен новый меч – извольте десять раз пройти одну и ту же миссию, чтобы убить одного-двух противников, из которых с пятидесятипроцентной долей вероятности выпадет искомый кусок металла. Разработчики вроде бы и упростили процесс, благо можно найти торговца, который обменяет дешевые материалы на редкие и дорогие, однако очень часто оказывается, что требуемых металлов и драгоценных камней у него нет. В этом отношении однопользовательский режим дополняет мультиплеер: пока рядом нет друзей, нужно выполнить задания попроще, купить хороший клинок и повысить уровень, а вместе с другими игроками уже выполнять сюжетные поручения и бить боссов.

Цао Цао и квесты

Подойдя к выходу из деревни, можно обнаружить доску объявлений и стражника, охраняющего ворота. Именно он раздает сюжетные миссии, доступ к которым открывается только при одном условии – необходимо пройти все дополнительные задания. Здесь начинается самое интересное. До этого момента, исключая редактор персонажей (вернее, его отсутствие), Strikeforce напоминала Monster Hunter Freedom – деревенька, выбор квестов, городские ворота и, кажется, огромный мир за ними, требующий вмешательства нового героя эпохи Троецарствия. В каком-то смысле это даже хорошо, но есть несколько нюансов: во-первых, путь к воротам преграждает невидимая граница локации, а во-вторых – Dynasty

Warriors в привычном понимании как не было до этого момента, так и не будет.

Типичное задание выглядит и проходит следующим образом. Перед игроком ставятся основная и дополнительная цели, например, найти и убить трех вражеских офицеров, при желании перебив сотню их воинов. За выполнение второстепенной задачи, естественно, полагается денежное вознаграждение и плюс к получаемому опыту, однако на деле все эти бонусы сильно на результаты не влияют, и всё равно, чтобы прокачаться или накопить на новый меч, придется пройти эпизод по меньшей мере пять раз. Локации, на которых разворачиваются события, большие и часто многоярусные. Как в платформерах. Каждая локация разбита на несколько маленьких участков, при переходе между которыми загрузка обычно не превышает пары секунд. Поскольку герои теперь умеют совершать двойной прыжок и набивать комбо в воздухе (при удачном стечении обстоятельств, можно сделать аж две комбо-связки, каждый раз подпрыгивая чуть выше), то и уровни построены с расчетом на «попрыгать». Какие-то нелепые поднимающиеся платформы, бьющие молниями каменные изваяния и летающие так сразу не разберешься что, стреляющие плотными энергетическими лучами... Если бы не копошасьи в этот момент на земле копеечки, как всегда одинаковые с лица, да не победные реплики, на которые не скупятся герои, трудно было бы поверить в то, что речь идет о DW.

Но самое удивительное заключается в том, что такие миссии кажутся актуальными и интересными. Упрощенная боевая система позволяет говорить о новой для сериала ди-

Чтобы включить в Strikeforce мультиплеер, требуется вызвать меню, пролистать его до второй страницы, выбрать соответствующий пункт и следом указать город («комнату»), к которому будут подключаться другие игроки. После этого локация загрузится заново, а в меню появятся дополнительные опции: эмоции (отличить счастье от грусти очень трудно), обмен предметами и квестами. Задания те же, что в однопользовательском режиме, с незначительными перестановками – где враги сильнее, где-то их просто больше.



намике, а дизайн локаций, вызывающий недоверие поначалу, уже после прохождения первой главы окажется интересным для изучения. Помимо этого, многие другие нововведения не стыдно было бы перенести на большой экран и реализовать в следующем номерном выпуске DW. Недостатки? Они, конечно, у Strikeforce имеются: нет редактора персонажей, нельзя нацепить на героя никакие дополнительные аксессуары, чтобы овладеть управлением требуется изучать мануал или предложенную раскладку в меню настроек... Другими словами, придаться есть к чему, но на общем фоне всё это выглядит не как вопиющие недочеты, а как незначительные промахи. **СИ**



Слева: Команда в сборе. Один игрок должен взять квест, чтобы потом раздать его остальным.



gameland.ru | Игры меняются,
gameland.ru остается!

реклама

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Broken Sword II: The Smoking Mirror
- 2 The Secret Files: Tunguska
- 3 Agatha Christie: Evil Under the Sun

7.5



Благодаря портретам персонажей некоторые сюжетные интриги моментально раскрываются: к примеру, еще до того момента, как герои осознают, что перед ними переодетый противник, это понимает игрок.



К сожалению, самые сложные задачи в игре основаны на пиксель-хантинге – поиске незамысловатых активных точек. Радует лишь тот факт, что таких здесь не наберется и пяти штук.

Broken Sword: Shadow of the Templars (Director's Cut)



Алексей Харитонов

По мнению многих игроков и критиков, Broken Sword: Shadow of the Templars – лучший квест 1996 года. И один из тех, к которым можно обращаться до сих пор – без опасений натолкнуться на слишком сложные задачи (тогда квесты предъявляли другие требования к игрокам) или чересчур устаревшую графику. Не в пример предыдущим консольным релизам Broken Sword (PS one, GBA), на этот раз нам захотели сделать неожиданный и приятный подарок – усовершенствованную версию для Wii и Nintendo DS.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издателем:
не объявлен
Разработчик:
Revolution Software
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
broken-sword.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Великобритания

С одной стороны, можно было бы ничего не менять: в сюжете нет по-настоящему серьезных пробелов, хорошо раскрыты образы персонажей, отлично построены диалоги – у создателей Broken Sword до сих пор есть чему поучиться многим разработчикам. С другой – очередная версия без каких-либо изменений не привлекла бы такого внимания, пусть это и один из лучших квестов середины девяностых. А тут вдруг главный идеолог Broken Sword Чарльз Сесил решил сделать все немного иначе – разумеется, надежды на Director's Cut возлагались немалые. В конечном счете, получилось неплохо, но не обошлось и без недостатков. Впрочем, сначала расскажем обо всех плюсах.

И прежде всего, о самом главном: Чарльз Сесил действительно дополнил оригинал-

ную историю. Под вашим контролем не раз окажется мадемуазель Коллар, роль которой в оригинале сводилась в основном к сидению на стуле. Теперь же выясняется, чем занималась Николь незадолго до знакомства с Джорджем Стоббартом, после первой встречи с ним и во время его поездки в Ирландию. Вместе с бойкой журналисткой мы отправимся туда, где не ступала нога Стоббарта, заведем новые знакомства и решим немало головоломок. Да-да, в Broken Sword теперь не полтора пазла, а почти десяток. Их сложность, как и сложность всей игры, близка к минимальной – застряв на них практически невозможно. Даже ненавистные многим задачи, связанные с открытием сейфов или расшифровкой закодированных посланий, решаются в среднем за 10-15 минут –

в том числе людьми без какого-то серьезного квестопроходческого опыта.

Однако новые сюжетные подробности, к большому сожалению, можно отнести скорее к необязательным. История отца Нико, о котором мы ровным счетом ничего не знали, полностью раскрыта, но кто вообще о нем думал при прохождении оригинала? А вот, к примеру, как Нико познакомилась с историком Лобино, так и остается загадкой. По-прежнему не ясно, каким образом Коллар пробралась ночью в музей для кражи экспоната, или откуда у нее появилось снаряжение. Возможно, Сесил и собирался рассказать о Нико больше, но, так или иначе, мы контролируем ее действия в основном в первой трети игры. Уже после поездки Джорджа в Ирландию (первой из многих) Коллар по-

Как все начиналось?

Для тех, кто слышит о Broken Sword впервые, постараемся в двух словах рассказать завязку этой истории. Молодой американский студент Джордж Стоббарт путешествует по миру. В один прекрасный день он решает перекусить в маленьком парижском кафе – и это событие изменяет всю его дальнейшую жизнь: взрыв бомбы, отправивший на тот свет таинственный незнакомец, переодетый в клоуна убийца, прекрасная девушка (Николь Коллар – не особенно удачливый журналист французской газеты La Liberté), путешествия по разным странам в поисках тайн тамплиеров, настоящая любовь, похищения и угрозы – дальше все развивается с поразительной быстротой. И выбраться из этого водоворота событий Джорджу и Нико не удалось толком до сих пор: спасают мир от одной проблемы – появляется другая. И вот так уже целых четыре раза! Кстати, тамплиеры (точнее, неотамплиеры) фигурируют почти во всех историях.



Момент, когда Джорджу Стоббарту предстоит впервые вылететь в другую страну из Франции, очень легко пропустить – желтая стрелочка, служащая для выхода на мировую карту, малозаметна. Так что будьте внимательны.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Почти все плюсы замечательной оригинальной игры на месте. Масса небезынтересных сюжетных дополнений, героев и локаций. Около десятка новых головоломок.

НЕДОСТАТКИ Огромное количество активных точек было безжалостно уничтожено. Многие сюжетные пробы оригинала так и не заполнены. Некоторые головоломки не продуманы. Записанные специально для рилейка голоса иногда звучат просто ужасно.

РЕЗЮМЕ Новая версия Broken Sword оставляет противоречивое впечатление: иррационально упрощенная, без должного количества действительно важных дополнений, но и не без неожиданных приятных сюрпризов. Тем, кто не знаком с оригиналом, но уже успел обзавестись Wii, стоит начать именно с этой версии (в том случае, если вам вообще интересны неторопливые квесты, где хотя бы иногда надо думать). Тогда как давних поклонников она, скорее всего, разочарует. Именно по этой причине оценка была немного снижена.

Теперь некоторые сцены можно рассмотреть поближе – это относится как к новым локациям, так и к старым.



Портреты в новой Broken Sword рисовал художник, имя которого гораздо чаще связывают с графическим романом Watchmen – Дэйв Гиббонс (Dave Gibbons). Кроме комиксов, Гиббонс известен как автор обложки альбома «К» (1996) группы Kula Shaker, занимался он и оформлением другой игры Revolution Software – Beneath a Steel Sky (1994). Над «режиссерской версией» Broken Sword Дэйв поработал неплохо, но не обошлось и без странностей. Большинство персонажей на портретах похожи на себя, хотя кое-где художник схалтурил: подростку из Ирландии на вид лет 35, а у медсестры в больнице на самом деле прямые волосы, а не выщипанные. Возникает законный вопрос – куда смотрел Гиббонс и внимательно ли проверял его работу Сесил?



следний раз попадет «в наши руки». Дальше – все то же сидение за столом, что и в оригинале. Для Стоббарта новые локация и вовсе не предусмотрены – только парочка переосмысленных старых задач и несколько абсолютных свежих головоломок.

Добавлены и другие приятные вещи, которые будут доступны только после прохождения: немного арта и несколько фотографий разработчиков с забавными комментариями. Пройти игру очень просто, так что эти бонусы

ПОД ВАШИМ КОНТРОЛЕМ ТЕПЕРЬ НЕ РАЗ ОКАЖЕТСЯ МАДЕМУАЗЕЛЬ КОЛЛАР, РОЛЬ КОТОРОЙ В ОРИГИНАЛЕ СВОДИЛАСЬ В ОСНОВНОМ К СИДЕНИЮ НА СТУЛЕ.

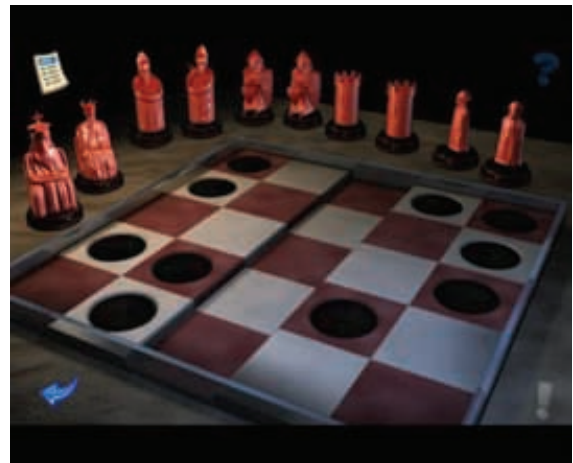
точно получают все без исключения. А если кто-то и застрянет, есть удобная система подсказок, не дающая прямых ответов при первом запросе, но подводящая к разгадке постепенно. Еще одна новая особенность, призванная помочь игрокам, – дневники героев. В них практически нет неожиданных озарений и размышлений, не раскрыты отношения Нико и Джорджа. Но все же рекомендуется туда заглядывать хотя бы иногда: по ходу дела там появляется несколько важных записей, облегчающих прохождение. Самый же большой плюс дневников – возможность быстро припомнить все, что случилось в игре, если пришлось отвлечься от Broken Sword на долгое время.

Что до графики, которую обещали улучшить, то это очень спорный момент. Впервые, серьезное изменение только одно: появились портреты персонажей, делающие игру живее и (чего уж там!) современнее – все же маленькие фигурки героев смотрятся на экране большого телевизора неважно. Однако эти крупные планы отражают только эмоции героев. Губы же сомкнуты практически всегда, во время любых разговоров – за исключением тех моментов, когда кто-то охает или ахает. Немалое упущение! Во-вторых, старые локация, старые модели героев, а также старые видеоролики (кроме одного) остались практически без изменений – есть лишь минимальные косметические доработки. В результате они плохо «монтируются» с пейзажами, интерьерами и персонажами образца 2009 года. Но еще печальнее другое: эксклюзивные ролики Director's Cut выдержаны в совершенно ином стиле. Не скроено – более современном, и переработай авторы таким образом всю игру, это наверняка пошло бы ей на пользу.

Так что же произошло на самом деле? Разработчики торопились? Не уложились в бюджет? Видно, что люди старались, но никто из них не задумался, почему, скажем,

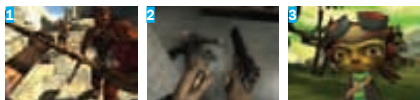
реставрируя старые здания, их не украшают пристройками в современном стиле. Возможно, Чарльз Сесил еще сделает выводы и «режиссерская версия» Broken Sword II: The Smoking Mirror окажется безукоризненной. Можно ли надеяться на такой поворот событий? Вполне! Ведь в небольшом обращении (доступном после прохождения) Чарльз Сесил благодарит не только поклонников, но и откровенно признается в любви Nintendo в целом и ее нынешним консолям в частности. **СИ**

Внизу: Часть новых головоломок слишком уж незамысловата – иногда их решаешь раньше, чем понимаешь логику загадки.



В игру также добавлена своеобразная возможность «совместного прохождения». Передвигает персонажа по экрану и взаимодействует с предметами, разумеется, только один игрок, однако, например, его подружка может, взяв второй пульт, управлять дополнительным курсором, которым можно подсвечивать разные интересные места. По нажатию кнопки «основной» и «запасной» курсоры могут поменяться ролями. Отличное подспорье любителям стоять за спиной у играющего и подсказывать!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Dark Messiah of Might & Magic
- 2 Condemned: Criminal Origins
- 3 Psychonauts

8.5



Оксаметр всегда ходит только по прямой. Он ходит по прямой, потому что он Оксаметр. Если он начнет обходить препятствия, то перестанет быть кем является.



Габель ест людей. Он ест людей, потому что он Габель. Если он не будет есть людей, то перестанет быть собой. А возможно, ему просто нравится есть людей.



ТЕКСТ

Владимир Иванов

» Zeno Clash

Наш сегодняшний рецепт очень прост. Возьмите лучшие картины Дали, перемешайте с полотнами Босха, залейте «Городом потерянных детей», добавьте мелко нарезанную «Зеркальную маску», прокипятите на медленном огне из «Алисы МакГи» и «Вангеров» – вот и все, Zeno Clash готов, можно подавать к столу. Гости будут в восторге. Или в недоумении.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

action, first-person, fantasy

Зарубежный издатель:

ACE Team

Российский издатель:

«Новый Диск»

Разработчик:

ACE Team

Системные требования:

CPU 2.0 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.zenoclash.com

Страна происхождения:

Чили

Появление Zeno Clash стало знаковым событием в мире независимых разработчиков. Кто мог ожидать, что трое никому не известных энтузиастов

из Чили буквально на коленке могут сделать игру мирового уровня? Оказывается, могут, причем такую, что авторы обзоров с трудом подбирают слова для ее описания. Архаус? Неолит-панк? Первоыбитный фэйттинг?

Настоящие панки плюют на приличия

Независимая игра может позволить себе все делать не так, как принято. Где дорогие AAA-проекты заботливо объясняют геймеру его место и иерархию в игровом мире, там Zeno Clash с первых же минут сбивает с толку. Что это за панки в драных шкурах? Куда они бегут? Почему за ними гонится толпа птицелюдей, ящероловлюдей, кошкочелюдей, медведелюдей и вовсе непонятной нечисти? К чему здесь воспоминания про мертвого учителя боевых искусств? Некогда об этом думать, надо драться!

Рваное тарантиновское повествование также не способствует пониманию происходящего. Вот в первой сцене герои обсуждают план побега из города – а в начале следующего эпизода они уже где-то глубоко в ле-

су, спасаются от стаи преследующих гончих. Фабула напоминает пунктирную линию или детскую игру «соедини точки», а постоянные флэшбеки, размышления и галлюцинации окончательно запутывают ситуацию.

Сцены сменяются с головокружительной быстротой, редкий уровень остается с нами дольше 10-15 минут. Персонажи появляются и исчезают так же стремительно, не успевая показать нам глубин своей психологии, оставаясь в памяти экзотическими яркими образами. Слепой охотник и его дрессированные боевые белки, древний голем, делящий свою боль со всем миром, мистик, открывший тайну невидимости (секрет очень прост – выкалывать глаза каждому, кто может тебя увидеть) – весь этот парад гротескных уродцев запомнится надолго.

Настоящие панки не отвечают на вопросы

Из этих лоскутков медленно складывается канва сюжета – мрачная история про первоыбитного панка Гэта, трехметрового гермаф-

родита по имени Отец-Мать и армию его детей, полулюдей-полуживерей, среди которых нет двух похожих особей. За что герой убил Отца-Мать? И убил ли вообще? Действительно ли тот был его отцом? Что за безумцы живут в лесу? Почему горожане так боятся их?

По ходу игры часть загадок разъясняется, но каждый полученный ответ вызывает два или три новых вопроса. После финальных титров остается только недоумение и странное ощущение, как будто удалось подсмотреть в замочную скважину кусочек жизни абсолютно чужого и непонятного мира.

Настоящие панки дерутся чем попало

Zeno Clash сложно с уверенностью отнести к какому-либо конкретному жанру. В течение одной минуты рукопашный beat'em up от первого лица может превратиться в шутер и обратно, в зависимости от того, удалось ли вам подхватить с земли выроненное врагом ружье, или же его метким пинком выби-

Справа: Горожане боятся свободных корвидов, потому что те свободны абсолютно от всего, включая рассудок, и это может быть заразно.

Критики хорошо приняли Zeno Clash – все ведущие издания поставили игре высокие оценки. Однако южноамериканские разработчики не намерены почивать на лаврах, в их планах целый спектр продуктов, начиная от рисованных комиксов по миру Зенозоика и заканчивая полноценной второй частью, в которой нас ожидает большой открытый мир и серьезные ролевые элементы. Но это планы на неопределенно далекое будущее, а тем временем уже в ближайшие недели геймеры получат бесплатное дополнение к Zeno Clash, включающее новые уровни и режимы. А маленький комикс про Слепого Охотника можно прочесть уже сегодня, зайдя на страницу: <http://forums.aceteam.cl/index.php?autocom=gallery&req=si&img=79>



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающий сюрреалистичный дизайн, интересная боевая система, запоминающиеся диалоги и персонажи.

НЕДОСТАТКИ Однообразные бои, крайне малая продолжительность (впрочем, это вопрос спорный – будь игра длиннее, ближе к концу она наверняка успела бы наскучить).

РЕЗЮМЕ Крайне неоднозначная игра, которую трудно отнести к той или иной категории. Шутер не шутер, файтинг не файтинг, что-то среднее, неведома зверушка на стыке жанров. Zeno Clash обрушивает на игрока калейдоскоп сцен из непонятного чужого мира – и почти ничего не объясняет, предлагая самостоятельно ломать голову над увиденным. Артаус, игра не для всех.

Нет, это не скворечник на шее у животного – это маленький охотничий домик.



ЗА ЧТО ГЕРОЙ УБИЛ ОТЦА-МАТЬ? И УБИЛ ЛИ ВООБЩЕ? ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ТОТ БЫЛ ЕГО ОТЦОМ? ЧТО ЗА БЕЗУМЦЫ ЖИВУТ В ЛЕСУ?

ли у вас из рук. В результате каждая битва превращается в горячий танец смерти посреди толпы противников, со всех сторон в ход идут руки, ноги, костяные клинки, ржавые самострелы, увесистые дубины, арбалеты, стреляющие каменными черепами... жаль, нельзя с рычанием отгрызть зазевавшемуся врагу кусок уха.

Многие противники на поле боя ведут себя одинаково, но тем не менее среди них достаточно бойцов с запоминающейся, уникальной манерой. Дама в соломенной шляпке лихо машет ногами, человекоящер предпочитает мощные хуки и апперкоты, а каждый босс, как и положено, требует индивидуального подхода. В целом скучать не приходится, стандартная манера ведения боя приносит победу только на низкой сложности.

Боевка в Zeno Clash на удивление злая и «мясная», каждый пропущенный удар ощущается всем телом, каждое добивание – как в хорошем кино про боксеров. Единственное, чего не хватает для полно-

го счастья, – это полноценной поддержки геймпада; все-таки клавиатурно-мышиное управление в играх, основанных на рукопашном бое, выглядит немного неуместным. Но, к сожалению, Source engine не дружен с геймпадами. Да и эпизоды, требующие снайперской стрельбы, без мыши не пройти.

Настоящие панки уходят, когда хотят

Единственный по-настоящему серьезный минус игры – она неожиданно коротка, буквально на пять часов. Увы, бюджетность и нехватка рабочих рук дают о себе знать. Впрочем, чилийские разработчики обещают отчасти поправить положение дел выпуском бесплатных дополнений, а на данный момент после финальных титров можно развлечься дополнительными режимами – занятыми мини-соревнованиями на быстроту и выносливость.

И еще раз отмечу, несмотря на малую продолжительность, Zeno Clash является



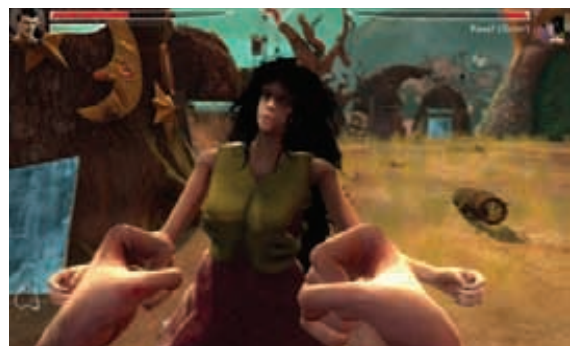
Остроумный и практичный способ укрепить падающую башню. Жаль, что в Лизе о нем не слышали.



абсолютно уникальным явлением в мире экшн-игр. Необычный геймплей, запоминающийся сюжет, буйная фантазия художников – перед нами настоящая авторская игра штучной работы. Надеюсь, чилийские самородки еще много лет останутся на игровой сцене, потому что суровый первобытный мир Зенозоика настоятельно требует продолжения банкета. **СИ**

Внизу: Разбивая лицо очередному уродливому мутанту, всегда следует помнить, что он наш родной брат.

Где-то под Хальстедомом, мирный пригородный пейзаж.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Hotel Giant
- 2 The Sims 2: Open for Business
- 3 Mall Tycoon 3

6.5



ТЕКСТ

Алексей Меркухин



Справа: За пределами отеля очень мало достойных внимания мест, а те, что есть, все окрашены в светло-зеленый. Это свободные участки для будущих гостиниц.

» Hotel Giant 2

В 2002-м Hotel Giant не срывала аплодисментов, не устраивала революций в жанре. То был тайкун со свежей концепцией, разработанный компанией Enlight, достаточно занятный, чтобы закрыть глаза на программные ошибки и условности в геймплее. Спустя шесть лет продолжение ругают и хвалят ровно за то же, что и оригинал.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, tycoon
Зарубежный издатель:
Nobilis
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Enlight
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2089
Страна происхождения:
КНР

Графика в Hotel Giant 2 опоздала года эдак на два-три. Игра выглядит достойно, когда непокорная камера взлетает до небес, — на ближних планах объекты теряют детальность, картинка смазывается, становятся заметны угловатости и шероховатости; мутные текстуры, наспех натянутые на полки с книгами, стенды с кондитерскими изделиями и шкафы с бокалами дают ясное представление о потенциале движка. Анимацию улучшили — персонажи теперь ходят по-человечески, но их примитивная мимика и движения головы заставляют содрогаться от ужаса — слишком уж неестественно все это выглядит.

Строитель, дизайнер, декоратор

В нашем распоряжении оказывается здание, пользующееся у парижан дурной славой. Верхние этажи пустыют, сотрудники — два администратора и швейцар — донельзя ленивы, прибыль падает, расходы отчего-то растут. Начального капитала (3 млн долларов) впол-

В солирии парни и девушки загорают прямо в одежде. Результат на верняка впечатляющий.



не хватит, чтобы привести отель в порядок. Возиться с перепланировкой помещений, памятью об их функциях, пытаться расставить мебель в комнатах сложной формы, проводить маркетинговые исследования и рекламные акции, завлекать туристов летними скидками — Hotel Giant 2 дает почувствовать, каково быть одновременно строителем, дизайнером, декоратором и менеджером, не говоря уж о второстепенных профессиях. Не передаваемое ощущение.

А еще игра подкупает разнообразием. Первая часть впечатляла уникальными элементами декора, Hotel Giant 2 перекрывает ее достижения. Свыше тысячи предметов, десятки типов кофейных и ресторанных столов, мебель всех видов и расцветок, бытовая техника. Отныне вопрос «Чем заполнять пустое пространство?» можно считать риторическим.

Убыточный дом

Среднестатистический посетитель отеля — мужчина/женщина в возрасте 25-40 лет со скверным характером — обожает жаловаться по любому, порой даже незначительному, поводу. Внимательно осмотрев этажи, посетив развлекательные заведения и прожив неделю в номере класса люкс, он обязательно найдет к чему придраться. То маловата площадь тренажерного зала, то в баре дорогая выпивка, то не нравится комната — ему подавай уникальный дизайн, широкоэкранный телевизор и гель для душа забесплатно. Скрепя сердце приходится покорно выполнять требования нытиков, ведь их отзывы влияют на имидж отеля и количество звезд в графе «качество обслуживания».

Решать накопившиеся проблемы не то чтобы трудно, просто утомительно и долго — обычно бывает достаточно купить новую вещь или заменить старую модель ноутбука (холодильника, DVD-проигрывателя, музыкального центра, принтера — нужное

Локализованная версия от «Акеллы» приятно удивила. Краткие характеристики отелей написаны хорошим русским языком и выдержаны в публицистическом стиле; иной раз переводчики перебарщивают с фразеологическими оборотами, однако понимание текста они не затрудняют. Для обучающего режима (тоже адаптированного на удивление корректно) подобраны подходящие шрифты; в целом оформление соответствует стилистике игры — кажется, ничего особенного, зато преград для восприятия информации нет. Предсказуемые ошибки появляются при составлении отчетов: компьютер путает падежи, уверяя, что доход повысится на 10% «июль 1». Мануал переведен хуже. Сухой, избытоющий канцеляризмами стиль изложения, внешне — исписанные от руки белые листы с некоторым количеством иллюстраций.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Широкий ассортимент мебели и типов поверхностей для оформления интерьеров; возможность создать и развить целую сеть гостиниц в Париже и Риме, на Пхукете.

НЕДОСТАТКИ Глупые, беспомощные, раздражительные клиенты; устаревший движок с багами; по-прежнему перегруженный кнопками громоздкий интерфейс.

РЕЗЮМЕ При желании к Hotel Giant 2 можно предъявить массу претензий. Это неоптимизированный тайкун, где спорные идеи заслоняют классический менеджмент, хотя следовало бы сделать наоборот. Впрочем, если забыть о существовании постояльцев, игра покажется интересной и тем, кто сам жанр недолюбливает. Что важно, только здесь позволяют соорудить отель мечты всего за вечер, обустроить пространство вокруг себя как захочется, не полагаясь на результаты опросов и мнения специалистов, и разбить парк с прудом, кустарниками и клумбами для медитации.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- * Не стоит резко взвинчивать цены на проживание – вместо легких доходов получите исписанную книгу жалоб.
- * Не жалейте денег на обучение персонала.
- * Чем больше в номерах предметов, тем лучше.
- * В холле, рядом со стойкой регистрации, должны быть информационные стенды со справочниками по отелю, растения в кадках, торговые автоматы.
- * На телевизорах можно подключать дополнительные услуги: кабельное ТВ, видеоигры и т.п.
- * Открытые, просторные помещения пользуются спросом.
- * При выборе места под строящуюся гостиницу обязательно убедитесь, что вход в заведение смотрит на улицу.
- * Составьте привлекательный пакет услуг – он поможет заманить новых клиентов.
- * Не экономьте на освещении.
- * Клиент всегда прав. Если что-то просит, выполняйте. Спорить с ним бесполезно, да и опции такой нет.

Слева: Пианист в холле, а не в увеселительном заведении – явное излишество. Но если финансы позволяют, почему бы и нет?

занятия, на наши плечи ложится дополнительная забота – управление их поведением. Тут в ход идет самое спорное новшество Hotel Giant 2 – чит-карты. Потратив энную сумму на бумажку, мы вольны, скажем, направить Виктора Романо из шестого номера в баню, куда он мечтал сходить, но почему-то не решился без посторонней помощи.

А главное – не совсем понятно, какое отношение все эта деятельность имеет к обязанностям управляющего отелем. Начиная как тайкун, Hotel Giant 2 вскоре делает значительный крен в сторону симулятора виртуальной жизни, любительского аддона к The Sims 2, где беспомощные куклы с шаблонными лицами требуют внимания ежеминутно. Сплошная нервотрепка.

Работа и ошибки

Продолжение держится на плаву благодаря заметному улучшению классического менеджмента и некоторым изменениям в механике. Так что, учитывая застой в жанре, Hotel Giant 2 – лучшее из доступного. Но обидно все-таки, что урок не пошел Enlight впрок. **СН**

Внизу: Игровая комната выдержана в спокойных тонах – яркие, кричащие краски пугают посетителей. А в автоматах исключительно игры Enlight: Bad Day L.A. и Wars and Warriors: Joan of Arc.

подчеркнуть) на современную, более дорогую, ну а иногда просят заняться ремонтом. Потакая прихотям жильцов, вгоняешь себя в цейтнот и делаешь долги. Если положение становится совсем плохим, а выйти в плюс не удается на протяжении нескольких месяцев, остается... нет, не объявить о банкротстве, а взять кредит в банке под процент. Надо, однако, помнить, что долги имеют свойство накапливаться.

Чтобы рассортировать килобайты данных и избавить интерфейс от дополнительных кнопок, информацию о клиенте разработчики поместили в досье, которое заводится сразу после регистрации и оплаты проживания. В нем есть краткая биография гостя, перечень его жалоб, потребностей и любимых занятий, «чек» на сумму, потраченную на услуги, журнал активности, рассказывающий, когда и где находился человек. Для вуайеристов

припасена опция «следить за клиентом» – камера зависает за спиной выбранного персонажа, наблюдая за ним и тогда, когда действие переносится за пределы здания. Занятие, правда, по увлекательности уступающее даже чтению руководства пользователя – за прошедшие шесть лет NPC умнее точно не стали.

В конце досье – пункт «удовлетворенность», по важности сопоставимый со «звездностью». Отзыв всем довольного постояльца привлечет туристов, а сам он в следующий раз обязательно остановится в полюбленном номере и одарит вас очками репутации, которые расходуются на недоступные ранее объекты. Правда, стимул открывать редкие предметы исчезает быстро – на деле выясняется, что никому они даром не нужны.

Поскольку постояльцы имеют привычку заниматься ерундой, игнорируя любимые



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Даша Васильева: Личное дело женщины-кошки
- 2 Отель «У погибшего альпиниста»
- 3 The Last Express

6.0

В небе виднеется крохотный самолетик. Это источник вдохновения для танцев Маты.



ТЕКСТ

Роман Власов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

dtp entertainment

Российский издатель:

«Акела»

Разработчик:

Cranberry Production

Системные требования:

CPU 1.6 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.matahari-game.com

Страна происхождения:

Германия

▶ Mata Hari

Мы пачками кляли фашистов под Сталинградом, месяцами отстраивали многострадальный Рим, топили американские галеры монгольскими линкорами – мы увлеченно играли с сослагательным наклонением и за этим делом забыли, что история может быть интересной сама по себе. Изредка такие проекты, как Мата Харри, пытаются нам об этом напомнить.

Прототипом главной героини является голландская танцовщица и куртизанка Маргарета Зелле, выступавшая в Париже под псевдонимом Мата

Хари и знаменитая в первую очередь своей шпионской деятельностью в пользу Германии во времена Первой мировой войны. Сюжет игры весьма смело обходится с реальными историческими событиями. И если, скажем так, дружеские отношения между Марией Кюри и Матой Хари теоретически вполне могли иметь место, то существование тайной шпионской организации, стремящейся не допустить войну, – это самая настоящая фантастика. По версии разработчиков, агент этой организации, вымышленный персонаж Оскар Самсонет, задолго до немецких разведчиков вышел на голландскую танцовщицу и предложил ей вступить в «союз сторонников мира». Мата согласилась.

Сделала она это исключительно ради денег, или у нее были еще какие-то мотивы, нам остается только гадать... Дело в том, что процесс вербовки проходит так быстро (пять-шесть диалоговых фраз), что не успеваешь обернуться, как Мата уже получает первое задание. И это притом, что предше-

ствует такому важному событию настоящий светский раут с длинными, неторопливыми диалогами о погоде и моде.

Из подобных парадоксов состоит вся игра. Дружеский визит к Марии Кюри, оборачивающийся уроком химии, где нам сообщают скучнейшие сведения, которые мгновенно вылетают из головы, как только перестают быть необходимыми для продвижения по сюжету (ну на кой кому-то запоминать, что серная кислота раньше называлась купоросным маслом?).

Арсенал шпионских умений Маты, ограниченный в начале игры умом и женским обаянием, обогатится впоследствии совершенно неожиданными навыками. Добраться по разветвленной канализации до телефонного коммутатора? Легко. Произвести диверсию на охраняемом заводе? На что только не пойдешь ради мира во все мире! Переодеться в мужской костюм и под видом ученого проникнуть на секретную фабрику? Считайте, что уже сделано. Одна проблема – тембр голоса слишком высокий. Да ничего, Мата. Ты крикни погромче, авось и охрипнешь... И все это без малейшего намека на юмор. Прекрасная идея искать вдохновения для танцев оказывается загубленной из-за анимации героини, движения которой нико-

им образом не зависят от того, изображает ли наша красотка струю воды или взлетающую птицу.

Станным образом работает и новая система выбора диалоговых веток, заменяющая текст графическими иконками-символами. Предполагалось, что с ее помощью взаимодействие протагониста с второстепенными персонажами станет более простым и доступным для тех геймеров, которые путаются в больших объемах текста. Эта цель была достигнута. Однако если обычно в приключенческих играх для выбора нужной диалоговой ветки достаточно всего одного клика, то в нашем случае иконки приходится «наводить» на NPC, как обычные предметы. Это перестает быть забавным, когда Мата начинает много ездить по городам. Щелкнули на такси – щелкнули на иконку вокзала – навели иконку вокзала на такси – щелкнули на иконку города – навели иконку города на каску – подтвердили выбор... И никаких способов ускорить процесс. Обратная ситуация происходит с мини-играми: интерес к ним повышается по мере увеличения их сложности. Например, обманывать трех агентов, которые стараются поймать тебя на пути из одного города в другой на манер хищни-



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА

Сюжет, статическая графика, музыка.

НЕДОСТАТКИ

Игровой дизайн, анимация.

РЕЗЮМЕ Неслучайно в достоинствах и недостатках названы только макрохарактеристики игры. Удачные сценарные находки, фоны и мелодии – это не более чем личные достижения отдельных создателей игры, так как общая картина из разрозненных кусочков не складывается. «Хардкорщики» сочтут новинку недостаточно сложной; «казуалы» не выдержат длинных диалогов; привлеченные полубогащенной женщиной на обложке подростки заснут на уроке занимательной химии от Марии Кюри; ценители пиксельных шейдеров тот души посмеются над эротическим танцем Маты Хари. По-настоящему увлечь может разве что поиск необязательных для прохождения источников вдохновения и секретных документов.

Иконки внизу – это темы для разговоров. Чтобы спросить молодого журналиста, например, о Париже, нужно выбрать изображение Эйфелевой башни и навести на модель этого персонажа.



«Эти абсолютно подлинные брахманские танцы мадам Мата Хари выучила на Яве у лучших жриц Индии. Эти танцы хранятся в тайне. В глубине храмов за ними могут наблюдать только брахманы и девадасы. К нашей большой радости и к наслаждению для глаз Мата Хари станцевала для нас танцы принцессы и волшебного цветка, призыва Шивы и танец Субрамаиен. На ней очень упрощенное одеяние баядеры; в конце, как апогей простоты, она стоит перед Шивой гордо и без покрывала лишь в трико телесного света, скрывающем наготу. Чтобы умиласердить бога, она представляет себя ему. Это очень впечатляюще, очень смело и очень целомудренно. Мата Хари голландка, шотландка и яванка одновременно. От северных рас у нее высокий рост, сильное тело, а на Яве, где она выросла, она приобрела гибкость пантеры, движения змеи. Добавьте ко всему этому огонь, зажженный Востоком в глазах его дочери, тогда вы получите представление о новой звезде, которая зажглась вчера вечером над Парижем».

(Газета *La Vie Parisienne* о первом выступлении Маты Хари в Париже)

ков из детской игры «Волки и овцы», гораздо интереснее, чем проделывать то же самое с одним противником в начале наших шпионских приключений. Да и ловить ноты, помогая Мате танцевать, не так грустно, если делать это на высокой скорости.

Хорошие люди из хорошего издательства dtp entertainment хотели сделать хорошую игру. Для этого они позвали двух прекрасных сценаристов: Хэла Барвуда (Hal Barwood) и Ноа Фолстайна (Noah Falstein), создателей легендарной *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, – которые сочинили безбашенную историю в духе «Лиги выдающихся джентльменов» и предложили уйму интересных идей. К этим сценаристам приставили талантливую

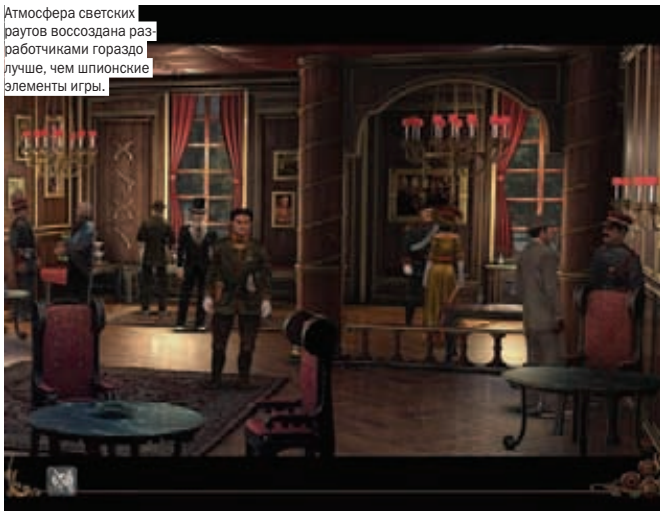
ДОБРАТЬСЯ ПО РАЗВЕТВЛЕННОЙ КАНАЛИЗАЦИИ ДО ТЕЛЕФОННОГО КОММУТАТОРА? ЛЕГКО. ПРОИЗВЕСТИ ДИВЕРСИЮ НА ОХРАНЯЕМОМ ЗАВОДЕ? НА ЧТО НЕ ПОЙДЕШЬ РАДИ МИРА ВО ВСЕ МИРЕ!

команду Cranberry Production*, которая сделала отличный движок (посчитайте, кстати, второстепенных, «атмосферных» персонажей на площади в Мадриде или Париже и сравните эту цифру с аналогичной у любой другой современной приключенческой игры), нарисовала красивые фоны и написала приятную музыку. И из всего этого получилась в итоге скучная, простая и короткая игра. И это последний и самый печальный парадокс. **СИ**

СЕКРЕТ!

У игры есть несколько концовок, которые напрямую зависят от того, сколько секретных документов вы обнаружили во время игры и как хорошо проходили мини-игры, символизирующие танцы Маты и разъезды между городами. Впрочем, особо стараться ради короткого текста с одной-единственной фотографией я вам не рекомендую.

Атмосфера светских раутов воссоздана раз-работчиками гораздо лучше, чем шпионские элементы игры.



Женские прелести Маты Хари не идут ни в какое сравнение с прелестями Лулы из *Lula 3D*. Я уже не говорю об огромном количестве трехмерных хентай-игр. Вот там эротика, это да...



*Бывшую 4Head Studios, авторов сериала *The Guild*.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 kill.switch
2 Gears of War
3 Army of Two

5.5



ТЕКСТ

Вячеслав Мостицкий

Terminator Salvation

Девять по 80, одно по 100 и еще одно – по 180, итого – одиннадцать. Похоже на заметку о выпитом на прошедшей вечеринке, да? А это всего-навсего список «достижений» игры Terminator Salvation в версии для Xbox 360. Объясняем, зачем он здесь.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3,
Xbox 360

Жанр:

shooter, third-person, sci-fi

Зарубежный издатель:

Equity / Warner Bros.

Российский издатель:

ND Games (PC)

Разработчик:

GRIN

Системные требования:

CPU 2GHz, 1024 RAM,
256 RAM Video

Количество игроков:

до 2

Обозреваемая версия:

Xbox 360

Онлайн:

www.terminatorsalvation-
thegame.com

Страна происхождения:

США, Швеция

Когда в руки попадает диск с игрой спорной, эдакой «темной лошадкой», и когда скептическое настроение от прочитанного в пресс-релизах и увиденного на выставках смешивается с наивными надеждами, каждая мелочь во всему дальнейшему знакомству. И более яркого примера, чем новая игра во вселенной «Терминатора», не сыскать. Пару номеров назад, в превью, я высказал свои опасения по поводу качества и с подозрением отнесся к энтузиазму GRIN, хоть демоверсия и выглядела достаточно сносно. Что ж, теперь с уверенностью можно сказать, что «не так» у этой игры абсолютно со всем.

Диск в приводе. После получаса невнятных перестрелок с летающими роботами (их именуют то аэростатами, то «осами») и блуж-

даний по руинам, неожиданно выскакивает окошко-achievement: «Вы прошли первую главу, вот ваши восемьдесят очков». «Быстро же!» – подумал я и продолжил играть. Спустя полчаса то же окошко известило о прохождении уже второй главы. Тогда я посмотрел на полный список наград: скука и уныние царило в подменю, в котором каждый выходной вечер заядлые геймеры трепетно рассматривают свои былые победы. Достаточно одного взгляда на условия добычи трофеев, чтобы понять: Salvation – это ненадолго, Salvation – это скучно. «Пройди все главы на любом уровне сложности, потом еще раз на среднем, а потом еще раз, но уже на тяжелом – вот и получишь свою тысячу очков». Такое было терпимо в первые месяцы жизни Xbox 360, но сегодня... Сегодня только самые беззабот-

ные разработчики ленятся придумать для своего детища приемлемый список наград. И вот уже незаметная в обычных условиях деталь становится детерминирующей в восприятии Terminator Salvation. Это как если бы на светском вечере уважаемый джентльмен, модно одетый и с чувством юмора Пелема Вудхауса, вдруг сморкнулся на пол в укромном уголке – вроде бы и мелочь, которую, может, и заметили-то не все, но осадочек, как говорится, остался, да еще какой. Если такой авторский довод вас не убедил, то продолжим разговор в режиме «объективной рецензии».

Своим названием Terminator Salvation может ввести в заблуждение, поскольку к одноименному киноблокбастеру игра привязана кое-как. Жаль. И тут, и там есть Джон Коннор, «Скайнет», армия терминаторов и пара персонажей второго плана. Вот только «тут» Джон еще рядовой солдат, а «там» – уже один из лидеров Сопrotивления, горстки отважных выживших, борющихся с роботизированными захватчиками мира. Действие игры происходит за два года до событий фильма, но не снабжено достойной внимания собственной историей взамен не использованной киношной. А коли так, для стороннего человека игровой сценарий вообще никакой ценности не представляет. Да и прожженному фанату ловить здесь особенно нечего: смутно знакомые трехмерные модели раз за разом выживают в будничных скриптовых перестрелках, а вовсе незнакомые с облегчением гибнут под пулями.

Сама же игра, с рекордной продолжительностью примерно в четыре (!) часа, посвящена героическому, но необдуманному поступку Коннора, отправившегося вызволять осажденный бездушными машинами отряд. Шутер как шутер, пусть и наспех скроенный – стрельба из-за укрытий, позиционный бой, коричневая мгла... Не только движок достался Salvation в наследство от Wanted: Weapons of Fate, но и чуть ли не все недостатки. Хорошо, оружия больше двух видов, спасибо и на этом. Да только блуждания по заводам и станциям метро стволы едва ли скрасят, если стреляешь всю игру буквально «на автомате». Подконтрольные AI роботы оказались не такими грозными противниками, какими они виде-

Тщетным попыткам GRIN разнообразить коридорный «как бы тактический» боевик можно только посочувствовать. Или обругать на чем свет стоит – зависит от того, насколько сильно вас раздражают вставки рельсового тира в шутере от третьего лица. Их непривычно много, они затянuty и крайне монотонны. Предстоит оборонять школьный автобус с членами сопротивления, разезжая по усеянному разбитыми автомобилями хайвею, отстреливаться от мотороботов на поезде и залезть в огромный танк, чтобы уничтожить несколько противоздушных турелей. А вот перебраться на место рулевого не дадут ни разу, что очень огорчает – не этого мы ждали, выслушавшая обещания «миссий на транспортных средствах». Возможно, уровни в духе Halo и планировались, но потерялись на пути к релизу. Вместе с транспортом пропавшим без вести числится и мультиплеер, который довести до приемлемого уровня попросту не успели.

Надоедливые аэро-роботы. Жалая еле-еле, но такие, зарзаты, юркие и многочисленные...



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сложно говорить о достоинствах подобной игры. «Вы можете пройти ее до конца» – так нормально? Если вдвоем, то еще и повеселитесь немного. А стильный экран загрузки в виде головы Т-600 можно считать достоинством?

НЕДОСТАТКИ Вся игра, от графики до нудных перестрелок, – один большой недостаток. Разработчики поспешили на все – и в первую очередь на собственное время. Игра длится всего четыре часа, но успевают сделать огромный вклад в порчу вселенной – обычной и «Терминатора».

РЕЗЮМЕ Франчайз идет на новый рекорд: наибольшее число ужаснейших видеоигр «по мотивам» в своей истории. Salvation плоха примерно так же, как War of the Machines или последний фильм Найта Шьямалана. Мизерные затраты на создание, она, возможно, и окупит – за счет выбежавших из кинотеатра подростков с горящими глазами, – но зачем ею интересоваться здоровьесберегающему человеку, чей разум не замутнен фанатской страстью, придумать сложно.

лись раньше, – и вся напряженность схваток улетучивается легко и быстро. Когда открываешь по врагу огонь, его «ахиллесова пята» подсвечивается красным – туда и только туда необходимо целиться. Сообразив, как устроена система здоровья (она восстанавливается после окончания битвы), и единожды привыкнув, неизбежно начинаешь скучать. Подобное разнообразия – излишнее обилие аттракционов с отстрелом роботов, стоя за турелью. Их пытались выдать за «поездку на транспортном средстве» (в том числе на знакомом по прошлым фильмам танке-терминаторе), но едва ли такая маскировка способна кого-то обмануть. Поддерживает какой-то ритм – и ладно. Раздражает? Потерпите.

Ирония: хоть «Скайнет» и самообучающийся суперкомпьютер, электронных мозгов ему хватило всего на пять разновидностей роботов-убийц (шесть – если считать мототерминаторов на «рельсовых» уровнях): небольших и надоедливых «ос», летающих Hunter Killer, паукообразных T-7-T, канонических T-600 и все тех же T-600, но уже обтянутых резиновой кожей, которая им что купальная шапочка гиппопотаму. Схема борьбы с любым из них одна: прячемся, обходим с фланга, палим в уязвимое место, мысленно глумимся над металлоломом и идем дальше – никакой вариативности даже и не ждите.

«Никакой вариативности» – это вообще про всю игру. Авторы или поленились, или были бесконечно заняты более важными делами (привет, Bionic Commando!) в погоне за очередным дедлайном. Но ничто не может оправдать неконкурентную графику, шесть видов врагов на четыре часа прохождения, тормозящий split-screen, бесконечные загрузки... Спешка, похоже, была столь велика, что часть скриптовых видеороликов не просто тят-ляп анимированы (что уже само по себе выглядит дико), но и озвучены без всякой артикуляции – словно во времена PS one. Играя в Terminator Salvation, чувствуешь себя обманутым глупцом, выкинутым на ветер деньги, время и частичку юности. Зато можно почувствовать то же, что чувствовал Джон Коннор, когда, подстреленный, гармошкой складывался на полу. **СИ**

Вот такие воздушные громадины встречаются всего несколько раз – в «рельсовой» части игры.

**А в это время в темном зале...**

Как давние поклонники роботов-убийц из будущего, мы всей редакцией посетили пресс-премьеру фильма «Терминатор: Да придет спаситель» за пару недель до выхода ленты в широкий прокат. Это позволило не только познакомиться с игрой, так сказать, во всеоружии, но и поделиться впечатлениями со страниц нынешнего номера «Страны Игр», а не будущего. Как уже знают завсегдатаи редакторских блогов и официального форума журнала, кино редакции «СИ» понравилось – четвертый фильм, в отличие от игры, целиком и полностью стоит запрошенных денег и по всем меркам превзошел многострадальную третью часть. И хотя (как, впрочем, и всегда с кинофантастикой) не обошлось без натяжек и казусов, заглянуть в 2018-й год, пожалуй, стоит каждому ценителю классической дилогии Джеймса Камерона.

Артём Шорохов

Гигантский жнец. Все, что он успеет, – это выпустить пару ракет в нашу сторону и затем устрашающе топнуть. Не по зубам такой робот Коннору. Пока.

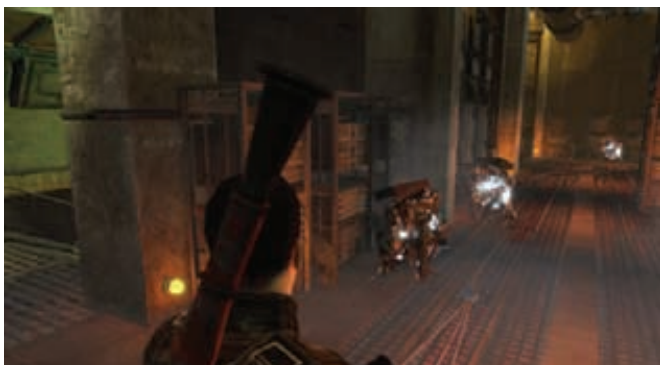
**КОММЕНТАРИЙ**

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



Вот не знаю кому как, а я прошел Salvation за вечер, получил свою порцию удовольствия и порадовался ее скоротечности. И не из-за того, что она плохая. Как раз наоборот – игра нормальная, даже хорошая (особенно если не забывать о диагнозе «по лицензии») и большая продолжительность как раз сказала бы на ней отрицательно. Если грубо, то Terminator Salvation – это вполне себе обычный шутер с отличной системой перемещения между укрытиями (привет, Wanted!), на удивление толковыми NPC-напарниками (не раз и не два «фраги» за подбитую железяку будут получать именно они, а не вы) и врагами, к каждому виду которых требуется свой подход. Вот только эти самые индивидуальные подходы не всегда нужны. Salvation, очевидно, создавалась в расчете на то, чтобы играть в нее смогли все: дефицита патронов и взрывчатых средств вы не испытаете ни разу. Нам не обещали откровений. Мы их и не ждали. И получили неплохой шутер на вечер-два. Самое главное «но» – это цена. Terminator Salvation не стоит «стандартных» денег, ей куда больше к лицу бюджетный ценник онлайн-новых безделиц. Поэтому подумайте перед покупкой. Трижды.

АВТОРЫ ИЛИ ПОЛЕНИЛИСЬ, ИЛИ БЫЛИ БЕСКОНЕЧНО ЗАНЯТЫ БОЛЕЕ ВАЖНЫМИ ДЕЛАМИ В ПОГОНЕ ЗА ОЧЕРЕДНЫМ ДЕДЛАЙНОМ.



На заброшенной станции метро живут «гражданские». Выглядят как бомжи, разговаривают так же.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



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

6.5



ТЕКСТ

Андрей Окушко

► Puzzle Kingdoms

Не успели мы насладиться Galactrix, как в продаже появилось новое ответвление линейки «Puzzle» от Infinite Interactive – Kingdoms. Но спешка с выпуском не пошла проекту на пользу – недоработок хватает. Чести это создателям не делает, но играть-то мы все равно будем, несмотря ни на что...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, PC, Wii
Жанр:
role-playing, puzzle, fantasy
Зарубежный издатель:
Zoo Games
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.infinite-interactive.com/
kingdoms.php
Страна происхождения:
Австралия

Будем, даже невзирая на сюжет, которого здесь попросту нет (не считать же таковой историю о приключениях «простого деревенского пащенка», ставшего сначала королем, а затем императором всего виртуального мира), попытки добавить к путешествиям и захвату всего, что противится воле новоявленного монарха, небудительную пародию на завязку толкиеновской истории с кольцами выглядят убого. А одна-две смешные шутки, попадающие в диалогах, погоды не делают. Это не говоря уже о том, что варианты развития сюжета попросту отсутствуют – нам надо лишь захватывать провинции-королевства одну за одной, присоединяя их к своей империи. И даже если появляется выбор между двумя-тремя пока еще свободными от власти игрока странами, на самом деле никакого выбора нет – от порядка посещения «все еще независимых государств» ничего не зависит...

Думаю, вы уже догадались, что, в отличие от Challenge of the Warlords и Galactrix, Kingdoms – не RPG, а стратегия. И хотя боевая механика напомнит предыдущие игры Infinite Interactive, поменялась и она. Во-первых, отныне мы собираем не «три и больше в ряд», а «три и больше в блоки» (буквой «Г», например, или «Т»). Во-вторых, повреждения получают не герой/его корабль, а нанятые вами войска. Бойцов в отряде до четырех штук, эти солдаты, помимо того что принимают на себя удары, могут еще и стукнуть в ответ. Но просто так нажать на кнопочку «атака» не получится – чтобы она загорелась, придется собрать определенное количество блоков нужного цвета. Рыцари, к примеру, предпочитают белый, эльфийские лучники – зеленый, а гномы – желтый. Да еще и количество блоков различается. Орку-всаднику достаточно парочки, тогда как дракону понадобится пять-шесть. Впрочем, процесс можно ускорить, со-

Справа: Мини-игра «исследуй новые юниты в таверне». Единственная из всех, где надо сражаться из-за времени – не успеете, все начнется сначала.

Что делать, если враги повержены, а казна пуста? Ответ прост – вторично покорить уже завоеванные земли – ведь за каждое захваченное поселение или очищенное логово монстров выдается денежная награда. Конечно, адепты «ролевого отыгрыша» скажут, что это неправильно – убивать тех, кто тебе доверился. Но тут уж ничего не поделаешь, иного источника доходов в игре нет. Так что быстренько заключаем сделку с совестью и идем грабить подданных. А историкам накажем окрестить это «сбором налогов» или «людям», это уж кому как больше понравится.



Карта провинции. Здесь жители еще не знают, что совсем скоро им придется платить налоги совсем другому правителю.

НАВЕРНОЕ, INFINITE ВСЕ-ТАКИ СТОИТ ВЗЯТЬ НЕБОЛЬШУЮ ПАУЗУ И ВЕРНУТЬСЯ К ТЕМЕ «PUZZLE»-ИГР ЧЕРЕЗ ГОДИК-ДРУГОЙ.

бирая не «три рядом», а четыре и более. Благо, здесь это гораздо проще, чем в той же Galactrix.

Что еще интересно, атаку нетрудно усилить. «зарядив» не один отряд, а несколько (при всех четырех готовых к бою каждый из них получит по «+3» к урону, неслабая такая прибавочка). Конечно, это займет больше времени и можно не успеть ударить, потеряв кого-нибудь из своих раньше, но для того человеку и дана голова, чтобы в Puzzle Kingdoms улучить наиболее неприятный момент.

Так битва и идет, пока все бойцы одной стороны не отправятся в мир иной. Думаем, вы уже догадались, что лучше всего собирать армию из войск «разных цветов». Именно

из-за игнорирования этого правила AI часто и проигрывает – попробуй «заряди» сразу четырех бойцов, собирая только синие камни на поле. Тогда как в «четырёхцветной» армии проблем не будет – знай не зевай да вырезай юниты противника по одному. Жаль только, что выбрать, кого атаковать, не получится. Вот и приходится порой кусать локти, наблюдая, как любимый пегасик добывает не очень опасного огненного дракона, а безобидного крестьянина. Стоило ли вводить такой элемент случайности в механику – большой вопрос. Но пока имеем то, что имеем.

В помощь герою выдаются также предметы и заклинания (улучшающие характеристики,



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА От боев невозможно оторваться, разнообразных юнитов для комплектования армии хватает, да и музыка подобрана великолепно.

НЕДОСТАТКИ О слове «сюжет» лучше сразу забыть, мини-игра «уничтожение подарков темного властелина» быстро надоедает, вторая половина прохождения проста до невозможности.

РЕЗЮМЕ Ни с сюжетом, ни с балансом в Puzzle Kingdoms, увы, не сложилось – если поначалу нам еще приходится решать какие-то проблемы, то уже к середине пути мы с удивлением обнаруживаем, что армия (собранная из совершенно обычных юнитов) pinkами расшвыривает разнообразных драконов, не встречая сопротивления даже в финальной схватке. И все равно первое прохождение пролетает незаметно – на внешние раздражители просто не обращаешь внимания. Но во второй раз пробежаться по горам и долам виртуального мира не тянет вовсе.

Дракон с десятью хитами для моей армии – на один зуб. Убьем и не поморщимся.



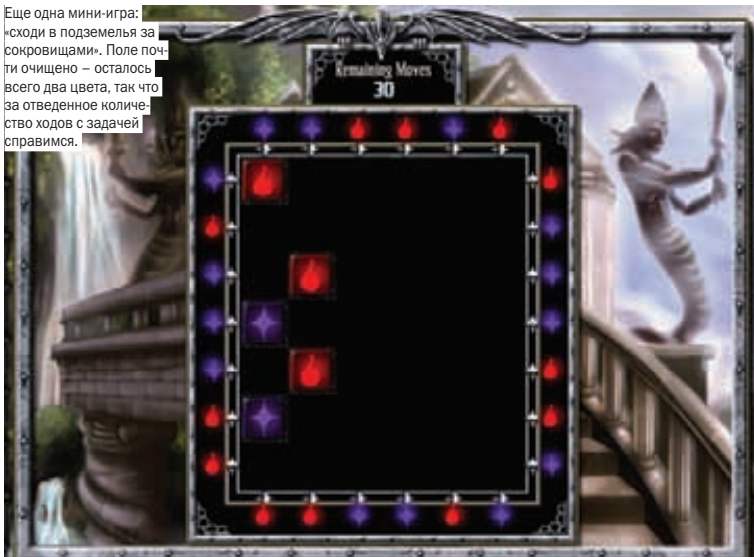
уничтожающие камни на поле, дающие дополнительные ходы за различные действия и прочая и прочая). И если новых бойцов нанимают в тавернах (каждой провинции кабак положен по определению), то вещички и спеллы вы будете находить среди руин (развалин тоже по штуке на королевство). В обоих случаях придется «заплатить за вход» (интересно, перед подземельями билетер, что ли, сидит в будочке у ворот?) и пройти несложную мини-игру. Правда, честно признаемся, мини-игры под конец утомляют, тем более что братья за них особого резона нет (кроме предусмотренных сюжетом прогулок в храмы, открывающих доступ в новые земли) – будущая армия-победительница без труда составляется даже не из самых сильных войск, да и хороший комплект предметов/заклинаний можно собрать в самом начале прохождения.

А! радует не всегда, а лишь периодически – порой он может просто «разорвать» армию геймера, но гораздо чаще склонен

принимать опрометчивые решения, нередко затягивает с атакой, а в итоге «получает по голове». При этом с мультиплеером в Kingdoms не просто плохо, а очень плохо – хот-сит на двоих со случайными героями, прямо скажем, слабая замена сражениям по сети в той же Challenge of the Warlords.

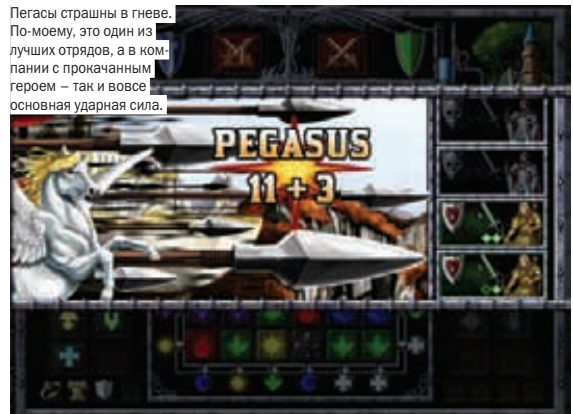
Зато музыкальные композиции выше всяких похвал – они не просто усиливают атмосферу, они еще долго вспоминаются уже после того, как по экрану пройдут финальные титры. Если бы и все остальное в игре было им под стать... Но не сложилось – то ли кризис заставил разработчиков срочно выбросить свое детище на рынок, то ли просто запал угас, и новые идеи они реализовывали без энтузиазма. Наверное, Infinite Interactive стоит взять небольшую паузу, сосредоточиться на Warlords V, а к теме «Puzzle» игр вернуться через годик-другой. Иначе наступит синдром пресыщения, и на очередную Puzzle Quest никто даже и не взглянет. **СИ**

Еще одна мини-игра: «сходи в подземелья за сокровищами». Поле почти очищено – осталось всего два цвета, так что за отведенное количество ходов с задачей справимся.

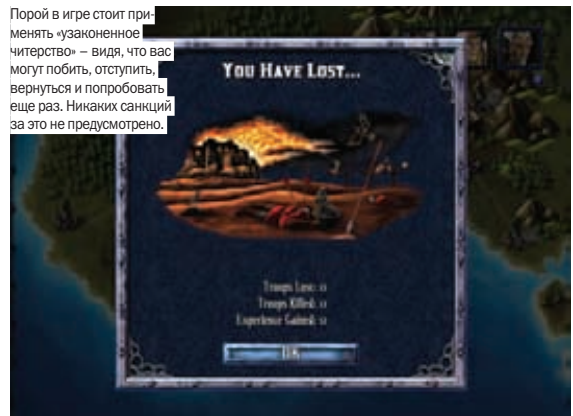


Разработчиков стоит похвалить за попытку сбалансировать силы героя и AI – взять в сражения самые-самые лучшие войска, обвешаться артефактами по макушку, да еще и добавить к этому зубодробительные заклинания не получится, как ни старайтесь. Вот только обоснование «притянуто за уши» – вам выдается определенное количество очков, на которые вы комплектуете армию и героев (якобы больше земля не вмещает). Впрочем, даже это не спасает искусственный интеллект от частых поражений максимум через пару минут после начала боя.

Пегасы страшны в гневе. По-моему, это один из лучших отрядов, а в компании с проклянутым героем – так и вовсе основная ударная сила.



Порой в игре стоит применить «узаконенное чичерство» – видя, что вас могут побить, отступить, вернуться и попробовать еще раз. Никаких санкций за это не предусмотрено.



Главный злодей и его прихлебатель. Претендент на трон Черного Властелина регулярно грозит прибить своего слугу за нерадивость. И не менее регулярно прощает...

Наш аватар (он же – будущий император) в сражения не ввязывается – не царское это дело, в бой ходить. За него отдуваются помощники. Правда, качать сразу нескольких подчиненных – занятие бессмысленное, лучше с самого начала сделать ставку на одного героя, тогда вам и море будет по колено, и горы – по плечо. Ведь к финалу парень (девушка) так разовьет характеристики, что даже самая обычная пехота под его командованием превратится в царицу полей.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Блицкриг
2 Empire: Total War
3 Hearts of Iron 2

7.0



ТЕКСТ

Андрей Онушко



Справа: Не подумайте ничего плохого, СССР не воюет с Францией, просто советские войска освободили Париж от нацистов. А теперь вот отказываются отдавать...

War Leaders: Clash of Nations

Сталин, Черчилль, де Голль, Рузвельт – хотели бы вы стать кем-нибудь из них? Или же предпочли бы записаться в стан Гитлера и его приспешников? И то, и другое возможно в War Leaders – семь основных участников конфликта сойдутся на таком большом (и одновременно таком маленьком) земном шаре. Победитель будет только один...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, turn-based, historic

Зарубежный издатель:

Dreamcatcher Interactive

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

Enigma Software

Productions

Системные требования:

CPU 3 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM

Количество игроков:

до 7

Онлайн:

www.war-leaders.com

Страна происхождения:

Испания

В отличие от большинства проектов по Второй мировой, лидеры стран здесь присутствуют непосредственно на карте. Потеряете правителя – тут вам и game over, поэтому направлять товарища Сталина вместе с танковым корпусом прорывать оборону противника не рекомендуется. А ну как в котел попадете? И все придется начинать сначала. Но даже в столице нельзя чувствовать себя в полной безопасности – вражеские шпионы так и шныряют вокруг. Правда, поначалу они не рискуют атаковать верховного главнокомандующего, но на поздних стадиях войны вполне могут решиться на отчаянный шаг. Особенно если нация проигрывает и терять ей нечего.

Впрочем, шпион шпиону рознь. Семерка наций отличается друг от друга – французская система разведки и контрразведки, к примеру, сильнейшая в игре. Но за это придется платить – противотанковая артиллерия и средства ПВО у сторонников генерала де Голля как-то

не очень. У Германии же отличные танки (сравниться с которыми могут только советские боевые машины), зато она ютится на крошечном клочке территории, с ресурсами на котором не сложилось. Выход из ситуации ясен: если вам тесно и не хватает жизненного пространства, всегда можно попробовать расшириться, и вовсе не обязательно за счет других великих держав. Нет, сражаться с ними все равно придется (не нападете вы, нападут на вас, не сомневайтесь), но сначала гораздо проще расправиться с нейтральными государствами. Здесь каждый может найти себе поле для экспансии – Италия отправится на Балканы, Германия устроит при-

вычный «дранг нах остен», а у Франции под боком Испания, Бельгия и Голландия. И неважно, что в реальности какие-то из этих стран не трогали. Здесь мир поделат быстро, не сомневайтесь. США, к примеру, чихать хотели на гарантии безопасности, выданные ранее другим странам американского континента. Не пройдет и года с начала войны, как вся (или почти вся) Латинская Америка перейдет в подчинение сильнейшей державы Нового Света.

Хотя, в принципе, многое зависит от того, какой режим вы выбрали. Если исторический, то все участники конфликта сразу же разделятся на два лагеря, и будут бить друг друга до

После особо ожесточенного боя в вашей армии может появиться генерал, повышающий мораль и позволяющий войскам дольше сражаться, не отступая. Хотя успешно воевать получается и без командиров.



Каждый ход армии могут передвигаться на одну провинцию – в результате порой наблюдаешь забавную ситуацию, когда бронетанковый кулак «пробегаёт» всю Африку с севера на юг буквально за месяц-полтора. Посмотрел бы я на того Роммеля, который решился б на такой подвиг в реальности – это ж и горючего надо добыть, и запчастей, и боеприпасов. Впрочем, на стратегической карте со всем этим проблем нет, а вот на тактической (если стоят соответствующие настройки) помнить о лимите патронов и снарядов придется.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Глобальный характер Второй мировой показан просто отлично; интересные тактические бои; уникальные виды войск для каждой из великих держав.

НЕДОСТАТКИ AI порой ведет себя загадочно; короткая линейка технологий; долгие загрузки (при отсутствии выдающихся достижений в плане графики) раздражают.

РЕЗЮМЕ Берем земной шар, отматываем время назад (на рубеж тридцатых-сороковых годов прошлого века), становимся правителем одной из великих держав и пытаемся захватить все, что попадается под руку. Примерно так можно описать War Leaders. Впрочем, вполне подойдет и другое определение, которое позволит быстрее разобраться в сути игры: «Total War по Второй мировой». Поклонники серии от Creative Assembly наверняка согласятся, что у War Leaders с их любимым брендом невероятно много общего.

Пехота может укрыться в здании и вести оттуда огонь. Но кто мешает разрушить домик при помощи артиллерии?



посинения. Если же история вас не интересует, отправляйтесь в вольное плавание. Только не удивляйтесь потом, когда Великобритания нападёт на СССР, а американские танки стальной катком пройдут по французским владениям в Африке. Альтернативная история – она на то и альтернативная, чтобы преподнести всякие приятные (или не очень) сюрпризы.

Кстати, о танках. Каждой из семи странлагается собственный набор уникальных юнитов, а отсюда следует вывод о реиграбельности. Правда, загадочное поведение AI может отбить охоту повторять прохождения. Судите сами: выбрав Италию в свободном режиме, автор статьи немедленно получил объявление войны от Великобритании. Но самое интересное, что мне тут же удалось договориться с англичанами о мире, на следующий ход опять начать воевать, снова помириться и т.д. и т.п. Встречаются и другие странности, например, когда огромная армия видит перед собой совершенно незащищенные провинции врага, но категорически отказывается атаковать. Или, наоборот, бросается вперёд сломя голову. Хорошо хоть, такое случается не особо часто, обычно нужно попотеть, прежде чем та же Италия одолеет СССР. И союзники лишними не будут (правда, чтобы заручиться их помощью, часто приходится жертвовать деньгами или ресурсами).

Как и в Total War, битвы можно проводить на авторасчете или «вручную». Авторасчет, к слову, выдает правдоподобные результаты, но если хотите уменьшить потери, отправляйтесь на поле боя, берите в свои руки управление пе-

хотой, танками, артиллерией и выкуривайте врага из укрытий. К слову, AI неплохо сражается: старается вовремя отступать, пытается обходить укрепленные точки и атаковать с тыла, занимает попадающиеся по пути укрытия. И все же до идеала ему далеко – пушки «железного друга» нетрудно подловить на марше (пока они будут разворачиваться для отражения атаки – успеют несколько раз отправиться на тот свет), а пехота – при отступлении или перемещении в другую точку карты (легкие танки и танкетки в такие моменты проявляют себя просто великолепно). Но если вам не повезет, и неприятель станет в глухую оборону за единственным на карте мостом, придется туго. Спасти может только авиация или поддержка флота (если провинция выходит к морю). Ну, или «ловля на живца» – ставим одинокую бронемашину так, чтобы противник ее заметил, а потом начинаем отводить, заманивая ломанувшегося к «беззащитной» цели неприятеля в засаду (только не делайте так с тем, у кого много пушек, обожжетесь).

К сожалению, линейка исследований в War Leaders коротка, году эдак к 1943 можно добраться до атомной бомбы – вершины технологического прогресса. Скоротечна (с точки зрения историчности) и сама война – за пару лет реально захватить всю Европу, а там и за остальным миром дело не станет. Но это в годах, а в ходах немало воды утечет, прежде чем вы почувствуете себя властелином земного шара. И хотя Clash of Nations можно обозвать «подражателем Total War», подражание получилось достойным. **СИ**



Без марганца хороших танков не построишь. Придется ударить в подбрюшье СССР и забрать Кавказ. А потом отдадим Сталину Галицию и как-нибудь помиримся.

Авиация, на наш взгляд, слишком сильна. После атаки нескольких эскадрилий бомбардировщиков добить врага обычно не составляет труда. Поэтому наш вам совет – обязательно заведите партию воздушных армий и применяйте их на направлениях главных ударов. А вот от флота толку не так много – чтобы перевозить войска на другие континенты и поддерживать с моря сухопутные силы, достаточно одной мощной группировки, объединяющей боевые корабли и транспорты.

Кругится-вертится шар голубой. А Новый Рим, тем временем, расширяет и расширяет сферу своего влияния.



В дипломатии есть узаконенный чит, позволяющий почти бесплатно улучшить отношения с другой страной. Достаточно провести ряд мелких торговых сделок (например, поменять одну единицу нефти на три доллара), и, вуаля, – с бывшим врагом у нас уже дружба и любовь. Хотя даже после этого противник может и не согласиться заключить мир, особенно если вы напали на него первым.

Нападать без объявления войны нежелательно, это серьезно ухудшит отношение к вам других держав. Хотя ситуацию потом можно исправить.



В некоторых роликах, посвященных важным событиям, перепутаны тексты. Забавно бывает читать, как Великобритания объявила войну США, видя при этом Сталина в своем рабочем кабинете. Или это намек на то, что без участия советской разведки в столь важное событие не обошлось?



Вот она – ударная мощь бронетанковых войск Новой Римской империи. До лучших немецких образцов, конечно, не дотягивает, но с поставленными командованиям задачами пока справляется.

7.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS

Жанр:
adventure, third-person

Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский издатель:
не объявлен

Разработчик:
Revolution Software

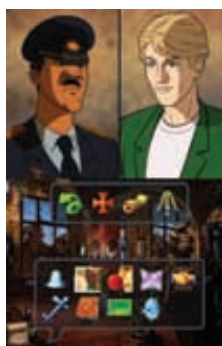
Количество игроков:
1

Онлайн:
broken-sword.uk.ubi.com

Страна происхождения:
Великобритания

Слева: Количество предметов в карманах героев, равно как и количество тем для разговоров, не такое уж и большое. И в данном случае это плюс – и то, и другое умещается на одном экране Nintendo DS.

Справа: Удивительно, но некоторые головоломки действительно интереснее и понятнее, нежели в версии для Wii! Но если у вас есть обе платформы – все равно лучше купить версию для Wii.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Runaway
- 2 Runaway 2: The Dream of the Turtle
- 3 So Blonde

Broken Sword: Shadow of the Templars (Director's Cut)

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ После недружелюбных «карманных» версий Syberia, Paradise и Tunguska не верилось, что очередной неэсклюзивный квест для Nintendo DS может оказаться неплохим. Предыдущая портативная версия Broken Sword (Game Boy Advance) страдала от отсутствия озвучения и неудобного управления. Увы, первый недостаток есть и в Director's Cut для Nintendo DS – вместо голосов персонажей мы слышим только равномерное «постукивание» (отключаемое – и это плюс) в момент появления букв на экране. Зато с управлением порядок! Можно сказать, что оно даже лучше, чем в старшей версии Director's Cut: мы «скользим» по экрану стилусом, и если он оказывается вблизи активной точки, она проявится сама собой, а с ней и выбор действия – «посмотреть» или «использовать». Еще одно отличие – портреты персонажей вынесены на верхний экран. А когда вы просто перемещаете

тебя по локациям, на верхнем экране висит картинка, обозначающая, где находится Стоббарт. Минус в том, что изображение на каждую страну лишь одно – а ведь разработчики могли бы пойти по стопам Trace Memory, когда иллюстрация менялась в зависимости от локации. В остальном это все та же Broken Sword: Director's Cut, только в уменьшенном варианте.

НЕДОСТАТКИ Неудобное управление в некоторых головоломках. Многие активные точки удалены – как и в версии для Wii. Так как персонажи не озвучены, в версии для DS не хватает музыки – в оригинальной игре ее также очень мало, но это компенсировала речь.

ДОСТОИНСТВА Все положительные стороны оригинала и версии для Wii плюс более интересное управление, а также ряд новых головоломок, которые неожиданно оказались лучше именно на DS.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Travian
- 2 Герои: Возрождение
- 3 Герои Войны и Денег

7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
strategy, role-playing, MMO

Зарубежный издатель:
не объявлен

Российский издатель:
«Бука»

Разработчик:
Quant Games

Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

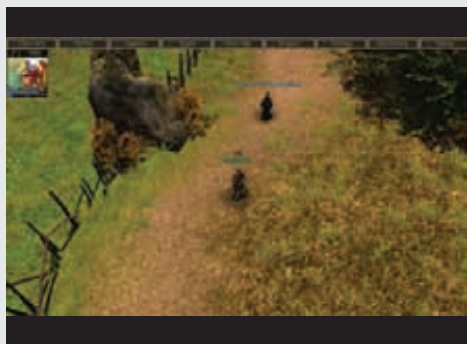
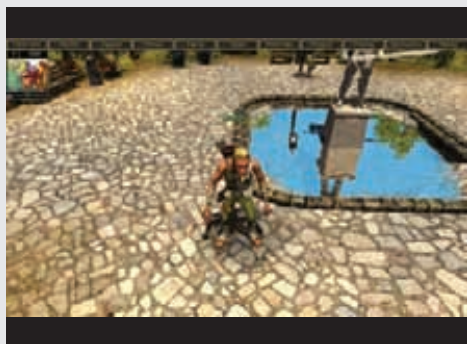
Количество игроков:
тысячи

Онлайн:
www.siegeonline.ru

Страна происхождения:
Россия

Вверху: Внешность героев карикатурна. Впрочем, хотя красавцами их и не назовешь, спасти один отдельно взятый город они вполне способны.

Внизу: Встретив разбойника, можно сразиться с ним, а можно и подкупить за бриллианты. Последние, правда, стоят реальных денег.



Осада Онлайн

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ В «Осаде Онлайн» ролевой компонент вышел достаточно стандартным – знай себе гуляй по миру, бери-выполняй квесты да хватай награды. А вот стратегический – весьма неординарен в своей боевой части. Схватки чем-то напоминают игру «камень-ножницы-бумага», только здесь можно подождать и посмотреть, что сначала выставит на поле оппонент. А вот повлиять на своих солдат после того, как они отправлены в бой, не получится – юниты действуют по собственным алгоритмам, набрасываясь в первую очередь на тех, кто прописан в скриптах как «главный враг». Крестьяне, к примеру, люто ненавидят баллисты и, увидев их, будут до потери пульса рваться к боевым машинам. Но стоит противнику выставить против них парочку лучников, и окажись селян хоть пара десятков, лозунг «No pasaran!» все равно окажется пророческим, они действительно не пройдут. Из-за этого порой сидишь перед экраном

и бессильно сжимаешь кулаки, видя, как твоя могучая армия гибнет по собственной глупости. Впрочем, не только от войска зависит победа, но и от замка – чем мощнее ваша крепость, тем тяжелее сопернику будет разбить вас. Кстати, сам замок поврежденный после поражения не получает, в новую бойню можно броситься хоть тотчас же (явный плюс в сравнении с подобными играми). Отметим еще, что версия 1.0 «Осады Онлайн» появилась недавно, в будущем же нас ждут линейки развития войск, групповые бои и многое другое.

НЕДОСТАТКИ Невозможность отдавать приказы войскам порой выводит из себя, игра же ухитряется тормозить даже на мощных машинах с высокой скоростью соединения с Сетью.

ДОСТОИНСТВА Нестандартный подход к боевой системе, разнообразие возможностей по развитию замка.

**СТРАНА
ИГР**

КУПОН

10%

СКИДКА НА ЛЮБОЙ
ТОВАР В ЛЮБОМ
МАГАЗИНЕ «КАНТ»

СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ
ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» И «КАНТ»

**ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК
В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»**

ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН,
ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ,
А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 7% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ



70
горных
велосипедов



20
годовых карт
Orange Fitness



400
ОЧКОВ



40
часов
Suunto



6000
фляжек

**А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!**

подробности акции на сайте gameland.kant.ru

партнеры акции



**В ЛЮБОЙ
ДЕНЬ
С 10 МАЯ ПО
16 АВГУСТА**



ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!



www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)

8 800 333 37 33

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.

М Нагорная Электrolитный проезд, дом 7, корп. 2
Тел.: 8 (499) 317-61-01

М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9
Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.

М Академическая Гражданский проспект д. 23
Тел.: 8 (812) 535-33-91

М Ломоносовская ул. Ивановская д. 7
Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.

Проспект Ленина, дом 1
Тел.: 8 (846) 338-17-55

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Disney. Классный мюзикл: Выпускной. DANCE!



Оригинальное название:
High School Musical 3:
Senior Year DANCE!
Страна происхождения:
США

Жанр:
special.rhythm.dancing
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Page 44
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/
catalog/products/
highschoolmusicaldance

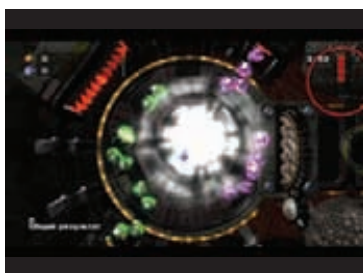


PC (1 DVD)

Прежде всего, это дико смешно. Музыкальные номера здесь напоминают танцы буратин, обделенных приличной анимацией, под песню «Кайфуюм, сегодня мы с тобой кайфуюм», а не яркие выступления, поставленные опытными хореографами, как в фильме. А еще это вполне себе увлекательное занятие для владельцев специальных ковриков. Играть на клавиатуре, нажимая кнопки в такт мелодии, гораздо скучнее. Локализация разочаровала: ее качество ниже всякой критики. Персонажей не переозвучили – а ведь тут совсем мало реплик! Субтитры явно не проходили редакторскую и корректорскую правки, вместо символов клавиш и запятых зачастую приходится лицезреть квадраты и закорючки. Кроме того, перебор неполных предложений и дефицит полных, учителя предпочитают сокращать слова (мобильный телефон до мобильного, например), имена нарицательные в середине предложения пишутся с заглавной буквы, в школьном альбоме подписи на английском. Плюс ошибки («загружается сохраненная Игра») по невнимательности. Жаль, нет субтитров на других языках.

РЕЗЮМЕ Выпускной. DANCE! лучше большинства ритм-игр с танцами. Подарок для фанатов Зака Эфрона.

Космический охотник: Вторжение



Оригинальное название:
Mutant Storm Empire
Страна происхождения:
Великобритания

Жанр:
shooter.scrolling
Зарубежный издатель:
PomPom
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
PomPom
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 256 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.snowball.ru/
ohotnik1



PC (1 CD)

«Космический охотник: Вторжение» разрослась скорее вширь, чем вглубь, что для продолжения популярного скроллшутера, наверное, оптимальный вариант. Механика полностью сохранена. По обыкновению, каждый из миров разбит на уровни, а они, в свою очередь, на этапы – цельные и не очень. Команда маленьким, быстрым, но, увы, хрупким боевым истребителем, лениво отстреливаем вражеские корабли, управляемые кем ни попадя – от мутантов до разноцветных роботов, уклоняемся от пуль и лазеров, заполняем шкалу множителя, в несколько раз увеличивающую количество набранных очков. За комбинации, вроде уничтожения в нужной последовательности танков, премируют призами – прочнее охотник не станет, зато точнее стрелять научится. Иногда в бой втягиваются боссы, владыки зла; у каждого – своя ахиллесова пята. С русским языком «Вторжение» познакомили люди со специфическим чувством юмора. Инопланетян, вне зависимости от их расы, называют тварьками, а когда истребитель окружили, нам советуют использовать чудо-пушку под названием бадабум.

РЕЗЮМЕ Достойная преемница «Геноцида», игра идет проторенной дорогой, не меняя механику.

Наемники. Бизнес под прицелом



Оригинальное название:
Armed Forces Corp.
Страна происхождения:
Польша

Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
City Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
City Interactive
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/armedforcescorp



PC (1 DVD)

Польская студия City Interactive поставила на поток производство низкобюджетных боевиков про отряды спецназа, состоящие из мужиков в темных очках и с татуировками на руках, применяющих новейшее оружие и средства связи. Шесть выпусков Terrorist Takedown, Operation Thunderstorm, SAS: Secure Tomorrow... У них много общего, посему о «Наемниках» мы знали все задолго до начала игры. Перед нами опять прямолинейный шутер без сюрпризов: примерно пять часов увлекательного, в общем-то, геймплея, мыкание по темным и мерзким канализациям и складам, просторным офисам, где дозволено разнести в щепки дорогую мебель в режиме slo-mo, городам и странам в компании двух бестолковых качков, страсть как любящих ругаться без повода. Слушать их перепалки на великом и могучем одно удовольствие, если парни перегибают палку, конфликт гасит протагонист или радист. Актеры читают текст бодро и убедительно. Брифинги между уровнями переведены. Оформление – главный, но не смертельный недостаток проекта: на темном фоне шрифты трудночитаемы.

РЕЗЮМЕ За деньги трое вояк ликвидируют особую опасных террористов по приказу крупной корпорации.



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



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!



PlayStation 3 (40Gb)

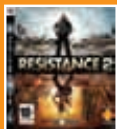


Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

■ Принимаем заказы через
Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
в день заказа

■ Огромный выбор
компьютерных и видеоигр



Resistance 2
2090 p.



Little Big Planet
1790 p.



Naruto Ultimate
Ninja Storm
2190 p.



Motorstorm 2
Pacific Rift
1990 p.



Mortal Kombat vs.
DC Universe
1990 p.



Prince of Persia
2390 p.



Need for Speed Under-
cover (русская версия)
2090 p.



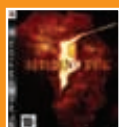
Eternal Sonata
2390 p.



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



Killzone 2
2350 p.



Resident Evil 5
2190 p.



Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
1590 p.



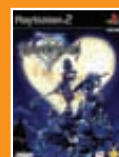
Silent Hill:
Homecoming
1850 p.



Final Fantasy XII
(Platinum)
590 p.



Odin Sphere
490 p.



Kingdom Hearts
(Platinum)
590 p.



Kingdom Hearts II
(Platinum)
590 p.



Resident Evil 4
(Platinum)
990 p.

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».



100 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:

Sangokushi Taisen 3



118 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
Большой тест
Мини-тесты



112 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:

Kara no Kyoukai
Shaman King
Last Exile: The Complete Series Box Set
Evangelion: 1.11 You Are

Смотрите
также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флэш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Бан-зай» и «Все кино» на канале Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ

106 Казуальные игры

Священная война между хардкорными профи и наивными любителями казуальщины – всего лишь миф. Есть игры качественные и не очень, а люди различаются только степенью своей увлеченности. У вас наверняка есть подружки, мамы и бабушки, которым простые и понятные игры придется по душе.

В этом номере:

Заправь-ка
Агентство талантов Лилу
Волшебный шар 4

104 Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:

DMZ

102 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:

Dungeon Twister
Long Live the King

108 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:

Vandal Hearts: Flames of Judgment
Zombie Wranglers
Blazing Birds
Gel: Set & Match

ДРУГИЕ ИГРЫ

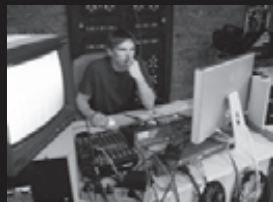
ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ журналистики

www.multijur.ru

Дорогие друзья!

Медиакомпания Gameland (25 журналов, 15 сайтов, 2 телеканала) объявляет об открытии Школы мультимедийной журналистики для желающих максимально быстро (за 6 месяцев) овладеть увлекательным ремеслом, позволяющим хорошо зарабатывать! Мы научим вас создавать материалы для журналов и газет, профессионально фотографировать, снимать телевизионные сюжеты, писать тексты для сайтов и поделимся разнообразными секретами журналистского мастерства. Гарантируется практика в СМИ Медиакомпании Gameland (подробнее обо всех проектах – на сайте www.glc.ru), после прохождения курса возможно трудоустройство в нашем холдинге.

Занятия – в офисе в центре Москвы (ул. Льва Толстого-18, напротив музея-усадьбы Толстого; метро «Парк культуры»).



Стоимость обучения в Школе составляет 5 000 рублей в месяц. Срок обучения – 6 месяцев.

Подробнее об условиях приема в Школу мультимедийной журналистики при Gameland, о сроках подачи документов и видах обучения можно узнать на сайте www.multijur.ru, отправив запрос по адресу porov@gameland.ru или tyaskova@gameland.ru, и по телефонам +7 926 091 41 71, +7 926 249 86 75.

Ждем вас, уважаемые будущие коллеги!

**МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА – ЭТО ПРАКТИЧНО И ПЕРСПЕКТИВНО!
МЫ ЗНАЕМ О НЕЙ ВСЕ И НАУЧИМ ВАС!**

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!

➤ Sangokushi Taisen 3

Говорят, экшны вроде Gears of War 2 считаются в Японии чересчур сложными. Одной рукояткой крутить камеру, а другой водить персонажа – это для восточного геймера за гранью возможного. Нам-то такие навыки передались с молоком матери – как тут не налиться гордостью за «своих».

Волшебная игра



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



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Но когда смотришь на автоматы вроде Sangokushi Taisen, становится ясно, что японцы просто-напросто не любят американские стрелялки и только из вежливости списывают непопулярность западных проектов на свою неопытность в жанре. Этот автомат, как и подобные ему, для нашего рынка был признан «слишком сложным». Вот и гордись теперь своей Gamerscore.

Автоматы Sangokushi Taisen появились в 2005 году, но с тех пор они подвергались постоянным ревизиям. Последняя, третья часть, въехала в японские аркады в конце 2007-го и до сих пор не устареет. Для нас с вами самыми доступными версиями остаются два «порта» для DS. Хотя при таком переезде, понятное дело, потеряли очень многое.

Посмотрев на название и на картинку с китайцами, новичок может разглядеть в Sangokushi Taisen ответвление экшна Dynasty Warriors и стратегии Romance of the Three Kingdoms. Не тут-то было: первым сериалом за-

нимается Sega, вторыми – Koei. Связывает их только общая история, китайский полуисторический роман «Троецарствие». Книга считается классической, поэтому права на нее никому не принадлежат – это оказывается на руку многим японским игроделам и режиссерам.

А как сеттинг для стратегического проекта роман подходит замечательно. Тут есть три основных фракции – синие, зеленые и красные (названия для них, конечно, придуманы, да только кто эти китайские слова запомнит). Основные стороны отметились во всех выпусках Sangokushi Taisen, но периодически к ним прибавляются новички – в третьей части, например, объявилась армия Warlord.

Игроку в Sangokushi Taisen не приходится ограничиваться одним типом юнитов: можно использовать войска любых расцветок. Но если вы вывели в поле отряды только одной фракции – получите преимущества, а если, наоборот, собрали разношерстное войско, драться будет сложнее.

Каждое сражение длится всего 99 секунд (с паузами для суперударов)



На картах обозначается сила и интеллект (эффективность суперударов, то есть) войска, а также зона, на которую действует его спецатака.

КАЖДОЕ СРАЖЕНИЕ ДЛИТСЯ ВСЕГО 99 СЕКУНД И ПРОХОДИТ НА СОВСЕМ НЕБОЛЬШОЙ ЛОКАЦИИ. СВЕРХУ ВРАЖЕСКИЙ ЗАМОК, СНИЗУ ВАШ.

Спецудары сопровождаются красочными, а иногда и интерактивными роликами.



Управлять отрядами, влезая по панели карт, даже удобнее, чем с помощью мышки. Ведь так отряды можно двигать не только поодиночке, но и всем скопом.



Скорее в номер!

Недавно анонсированный онлайн-шутер Cyber Diver от Taito будет, как выясняется, использовать оригинальное железо. Начинка автомата называется Genesys, а больше о ней ничего и не известно. Раньше, напоминаем, автоматы Taito создавались на основе Type X2 (эту платформу используют в Street Fighter IV, CHASE H.Q. 2 и Battle Fantasia).

**Хочу!**

В который раз в отчаянии признаем: игра в России не появится. Зато в США пара кабинетов гарантированно найдется. А еще за автоматом можно слетать в Сингапур – там тоже говорят по-английски. Но легче всего просто купить одну из DS-версий. Они, правда, выходили только на японском.



Пояснение для завсегда: рубрики «Банзай» нет, эту картинку рисовал не Эйитиро Ода, а его подражатель Хиро Масима, создатель манги Fairy Tail. Но, да, похоже.



и проходит на совсем небольшой локации. Сверху вражеский замок, снизу ваш. Кто первый подведет войска к чужим стенам и успешно проведет осаду, тот и победил. Управлять войсками, как вы уже, наверное, поняли, нужно через карты с изображениями генералов. Их можно покупать отдельно или же просто получать после игры.

У каждой карты есть определенная цена выхода в поле – на все юниты в одном раунде отводится восемь «сфер». Какие-то отряды отъедают сразу все, а другим, наоборот, хватает только одной. Карты выкладываются на сенсорную панель перед экраном – куда вы их положите, туда и направится отряд. Если оставите кого-то в начальной зоне у края панели, войско спрячется в замке и восстановит здоровье. Туда же, на безопасный участок, нужно переводить «погибшие» отряды – отдохнув с полминуты на скамейке запасных, они вновь могут выходить в бой.

Сенсорным управлением дело не ограничивается. Дотроньтесь до карты, надавите на красную кнопку справа – и юнит исполнит суперудар или активирует пассивный навык: ускорится, например, или усилится. Такие действия отъедают мораль (ману), которая набирается по ходу боя и остается общей для всех. Есть еще «огни», ультра-сильная атака или сверхполезный навык, который активируется лишь один

раз за бой. Он приписан не к рядовым картам с войсками, а к так называемому «советнику по тактике».

У него особая роль – тактика можно прокачивать после боев, развивать ему навыки и повышать уровни. В конечном счете такой прогресс положительно скажется на силах всех ваших войск.

Играть можно онлайн, в рамках одного зала или в сюжетном режиме. В последнем пересказываются события романа, а игрок должен в каждом бою выполнять специальные задания. Для мультиплеера игрокам раздаются свои крепости, которые после удачных боев можно обустроить. Заодно в онлайн повышается и ранг, который заносится в общую таблицу рекордов.

Да уж, действительно слишком сложно – думается, не только западные, но и восточные игроки испытывают с Sangokushi Taisen затруднения. Но как только начинаешь играть всерьез, оторваться, должно быть, становится сложно. Покупаешь и получаешь в награду карты (а на каждой красивая картинка, у всех свой суперудар), набираешь уровни и поднимаешься в рейтинге, узнаешь лучших игроков в городе и стране. Как ни крути, должно затягивать. Жаль, наверняка мы этого не узнаем – в Америке пока есть только первая версия автомата, а в России, насколько нам известно, нет вообще никакой. **СИ**

ДОТРОНЬТЕСЬ ДО КАРТЫ, НАДАВИТЕ НА КРАСНУЮ КНОПКУ СПРАВА – И ЮНИТ ИСПОЛНИТ СУПЕРУДАР ИЛИ АКТИВИРУЕТ ПАССИВНЫЙ НАВЫК.

Геймплей периодически меняют, но устройство самого кабинета ревизиям не подвергается.



Каждой армии руководит генерал анимешной наружности, который показывается во время суперударов.

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.



ТЕКСТ

Александр «Slide»
Тишковский

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Christophe Boelinger
Фирма-изготовитель:
Asmodee Editions
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
60 минут
Количество игроков:
2
Награды:
2006 Lucca Games Best of Show (Italy), награда за лучшую игровую механику.
2006 Golden Ace номинант.
2005 International Gamers Award номинировалась в категории лучшая игра для двух человек
Для кого игра:
для мужиков с мозгами

» Dungeon Twister

Все смотрели фильм «Куб»? Нет? Я тоже не смотрел, но умные люди говорят, о его влиянии на идеологию игры, и хотя действие Dungeon Twister, в отличие от упомянутой ленты, происходит в фэнтезийном мире, суть от этого не меняется. Итак, добро пожаловать в подземелье безумного волшебника! Let's Mortal Combat begin! Ой, что-то меня не туда понесло.

Один архимаг стал настольно-ко архи и настольно магом, дальше уж просто некуда. Добился он всего-всего-всего, о чем можно только мечтать, и горы передвигать мог, и тучи руками разводил, и в кабриолете ездил. Скоро забавы приелись и стало ему скучно-скучно. Но недаром же он архимаг! Вот и завел себе развлечение, что-то вроде сказочного телевидения. Да вот беда, завести-то завел, а программы взять негде. И решил он тогда стать первым в мире архимагом-продюсером. По-быстрому нанял гоблинов-операторов, орков-стилистов, придурковато-добрых приключенцев и прочую телевизионную братию. Построил подземелье, как водится, напихал в него ловушек, падающих решеток, закрытых дверей и сундуков с сокровищами. Только монстров жутко злобистых не заселил, потому что маг хоть и был стар телом, но жаждал свежих впечатлений. Потому запустил он в катакомбы через противоположные ходы две команды, сформированные по всем законам жанра: с каждой стороны маг, клирик, воин, вор, механик, бесполезный, но жутко прикольный гоблин, девушка, сквозь стены ходящая,

и даже огр, чтобы наводить страх на каждого встречного-поперечного.

Перед съемками рассказал, что требуется: либо просто уцелеть, либо живыми и здоровыми преодолеть подземелье и со стороны противника выйти, да еще посулил, что все сокровища, которые удастся найти и с собой утащить, добытчикам и достанутся. Выиграет та команда, в которой спасшихся больше будет. Драться, кусаться, хитрить и бить лежащих разрешается. Надо сказать, мерзостный архимаг попался. На этом он не успокоился, ведь каждый раз на одни и те же пещеры смотреть скучно будет – эхшну старику хотелось, мяса. И тогда решил он, что комнаты в подземелье будут восемь и все квадратные, а так как помимо магии товарищ еще немного механикой занимался, то есть винтик от шпунтика отличал, придумал снабдить свои катакомбы специальным устройством, которое бы расставляло комнаты перед каждым шоу в разном порядке. Но и тут не успокоился! Любитель разнообразия заподозрил, что и этого мало для веселья. Прикинул, мол, если просто тасовать помещения, то комбинаций всего ничего получается. Маловато будет! А потому, не долго думая, разделил все комнаты по цветам, да так, чтоб у каж-



Бедный гоблин на заднем плане, зажат между молотом и наковальней – огром и вином.

дого цвета пара была. Установил механизмы вращательные и соединил комнатухи одного цвета проводками, позволяющими их на расстоянии крутить. И повзрывались головы у приключенцев, ибо в хаосе подземелья комнаты вертеть сложно, а главное – не всегда очевидно, вредит ли это спостату или, наоборот, помогает. Надо сказать, шоу имело огромный успех, да и до сих пор не сходит со сцены.

Вот такую нехитрую историю придумал и реализовал в настолке человек по имени Кристоф Бойлингер, автор Dungeon Twister. Игра вышла в 2005 году, а так как она оказалась очень успешной в плане продаж, издательство совместно с автором на радостях понавыпускало дополнений, расширений, мелкой атрибутики и прочих сопутствующих товаров. Но базовый сет остался неизменным. DT замечательная в своем жанре вещь, я ее для себя определяю как brain burner (отвал башки) для двоих. Этские RPG-шахматы. Пускай вас не пугает слово шахматы, Dungeon Twister не абстрактная и не унылая. А сравнение с этой древней игрой уместно лишь потому, что геймеру здесь приходится выбирать из огромного количества вариантов действий, и продумать их надо на ход, а лучше на два вперед.

Не могу умолчать и о недостатках (куда же без них). У brainburner'ов есть свои минусы – они не подходят для вовлечения новичков, потому что вполне могут взорвать самым нестойким мозгом, после чего эти новички уже больше никогда не захотят иметь дело ни с одной настолкой. Да и продолжительность партии, как всегда, несколько занизили: если играть с думающим оппонентом, вполне можно просидеть часа три. Есть, правда, в правилах огорка: можно, дескать, играть с таймером, но тогда все кончается полной неразберихой и никакого удовольствия от процесса не получаешь. Зато с языкозависимостью все в полном порядке, текста (ну кроме правил) никакого, поэтому даже абсолютный ноль в английском сможет комфортно играть.

Подводя итоги, заметим: игра получилась мозгодробительная, не абстрактная и разнообразная. Прекрасный образчик современного настольного геймдизайна, для меня она стала если не бриллиантом, то уж точно жемчужиной коллекции. **СИ**



Вот такое, ненормально огромное количество расширений вышло к базовой набору.



И сама коробка, и все компоненты игры оформлены качественно.

РАЗ ВСЕ И ПРО ВСЕХ ИЗВЕСТНО С САМОГО НАЧАЛА, КАЖДЫЙ ДОЛЖЕН ИЗ КОЖИ ВОН ЛЕЗТЬ, ЧТОБЫ ПЕРЕХИТРИТЬ ОСТАЛЬНЫХ. ВОТ И ПРИХОДИТСЯ ЛОВЧИТЬ, ДАВАТЬ ВЗЯТКИ, СПЛЕТНИЧАТЬ И, КОНЕЧНО ЖЕ, РАЗЫГРЫВАТЬ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ КАРТОЧКИ.

Long Live the King

Сегодня мы расскажем о настолке, хоть и не удостоенной наград, но, безусловно, заслуживающей внимания. Во-первых, она позволяет всласть поинтриговать, поощряя входить во всевозможные политические альянсы. Причем к середине партии вы заключаете столько тайных соглашений, что трудновато бывает сообразить, какое из них пора нарушать, а какое лучше бы сохранить. А, во вторых, существует не так много игр, помогающих весело скоротать вечерок не вдвоем или втроем, а огромной компанией.



ТЕКСТ ?

Серпова Вера

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:

Dale Cook, John Dashler, Mark Rein-Hagen, Stewart Wieck

Фирма-изготовитель:

White Wolf

Фирма-локализатор:

не локализовывалась

Время игры:

4-5 часов

Количество игроков:

от 5 до 30

Награды:

нет

Для кого игра:

для компании вдохновенных интриганов со здоровым чувством юмора

Пока монарх бодр и полон сил, в государстве спокойно, а при дворе каждый развлекается на свой лад: ее величество воспитывает младенца-наследника, бастард веселится и показывает молодецкую удаль, епископ печется о делах духовных, посол потихонечку шпионит, барон занят войсками, казначей государственными доходами – словом, тишь да гладь. Однако стоит владыке состариться и занемочь, как тут же все меняется: придворные и члены правящей династии начинают прикидывать, сколько королю еще осталось, и просчитывают варианты, позволяющие прибрать к рукам власть в стране и обезвредить остальных претендентов на престол. Именно такой вот подковой борьбе у постели умирающего короля и посвящена игра Long Live the King.

Для начала распределяются роли, каждому из участников достается карта с «портретом» и характеристиками персонажа, а также его личными условиями победы и кратеньким описанием взаимоотношений с остальными придворными. За порядком следит ведущий, а по совместительству сам престарелый король. Кстати, обращаться к нему надлежит не иначе как «ваше величество», а иначе он обидит

и примерно накажет неучитивого подданного. Не удивляйтесь, «ролевое начало» в Long Live the King достаточно сильно, авторы даже рекомендуют, приступая к игре, облачиться в костюмы и разрешают (о ужас!) красть друг у друга игровые деньги прямо со стола. Политес следует соблюдать и беседа с любым вельможей, который более в фаворе у короля, чем вы. Это самое расположение монарха, или Favor – одна из важнейших характеристик каждого персонажа. Впрочем, по ходу дела она часто меняется: ловкий царедворец вполне способен проверить хитрую комбинацию, так или иначе скомпрометировать всех остальных и втереться в доверие к его величеству. Другая, и тоже изменяемая характеристика, статус (Status), определяет порядок подачи петиций королю, положение при дворе и безопасность от наветов. Каждый ход все приближенные о чем-то просят его величество: дать денег, заключить кого-то в крепость (арестованный удаляется в соседнюю комнату и пропускает целый ход). Рассматривая то или иное прошение, повелитель проводит голосование и иногда идет на поводу у большинства, а иногда у меньшинства, или соглашается на все, или передает всю полноту власти своему незаконному сыночку. В общем, вариантов немало (и все они есть на специальных карточках, показывающих состояние здоровья и настроение августейшей особы).

Финал игры, как и смерть короля, неизбежен, причем оба эти события происходят в конце седьмого хода, и от того, каково будет положение дел в стране в этот момент, зависит, кто из придворных одержит верх. Скажем, для бастарда единственный вариант – самому занять

престол, а королеве необходимо стать регентшей при сыне-младенце, епископу нужна достаточно стабильная страна без законных наследников, а мажордому статус на четыре единицы выше, чем у будущего правителя. Для посла и барона неважно, кто займет трон – иноземец побеждает, если государство лихорадит от восстаний, а барон – если сумеет мобилизовать огромную армию. Тому и другому для победы надо разыграть по десять соответствующих карточек.

Поскольку все и про всех известно с самого начала, каждый из игроков должен из кожи вон лезть, чтобы перехитрить остальных. Для этого приходится ловчить, давать взятки, сплетничать и, конечно же, разыгрывать всевозможные карточки (событий, дополнительных персонажей, тайных документов). Благо, простор для интриг огромен, для каждого хода предусмотрена фаза переговоров, во время которой разрешено отлучаться, уединяться и вести всевозможные совещания. И пусть фаза эта не единственная, по сути, она главная в игре, ведь от того, с кем и о чем вы сумели (или не сумели) договориться, зависит будущее страны, но что важнее – ваше личное благополучие. Тайные дву-трех- и многосторонние соглашения заключаются и ратифицируются, нарушаются и подтверждаются, а король медленно, но верно умирает, и пока вы готовитесь с помпой занять трон или посадить на него своего ставленника, добрые коллеги-царедворцы изыскивают способ спутать ваши карты и перехватить пальму первенства.

И последнее: Long Live the King противопоставлена тем, кто не умеет всласть повалить дурака. **СИ**



Одна карта восстания и единственная мобилизованная армия – послу и барону пора что-то предпринять.



Из этого мешочка деньги красть нельзя, а вот если игрок оставит свои монетки на столе и на секундочку отвернется – тащите на здоровье.



Вот они, придворные. Так сказать, высший свет. Правда, через пару ходов выяснится, что вся эта публика – сплошь интриганы, жулики да обманщики.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

DMZ

Иногда, если просыпаешься чересчур рано, кажется, что родной город не подает признаков жизни. Соседи будто бы побросали вещи и ушли. Пять утра, все вокруг замерло, на душе отчего-то очень спокойно. А ведь бывают и действительно осиротевшие города – в каком-нибудь Ираке. Где бомбы еще не полетели, а многие жители уже эвакуировались. И на улицах тишина. Люди здесь остались, но живут они по своим законам.

В комиксе DMZ, задуманном четыре года назад, таким городом-призраком стал Нью-Йорк. В нем обитают тысячи американцев, но выходить на улицу им опасно для жизни. Да и на месте сидеть не рекомендуется – идет война.

По сюжету, несколько лет назад в Соединенных Штатах появилась радикальная организация Free States, которая выступила против агрессивной внешней политики правительства. Протестующие начали активно бороться с властями отдельных штатов и, к своему удивлению, одержали верх. После этого на их сторону стало переходить все

больше недовольных американцев. Кончилось тем, что радикалы пошли на штурм Нью-Йорка, а их борьбу назвали второй гражданской войной США. Бои за мегаполис идут до сих пор: позиции к западу от острова Манхеттен (вспоминаем карту GTAIV) удерживают повстанцы, к востоку – армия США. Между ними сотни тысяч горожан, которые не смогли эвакуироваться и оказались заперты в оцепленном городе. Связи с внешним миром нет, на крышах снайперы, в домах террористы-подрывники.

В эту якобы «демилитаризованную» зону журналист-новичок Мэтью Рот отправляется со вполне невинным заданием. Ему не везет – вертолет героя взрывают, а Мэтью остается один на один с городом. Как выясняется, застрял он тут на несколько лет. Наш герой – единственный репортер во всем Манхеттене, и упускать свой шанс даже такой зеленый журналист, как Мэтью, не хочет. Вооруженный фотоаппаратом, ноутбуком и сотовым телефоном, а заодно заручившись поддержкой крупных телеканалов и главарей местных банд, герой отправляется собирать информацию. Люди уже забыли, ради чего дерутся, поэтому об идеологии Мэтью не думает. Кто прав, кто виноват – ему не важно. Он только знает, что на каждой войне кто-то пытается выжить.

Например, корпорация, занимающаяся восстановлением города, которой любой террористический акт оказывается на руку. Или правительство США, желающее захватить на нейтральной территории власть и под-

вести войска поближе к силам повстанцев. Или местные криминальные группировки, которые увидели возможность расширить сферу влияния.

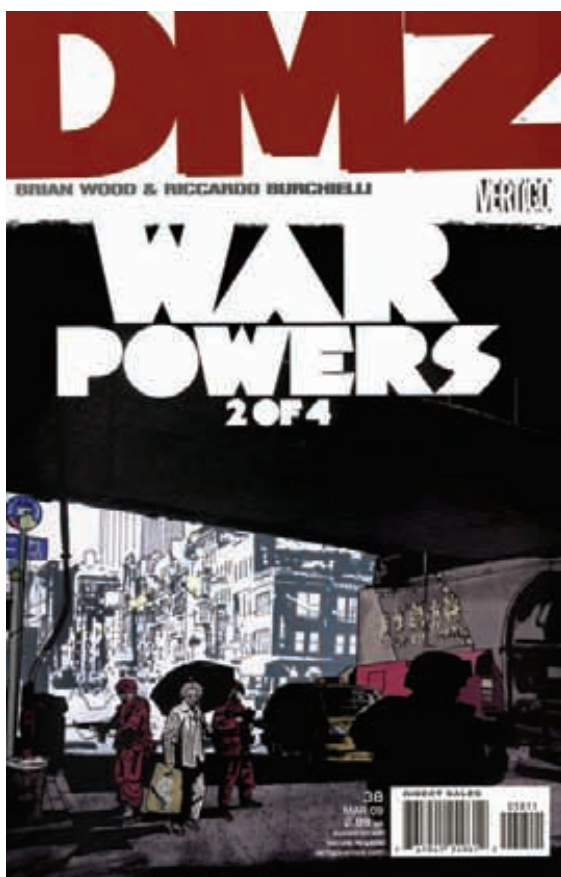
Напоминаем, появился такой сюжет в 2005-м, когда об Ираке американцы забыть еще не успели, а Патриотический акт уже начал восприниматься многими как оскорбление. Брайан Вуд, по сути дела, показал сородичам, каково это – жить под постоянной угрозой обстрела, с танками на родных улицах. Тон комикса задается в первой же главе: «каждый день – 9/11», написано на стене в военной базе. Началась история с вот таких животрепещущих тем, но постепенно от реальных конфликтов стали отходить. Как говорит Вуд, «я, может быть, и люблю рассказывать про политику, да только кто же это будет читать». Морали в DMZ нет, это просто антивоенная история. Хорошая, напряженная, на все времена.

Чем дальше развивается повествование, тем масштабней становятся махинации властей. Если поначалу Мэтью расследовал убийства коллег, то в последних главах он имеет дело уже с угрозой ядерного взрыва. Серил, кстати, еще не закончился – Брайан Вуд спланировал сценарий из шестидесяти выпусков. Выходит, еще на пару лет историй хватит.

Мэтью – не Спайдер Иерусалим, за правду он борется постольку-поскольку. Ему лишь бы свою шкуру спасти – журналиста хотят убить то повстанцы, то солдаты, то террористы, то собственные руководители. В демилитаризованном городе...

DMZ

Формат:
42 главы, выпуск
продолжается
Время публикации:
с 11.2005
Сценарист:
Брайан Вуд
Художник:
Риккардо Бурчиалли
Издатель:
DC Comics (Vertigo)



На ковер!

Брайан Вуд – сценарист, дизайнер и художник в одном лице, а к DMZ он не только придумывает сюжеты, но еще и рисует обложки. В 2005-м, после успешной публикации первых глав цикла, Брайан оставил прочие проекты и посвятил все свое время работе над комиксами. С тех пор он завершил прекрасный, не в меру зазорный мини-серил Supermarket, продолжил идею Demo в комиксе Local, а теперь начал сочинять кровавую историю о викингах Northlanders. Милости просим к Брайану в ЖЖ – ник brianwood. Но будьте осторожны, фотографий его дочки там больше, чем рассказов о комиксах.



таризованном Манхэттене погибнуть можно по массе причин, и город со всеми его опасностями изображен на страницах комикса в мельчайших подробностях. DMZ занимается итальянский художник Риккардо Бурчиэлли, до сих не работавший в американской индустрии. Рисунки у него неброские, но с миллионом мелких деталей – из-за этого каждая улица получается узнаваемой, а герои, хоть они не примечательные на вид и не милые по характеру, быстро становятся родными. Они выживают, им не до душевных метаний. Время есть только на нервные срывы – за сильные эмоции жителей Манхэттена и любий.

Для сценариста Брайана Вуда создание DMZ стало поворотной точкой в карьере. До 2005-го он занимался авторскими «короткометражками», не претендовавшими на большую популярность. Только мини-сериял Demo (который, кстати, скоро получит продолжение) достучался до массового зрителя. По признанию самого Вуда, лишь после публикации DMZ он смог жить за счет гонораров. В Rockstar Games, как объясняет автор, платили намного лучше – он там работал дизайнером. Поговаривают, что Manhunt своей стилистикой обязан именно Вуду. Не знаем как вы, а мы обожаем стилистику Manhunt.

Недавно в DMZ начался масштабный политический сюжет, который, кажется, до-

живет до самого финала. Если не хотите пропустить один из лучших комиксов про войну – такую, которая не где-то в иракских или грузинских трущобах, а на улицах большого города с людьми, знакомыми каждому из нас, – если не хотите это пропустить, побыстрее принимайтесь за чтение. **СИ**



НОВИНКИ



UMBRELLA ACADEMY: DALLAS #06

В замечательном комиксе за авторством солиста My Chemical Romance закончился второй цикл, названный Dallas. История получилась поскученной первой, но книжка все равно отличная.



FINAL CRISIS AFTERMATH: DANCE #01

Еще один мини-сериял о героях Final Crisis. На этот раз рассказывают о приключениях японской команды Super Young Team, которую в прошлом году представил Грант Моррисон. Надо сказать, предыдущая история с их участием была куда интересней.



THE UNWRITTEN #01

Новый амбициозный сериял Vertigo, в котором главный герой оказывается таинственным образом связан с волшебником из детской книги – кем-то вроде Гарри Поттера. Кажется, в будущих главах нас ждут путешествия между воображаемым и реальным миром.

Казуальные Игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев



Снег и елочки – настоящая Россия!

» Заправляй и властвуй

Вспоминается Василий Алибабаевич Алибабаев, один из джентльменов удачи. Он, если вы еще не забыли, бодяжил бензин, разбавляя его ослиной мочой. За что и поплатился.

Естественно, что подобный бизнес может заинтересовать только с комедийной точки зрения. Но обогатиться все равно хочется, пусть и не в настоящем, а придуманном мире. Сказано – сделано. Вот вам, пожалуйста, новый бизнес-симулятор с говорящим названием «ЗаправЪ-ка». Пора уже почувствовать себя главой целой нефтезаправочной империи, примерить корону повелителя бензоколонок.

Но для начала придется поработать простым менеджером, познать азы бензиновой грамоты на практике. Выглядит это так: в центре игрового поля находится ваша первая АЗС. Ухватывая автомобили мышкой, вы будете распределять машины по колонкам. Здесь, главное, не ошибиться с топливом, и не залить в «галенваген» солярку. И тут на помощь приходит цветное зрение: колонки зеленые – экотопливо, колонки черные – «дизель», колонки красные – обычный бензин. Все просто и понятно.

Сложность заданий будет расти от уровня к уровню. Под вашим чутким руководством окажется не только заправка, но и станция технического обслуживания, кафе и медицинский пункт для дальнобойщиков. Попробуй разберись в этом трафике и суматохе. Но надо – только самый хваткий и сноровистый заправщик сможет получить заветную должность. Дерзайте!

» Фильм! Фильм! Фильм!



Как сделать из звезды Сверхновую?

Брэд Питт подрабатывал ростовой куклой, разгуливая по бульвару в костюме золотого цыпленка. Харрисон Форд мастерил табуретки, а Джен Энистон разносила пончики в закусочной. И все для того, чтобы хоть как-то зацепиться в Голливуде, встретить продюсера своей мечты и вспорхнуть на кинематографический Парнас.

Геймерам в этом плане гораздо легче. Не нужно ехать за тридевять земель и рыскать в поисках работы – достаточно установить игру «Агентство талантов Лилу» и заняться поисками новых «джоннидеппов» и «брюсуиллисов».

Перед нами – забавный бизнес-симулятор, игра в time-management стиле. Большую часть времени Лилу будет суетиться: раздавать роли и гримировать актеров, делать кинопробы и осуществлять закупки нового оборудования. Вся эта мебель пригодится в будущем, на более высоких уровнях, когда счет пойдет на секунды.

Time-management является достаточно устоявшимся жанром, тут не до революций. Можно поменять сеттинг или насытить игровой процесс дополнительными фишками. В нашем случае – это обожаемый женщинами «поиск предметов». Игрокающему предлагается задание: отправить на съемочную площадку и навести там идеальный порядок. Собрать все сомбреро и шпоры, починить дилижанс и отыскать тридцать три мешочка с золотом.

Это смешение жанров и делает игру по-настоящему занимательной и веселой. Всячески рекомендуем для ознакомления. Чем черт не шутит, может быть, именно вам и суждено покорить Голливуд?

» Космос дальний



Зеленолицые гуманоиды грабят нашу планету! Вот так, прямо посреди бела дня, телепортируют земную действительность за миллионы парсеков, вместе с сугробами, моржами и героическими чукотскими оленеводами.

Чтобы вернуть уворованное назад, был сконструирован Волшебный Шар Относительности, устройство, способное мгновенно перемещать объекты на космические расстояния. Достаточно отбить шар реактивной ракеткой, чтобы отправить снаряд по направлению к нужному предмету: одиноко стоящей пальме, древней индийской пирамиде или целому ансамблю пингвинов.

«Волшебный шар 4» – это продолжение заслуженной игровой линейки трехмерных арканоидов, и всячески рекомендуется к просмотру. Вместе с космическими путешественниками вы побываете в заснеженной тундре, посетите дождевые леса Амазонки, насладитесь утонченным восточным колоритом Японии и Китая, а потом десантируетесь на вражескую планету. Там томятся в неволе земные пленники.

Обрушьте на голову противника огненную комету и сотрясите почву под его ногами. Физика игры использует совершенные модели повреждений, и все объекты ведут себя действительно правдоподобно. Некоторые из них интерактивны: ударив шаром по ящику с петардами, вы увидите фантастический фейерверк. Устройте пришеюцам большой бадабум, победите императора Мамаю и верните землю на родину. Они вам скажут спасибо.



➤ Нескучная обувь



ТЕКСТ

Андрей Ковалев

Во все времена и у всех народов люди, подбирая себе предметы гардероба, пытались не только достичь максимального комфорта, но в первую очередь стремились использовать одежду и обувь как средство самовыражения. Более того, облачаясь в тот или иной костюм, человек рассказывал миру о себе, своих взглядах и увлечениях. Не пренебрегают этой возможностью и те, кто причисляет себя к геймерской субкультуре – ценителям самых современных развлечений. Сидеть за компьютером можно и в футболке да шлепанцах, но, выбираясь «в свет», стоит надеть что-нибудь повеселее. И вот тут уж как нельзя кстати придется едва ли не любая модель обуви из линейки Twins от прекрасно себя зарекомендовавшей компании Camper.

В 1975 году владелец одной из старейших в Испании обувных фабрик решил бросить вызов черным кожаным туфлям и сделал ставку на яркие цвета и молодежные фасоны. Только-только пала диктатура Франко, общество постепенно привыкало к свободе, и новый бренд стал одним из символов перемен. Смелые дизайнерские решения позволили компании завоевать немало наград на престижнейших конкурсах и приобрести мировую известность – в девяностых годах ее магазины были открыты в главных европейских столицах моды: Лондоне, Париже и Милане. Camper бережно хранит и поддерживает свои давние традиции, по праву гордясь столетней историей, но при

этом не боится смелых экспериментов, и далеко не всегда источником вдохновения для ее модельеров служат достижения европейской культуры. Линейка Wabi, предназначенная для офиса или дома (кстати, к вопросу о шлепанцах!), использует мотивы, напоминающие о национальной японской обуви. В таких «тапочках» не стыдно будет показаться и в рёкане на окраине Киото.

Великолепный образчик творческого подхода к работе – линейка Twins, предложенная дизайнерами Camper. Главная идея: парные ботинки внешне ассиметричны. Разумеется, различаются они лишь отделкой и образуют своего рода композицию. На левом нарисована кошка, а на правом – ее хвост. Или, скажем, собака и ее хозяин. Google со-

общает, что продвинутые поклонники Camper Twins, вернувшись из магазина, первым делом фотографируют свою покупку и выкладывают в блог на зависть друзьям. Что характерно, забавными картинками снабжены и мужские, и женские модели – долей неравноправия полов! Если птички и кошечки на обуви все же смущают – есть варианты с более спокойными геометрическими узорами. В таком формате выпускаются и кеды с кроссовками, и замшевые сапожки с балетками. Стоит все это удовольствие недорого – около 7 тыс. рублей; то есть, пара игр для PlayStation 3. И если последние исчерпают себя в лучшем случае через месяц (увы, даже свежая серия Metal Gear Solid), то кроссовки Camper Twins прослужат не один сезон. **СИ**

ПРОДВИНУТЫЕ ПОКЛОННИКИ CAMPER TWINS, ВЕРНУВШИЕСЯ ИЗ МАГАЗИНА, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ФОТОГРАФИРУЮТ СВОЮ ПОКУПКУ И ВЫКЛАДЫВАЮТ В БЛОГ.








Live Network Channel


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

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:

-  Inferno Pool, 275 руб.
-  CellFactor: Psychokinetic Wars, £7.99
-  Zen Pinball, 319 Мбайт, 275 руб.
-  Puzzle Quest: Galactrix, 562 Мбайт, \$19.99
-  Bejeweled 2, 23 Мбайт, 275 руб.

Демоверсии:

-  Up, 1 Гбайт
-  Tiger Woods PGA Tour 10, 1.68 Гбайт
-  Red Faction: Guerrilla
-  Marvel vs. Capcom 2, 198 Мбайт
-  inFamous, 1.23 Гбайт

Дополнения:

-  Age of Booty – Map Packs (6-9), 100 Кбайт, бесплатно
-  Resistance 2 – Multiplayer Grim Skin, 100 Кбайт, бесплатно
-  Resistance 2 – Malikov MP Skin, 100 Кбайт, бесплатно
-  Dynasty Warriors: Gundam 2 – Additional Missions (04-06), 140 Кбайт, бесплатно
-  Sonic Unleashed – Apotos & Shamar Adventure Pack, £2.39
-  Saints Row 2 – Corporate Warfare, 119 Мбайт, £4.79
-  Ferrari Challenge Trofeo Pirelli – Nurburgring track, £2.89
-  Ferrari Challenge Trofeo Pirelli – Cars (Enzo Ferrari, Ferrari 430 Scuderia, Ferrari 1599 GTB Fiorano, Ferrari 612 Sessanta, Ferrari F330 P4), £1.29/шт.
-  Cuboid – Bundle pack (Booster pack + Level Editor), 345 руб. или 140-205 руб./шт.
-  The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – «Escape From Butcher Bay» Commentary Mode, 192 Мбайт, бесплатно
-  The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – Premium MP Pack, 394 Мбайт, 345 руб.
-  F.E.A.R. 2: Project Origin – Armored Front map pack, 129 Мбайт, £3.99
-  Tom Clancy's HAWX – Russian Falcons, 2 Мбайт, £3.99
-  MotorStorm: Pacific Rift – Mohawk Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
-  MotorStorm: Pacific Rift – Patriot Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
-  PAIN – The Ded Baron character, 100 Кбайт, £0.79
-  LittleBigPlanet – Monsters Level Kit, 1 Мбайт, 140 руб.
-  LittleBigPlanet – Monsters Costume Kit (Bride of Sackula, Sackula, Werewolf, Zombie), 1 Мбайт, 100 руб. или 35 руб./шт.
-  LittleBigPlanet – 2000AD Costume Kit (Judge Dredd, Hammerstein, Johnny Alpha, Rogue Trooper), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
-  Rock Band – Alice Cooper Pack 01 («Billion Dollar Babies (Live)», «I'm Eighteen (Live)», «School's Out (Live)», «Under My Wheels (Live)», «Poison», «Vengeance Is Mine»), 204 Мбайт, £4.99 или £0.99/шт.

» Vandal Hearts: Flames of Judgment

PSN, XBLA АНОНС

Жанр: role-playing, console-style | Издатель: Konami | Разработчик: Konami | Дата выхода: сентябрь 2009 года

Vandal Hearts – заслуженный ветеран консольного фронта. Первая часть игры в 1997 году стала одной из первых RPG для Sega Saturn и для 32-битных приставок в принципе. Нельзя сказать, что это обеспечило ей огромную армию фанатов, – тем не менее, запаса популярности хватило как минимум для одного сиквела. И вот осенью этого года, спустя десять лет после Vandal Hearts 2, Konami решила порадовать нас еще одним продолжением.

Если говорить точнее, Flames of Judgment – это предыстория известных нам событий. Нам предстоит узнать о жизни юноши по имени Тобиас, который потерял семью во время войны двух могущественных империй, после чего поклялся с друзьями биться за мир во всем мире, не щадя ни себя, ни других...

В отличие от большинства японских RPG, Flames of Judgment позволяет влиять на развитие сюжета: приняв в ключевой

ситуации то или иное решение, вы определяете как ближайшее будущее своего отряда, так и содержание финального ролика. В остальном же игра верна заветам Persona или Final Fantasy Tactics – запутанный сюжет, многочисленные диалоги и перемежающиеся с ними пошаговые битвы на «клетчатом» поле.

Отличия от предыдущих частей тоже минимальны – об эпохе первой PlayStation напоминают даже скриншоты с мультяшными героями в простеньких трехмерных декорациях. Учитывая, что Vandal Hearts никогда не смущалась (и, похоже, не собирается смущаться впредь) фонтанов крови и отрубленных конечностей, зрелище нас ждет неординарное. Как всегда. Наш вам совет: обратить внимание на этот «привет из прошлого» действительно стоит – если, конечно, название Vandal Hearts вызывает теплые воспоминания или вы просто являетесь поклонником классических TRPG.

Дмитрий Карасев

Развивается персонаж почти независимо от игрока. Ваше дело – поднимать уровень, а уж на что это повлияет – забота самого героя.



Тактические хитрости

В Vandal Hearts 2 игрок отдавал героям приказы одновременно с противником, а не в порядке очереди. Flames of Judgment тоже найдет, чем удивить – например, каждый боец сможет нести одновременно два вида оружия, мгновенно переключаясь с топора на арбалет и обратно. Стандартное для жанра деление на классы задвинуто на второй план, а навыки героев здесь зависят от их действий. Так, персонаж, постоянно движущийся во время боя, постепенно будет становиться все быстрее и быстрее.

» Zombie Wranglers ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: action.beat-'em-up | Издатель: Sierra Online | Разработчик: Frozen Codebase | Размер: 116 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Известно, что нет противника опасней и страшней, чем зомби. Мертвяки появляются сразу большими группами, поедают всех подряд и протяжно стонут, чем и выдают свое присутствие. И если в других видеоиграх с зомби расправлялись традиционно просто – пулей в лоб – то в *Zombie Wranglers* детишки нашли иной, не столь брутальный способ покончить с ожившими мертвецами: с помощью пылесоса. Достаточно прицелиться магическим пылесосом в толпу зомби и нажать кнопку «включить», как те вмиг исчезнут, оставив после себя крупную денежную сумму. Деньги можно подбирать и просто на улице, и там же их тратить на всевозможные улучшения, делающие борьбу с нечистью еще эффективнее. Впрочем, чтобы добраться до каких-либо сложностей в *Zombie Wranglers*, надо пройти больше половины игры. Только тогда на улицы города выйдут зомби посильнее, с которых сперва надо сбить защиту, подойдя вплотную и ударив рукой, и только потом пытаться поймать в пылесос. На поздних этапах противников становится до того много, что спра-

виться с ними одному уже проблематично. Тогда имеет смысл позвать на помощь друзей – каждый может выбрать себе героя по вкусу, который, ко всему прочему, не обделен и уникальными способностями. Во время совместной игры забываются все недостатки *Zombie Wranglers*, которых, надо сказать, заметно больше достоинств. В частности, во время одиночной игры зомби целенаправленно бегут за героем, как бы тот ни прятался, а он, окруженный мертвецами, не сможет даже вовремя подготовить пылесос или выстрелить из пистолета. Ведь перед тем, как произвести выстрел, требуется несколько секунд, а за это время зомби могут многое. Атака зловонным дыханием – и спаситель города вынужден заново готовить пылесос. Выбраться из цепких лап нежити можно, вовремя ударив рукой, что на некоторое время выведет зомби из строя. При игре вдвоем этих неудобств можно избежать: пока один отвлекает мертвяков, другой от них избавляется. Не совсем честно, конечно, зато весело.

Евгений Закиров

ДЕТИШКИ НАШЛИ ИНОЙ, НЕ СТОЛЬ БРУТАЛЬНЫЙ СПОСОБ ПОКОНЧИТЬ С МЕРТВЕЦАМИ: С ПОМОЩЬЮ ПЫЛЕСОСА.



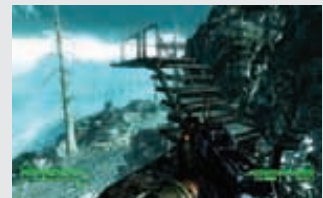
На самом деле, цвета в игре «кислотные», а контур «как в комиксах» виден плохо. Из-за этого поначалу графика кажется страшной. В плохом смысле.



Новости

Алексей Косожикин

Bethesda после долгого отнекивания наконец-то подтвердила разработку новых дополнений к *Fallout 3*. Как ранее и подозревалось, четвертый аддон носит имя *Point Lookout* и забросит игрока куда-то в болотные топи. Выход назначен на конец июня. А уже в июле подоспеет и пятое дополнение – *Mothership Zeta*, в котором вашего героя похитят пришельцы (на сей раз – живые). Оба дополнения будут стоить по 800 MP или \$9.99. И еще одна хорошая новость: все без исключения аддоны все-таки появятся на PSN, а в октябре они дополнят игру на диске *Fallout 3 Game of the Year Edition*.



За что мы любим рейтинговые агентства, так это за их, условно говоря, «болтливость». Немецкая контора USK, например, вывесила на сайте сообщение о том, что некая игра жанра «классическая адвенчура» под названием *The Secret of Monkey Island – Special Edition* выйдет на Xbox 360, а издателем у нее числится Activision Blizzard (как известно, европейский дистрибьютор LucasArts). Сайт, впрочем, вскоре упал, а запись была стерта. Но дело, как говорится, уже сделано.



Подружка *Noby Noby Boy – Noby Noby Girl* – наконец-то достигла Марса. Далось ей это нелегко: первоначальный интерес к экстравагантной PSN-игре быстро спал, и продолжили дело только самые преданные поклонники Кейты Такахаси. Для игры, тем временем, наконец-то вышло обновление версии 1.1: FARTBOY отныне проговаривает на английском языке названия извергаемых им животных и предметов (Кейта считает, что это должно помогать маленьким детям изучать язык).







Xbox Live Marketplace

















5 самых свежих XBLA-игр:

-  Yosumin! LIVE, 140 Мбайт, 800 MP
-  Wallace & Gromit Episode 1: Fright of the Bumblebees, 284 Мбайт, 800 MP
-  Blazing Birds, 138 Мбайт, 400 MP
-  Gel: Set & Match, 81 Мбайт, 800 MP
-  Star Trek: D•A•C, 105 Мбайт, 800 MP

ДемOVERСИИ:

-  Fight Night Round 4, 784 Мбайт
-  X-Blades, 703 Мбайт
-  Tiger Woods PGA Tour 10, 2 Гбайт
-  Red Faction: Guerrilla, 627 Мбайт

Дополнения:

-  Saints Row 2 – Corporate Warfare, 120 Мбайт, 560 MP
-  Dynasty Warriors: Gundam 2 – Additional Missions (04-06), 140 Кбайт, бесплатно
-  Need for Speed Undercover – Boss Car Bundle, 108 Кбайт, 400 MP
-  Need for Speed Undercover – Challenge Series Expansion, 133 Мбайт, бесплатно
-  Family Game Night – Boggle, 204 Кбайт, 800 MP
-  The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – Premium MP Pack, 371 Мбайт, 800 MP
-  The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – «Escape From Butcher Bay» Commentary Mode, 192 Мбайт, бесплатно
-  Tom Clancy's HAWX – Russian Falcons, 124 Кбайт, 400 MP
-  Sonic Unleashed – Apotos & Shamar Adventure Pack, 795 Мбайт, 250 MP
-  Vuku Sudoku – Puzzle Pack 6, 412 Кбайт, 200 MP
-  Halo Wars – Strategic Options Add-on Pack, 2 Мбайт, 800 MP
-  Guitar Hero World Tour – European Track Pack 05, 108 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Guitar Hero World Tour – Stan Bush «The Touch», 47 Мбайт, 160 MP
-  Rock Band – Ministry Pack 01, 90 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Alice Cooper Pack 01, 205 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Taking Back Sunday Pack 01, 74 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Downloadable Tracks (The Replacements «Kids Don't Follow», The Zombies «Tell Her No», The Zombies «She's Not There», The Cranberries «Linger»), 10-42 Мбайт, 160 MP/шт.
-  Lips – Downloadable Tracks (Mika «Lollipop», Billy Ray Cyrus «Achy Breaky Heart», Five For Fighting «100 Years»), 83-103 Мбайт, 160 MP/шт.

Wallace & Gromit Episode 1: Fright of the Bumblebees



800 MP

Halo Wars – Strategic Options Add-on Pack



800 MP

Blazing Birds ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: sports.alternative.futuristic | Издатель: Microsoft | Разработчик: Vector 2 Games | Размер: 138 Мбайт | Зона:  | Цена: 400 MP

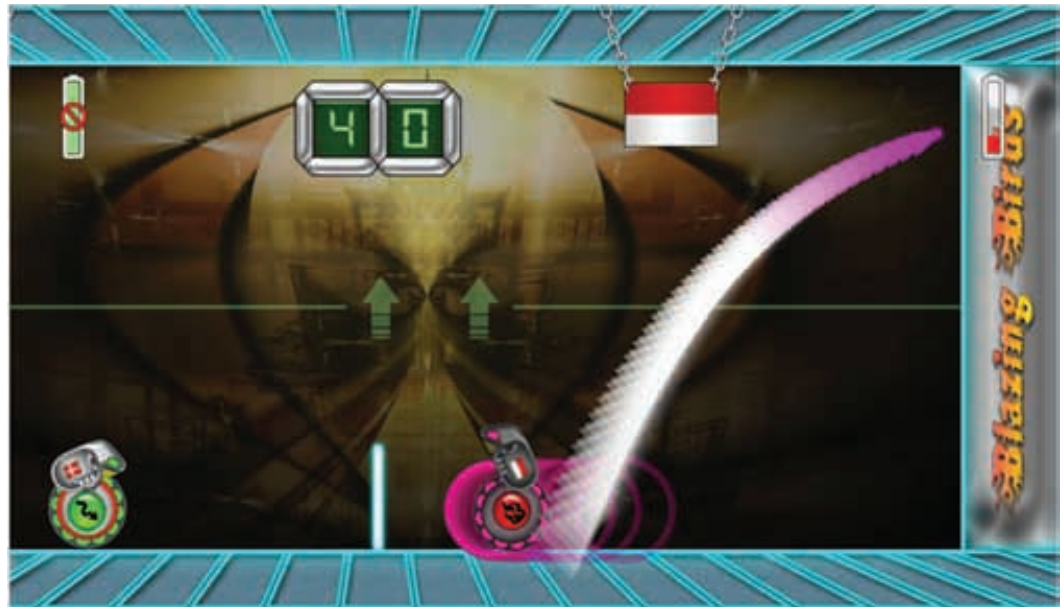
В blazing Birds наконец-то развеивает все сомнения, окружающие тему «где же на Xbox Live Community Games все интересные игры?». А вот и правильный ответ: все они вовремя перехватываются Microsoft и перенаправляются в Xbox Live Arcade. Талант видно издалека – Blazing Birds действительно на голову выше большинства предлагаемых Community Games игр. Ну да обо всем по порядку.

Blazing Birds рассказывает о том будущем, когда роботы уже позабыли былую вражду (вспомните, как сейчас популярны шоу, на которых наши механические братья без устали пилат и жгут друг друга) и соревнуются исключительно в мирных видах спорта – в данном случае, в бадминтоне. Игровое поле плоское, так что действие напоминает старину Pong, в который добавили расчет баллистической траектории волана. Подопечный робот может свободно ездить по своей половине поля и, пока волан летит выше специальной линии, имеет возможность врубить ракетные движки и подлететь повыше. Удары различаются силой, их можно направлять правым стиком (а можно и не направлять – робот по дефолту нацелен на точку чуть выше сетки). Пока скучновато, не так ли? Нет, не так – я еще ничего не рассказал про power-ups. Над сеткой постоянно маячит небольшой кружок, угодив по которому воланом, робот «заряжается» какой-либо спецспособностью, которую игрок сможет

в подходящий момент использовать против соперника. Черные дыры, падение метеорита, отчаянно рикошетирующий снаряд – все это лишь малая часть доступных возможностей. Правда, на этом все разнообразие и заканчивается. Самых роботов аж два десятка – по количеству стран-участниц соревнования (России среди них нет), но выбор влияет только на раскраску «спортсмена». Игровые режимы отличаются лишь предложением для очередного матча – это либо пара десятков сражений подряд в Arcade, либо условная турнирная таблица в Elimination. Онлайнным мультиплеером игра тоже обделена – ладно хоть локальный оставили. Все эти неприятности можно было бы простить, если бы за Blazing Birds просили, скажем, 400 MP, но... Поймите, да ведь именно столько она и стоит! Вот и еще один неоспоримый плюс XNA-наследия: всерьез хорошая игра может себе позволить быть маленькой и недорогой.

Алексей Косожикин

BLAZING BIRDS РАССКАЗЫВАЕТ О ТОМ, КАК РОБОТЫ ИГРАЮТ В БАДМИНТОН.



Восстановить заряд робота можно только успешными подачами.




В напряженные моменты от постоянно срабатывающих паварапов начинает рябить в глазах.



Ретроклассика

PS one Classics:




-  Resident Evil Director's Cut, 299 Мбайт, \$9.99
-  Ford Racing, 66 Мбайт, \$5.99
-  Tom Clancy's Rainbow Six, 113 Мбайт, \$5.99

 Creatures 3: Raised in Space, £3.99

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

-  Pitfall: The Mayan Adventure, MD, 800 WP
-  ClayFighter, MD, 800 WP
-  The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64, 1000 WP

Pitfall: The Mayan Adventure



800 WP

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: Gastronom Studios | Разработчик: Gastronom Studios | Размер: 81 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP

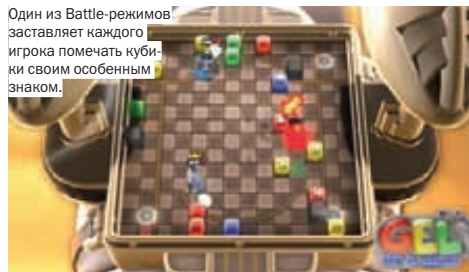
У начинающего геймера, еще не привыкшего ко всем обязательным условиям видеоигр, наверняка хоть разок да всплыла мысль: «А за каким чертом кто-то кидает фигурки в стакан? Что тут вообще происходит?» Разработчикам из Gastronom Studios (их, к слову, недавно приобрела PopCap, создатель Peggle и Plants vs. Zombies) удалось если не обойти, то изрядно замылить привычную абстракцию. Казалось бы, Gel: Set & Match – это стандартный пазл из серии «собери фигурки в группы по четыре». Но хитрость заключается в особенностях управления: игрок не контролирует перемещение желатиновых кубов мановением божественной руки – вместо этого всю грязную работу за него делает забавный зверек, смахивающий на муравья. Он за просто может поднять тяжеленный куб и перенести поближе к его, куба, одноцветным собратьям, чтобы те от этого вдруг закипели и взорвались, отдав игроку заслуженные очки. Но вариантов, в принципе, много: никто не мешает грузчику просто закинуть груз куда подальше (кубик поедет по прямой и может задеть по пути очень много недоделанных групп, спровоцировав цепочку взрывов) или толкнуть целый ряд стоящих рядом кубов. Дальше – больше: постепенно в игру включаются всяческие стены, от которых можно избавиться, только взорвав что-

нибудь рядом, специальные кубы на солнечных батареях, активизирующиеся, только если на них посветить, используя хитрую систему зеркал, и многие другие развлечения. Глаза разбегаются от числа головоломок в Puzzle Mode: 20 наборов по 6 штук в каждом, плюс один бонусный мегапазл. Action Mode отличается от предыдущего тем, что здесь счет идет не на количество ходов, а на время: за персонажем неустанно крадется гигантский броневик, сминающий все на своем пути, поэтому избавляться от желе-кубов приходится очень быстро. К счастью, в обоих игровых режимах компания вам может составить второй игрок – со-ор несколько упрощает процесс прохождения. Наконец, Battle Mode предлагает три соревнования, которые в большей степени ориентированы на мультиплеер: сойтись в битве могут до четырех игроков.

Gel: Set & Match – свежий взгляд на классический пазл. Возможно, именно такого подхода и недоставало жанру в последние годы.

Алексей Косожихин

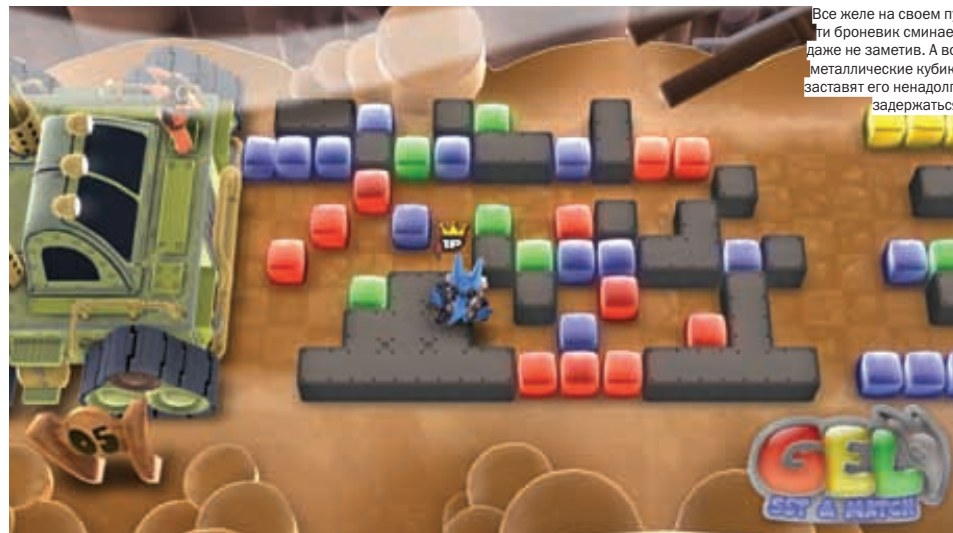
НОВОЕ ДОСТИЖЕНИЕ ЖАНРА – МУРАВЬЕД НА ПОСЫЛКАХ.



Один из Battle-режимов заставляет каждого игрока пометать кубики своим особым знаком.



Особо изловчившись, на кубики можно залезть, преодолев таким образом возникшее препятствие.



Все желе на своем пути броневик сминает, даже не заметив. А вот металлические кубики заставят его ненадолго задержаться.



Столбовое желе не получится ни перенести, ни вытолкнуть – придется Магомету идти к горе.



Желе в кубиках безвольное – куда стрелка покажет, туда и покатится.

Создатели LittleBigPlanet планируют открыть специальный веб-портал, с помощью которого игроки легко и просто смогут делиться созданными ими уровнями с общественностью. Каждый созданный уровень будет обладать уникальным URL, который предлагается пересылать друзьям и выкладывать на форумах и в блогах. Наконец-то.



Завершился конкурс по выбору названия четвертой игры из популярной PSN-серии PixelJunk. Разработчики решили не мудрить – новый проект Q-Games получил имя PixelJunk Shooter. Всего было прислано около десяти тысяч вариантов, близкими к победе оказались также Depths, S.O.S.I, Blaster, Caves и Atlantis. Победитель получил заслуженное место в титрах, а также футболку с логотипом игры.



Rockstar Games рассказала о втором обширном дополнении к Grand Theft Auto IV – The Ballad of Gay Tony. Оно продолжает линейку оригинальных персонажей серии GTA – работать новым главгерой будет на владельца ночных клубов Либерти-Сити Тони Принца. Дополнение оценено в 1600 MP и появится на Xbox Live Marketplace нынешней осенью. Тогда же ожидается и ритейл-версия обоих аддонов – диск будет продаваться в обычных магазинах и не потребует для запуска наличия оригинальной игры.



Классика PS one на наших с вами западных разделах PS Store до недавнего времени была представлена крайне скудно. Не чета нам японцы – у них что ни день, то какая-нибудь Final Fantasy VII переиздается. Но дело, наконец, пошло на поправку – на сайте американской рейтинговой конторы ESRB появилась информация о том, что совсем скоро на PSN выйдут такие хиты, как Metal Gear Solid и King of Fighters '99, а Resident Evil Director's Cut уже красуется на виртуальных полках.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Kara no Kyoukai
Формат:
цикл полнометражных
фильмов
Режиссеры:
различные
Первая публикация:
2007
Студия:
ufotable
Наша оценка:
нужно смотреть



Kara no Kyoukai

Только в прошлом выпуске рубрики мы отвечали на вопрос: почему аниме и мангу делают по таким старым играм? Почему Phantom:

Requiem for the Phantom основан на игре девятилетней давности, а White Album и вовсе десятилетней? Мы ответили, что, мол, в обоих случаях перед нами – экранизации старых работ недавно прославившихся студий. Kara no Kyoukai («Граница пустоты») – еще один подобный пример. Оригинальная «легкая новелла» была впервые опубликована в 1998 году никому тогда не известным «кружком» Type-Moon («кружками» – от английского слова circle – называются любительские и неформальные объединения фанатов, не зарегистрированные как коммерческие организации). Type-Moon состоял тогда из двух человек, художника-иллюстратора Такэси Такэути и писателя-сценариста Киноко Насу. Они еще не знали, сколь блестящий успех ждет их в будущем. В 2000 году кружок превратился в нормальную компанию, первым релизом которой стала игра Tsukihime, позже экранизированная в одноименном аниме. Но настоящим прорывом для Type-Moon оказалась игра Fate/stay night, несколько лет вместе со своими сиквелами занимавшая верхние строчки жанрового хит-парада. Fate/stay night также была экранизирована, в итоге получился очень приличный сериал в 24 эпизодах. Формально действие Tsukihime, Fate/stay night и Kara no Kyoukai происходит в одной вселенной, но сюжетные линии их практически не пересекаются. И еще: несмотря на трогательные отношения героев в Tsukihime и Fate/stay night, обе оригинальные игры принадлежат жанру «эрогэ» (то есть эротическим) и свальному греху в них предаются, в зависимости от маршрута прохождения, даже самые трепетные недотроги. Это ценное знание, впрочем, к предмету разговора не имеет никакого отношения.

В 2007 году богатые, опытные и прославившиеся на весь мир Такэути и Насу, пересчитав вырученные за Fate/stay night деньги, думали: чем бы еще себя занять? Новый проект начинать не хотелось (забегая вперед: Type-Moon так до сих пор и не выпустила свежей оригинальной игры, этой осенью ей должна стать Mahoutsukai no Yoru), и авторы обратили свое внимание на старую-

Вообще-то носить красную куртку поверх кимоно это верх дурного вкуса.



Любопытно заметить, что дизайн кинжала Сики меняется от иллюстрации к иллюстрации.



престарую, но все-таки довольно приличную новеллу Kara no Kyoukaï. Ее же до сих пор так и не экранизировали! К работе над задуманным аниме подключили малоизвестную, но талантливую студию ufotable (Futakoi Alternative, Gakuen Utopia Manabi Straight!). Экранизация Kara no Kyoukaï стала проектом во многом уникальным и новаторским. Похоже, Такэути и Насу не нравились традиционные форматы выпуска аниме (полнометражка, трилогия, OVA, телесериал) и они решили изобрести свой. Семь глав Kara no Kyoukaï превратились в семь полнометражных фильмов продолжительностью, в среднем, около часа. Фильмы эти идут в японских кинотеатрах с интервалом в несколько месяцев (первый вышел 1 декабря 2007 года, шестой – 20 декабря прошлого года, седьмой запланирован на этот август). Чтобы еще сильнее осложнить дело, фильмы показывают в перепутанном порядке, как серии «Меланхолии Харухи Судзумии». Японцам-то что, они и так новеллу до дыр зачитали и сюжет знают наизусть.

Нашего зрителя, с первоисточником не знакомого, первая картина застала врасплох. Ощущение было такое, словно ты начал смотреть какой-то незнакомый сериал с середины (что недалеко от истины). В первом по номеру (но четвертом по хронологии) фильме мы видим «детективное агентство» по расследованию происходящей в Токио мистической дряни: загадочная начальница Токо раздает команды, миролюбивый «аналитик» Кокуто собирает информацию, а суровая девушка-«оперативник» Сики в красной куртке, кимоно и армейских ботинках зло и умело раздает тумачи нечисти. Лишь в последующих (по номеру) картинах мы узнаем о далеком прошлом и настоящих характерах героев, и в этом-то, оказывается, самое интересное: богатое детство и бывшая вторая личность Сики; история знакомства Сики и Кокуто, во время которого оба чуть не лишились жизни; интриги, которые плела Токо, пока Сики годами лежала в коме; заключенное ими соглашение... Работа, которую теперь делает Сики, не из легких, но ей все равно – убийство у нее в крови и ей больше незачем жить. Фильмы Kara no Kyoukaï не хотят быть понятными, они говорят на языке символов, и на долгих статичных планах ты невольно вспоминаешь гениальные картины Макото Синкая и, почему-то, лучшие эпизоды «Евангелиона». В динамичных сценах Kara no Kyoukaï выглядит феноменально, и видно, что на анимацию и проработку дви-

жений героев не жалели ни денег, ни труда. В фильмах есть сквозной сюжет, и действия, однажды происшедшие, потом имеют последствия в следующих (по хронологии) картинах. Лучшим фильмом из всех, показанных на данный момент, мы считаем пятый: в нем ко всем достоинствам Kara no Kyoukaï добавляется «скомканный» сюжет. Даже внутри фильма эпизоды не всегда идут в хронологическом порядке, иногда ты видишь события со стороны, как зритель, а иногда глазами кого-либо из персонажей; из-за этого ты понимаешь ровно столько, сколько сами герои, и вынужден вместе с ними ломать голову – что же, черт возьми, происходит в этом проклятом Токио?

Если вы нормальный человек, новеллы не читавший (а мы верим, что вы такой и есть), совместите приятное с разумным, смотрите эпизоды в хронологическом порядке: сначала второй, потом четвертый, потом третий, первый, пятый, шестой и седьмой. Цикл Kara no Kyoukaï это, безусловно, лучшая анимационная работа Type-Moon на сегодняшний день и одно из лучших полнометражных аниме последнего времени. Его, как и свежие работы Хаяо Миядзаки и Мамору Оси, обязательно нужно посмотреть. **СИ**



Вверху: мистическая начальница Токо, опытная, спокойная и своенравная.



Характерный стиль рисования хорошо знаком всем поклонникам Type-Moon.

На декабрь запланированы, как минимум, две крупные аниме-премьеры. Во-первых, юбилейный десятый фильм по *One Piece*, который на этот раз делается с международным размахом, гигантским бюджетом и личным участием мангаки Эйитиро Оды. Во-вторых, полнометражный римейк классической космооперы *Space Battleship Yamato*. Фильм будет сочетать традиционную анимацию с компьютерной и, как обычно, расскажет нам историю храбрых членов экипажа космического крейсера «Ямато». Снимает его, как и двадцать шесть лет назад, режиссер-ветеран Ёсинобу Нисидзаки.



Японское правительство, возглавляемое мангафилом Таро Асо, собирается потратить 12 миллиардов иен (более ста миллионов долларов США) на строительство музея аниме на Одайбе (район Токио). Ожидается, что музей будет принимать около шестисот тысяч посетителей ежегодно, то есть более полутора тысяч человек в день. Создание такого музея – часть большого плана по поддержке культурной экспансии страны. И хотя премьер-министр Таро Асо настроен абсолютно серьезно, лидеры других японских партий смеются над ним и обзывают анимешником, а проект музея считают бессмысленной тратой бюджетных средств.



One Piece против кризиса

Как мы уже не раз говорили, экономический кризис оказывает очень позитивное влияние на производителей аниме. Раньше они могли себе позволить отсиживаться в Японии, собирать деньги с местных отаку и в ус не дуть, а теперь вынуждены выходить на международный рынок. Даже англоязычные издатели, вместо того чтобы публиковать старые и проходные сериалы, вынуждены пристально следить за вкусами аудитории. В начале года популярнейший телесериал *Naruto* начал бесплатно транслироваться через Интернет с незначительной задержкой после показа на японском телевидении. А сейчас пришли долгожданные хорошие новости о не менее известном и любимом пиратском сериале *One Piece*. С этой осени свежие главы манги *One Piece* будут публиковаться в американском *Shonen Jump* одновременно с японским «Джампом», а новые серии потрясающего аниме можно будет посмотреть с английскими субтитрами на <http://www.onepieceofficial.com> всего через один час после трансляции на японском телевидении! Американцы в восторге, ну а жителей России сайт встречает заглашкой с извинениями: мол, пардон, но на вашу страну у нас права не закуплены. Что ж, остается только ждать, когда кризис заставит издателей пересмотреть и это решение.



Евангелифон

Второй полнометражный фильм из цикла *Rebuild of Evangelion* стартует в кинотеатрах 27 июня (кстати, японски цикл называется просто и со вкусом – «Новый полнометражный «Евангелион»). Подробный сюжет картины и история нового персонажа держатся в строгом секрете, из последних новостей о фильме стало известно, что главную музыкальную тему вновь исполнит певица Утада Хикару (ее песня *Beautiful World* звучала и в первом фильме). В ожидании премьеры японцы, как обычно, закупают разнообразные сувениры по фильму. В национальной сети магазинов одежды и обуви *ABC-Mart* появились модные фиолетовые кроссовки с надписью *Eva 01*, а компания *NTT* (оператор сотовой связи) выпустит мобильный телефон, стилизованный под те, которыми будут пользоваться сотрудники *NERV* в новых фильмах. Телефон очень хорош: и сам он, и все аксессуары оформлены символикой *NERV*, и даже все меню будут выглядеть точно так, как в фильме. Приобрести такие телефоны можно будет только в июне и июле, двадцать тысяч штук поступят в официальный магазин «Евангелиона» (есть и такой), еще десять тысяч – в обычные магазины. Разумеется, в России такое чудо, как и большинство других японских телефонов, работать просто не будет. Если вы думаете о том же, о чем и мы.



Новая «Судзумия»!

«Меланхолию Харухи Судзумии» с этого апреля еще раз крутят на японском ТВ. Мы ожидали обычной повторной трансляции, однако, ко всеобщему удивлению (и согласно законам вирусного маркетинга), вместо восьмого эпизода была показана совершенно новая серия под названием *Sasa no Ha Rhapsody* («Рассодия листьев бамбука») без опенинга, зато с совершенно иным, ранее невиданным эндингом. Все это приводит нас к мысли, что у *Kadokawa Shoten* большие планы на Харухи, и мы еще не раз с ней встретимся. И, возможно, гораздо скорее, чем думаем.



Мини-обзоры

シャーマンキング

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Shaman King
Режиссер:
Сэйдзи Мидзусима
Год производства:
2001
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



Shaman King

Мы часто упоминаем «Наруто», «Блич» и Опе Ріесе как тройцу лучших (и бесконечных) мальчишечьих сериалов. Но кроме них есть и другие похожие работы, которые не смогли добиться звездного статуса. Одна из них – манга (и аниме) Shaman King. Главные герои здесь «шаманы» – связанные с миром духов юноши и девушки. У каждого из них есть свой призрак, с помощью которого они сражаются друг с другом за звание короля шаманов. Завязка предельно простая – но, с другой стороны, в каком аниме жанра «сёнен» она была сложной? Судьба Shaman King сложилась печально. Манга заглохла после 32 томов и осталась, по большому счету, незавершенной, аниме-сериал вышел гораздо хуже: сценаристы еще сильнее упростили сюжет и мотивацию героев, снизили градус жестокости в сражениях. Это именно тот случай, когда хочется сказать: не тратьте время зря, читайте мангу.



Вверху: Сложно сказать, почему Shaman King не полюбился читателям и зрителям. Казалось бы, для этого у манги и аниме были все шансы.

ラストエグザイル

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Last Exile: The Complete Series Box Set
Режиссер:
Койти Тигира
Год производства:
2003
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Last Exile: The Complete Series Box Set

Что же американские издатели перевыпускают на этот раз? Не может быть! Last Exile, он же «Изгнанник», он же самый приличный телесериал, когда-либо произведенный на студии Gonzo, в полном издании и всего за сорок-пятьдесят долларов США (без учета доставки, естественно)! Как сейчас принято, полное издание содержит в себе все диски сериала со всеми эпизодами. Посмотреть здесь есть на что: в псевдовикторианском мире две страны ведут кровопролитную войну с использованием величественных воздушных кораблей. Первая серия Last Exile сшибает с ног: в редком аниме увидишь такую красоту! Правда, сериал быстро сбрасывает серьезную маску и начинает рассказывать о приключениях детей-пилотов в фантастическом мире. Last Exile красив, оригинален и интересен, он лишь самую малость не дотягивает до статуса «нужно смотреть».



Вверху: Своеобразный визуальный стиль – главное достоинство Last Exile.

エヴァンゲリオン新劇場版:序

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
1.11 You Are [Not] Alone
Режиссер:
Хидэаки Анно
Год производства:
2007
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



Evangelion: 1.11 You Are [Not] Alone

В Японии тем временем подросло Blu-ray издание полнометражного фильма Evangelion: You Are [Not] Alone – версии, на этот раз, 1.11. Напомним, что в кинотеатрах показывали версию 1.0, а на DVD публиковалось издание 1.01. В высокочетком релизе – новый цифровой мастеринг и (никому не нужные) добавленные сцены, видео в расширении 1080p и звук в DTS-HD Master Audio, Dolby TrueHD и Dolby Digital. Язык только и исключительно японский, субтитров нет. Вся эта история с версиями кажется нам очень характерной: вполне возможно, что в будущем все «коммерческие» фильмы будут выходить в прокат в «базовом» варианте, а издаваться потом – в расширенном, с новыми сценами. Предлагаем читателю самому провести аналогию с DLC (скачиваемыми дополнениями) в видеоиграх, а также решить, по душе ли ему такой подход.



Вверху: Необходимость во второй раз покупать диск «Евангелиона» приводит Рей в отчаяние.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Oh My Goddess!
Создатель:
Коскэ Фудзисима
Первая публикация:
1988 год
Журнал:
Afternoon
Наша оценка:
можно читать

Oh My Goddess!

ああっ女神さまっ

Свою мангу Oh My Goddess! Коскэ Фудзисима начал публиковать, когда ему было всего двадцать четыре. Рисовать он тогда ушел, прямо скажем, не очень хорошо. Смотришь сейчас первые тома и диву даешься – ну что японцы могли в ней найти? Сюжет – тоже ничего особенного: на обычного бестолкового японца с неба сваливается богиня, готовая разделить тяготы земного существования (а вслед за ней под разными предлогами появляются и другие симпатичные девчонки). В сущности, Фудзисима рисует обычную гаремную мангу, но делает это с невиданным упорством и стара-

нием: Oh My Goddess! публикуется вот уже на протяжении двадцати лет! Возможно, именно это и обеспечило ей сегодняшнюю популярность (надо сказать, что даже издатели аниме поначалу не верили в массовый успех и поэтому экранизировали «Мою богиню» именно в OVA-формате). С годами Фудзисима стал рисовать гораздо лучше, сегодняшняя Oh My Goddess! выглядит очень эффектно и не имеет практически ничего общего с теми нелепыми картинками, которые мы здесь публикуем. На основе манги было создано два телесериала, две OVA и один полнометражный фильм.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Tsubasa: Reservoir Chronicle
Создатель:
группа Clamp
Первая публикация:
2003 год
Журнал:
Weekly Shounen Magazine
Наша оценка:
можно читать

Tsubasa: Reservoir Chronicle

ツバサ-RESERVoIR CHRoNiCLE-

Tsubasa: Reservoir Chronicle – это первая работа арт-группы Clamp («Икс», «Чобиты», Cardcaptor Sakura и т.д.), созданная специально для мальчиков (надо сказать, что Clamp давно рисует не то, что хочет, а то, что нужно). Tsubasa публикуется в журнале Weekly Shounen Magazine (ближайшем конкуренте Shounen Jump). Сценарий придумывали уже под формат: группа друзей путешествует по различным измерениям и находит приключения на свои... головы. Это если коротко. Но многие «измерения» оказываются другими мангами от Clamp, а персона-

жи спокойно кочуют между мирами, и, если подробно разбирать происходящее, никакого «Банзая!» не хватит. Tsubasa получилась в меру драматичной, в меру интересной, в меру умной и в меру глуповатой, в меру мужественной и в меру женственной. Собирая идеи из разных жанров и стилей, Clamp создал «мангу Франкенштейна», которая, с одной стороны, однозначно уступает предыдущим работам студии. С другой стороны, ее может читать кто угодно и, возможно, именно поэтому у Tsubasa предостаточно поклонников во всем мире.

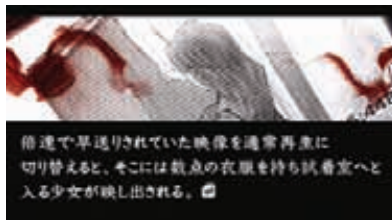


ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hayarigami 3: Keishichou Kaii Jiken File
Платформа:
PlayStation Portable
Авторы:
Nippon Ichi Software
Дата релиза:
6 августа 2009 года

Hayarigami 3: Keishichou Kaii Jiken File 流行り神3 警視庁怪異事件ファイル

Компания Nippon Ichi Software известна нам прежде всего как автор сериала Disgaea. Однако в Японии студия выпускает новые игры раз в несколько месяцев. Один из ее менее известных сериалов – Hayarigami. Игры эти сделаны в жанре интерактивной новеллы (она же – «японский квест»), где в нижней части экрана появляются бесконечные мысли главного героя и его беседы с другими персонажами. Hayarigami 3 – мистический детектив, в котором спецотдел полиции расследует необъяснимое дело... Игра выдержана в мрачном, реалистичном стиле, а изюминка в том, что составить картину случившегося должен именно игрок (а не персонаж). Разобравшись в отношениях жертв и подозреваемых, восстановить цепь событий – это задача для игрока, герой будет ему лишь изредка подсказывать. Работая над делом, виртуальный детектив иногда задумывается и задает вопросы самому себе – и отвечать на них придется игроку. Hayarigami – игра атмосферная и увлекательная, она обладает всеми качествами, за которые японцы любят свои интерактивные новеллы. За пределами страны, однако, жанр считается курьезом; игры сериала даже на английском языке никогда не издавались.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Норд Косметик
Адрес:
<http://www.cosmette.ru>
Язык:
русский

Норд Косметик

Если вы интересуетесь японской культурой, то наверняка замечали, что в повседневном быту (в аниме, манге, фильмах) японцы используют много странных и интересных вещей, которым за пределами страны даже аналога нет. Некоторые из них можно найти в магазинах сети «Мегуми» компании «Норд Косметик». Эта сеть торгует японской косметикой, бытовой химией и средствами личной гигиены, ее магазины есть во Владивостоке, Находке, Уссурийске, Хабаровске, Новороссийске и Москве; планируется открытие интернет-службы, работающей по всей России. В «Мегуми» можно за разумные деньги приобрести удивительные японские товары – например, «волшебные» незаметные самоклеющиеся грелки, которые надо зимой лепить под одежду. В эти магазины можно ходить, как на экскурсию – то, что здесь предлагают, вряд ли найдешь где-либо еще.



Популярные вопросы об аниме

Выдет ли продолжение Soul Eater?

На данный момент никаких анонсов еще не было, но это вполне возможно – сериал довольно популярен. Все, что сейчас есть по Soul Eater, – это 51 эпизод телесериала.

Дайте, пожалуйста, перечень сайтов, где можно найти официальный арт по Code Geass.

Таких сайтов не существует. Дело в том, что японцы крайне неохотно публикуют в Интернете любые официальные иллюстрации. Все, что можно найти в Сети, – это сканы и фанарт, сделанные поклонниками сериала. Мы вам этого не говорили, но если ввести запрос «code_geass» в популярный имиджборд <http://moe.imouto.org>, можно найти много интересного.



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.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Холодильник

Кулеры Igloo 5710 Series

Очередную оригинальную конструкцию процессорного кулера предлагает компания GlacialTech. В скором времени в продаже появятся новинки IGL00 5710 Silent и IGL00 5710 PWM, рассчитанные, правда, для процессоров форм-фактора LGA775, а не для новой платформы Intel Core i7. Видимо, спрос на такие решения гораздо выше и компании будет проще и быстрее получить с этого прибыль. Отличительная особенность новинок, как можно понять по фото, – цельный корпус радиатора, то есть ребра закрыты по бокам листом алюминия. По словам разработчиков, это улучшает процесс отвода тепла на ребра, в отличие от классической формы радиатора.

Первая модель отличается невысоким уровнем шума, а напор воздушного потока составляет 35.8 CFM при 1600 об/мин. Модель с индексом PWM оснащена контроллером скорости вращения вентилятора и выдает воздушный поток 51.6 CFM. Скорость вращения регулируется от 800 до 2600 об/мин. В продаже новинки появятся уже очень скоро по доступным ценам, как и большинство других моделей GlacialTech.

Истории на полтора гигабайта

Новые внешние накопители Samsung

С новой линейкой внешних накопителей намерена выступить в летнем сезоне компания Samsung. Называется новая модель Samsung Story и представлена она на данный момент тремя модификациями – 500 Гбайт, 1 Тбайт и 1.5 Тбайта. Накопитель выполнен в оригинальном фирменном минималистичном дизайне Samsung, на нем четко видна красная надпись «Story». Помимо внешних данных, новинка интересна программной начинкой. Для обеспечения максимальной защиты данных Samsung STORY Station оснащен тремя утилитами: Samsung Auto Backup, SecretZone и SafetyKey. Samsung Auto Backup осуществляет резервное копирование данных в реальном времени, либо по заранее установленному расписанию. При этом скопированные данные можно дополнительно защитить паролем благодаря функции SafetyKey, а для защиты конфиденциальных файлов и папок с помощью SecretZone можно создать виртуальный диск, информация на котором шифруется. По заявлению производителя, пользоваться всеми утилитами несложно, их легко настроить, и они надежно защитят ваши данные. Появление новинок в продаже ожидается в течение ближайшего месяца, а в будущем линейка будет расширена новыми моделями.



Гламурный разгон

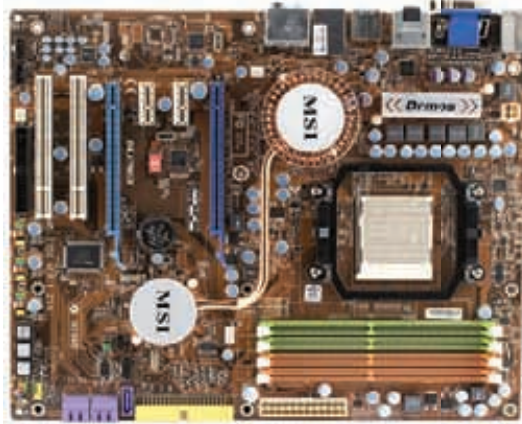
Панель для оверклокеров ASUS ROG OC Station

Сделать разгон более эффективным поможет новая панель от ASUS – ROG OC Station. ROG – означает Republic of Gamers – серия геймерских продуктов от компании ASUS. Панель занимает два 5.25-дюймовых разъема и оснащена 3-дюймовым цветным ЖК-дисплеем. Функции панели вполне привычные – управление кулерами, мониторинг температурных датчиков и настроек системы. Можно посмотреть величину напряжения, подаваемого на различные компоненты ПК, а также на ходу разогнать компьютер, увеличивая тактовые частоты процессора, видеоадаптера. Возможно, будет еще больше опций, которые можно устанавливать при помощи этого аксессуара. На первый взгляд это просто красивая и модная «фишка», но ведь и многие виды спорта были бы не столь красивы, если бы участники выступали в старых трениках и катались на технике 30-летней давности.

Сразу к делу

Материнские платы MSI с поддержкой Winki

Microstar некоторое время назад анонсировала новую технологию Winki – встроенную в материнскую плату операционную систему. Звучит это грубо, а на деле технология заключается в том, что можно без установки системы сразу начать работу в Интернете, зайти проверить почту или пообщаться в одном из распространенных мессенджеров. Насколько актуальна эта технология? Конечно, здорово, когда ты можешь сразу же начать работать, хоть и с некоторым ограничением, несмотря на то что твой компьютер после серьезной атаки вирусами или сбоя перестал загружаться (слетела Windows). С другой стороны, установка современной версии Windows занимает не так много времени, и если поддержка Winki будет существенно повышать розничную цену материнской платы – ее полезность будет под большим вопросом. На данный момент поддержка Winki обещается в топ-овых версиях материнских плат на базе чипсетов AMD 790GX и 790FX.



ГЛОНАСС – вперед!

В скором времени российские навигационные системы могут появиться в автомобилях ВАЗ

Как известно, уже долгое время в нашей стране разрабатывается собственная система глобального позиционирования – ГЛОНАСС. Она должна стать конкурентом всемирно известной GPS. Не секрет, что гигантский рынок для портативных навигаторов – это автомобили, в которых данная опция весьма и весьма полезна. Правительство разработало совместно с заводом АвтоВАЗ программу, по которой в 10-15 тысяч автомобилей прямо на заводе будет устанавливаться навигатор системы ГЛОНАСС. Эта программа планируется к реализации уже в этом году. Добавит ли это популярности нашим автомобилям? Поводов для сомнения здесь масса. Например, вполне вероятно, что такая опция легко обойдется не в один десяток тысяч рублей при заказе машины, что, конечно, сравнимо со стоимостью навигационных систем у других импортных производителей автомобилей, но с другой – возникает вопрос в качестве работы. Ведь пока ГЛОНАСС работает не слишком стабильно, да и не совсем понятно, какая компания будет производить непосредственно устройства навигации. Даже при четкой работе со спутниками все удовольствие может испортить неудобный интерфейс, низкое качество комплектующих и дисплея устройства. Скажем только «спасибо» за то, что не ввели пошлины на ввоз иномарок со встроенным навигатором GPS, так как подобные слухи не раз уже публиковались.



PSP выходит на тропу войны с Apple?

Ходят слухи о новом сервисе Sony

Активный борец за авторские права, компания Sony, в ближайшем будущем вполне может открыть собственный онлайн-сервис по продаже аудио-контента, наподобие iTunes. Подобные сервисы – единственный вариант оставаться прибыльными для музыкальных лейблов, так как прожить лишь на реализации пластинок сегодня трудно. Sony это прекрасно понимает, а также планирует увеличить популярность платформы PSP и новой PSP Go! Приставка обладает всем необходимым для работы с подобным сервисом, хотя и несколько проигрывает в удобстве интерфейса и размерах. Тем не менее, с учетом всех достоинств и объективных недостатков, шансы на успех у Sony есть, главное, чтобы процесс покупки композиций был максимально прост и доступен.



С миру по нитке

В Сети появляется все больше слухов о GeForce GTX 380

Подходит пора очередного обновления поколения графических адаптеров NVIDIA и все больше информации о нем появляется в Сети. Конечно, доверять ей на 100% нельзя – это именно слухи и ни грамма официальных данных. Но, как известно, дыма без огня не бывает, и вполне понятно, что без утечки информации подобное никогда не происходит. Сообщается, что тактовая частота первых моделей на базе нового чипа GT300 составит 700 МГц, а частота потоковых процессоров – 1500 МГц. Будет использоваться GDDR5 память (в этом, в принципе, можно не сомневаться) с частотой 1100 МГц (4400 МГц – эффективная частота). Насчет 700 МГц нас все же терзают смутные сомнения – при переходе на 40-нм технический процесс эта частота кажется просто смешной и совершенно неактуальной. Примерная дата выхода новых плат – октябрь или даже конец года. Скорее всего, NVIDIA задействует свою привычную тактику – сначала появится флагманское решение, например, GeForce GTX 380, а после него в свет выйдут различные недорогие варианты на базе нового чипа GT300.



ТЕКСТ

Евгений Попов

ТЕСТИРУЕМОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ

HIS Radeon HD 4770
HIS Radeon HD 4830
HIS Radeon HD 4850
IceQ4
HIS Radeon HD 4870
IceQ4+
HIS Radeon HD 4890
Zotac GeForce GTX 260
AMP! Edition
Zotac GeForce GTX 275
AMP! Edition
Zotac GeForce GTX 280
AMP! Edition
Zotac GeForce GTX 285
AMP! Edition

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:

AMD Phenom II X3 720
BE, 2.8 ГГц

Кулер:

Soythe Ninja

Системная плата:

Gigabyte GA-MAT790FX-
UD5P (Socket AM3)

Чипсет:

AMD 790FX

Оперативная память: 2
x 1024 Мбайт, Corsair
Dominator XMS3

Жесткий диск:

400 Гбайт, Seagate
Barracuda 7200rpm, SATA

Операционная система:

Microsoft Windows Vista
Ultimate SP1

Блок питания:

850 Вт, Corsair TX850W

Картам место!

Тестирование самых интересных видеокарт

Очередной тест видеокарт, который мы представляем вниманию наших читателей, должен продемонстрировать ассортимент графических платформ, существующих на рынке. Компании часто выпускают новые чипсеты, так что без определенной подготовки правильный и осознанный выбор сделать будет достаточно сложно. Мы постараемся рассказать обо всех новинках посредством сравнения видеокарт двух различных марок. В качестве соперников в нашем обзоре выступили компании Zotac и HIS – обе любят модернизации и дополнительные уловки для привлечения потребителей, так что соревнование получилось на редкость отменным.

Методика тестирования

Несмотря на то что тест сравнительный, важно учесть некоторую деталь. Платы представлены всего двумя производителями – HIS и Zotac. Первый производитель поделился с нами картами на базе чипов ATI Radeon, а второй – NVIDIA GeForce. В любом случае, тестирование проводилось с использованием популярных сегодня игровых платформ. В экспериментальный набор вошли как проверенный временем синтетический комплект 3DMark'06, так

и игры Crysis, S.T.A.L.K.E.R, Company of Heroes. Все тесты проводились в разрешении 1280x1024. Отметим также, что использовались анизотропная фильтрация (x16) и антиалиасинг (x4). В качестве стенда применялась современная высокопроизводительная платформа, устанавливались актуальные на момент написания статьи драйверы и операционная система Microsoft Windows Vista Ultimate SP1.



5

- + Отменное соотношение цена/качество
- Система охлаждения с турбиной была бы более эффективной

HIS Radeon HD 4770

В области недорогих решений это действительно интересное предложение. Высокая для бюджетной модели производительность плюс неплохая система охлаждения от HIS – вот существенные достоинства данного ускорителя. В качестве системы охлаждения на данной модели используется большой кулер. Он не контактирует с чипами памяти, охлаждая только графический процессор. По сравнению с вариантом с турбиной эффективность такого решения ниже, однако производитель обещает более тихую работу адаптера. Переход на новый техпроцесс позволил инженерам достичь нескольких целей: сократилось энергопотребление, снижился порог тепловыделения, расширились границы разгонного потенциала. Плата оснащена GDDR5-памятью – современной и эффективной. Ее тактовая частота составляет 800 МГц, однако за счет передачи по двум фронтам и использования удвоенного набора линий ввода/вывода достигается скорость передачи данных, в 4 раза превышающая номинальную. Плата поставляется в небольшой упаковке. В наборе есть только два переходника (с DVI на D-SUB, с DVI на HDMI), а также диск с драйверами. Модификация HIS не исключила необходимости заблокировать два слота на задней панели корпуса.

HIS Radeon HD 4830

Карта оснащена 512 Мбайт графической памяти, размещенной на лицевой стороне устройства. Эта память стандарта GDDR3 набрана микросхемами Qimonda. Рассчитаны схемы на частоту работы 1000 (2000) МГц. Однако память функционирует на завышенных частотах – 2200 МГц по эффективному параметру. Штатная частота процессора, благо как и шейдеров, составляет 575 МГц. Система охлаждения несколько модифицирована по сравнению со штатным вариантом. Следует отметить, что дизайн печатной платы очень похож на вариант более мощный – HIS Radeon HD 4850. Даже чипы у этих моделей одинаковые, и при ближайшем рассмотрении никаких отличий не угадывается. Приходится признать, что производитель фактически предоставил нам модифицированную плату на базе ATI Radeon HD 4850 с частью отключенных функциональных блоков в графическом процессоре (здесь их 640 против 800). Тем не менее, плату можно считать интересным предложением по параметру «цена/производительность».

Если пользователь увлекается разгоном, то получить что-то близкое к HIS Radeon HD 4850 при большом желании можно. Но для комфортной игры лучше выбрать более мощный адаптер.



4

- + Достойная производительность за разумные деньги
- С выходом ATI Radeon HD 4770 данная модель потеряла актуальность

HIS Radeon HD 4850 IceQ4

Модифицированная компанией HIS-версия видеокарты ATI Radeon HD 4850 понравится тем, кто ищет достаточно интересное в плане производительности устройство, но предпочитает сильно сэкономить. Плата, прежде всего, оснащена специальной системой охлаждения серии IceQ4. Здесь оно весьма кстати, поскольку вендор решил уделить внимание разгону и увеличил тактовые рабочие частоты чипа и памяти, что и дало неплохой прирост по производительности. Интересно, что в наборе с видеокартой можно обнаружить, помимо традиционных переходников (кстати, среди них есть еще и DVI-to-HDMI), также наклейку с логотипом компании и пластиковую отвертку со встроенным фонариком. Кулер закрывает практически полностью всю верхнюю часть видеокарты. Пластиковый кожух, медное основание, дополнительные алюминиевые радиаторы для схем памяти и системы питания – основные особенности охладителя. Следует сказать и о подсистеме питания, которую производитель поменял на более совершенную, четырехфазную, что значительно уменьшило нагрев. Память GDDR3 в количестве 1024 Мбайт представлена 8 схемами и работает по 512-битной шине. Единственный недостаток, который стоило бы выделить в данном случае, – двукратная организация системы. Прототип можно было установить практически в любой компьютер – устройство было очень компактным. Здесь производитель достаточно сильно сузил круг своих потенциальных покупателей.



4

- + Эффективная система охлаждения, невысокая цена
- Карта занимает два слота



4

- + Высокая производительность, хороший потенциал для разгона
- Шумность системы охлаждения при высокой нагрузке

HIS Radeon HD 4870 IceQ4+

Компания HIS все свои оригинальные модели любит отмечать необычными именами. Модификации обычно подвергается система охлаждения. Базой для кулера стала алюминиевая платформа с радиатором из того же сплава, который пронзают две массивные тепловые трубки. Суммарно следует отметить несколько плюсов данного устройства. Конечно, высокая производительность – помимо кулера производитель несколько повысил частоту графического процессора и памяти. Хороший разгонный потенциал и невысокий порог энергопотребления можно также приплюсовать к достоинствам видеокарты. Надо сказать, что мы обнаружили интересную особенность системы охлаждения. Вплоть до 60 градусов, если говорить о температуре чипа, система охлаждения работает очень тихо – фактически на минимуме своих возможностей. Выше этого порога наблюдается резкий скачок по скорости оборотов вентилятора – более чем в два раза. Становится крайне шумно. Объяснить этот факт можно лишь только неудачным контроллером скорости.

HIS Radeon HD 4890

Потрясающая по своей эффективности видеокарта заставляет нас всех уверовать наконец в возможность скорого утверждения AMD на пьедестале лидера в области высокопроизводительных решений. Устройство работает по скорости на уровне NVIDIA GeForce GTX 285, но при этом цена у такой видеокарты заметно ниже. Очевидно, что AMD идет ва-банк и планирует вконец задавить конкурента рублем. В основе устройства лежит графический процессор RV790. Естественно, это доведенный в некотором смысле до ума RV770. Существует также версия TurboX этой видеокарты, в комплекте с которой поставляется игра S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Основная особенность усовершенствованного решения – частоты на уровне 900/4000 МГц для чипа и памяти соответственно. В остальном охлаждение и дизайн самого устройства остаются без изменений. Плата достаточно свежая, и производитель попросту не успел проработать свой собственный дизайн и запустить в производство. Видеокарта отлично разгоняется – по крайней мере, это можно сказать про наш тестовый образец. Со штатной системой нам, пусть и не без сложностей, покорились 1000 МГц. При всем потенциале устройства нельзя забывать и про сравнительно невысокий уровень энергопотребления. Но есть у карты и существенный недостаток – достаточно шумная в режиме высокой нагрузки штатная система охлаждения.



5

- + Высочайшая производительность, хороший разгонный потенциал, умеренная стоимость
- При высокой нагрузке кулер достаточно сильно шумит

Zotac GeForce GTX 260 AMP²! Edition

Как могут помнить наши читатели, первоначально было выпущено две версии чипа GT200 – с 192 потоковыми процессорами и, чуть позднее, появился вариант с 216 процессорами. Так вот видеокарта с более скромным по возможностям чипом и дополнительным разгоном от производителя представляет серию AMP! Edition. Более мощное устройство уже было причислено к серии AMP²! Edition. Конечно, все эти дополнительные обозначения только вводят покупателя в замешательство, и «двойка» говорит лишь об использовании в конфигурации процессора новой ревизии. Правда, по цене устройства практически не отличаются, так что можно не задумываясь делать ставку на второй вариант. Практика и неоднократные тестирования показали, что такое дополнение дало в результате прирост в 5%. Память производства Hynix представлена схемами с временем отклика 1 нс, что говорит о том, что подсистема может работать без проблем на частоте 2000 МГц.

Дополнительный разгон поспособствовал дополнительной наценке. Правда, в ассортименте той же Zotac уже можно найти более современные и успешные решения, которые не так сильно греются. Мало того, устройство не поддерживает набор библиотек DirectX 10.1.



3

- + Хорошая производительность, поддержка технологии NVIDIA CUDA
- Несколько завышенная стоимость



Zotac GeForce GTX 275 AMP! Edition

Еще один вариант видеокарты от Zotac не остался без увеличенной рабочей частоты. «Пострадали», если так можно выразиться, и процессор и видеопамять – впрочем, не слишком значительно. Напомним о том, для кого же все-таки предназначен продукт, взялась компания Zotac, приложив в коробке с видеокартой игру GRID – не новую, но достаточно увлекательную, коей ее нашли истинные ценители гоночных симуляторов. Помимо этого в наборе нашелся бенчмарк 3DMark Vantage в версии Advanced на отдельном диске, а также диск с драйверами. Есть здесь и большое количество переходников, перечислять назначение каждого из которых не имеет смысла, но следует заметить, что набор достаточный для приличной игровой платы и Zotac следует только похвалить.

Все-таки плата слишком шумная, если говорить о режимах высокой нагрузки. Пусть производитель и изменил ситуацию с графическим процессором, но система охлаждения осталась прежней. Без изменений в целом осталась и архитектура ГП. В принципе, конечный пользователь от перехода на новый техпроцесс ничего не выиграл. Стала меньше температура и выше разгонный потенциал – но простому любителю игр без намека на энтузиазм от этого не легче. Размеры устройства следует учитывать при покупке. Плата очень громоздка и не поместится в корпусе даже среднего размера – к этому нужно быть готовым при покупке.

4

- + Отличное соотношение цены/производительности в сегменте middle-end
- Уровень шума при нагрузке оставляет желать лучшего

Название	HIS Radeon HD 4770	HIS Radeon HD 4830	HIS Radeon HD 4850 IceQ4	HIS Radeon HD 4870 IceQ4+	HIS Radeon HD 4890	Zotac GeForce GTX 260 AMP ² ! Edition
Графический процессор:	RV740	RV770	RV770	RV770	RV790	GT200-A1
Технологический процесс:	40 нм	55 нм	55 нм	55 нм	55 нм	65 нм
Площадь ядра:	137 мм ²	260 мм ²	260 мм ²	256 мм ²	282 мм ²	576 мм ²
Количество потоковых процессоров:	640	640	800	800	800	216
Количество транзисторов:	826 млн	956 млн	956 млн	965 млн	959 млн	1408 млн
Частота ядра:	750 МГц	575 МГц	685 МГц	770 МГц	900 МГц	650 МГц
Эффективная частота памяти:	3200 МГц	2000 МГц	2200 МГц	4000 МГц	4000 МГц	2100 МГц
Объем памяти:	512 Мбайт GDDR5	512 Мбайт GDDR3	512 Мбайт GDDR3	1024 Мбайт GDDR5	1024 Мбайт GDDR5	896 Мбайт GDDR3
Ширина шины:	128 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	448 бит
Разъемы:	2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video

Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition

Видеокарта Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition уже не слишком нова – здесь ничего не поделаешь. Устройство использует чип GT200, изготовленный с учетом 65-нанометровой технологии с унифицированной архитектурой. Здесь реализована поддержка физического движка NVIDIA PhysX, DirectX 10.0 Shader Model 4.0 и OpenGL 2.1. В качестве дополнительных технологий стоит отметить NVIDIA PureVideo HD Technology, NVIDIA CUDA Technology и NVIDIA SLI Technology, и при этом допускаются конфигурации 2-Way SLI и 3-Way SLI. Кроме того, что на задней панели расположены два разъёма DVI и один S-Video, тогда как для организации дополнительного питания служат один 6-контактный и один 8-контактный разъёмы. В свою очередь, видеокарта Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition располагает 240 потоковыми процессорами и гигабайтом памяти GDDR3 с 512-битным интерфейсом, в то время как частотная формула имеет вид 700/2300 МГц для чипа и памяти соответственно.

Эта была первая попытка реализации полноценного решения на базе GT200 – дизайн устройства был сохранен Zotac. В результате мы получили высокое энергопотребление, очень шумное охлаждение и, конечно, нагрев процессора выше 80 градусов при серьезных нагрузках.



4



Высокая производительность, повышенные по сравнению с номиналом частоты



Монструозные размеры карты, шумность турбины

Выбор редакции



5



Одно из самых мощных графических решений на сегодня



Высокая цена, огромные размеры карты

Zotac GeForce GTX 285 AMP! Edition

Основное отличие Zotac GeForce GTX 285 AMP! Edition от предыдущей версии (в нашем случае это Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition) – это чип GT200 ревизии В. Адаптер на базе чипа GT200, который изготовлен с учетом 65-нанометровой технологического процесса, обладает заявленным порогом TDP на уровне 236 Вт. В то же самое время представленный нашим читателям в данном обзоре ускоритель обладает TDP более низким – всего 183 Вт. Это меньше почти на треть. Посему снизился требование к блоку питания и к подключаемому шлейфу. Нельзя не упомянуть о поддержке NVIDIA PhysX и мультипроцессорного рендеринга AFR в режиме SLI. Само по себе устройство внешне повторяет Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition, так что вновь обращаться к конструкции не будем. Нашлось в комплекте два диска, которые можно расценивать как подарки покупателям. В частности, это еще не успевшая окончательно устареть игра GRID (автомобильный симулятор) и версия Advanced популярного бенчмарка 3DMark Vantage.

Хоть это и самый мощный адаптер от компании NVIDIA, у нас есть некоторые претензии к данной модели. Высокая цена, на наш взгляд, абсолютно неоправданна. Сегодня существует не так много игр, которые способны нагрузить современную систему по максимуму. И переплачивать за перспективу, как нам кажется, неразумно.

Zotac GeForce GTX 275 AMP! Edition GT200-B1	Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition GT200-A1	Zotac GeForce GTX 285 AMP! Edition GT200-B1
--	--	--

55 нм	65 нм	55 нм
-------	-------	-------

487 мм ² 240	576 мм ² 240	487 мм ² 240
----------------------------	----------------------------	----------------------------

1408 млн	1408 млн	1408 млн
----------	----------	----------

700 МГц 2520 МГц	700 МГц 2200 МГц	702 МГц 2592 МГц
---------------------	---------------------	---------------------

896 Мбайт GDDR3 448 бит	1024 Мбайт GDDR3 512 бит	1024 Мбайт GDDR3 512 бит
----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video	2x DVI, 1x S-Video
--------------------	--------------------	--------------------

Выводы

Разнообразие графических карт, представленных в нашем тесте, дает возможность пользователю определиться и лучше понять, что именно ему подходит. Все это интересные варианты, каждый из которых обладает собственными особенностями. Из всех видеокарт стоит выделить Zotac GeForce GTX 285 AMP! Edition – карта, которая, благодаря отличным результатам по итогам тестирования, получает награду «Выбор редакции». Плата HIS Radeon HD 4770 может похвастаться не только достойной производительностью, но и хорошей ценой, за что и получает награду «Лучшая покупка». Также стоит отметить HIS Radeon HD 4890, который при меньшей цене зачастую оказывается даже быстрее карт на базе NVIDIA GeForce GTX 285.



ТЕКСТ

Евгений Попов

Мощный блок

Lian Li Silent Force 850W

Компания Lian Li занимается выпуском блоков питания, причем удивительно высокого качества. Сегодня среди геймеров становится хорошим тоном собирать себе систему в корпусе Lian Li. Со своей стороны, мы хотим лишь отметить продуманную конструкцию и брутальный внешний вид таких решений. Но что за корпус без качественного БП? Именно поэтому производитель взялся за изготовление импульсных источников питания.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Заявленная мощность:
850 Вт

Тип устройства:

Модульный
Соединений MOLEX:
6

Соединений PCI-E:
2 шестиконтактных + 2
восьмиконтактных

Соединений:

SATA: 6

Соединений FDD:
2

Вентилятор:

135-мм (17дБа)

Время выработки

на отказ:

более 100 000 часов

Соответствие

стандартам:
RoHS, ATX 12V v2.3, EPS
12V v2.91

Габариты:

150x140x86 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:

AMD Athlon 64 3500+

Материнская плата:

Albatron K8 SLI
(Socket 939)

Кулер:

AMD BOX

Видеокарта:

ASUS EAX1900XTX,
512 Мб

Память:

2x512 Мб, 2x512 Мб,
Corsair Value Select PC-
3200

Винчестер:

80 Гб, Seagate Barracuda
7200 rpm

Нагрузочный стенд
на основе LPT-блока
Formoza PowerCheck

В нашем обзоре речь пойдет о Lian Li Silent Force 850W. Серийный номер данного блока питания – PS-S850GE. Судя по названию и заявленной мощности, в нем есть все необходимое: и низкий уровень шума, и мощность, и, возможно, эффективность. В представленной Lian Li линейке Silent Power есть также модели с разной мощностью: 650 Вт и 750 Вт. Устройство поставляется в продолговатой коробке черного цвета. Сам блок также помещен в корпус черного цвета и покрыт специфической матовой краской, так что мелкие царапины и жирные пятна ему не страшны. Устройство блока полностью модульное. То есть несъемными кабелями являются только основные линии питания системной платы. Прочие шнуры для питания приводов, накопителей и видеокарт подключаются по желанию пользователей. Кстати, неиспользуемые шлейфы можно хранить в специальной сумочке, которая при-

лагается в комплекте. Длина шлейфов – всего 50 см, поэтому вряд ли данный блок питания подойдет владельцам крупных корпусов с расположением БП в днище – тянуть из одного угла в противоположный будет крайне проблематично. Всего предусмотрено восемь разъемов. На одной из сторон БП находится четыре черных разъема для приводов и отдельно четыре красных – непосредственно для видеокарт. В наборе есть пара шестиконтактных PCI-Express и имеется два восьмиконтактных. Разобрав устройство, обнаруживаем, что элементы аккуратно припаяны и грамотно скомпонованы. Установлены здесь японские конденсаторы, пара алюминиевых радиаторов, выкрашенных для пущей убедительности под медь, а также предусмотрена активная схема коррекции. В целом разводка нам показалась знакомой – элементарная база сделана компанией AcBel Polytech. Вентилятор, выполненный в форм-факторе 135-мм, изготовлен компанией Globe Fan из прозрач-

ного пластика, но подсветкой не оснащен. Блок Lian Li Silent Force 850W не сертифицирован в соответствии с мировым стандартом 80 Plus, поэтому сказать сразу, какой именно уровень КПД характерен для данного решения, сложно. Посему будет необходимо провести некоторые измерения с помощью нашего нагрузочного LPT-блока, который способен работать с БП мощностью вплоть до 2 кВт. Следует сказать, что основной показатель эффективности блока – это коэффициент полезного действия, как FPS для видеокарт. И чем мощнее и современнее устройство, тем выше шанс получить малоэффективную модель, которую было бы сложно рекомендовать к приобретению. Мы подавали нагрузку с заданным шагом в 100 Вт и замеряли при этом уровень КПД. Обращаем также внимание читателей на зависимость коэффициента мощности от нагрузки – чем выше этот коэффициент, тем, соответственно, лучше блок справляется со своей работой при данной нагрузке.



4000 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Зависимость коэффициента мощности от нагрузки:

150 Вт:	83,3%
250 Вт:	87,9%
350 Вт:	91,3%
450 Вт:	93,1%
550 Вт:	95,6%
650 Вт:	96,9%
750 Вт:	97,3%
850 Вт:	97,7%

Коэффициент полезного действия:

150 Вт:	80,1%
250 Вт:	82,4%
350 Вт:	83,2%
450 Вт:	84,3%
550 Вт:	85,1%
650 Вт:	85,8%
750 Вт:	84,9%
850 Вт:	83,2%



Высокий КПД, достаточный запас по мощности



Шумность вентилятора при больших нагрузках

Выводы

Комментируя результаты, стоит с удовлетворением отметить, что на всех этапах тестирования блок не показал нестабильности по линиям 3.3 В, 12 В и 5 В. Уровень КПД был ниже 80% только при малых нагрузках. В остальном блок успешно выдержал испытание. Максимальный порог коэффициента полезного действия был зафиксирован при мощности на уровне 650 Вт.

реклама

В ПРОДАЖЕ
С 29 МАЯ



Игры

ЖУРНАЛ
О ПРАВИЛЬНЫХ
ИГРАХ



ТЕКСТ
Станислав
Карасев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип накопителя:
SSD
Объем:
32 Гбайт
Файловая система по умолчанию:
NTFS
Форм-фактор:
2.5"
Рабочая температура:
0°C ~ +70°C
Ток в активном режиме:
260 мА
Ток в режиме ожидания:
130 мА
Габариты:
100 x 69,8 x 9,3 мм

Обзор SSD-накопителя

Arcser SAFD 32GB

Пользователи давно уже привыкли к HDD-приводам, которые используют жесткие магнитные диски. Такие устройства довольно дешевы и хорошо распространены. Однако прогресс не стоит на месте, и на рынке появляется все больше накопителей с использованием полупроводниковой технологии. Один из таких SSD-дисков от компании Arcser мы решили протестировать в рамках данного обзора.

SSD (Solid State Disk) является твердотельным накопителем данных, то есть в нем нет механически движущихся частей. Напомним, что традиционный жесткий диск (HDD) состоит из вращающихся пластин с магнитным слоем и подвижного блока головок. Звук крутящихся дисков и характерный стрекот перемещающихся головок легко уловить при работе практически любого современного HDD. Эти устройства довольно сильно греются и порядочно весят. Механика сильно чувствительна к вибрации и падениям, поэтому сильно трясти включенный ноутбук с жестким диском не стоит.

SSD используют технологию, сходную с Flash памятью. Всем знакомы USB-Flash, а также карты памяти SD и CF. «Флэшки» компактны, почти не боятся тряски и падений, бесшумны. Внутри установлены микросхемы Flash-памяти. В современных чипах используют MLC-ячейки (multi-level cell), в которых можно хранить сразу несколько бит информации. Благодаря этой технологии в последнее время появилось большое количество дешевых и емких «флэшек».

Каждая ячейка имеет ограниченный ресурс циклов перезаписи. В связи с этим данные на Flash-дисках могут пропадать. Однако производители довольно успешно борются с этой проблемой как аппаратными так и программными методами. Количество циклов перезаписи современной «флэшки» хватает на многие годы, за которые она успевает морально устареть и стать ненужной. Не стоит забы-

вать, что традиционные HDD-диски частенько подводят своих владельцев, «флэшки» также часто ломаются по различным причинам, не связанным с количеством циклов перезаписи. SSD отличаются от обычных Flash-накопителей повышенным быстродействием. Это достигается за счет распараллеливания путем создания высокопроизводительных массивов из Flash-памяти.

На некоторые SSD диски устанавливаются буферную память, что также сказывается на росте производительности. Возможно использование аппаратных алгоритмов для оптимизации хранения данных.

Методика тестирования

Мы оценим внешний вид и комплектацию, рассмотрим некоторые конструктивные элементы SSD. В конце мы проведем тест скоростных характеристик устройства при помощи утилиты EVEREST.

Тестирование

Устройство выглядит нейтрально – цвет материалов матово-черный. Сам корпус пластиковый, однако тонкая верхняя крышка выполнена из металла, так же как и две крепежные планки на нижней поверхности.

Кроме резинового чехла, в комплект входит диск с ПО Acronis True Image и Arcser

SSD+ Optimizer и инструкциями, а также переходник с SATA на USB.

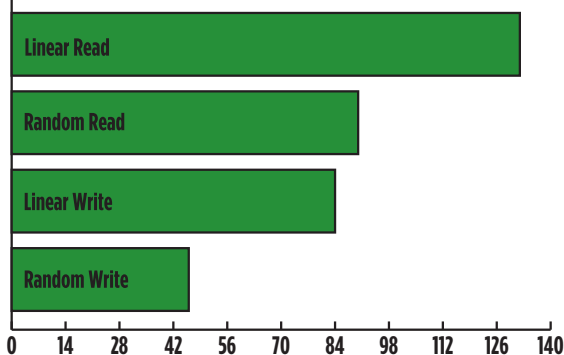
Вскроем корпус! Микросхемы памяти взяты у Samsung, печатная плата выполнена на заводе Plotech. Не очень понравилось то, что нет резиновых прокладок в местах крепления печатной платы в корпусе – это ухудшило бы показатели вибропрочности.

Сначала мы проверили быстродействие через USB-переходник. Everest выдал нам скорость линейного чтения 26 Мбайт/с, такой же была скорость случайного чтения. Скорость записи в случайную область оказалась около 18 Мбайт/с и, вообще говоря, сильно колебалась (с падениями до 10 и взлетами до 27 Мбайт/с). Правда заметим, что интерфейс USB здесь лишь дополнительная опция подключения.

SATA, естественно, оказался быстрее. Заявленного в спецификации быстродействия мы не достигли, однако средние скорости чтения (132 Мбайт/с) и записи (84 Мбайт/с) довольно хороши.

Время случайного доступа составило 1,2 мс как для USB, так и для SATA. Напомним, что для большинства HDD-дисков этот показатель хуже раз в 10.

Результаты EVEREST (SATA-интерфейс)



На интерфейсе SATA наш SSD показывает достойную производительность.



5000 руб.

- + Высокая скорость передачи данных
- Дороговизна

Выводы

SSD накопитель – это небольшой объем памяти за огромные деньги. HDD стоят значительно дешевле. По скорости чтения и записи современные SSD-диски сравнимы с HDD и даже могут их обгонять. По времени случайного доступа к данным SSD лидируют

с огромным отрывом. Однако на скорости работы системы установка SSD-диска сказывается еле заметно. Зато такой накопитель абсолютно бесшумен, мало греется, меньше весит и более устойчив к падениям и тряске.

05 40 Май 2009

TotalFootball



Футбол как Страсть
www.TotalFootball.ru

НЕДВЕД
ЧЕШСКИЙ
ФЕНОМЕН
ЮВЕНТУСА

МОУРИНЬЮ
КРИТИКУЕТ
АНГЛИЮ И ХВАЛИТ
АБРАМОВИЧА

РОНАЛДУ
ВЫИГРАЙТЕ
ФИРМЕННУЮ МАЙКУ
ЗВЕЗДЫ

ХУЛИГАНЫ
ЖЕСТОКИЕ
БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ

БАРСЕЛОНА
КЛУБ, В КОТОРОМ
ПРОПАДАЕТ
АЛЕКСАНДР
ГЛЕБ

АРСЕНАЛ
КРАСНАЯ
ИГРА
МЕНЕРА

ЛИБЕ
МАШИНА
СЭРА
АЛЕНСА

ЛИВЕР
ВОЛНЫ
РАФЫ
БЕНИТЕСА

ЧЕЛСИ
УДАЧА
НАШЕГО
ТУСА

10
СЕКСУАЛЬНЫХ
ЖЕН И ПОДРУГ
ФУТБОЛИСТОВ

РИБЕРИ

Король Баварии

www.TotalFootball.ru

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА

TotalFootball

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.

The Sims 3



Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Новая версия единственно достойного симулятора человеческой жизни. Акцент сместился с естественных потребностей виртуалов на социальные. Замути жизнь, заставь других расхлебывать!

Demigod



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time/
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Gas Powered Games

За время одной схватки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. У вас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важнее. Но варианты решения всегда просты, четки и понятны.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огнемком. За что и любим.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Rockstar Leeds

Пролетают полчаса знакомства, игрок постепенно втягивается в водоворот событий и понимает, что перед ним, вероятно, первая часть сериала, где всевозможные интересные дела не оставляют ни на минуту.

132 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:

Carcom does what others don't, с.130
Про протагонистов, с.131

134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

В полете!, с.134
Виртуальное рабство, с.135
Кровавые vs. Пушистые, с.135

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 35:
Секреты косплея, с.144

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Самое крутое аниме в онгоинге – Eden of the East. Настоящий глоток свежего воздуха, как и Ride Back в предыдущем сезоне. Basquash как-то быстро ушел в сиски и детство. Valkyria Chronicles пока интересна, хотя, конечно, бесит, что весь сюжет заранее знаешь. Правда, тут появилась любовная линия, которой в игре не было. К-Он смотреть не смог. Все эти девочки – они какие-то и не кавайные, и не секси, и не смешные.

СТАТУС: Добрый волшебник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Defcon

Артем «cg» Шорохов

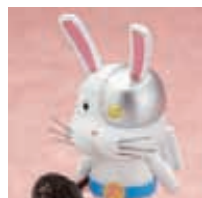


Стараниями тов. Бутрина вешает теперь в редакции подпольная радиостанция «Мизантроп FM», не хуже иной ПВО отстреливающая на подлете забредших на огонек сусликов залпами злого хэви-метала. Fight Night Round 4 прописался в игровой зоне, едва не потеснив UFC 2009 (я уже говорил, что эти игры отпугивают всяких главных редакторов не хуже «Фумитокса»?).

А во внешнем мире, тем временем, говорят, бушует Е3.

СТАТУС: Mindblow **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tomb Raider: Underworld, InFamous, Mortal Kombat 3

Наталья Одинцова



Удивительно: у нас почти не продают портативных зарядок для карманных устройств вроде тех же DS или PSP. Да что там, даже для мобильника такой девайс найдешь не в каждом салоне связи. А ведь как удобно: на ходу «подпитать» телефон от батарейки или аккумулятора (не говоря уже о DS – вот сейчас кончится заряд, и почти пройденный уровень «Хэтсворта» пойдет коту под хвост... нееееет!)

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Henry Hatsworth

Александр Солярский



Shepard, you... You are dead! – восклицает голубокожая красавица асари. «Потом поговорим, не видишь, здесь стреляют», – цедит сквозь зубы сталкер по прозвищу Ной. «Mishima blood line ends here», – доверительно сообщает нам Дзин Казама. «Join Us!» – взывают братья Серого ордена... Не знаю, как вы, а я уже определился с играми, в которые буду играть в конце этого года. Живите и процветайте, друзья мои.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** InFamous

Илья Ченцов



За десять лет, прошедших с того момента, как я впервые зашел на страничку Sluggy Freelance, вебкомиксы развились в заметное и весьма интересное направление современного искусства. Здесь можно найти и умный юмор, и житейскую мудрость (и глупость), удивительного качества прорисовку и неповторимый визуальный стиль, фантастические миры и реалистичные характеры, цинизм и романтику... Главное, места знать.

СТАТУС: экономлю бумагу **СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:** Dresden Codak, Octopus Pie, Nedroid, Lackadaisy и др.

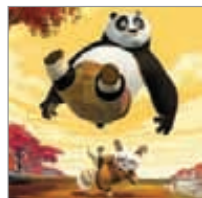
Степан Чечулин



Последний месяц ознаменовался выходом сразу двух игр, которые наглым и совершенно варварским способом выдергивают из реальной жизни. Первая – это UFC 2009: Undisputed. Вторая – The Sims 3. Очередная часть затягивает настолько, что по прошествии шестисюльми часов непрерывной игры становится просто стыдно за свое поведение. Решительно, за изобретение этого наркотика гореть Уиллу Райту в аду.

СТАТУС: Сим **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Sims 3

Алексей «Red Cat» Голубев



Не могу сказать, что с замирием сердца ждал хотя одну из трех перечисленных игр. Но, так уж получилось, что сначала – главным образом противоречивыми онлайн-отзывами о демоверсии – мое внимание привлекла Bionic Commando, потом решил, любопытства ради, присмотреться к Prototype, а после знакомство с inFamous стало вполне логичным развитием событий. Какая игра лучше? Читайте обзоры в журнале.

СТАТУС: Акробат **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bionic Commando, inFamous, Prototype

Евгений Закиров



Книги Пелевина можно купить в двух вариантах – в твердой обложке и мягкой. К несчастью, это тот самый случай, когда второй вариант оказывается предпочтительней. Книжки в мягкой обложке напечатаны на очень хорошей бумаге и прекрасно оформлены. Они чуть шире обычных пейпербеков и благодаря этому удобно раскрываются, не мнутся и не «разрушаются». В этой серии, кстати, вышли все произведения Пелевина.

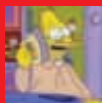
СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dynasty Warriors Gundam 2 и Пустота

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.

Mega Man 9 – без сомнений, любопытнейший прецедент: игра 2008 года выпуска, сделанная исключительно для фанатов стародавних восьмибитных частей сериала... и успешная. Не стоит ли и другим компаниям призадуматься над подобным воскрешением стародавних хитов? Второй же вопрос, на который отвечали в этот раз блогеры, касался их предпочтений в выборе протагонистов.



Capcom does what others don't

breakleon

Чуть больше полугода назад компания Capcom выпустила игру, которая по таким параметрам, как качество графики, казалась бы, запоздала лет на 20. Но, тем не менее, игра эта была принята публикой с диким восторгом. Нетрудно догадаться, что это Mega Man 9. Капком поступил просто. Не смотря на множество сторонних серий вроде действительно популярных Mega Man X и Legends, до славы восьмибитных игр оригинальной линейки им было не дотянуться. Фанаты страстно жаждали классической игры, и они ее получили. Свершилось, казалось бы, невозможное: игра, вышедшая в 2008 году, технически не отличающаяся от первой части образца 1987 года, тем не менее, получала девятки в рецензиях игровых изданий. Но если подумать, ничего удивительного тут нет. Фанаты хотели то, что помнили и любили с детства. И Капком не побоялся исполнить их мечты. Мне лично непонятно другое. Почему при таком успехе никто больше не отзвуживается на подобные поступки? В первую очередь, Sega. Фанаты Соника на Mega Drive уже устали от ничемного непотребства, извергаемого Sonic Team последние годы. Единственные более-менее удачные игры получались на портативках, а все потому, что они были в 2D и хоть чем-то напоминали старые хиты. Даже Sonic Unleashed, где, казалось бы, удалось наконец найти компромисс – чередование 2D и 3D беготни, был полностью убит поражающими своей отвратительной унылостью уровнями за ежоборотня. Про такие вещи, как Sonic Riders и Sonic & the Black Knight можно вообще не говорить. Так почему же не сделать Sonic 4 на движке Sonic 3 & Knuckles? Разработка такого проекта уж точно не отнимет много денег и усилий, безумно порадует поклонников, да и коммерческий успех проекта, учитывая все те же невысокие затраты, практически обеспечен. Так почему же Sega не торопится? Гордость? Или опасение, будет ли проект успешен? Не верится, честно говоря, особенно учитывая те поделки, что выходят под лейблом Sonic Team – после такого бояться уже нечего. Интересно ваше мнение на этот счет.



dj_wildduck

Проблема с Соником в том, что он, в отличие от Мег Мена, очень сильно отошел от своих корней. Как в плане геймплея, так и сюжета (который неожиданно вышел на передний план после перехода Соника в полноценное 3D).

У Соника уже давно выросло новое поколение поклонников, которые фанатеют от сериала Sonic X, а из двумерных ипостасей ежа им знаком только тот, что был на GBA. Они точно не поймут этот новый Sonic 4, где будет минимум сюжета; особенно будут разочарованы, если там не будет всяких Shadow и Amy, а также любовных треугольников.

В Мег Мена же, в общем-то, играют в основном все те же люди, что играли в него ещё на NES. А новички либо быстренько вливаются и наверстывают упущенное (это сделать нынче очень легко, одна Virtual Console чего стоит), либо просто наслаждаются тем, что из себя эта серия представляет на данный момент. Она ведь, по сути, мало чем изменилась.



Френчайз никогда не был на грани краха, и выпуск Mega Man 9 выглядел как подарок всем преданным фанатам, а не крик души, призванный хоть как-то приподнять на ноги серию, при этом оправдавшись за все грехи прошлого, как это выглядело бы в случае с Соником.

Возможно, что они не хотят рушить ту фан-базу, что уже существует. И полагаться на призрачную массу фанатов старого Соника им тоже не очень хочется, ибо неизвестно, сколько их ещё осталось, и смогут ли они им угодить в принципе.



holyholyshit

Либо девелоперы осознанно делают трэш, либо в команде нет вменяемых геймдизайнеров. Скорее второе.

Если правда про ориентированность на все эти соник-иксы и подрастающее поколение, то первое. Если первое, то второе, потому что ни один уважающий себя геймдизайнер не позволит такого непотребства >_<



ИГРА, ВЫШЕДШАЯ В 2008 ГОДУ, ТЕХНИЧЕСКИ НЕ ОТЛИЧАЮЩАЯСЯ ОТ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ОБРАЗЦА 1987 ГОДА, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ПОЛУЧАЛА ДЕВЯТКИ В РЕЦЕНЗИЯХ ИГРОВЫХ ИЗДАНИЙ.



Про протагонистов

timedevourer

И еще один небольшой опрос. Какие типаж героев вы предпочитаете? Какие черты вам нравятся в протагонистах?

Вы предпочитаете симпатизировать с героем, отождествлять его с собой или же просто наблюдать со стороны за происходящим? Устроит ли вас абсолютно безликий, немой главный герой?

Принципиален ли внешний вид героя? Пол? Должен ли он быть человеком или хотя бы чем-то человекоподобным? Сверхсилы подойдут ему на пользу или во вред?

Нравится ли вам образ «маленького человека»? Считаете ли вы реалистичность в персонажах важной?



caggy_carr

Мне нравится реалистичность в игровых персонажах. Им тогда проще сопереживать. Но это при условии, что история хорошая. Примеры: Сэм Фишер, Снейк, Гордон Фримен, Макс Пейн (крутизна у него сверхчеловеческая конечно, но жанр обязывает), Джимми Хопкинс из Bully, Томми из Мафии, Итан Томас из Condemned, даже Нико Белик и Джек Бауэр. Короче, все без суперспособностей и обитающие в более менее приближенных к реальности мирах.



deep_sky

Не люблю героев-манчкинов, у которых на старте куча ультимативных сверхспособностей. Обычно рядовым врагам им нечего противопоставить и как следствие – снижение интереса. Интересно наблюдать за развитием героя от простого смертного до Бога, как в Morrowind, например.

Протагонист может быть и харизматичной личностью или персонажем без лица, всё равно игрок будет лепить его по своему образу и подобию. Редко отождествляю себя с персонажами игр, только в шутерах, где волей-неволей приходится влезать в шкуру главгероя.



holyholyshit

Люблю разнообразие. Мне интересны история и геймплей. Герой может быть вторичным – мне интересны совершенно разные персонажи, поэтому пускай хоть Петросян будет))) Вообще, не помню, чтоб мне главный герой не нравился. Есть, конечно, предпочте-

ния вроде «Кратос круче Росомахи», но это уже эстетика, и на фактических предпочтениях никак не сказывается.



true_3pac

1) Не должно быть магий. Если он умеет кастовать магию – кастани «убей главного злодея» и не парь нам мозги.

2) Он не должен светить влагалищем как герои Devil May Cry и Штыкетты.

3) Он не должен бегать по летящим копиям и мечам как герои Devil May Cry и Штыкетты.

4) Он не должен пороть чушь как герои Devil May Cry и Штыкетты.



light_messiah

Для меня важно только одно. Чтобы герой был интересным. Всё. Даже если это будет немая человекоподобная женщина.

Но есть, пожалуй, один нюанс. У меня не должно быть чувство отторжения от игравельного персонажа. То есть, если он будет сжигать деревни палками и прилюдно казнить людей, но при этом будет интересно прописан – я ещё стерплю такого персонажа. Но если он будет всё время ковыряться пальцем в носу – уже нет. Знаю, со стороны звучит жутко. :)



hitokiridesu

У меня любимый типаж не то что неконкретный, но это должен быть этакый Руи. То есть: внешность без лишних наворотов, лицо нормальное, приятное или хотя бы не убогое (для меня важно лицо героя, потому я редко играю в американские игры – их физиономистические типаж, мне не близки если не сказать больше). По игровым показателям он должен быть средним по всем или большинству параметров.

В нем все должно быть прекрасно, или близко мне. С другой стороны, я вот с радостью играю за Данте, в личности которого, считаю, совсем не сочетаются друг с другом внешний вид и характер.

Предпочитаю (в порядке убывания важности): симпатизировать, наблюдать, отождествлять. Последние два пункта могут меняться местами, когда речь идет об экшне от первого лица.

Немой герой – безусловно устроит. Но зависит от игры. Например, в Far Cry бы пред-

почел, чтобы героя не было совсем – он там не блещет харизмой, а только мешает почувствовать самого себя по эту сторону прицела.

Внешний вид для меня очень принципиален. Герой должен быть сделан с любовью, или его просто не должно быть видно. Лицо, характер, дизайн костюма – вот три моих кита. Postal, наверное, одно из немногих исключений – «протагонист» раздражает меня, и я смог играть, только тогда когда представлял себя на его месте. Вот такое странное отождествление получилось.

Пол не имеет значения. Если понравится героиня, то проще отождествлять себя с ней, чем с любым из доступных, но неказистых мужских персонажей.

Для меня лучше бы, если бы герой был человеком. В смысле, человекоподобным. Не важно, вампир он или сын Спарды, но лучше бы не Кентавр с головой пеликана. Хотя вот очень люблю главгероя Abe's Odyssey (не отождествляю – люблю наблюдать).

Сверхсилы – это хорошо, но тут чтоб без перебора или недобора. Мой идеал – Parasite Eve.

Реалистичность? Смотря о чем речь. Если дело в характере и поведении, то мне ближе реалистичность, если говорить о внешнем виде, то тут важнее гармония с окружением. Важна реалистичность в смысле слияния с внешней средой.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Многие игравшие в Battlefield: Bad Company видели табличку, объявляющую «шлем велосипеда камеры танцует автомобильную республику компьютера козла тромбона сыра». Этой фееричной белиберде есть достойный конкурент в виде описания демоверсии Sega Superstars Tennis в PlayStation Store. Витрина гласит: «Примите отключение к планете Superstars и сыграйте некоторый шальной теннис с героями SEGA's большими!». Желających «принять отключение» ждет добавка: «Это будет теннис с закруткой... Join звуковым и его 15 друзьями на отключении к планете Superstars, где весь мир будет теннисом шальным! Шарик teleport, умножат и взрывают, включениями питания будут брошенный крест-sud и характеры unleash их superstar искусства». Чудеса автоперевода висят на потеху людям уже больше года, и даже публичное осмеяние в популярном блоге А. Купера не подтолкнуло ответственных за этот позор лиц к исправлению ситуации.

А картинки, которые вы можете наблюдать на страницах «Блогосферы», к ее содержанию, конечно же, не имеют ровно никакого отношения. Что не мешает им быть премилимыми.



Креатив-Клуб

Творчество читателей «Страны Игр»

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Mission 3. Письмо Темному властелину

Представьте себе, что власть над Землей захватило некое существо, которое все считают (может быть, даже и зря считают) воплощением зла. Вы – один из персонажей видеоигр, который задумал написать письмо этому Темному властелину и высказать ему все, что накопилось на душе. За образец можно взять как послание запорожских казаков турецкому султану (только, пожалуйста, без мата), так и письмо на деревню дедушке или даже Деду Морозу. Не ограничивайте себя стереотипами – попробуйте придумать что-нибудь по-настоящему оригинальное! Важное ограничение: письмо должно содержать от 300 до 1000 знаков (иначе мы не сможем опубликовать его в журнале). Но если разойдетесь и напишете больше – тоже не так страшно, разместим на диске.

- Нам интересны ваши
- Тексты
 - Видеоролики
 - Иллюстрации
 - Музыкальные треки
 - Другой креатив



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 любые свои работы (или ссылки на них) на адрес gamefanclub@gameland.ru. К концу 2009 года мы подведем итоги в одной или нескольких номинациях и наградим победителей чем-нибудь ценным. Как минимум – футболками и кружками с символикой «СИ» и подпиской на журнал.



Работы участников клуба

Amh_Nobe



Расу



Момоко



Роман Савин





Amh_Nobe



Amh_Nobe

CheshCat



Александр Алексеев



Amh_Nobe



Роман Савин

ОБСУЖДЕНИЕ РАБОТ КРЕАТИВ-КЛУБА ИДЕТ НА ФОРУМЕ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» ПО АДРЕСУ FORUM.GAMELAND.RU.

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



Cut off
their limbs

Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

Я всегда знала, что рождена для пения. Чтобы всенародно признали мой вокал, которым я занимаюсь с детства. Оценили мой слух, которым я горжусь. Склонились перед певческим талантом, с которым просто до сих пор не знакомы богатейшие продюсеры мира сего. И плевать, что соседи вот уже двенадцать лет стучат по утрам в стену, умоляя «не мучать кошку». Пластмассовые микрофоны и гитары делают людей счастливыми! Без вреда для здоровья и окружающих.

Калипсо

В пролете!

Привет, «Страна!» У меня к тебе предложение-просьба! Ты не пишешь об играх с оценкой меньше, чем «5.0». А я предлагаю-прошу поднять проходной балл до «7.0» или лучше «7.5». Я серьезно! Последние пару номеров наполовину пролистывались без какого-либо интереса, и это при том, что ты дорожаешь в цене и сокращаешься в объеме. Я думаю, лучше дважды рассказать про хорошую игру, чем один раз про так называемое «ни рыба ни мясо». Напечатать побольше красивых скриншотов к интересным играм, чтобы компенсировать нехватку места. А для разного хлама я предлагаю создать рубрику «В пролете» или что-то в этом роде – на две странички, не больше. Если будет возможность, напиши свою позицию по этому поводу, «Страна». Да чуть не забыл. Ты лучше всех!

4Doom

Константин Говорун // Правда в том, что геймеры с большим стажем вообще считают все игры с оценкой ниже 8 баллов «полным отстоем» и не обращают на них внимание. Дескать, зачем вообще нужен Conan, если есть God of War? Зачем Star Ocean, если есть Final Fantasy? Из-за этого, кстати, часто возникает непонимание: мы игру более-менее хвалим, ставим 7.5 баллов, а читатель в обиде: «Это же отстой, зачем вообще писать?!».

Так вот. Во-первых, в некоторых жанрах игр настолько мало, что по-настоящему крутых не хватает. Прошел PC-style RPG на девять баллов раз, два, три – и все, надоело. И тогда уже пора обратить внимание на что-нибудь с рей-

тингом чуть пониже. А если времени свободного предостаточно, то ведь и игр потребуется много.

Во-вторых, во многих играх один аспект реализован гораздо лучше, чем другой. Графика страшная, а боевая механика – замечательная. Балл невысок, а вы, может, только такую игру всю жизнь и ждали. И тут уже все зависит от того, что именно вам важнее. Например, если это RPG, то – свобода действий или сюжет? Ролевая система или графика? И опять же мы приходим к тому, что одними хитами сыт не будешь. А вот ниже пяти баллов и впрямь – настоящая «долина уныния». Там живут игры, которые мы никому не посоветуем. Даже на безрыбье.

Напоследок скажу, что вот с учетом кризиса общее направление мыслей – правильное. В первую очередь мы будем сокращать (и уже сокращаем) количество материалов о наименее востребованных играх. В этом номере, например, похудел «Дайджест».

Илья Ченцов // Уважаемый 4Doom! Как вы, возможно, заметили, у нас довольно давно есть не только оценки, но и медали. Появились они неспроста – одной только циферкой всего об игре не расскажешь, это скорее мера общего качества. Однако даже если продукт сделан «на коленке» никому не известными разработчиками, с мизерным бюджетом, это не значит, что в нем не может быть отличного сюжета, интересных находок в игровой механике или необычного графического стиля. А ведь для кого-то эти особенности важнее общей гладкости, технологического совершенства и «безбашности». Так что совершенно

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Подскажите, когда на PS3 выйдет White Knight Chronicles?

Строго говоря, она уже вышла – японский релиз Shirokishi Monogatari: Inishie no Kodou состоялся еще в декабре прошлого года – и, если верить тамошним источникам, весьма неплохо продавалась. Тем не менее авторитетный японский журнал Famitsu оце-

нил новинку лишь на 29 баллов из 40. Планы по переводу игры на английский язык с последующим изданием на западном рынке все-таки существуют, и огласить их, по идее, должны уже в этом году. Быть может, нынешние E3 или TGS внесут ясность?

Здравствуйтесь, «СИ»! Игры лицензионные на PS2 вообще есть на

русском языке? Купил лицензию Kingdom Hearts, а игра на английском...

PS2-игры на русском языке, конечно, есть, но их сравнительно немного – из безусловных хитов можно вспомнить разве только God of War II. Так что, покупая в магазине лицензионную игру, вы, скорее всего, покупаете

нормально, что вы пролистываете половину журнала – ведь если вас увлекает вообще все, о чем мы пишем, это может свидетельствовать как о том, что вы «хардкорный геймер», так и о банальной неразборчивости. Совершенно нормально, что вам нравятся, скажем, гангстерские экшны и не нравятся головоломные платформеры. Но всегда стоит иметь в виду, что есть другие читатели, которым (если сложить их вместе) интересен весь журнал.

Артем Шорохов // Я всегда привожу свой глубоко личный пример – *Bullet Witch*. Насквозь бюджетная игра, целиком и полностью заслуживающая своих шести с половиной баллов от «СИ». Но вот странность – прошел ее за полтора дня, не отрываясь. А через неделю начал сызнова. И не только потому, что «просто понравилась», но потому, что на каждый компромисс разработчики неизменно отвечали чем-то очень хорошим, какой-то классной фишкой, и в сухом остатке получилось так, что игра с заслуженно невысокой оценкой не просто способна понравиться – она стала одним из главных игровых впечатлений 2007 года. Для меня. Вот и у вас наверняка найдется в чужацкой душе такой же «гадкий утенок».

Виртуальное рабство

Здравствуйте, дорогие Калипсо и Зануда! Я только что закончил просмотр фильма «Ванильное небо». И вдруг понял, что именно такими могут быть online-игры в будущем. Сейчас ведь налицо тенденция объединения жанров, и наилучшим примером может служить GTA IV: там есть все – и гонки, и перестрелки, и задания (квесты), и даже элементы стратегии! Там есть даже Интернет! Уверен, в GTA V можно будет пойти в виртуальный магазин, купить виртуальную коробочку с GTA IV (например, прийти в виртуальное «домой», виртуально установить, и уже там (внутри свежееустановленной виртуальной GTA IV) зайти в виртуальное интернет-кафе, залезть на дважды виртуальный почтовый ящик и проверить многократной виртуальную почту. Прямо-таки натуральный «13 этаж! Такое ощущение, что реальность всюю пы-

таются подменить ее иллюзией. Лишь бы мы меньше времени проводили здесь, в реальном мире. А с такой скоростью прогресса, в будущем отличить настоящее от подделки будет все сложнее (или даже вовсе невозможно).

В свое время на меня очень большое впечатление произвел фильм «Матрица». Затем уже были «13 этаж», «Темный город» и вот сейчас «Ванильное небо». Но ведь не просто же так делают такие фильмы? Этой зимой в Штатах стартует проект «OnLive», где уже не будет важно, какое у вас железо и есть ли оно у вас вообще. Достаточно будет иметь средненький по характеристикам компьютер или на худой конец панель высокого разрешения (тогда ещё и джойстик) и интернет, но, единственный минус, высокоскоростной. И все.

Если сейчас тот же самый WoW имеет столько подписчиков, что будет дальше? Только не говорите мне про свободу выбора, якобы она у каждого есть – играть или не играть. Это всего лишь иллюзия.

Михаил Чертовский

Зануда // Да человечество давным-давно является одной гигантской батареей для себя самого. «В чем смысл жизни? – В том, чтобы искать смысл жизни». И если правда, что в конечном счете живем мы только для собственного удовольствия, то нет никакой разницы, в плену каких иллюзий производить энергию для поддержания привычного мира, будь то офис, стройка, банк или крафт на китайском сервере. Бва-ха-ха-ха!

Артем Шорохов // Ох-ох, Михаил, знали бы вы, какую тему затронули... Раз за разом, год за годом, фильм за фильмом, GTA за GTA всплывают в редакционной почте эти восторженно-грустные мысли. То под одним соусом, то под другим, зато регулярно. А раз есть спрос на кибернетические страшилки – будут новые книги, новые фильмы и новые видеоигры на эту тему. Человечество так долго благоговело перед прогрессом, что к концу прошлого века научилось его побаиваться. Целый пласт книжной и кинофантастики 80-90 г.г. – именно об этом страхе

перед технологией. Неудивительно, что как только компьютеры вошли в нашу жизнь и принялись стремительно ее менять, фантасты тут же вцепились в эту тему и не отпускают ее до сих пор. Признать-ся, даже странно, что вы ссылаетесь именно на фильмы, причем самые растиражированные, «заточенные» под массового зрителя (а ведь столько кругом жанровой классики, от кроненберговской «Экзистенции» и «Нирваны» Сальватореса до сразу нескольких фильмов с названием «Аватар»), совсем не удостоив вниманием книги (неужто не читали даже «Лабиринт отражений» Сергея Лукьяненко? А «Темную башню» Стивена Кинга? Не верю!). А уж каких алмазов можно накопать в аниме... Ух! Перед вами, Михаил бездны и бездны. Даже завидую. ^-~

Индустрия падает!

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»! Прежде всего хочется поблагодарить вас за то время, что я провожу за чтением журнала. :)

Ну, а теперь – к теме письма. Хочется высказаться о судьбе видеоигр и о спаде их популярности. Можно было бы написать десять страниц о самом начале всеобщей компьютеризации, о соперничестве Стива Джобса и Билла Гейтса, о развитии игр, но это не имеет смысла, так что сразу перейдем к главному.

Индустрия видеоигр падает. И вот основные причины.

Первая, и, пожалуй, самая важная – пиратство. Большинство геймеров не желают тратить деньги на приобретение достойных игр, не ценят труд разработчиков.

Вторая, обратная, причина – высокая цена. Игры вполне могли бы стоить раза в два меньше или хотя бы на четверть.

Третья – представление «непосвященных» о геймерах. С их точки зрения, мы – гики в очках, тратящие все деньги на игры (что, кстати, не согласуется с первой причиной), либо же люди, все время тратящие на эти самые игры, что вынуждает большинство геймеров выходить из сообщества.

Четвертая – обилие платформ. Все горячо любимы, и на всех хочется играть. Натягивать проект на все шесть платформ (существующих на данный момент)

разом – это, несомненно, дорого. А фанаты обижаются и наоборот отказываются покупать такие игры.

Посему, господа геймеры, прошу вас, не жалеите денег на игры, не поленитесь объяснить своим знакомым и родственникам, кто такие геймеры и с чем нас едят, и не обижайтесь на разработчиков игр.

Также хочется узнать мнение редакции о том, почему популярность видеоигр начинает падать?

Лев Швецов

Артем Шорохов // Эммм...

А что, собственно, уважаемый Лев, заставляет вас думать, что «индустрия падает», и измысливать причины этого самого падения? С чего вы взяли, что популярность видеоигр идет на спад? Где, как говорится, ваши факты? Пиратство, высокие цены, отношение социума и обилие платформ – отнюдь не новость для индустрии, в пору говорить о смягчении этих факторов – новых моделях дистрибуции, активной социализации и всем таком прочем. А ваше письмо переправить обратно в восьмидесяте. =) Одно смущает: частично эти панические мысли можно отнести на счет PC-гейминга, над которым уже не первый год кружат угрюмые стервятники. Но даже если и так – погибель персоналкам предвещают столь давно и столь часто, что на эти прогнозы уже давно никто не обращает внимания. Потому что PC не умрет никогда.

Константин Говорун // Не так давно в США люди, увлекающиеся видеоиграми, впервые обошли по численности тех, кто регулярно ходит в кино. Вот так.

Кровавые vs. Пушистые

Добрый день. А что если немножко порассуждать о парадоксах? Несколько раз в десятом номере «СИ» прозвучало, что «взрослые» игры никому на платформах от Nintendo не нужны. А чего, собственно, ожидали? Общество – вещь инерционная. Вначале рассказывали, как здорово всей семьей играть на Wii или NDS, выпустили кучу рекламы, наделали казуальных игр... Ну, через какое-то время эти консоли начали покупать те, за кого агитировали. То

те именно европейскую версию, а перевод на родной язык Константина Говоруна никогда и не было. Особенно это касается проектов из Страны восходящего солнца: заставить упертых японцев дать добро на локализацию для страны, придуманной пиратством, практически невозможно. Kingdom Hearts – безусловный хит и вдобавок японская игра.

Выйдет ли Heavy Rain на PC?

Предсказывать будущее не возьмется никто. В настоящий момент твердо объявлено: Heavy Rain – железный PS3-эксклюзив. Точка. Как оно там повернется дальше – знать не дано. MGS4, например, пока слово держит, а Final Fantasy XIII давно сдалась. С точки зрения технического исполне-

ния, ничто не мешает портировать со временем на PC любую игру, но опыт подсказывает нам, что если эксклюзивы и изменяют иногда Sony, то уж точно не с персональными компьютерами. В общем, надейтесь, конечно, но особо на чудо не рассчитывайте.

Правда ли, что сейчас идет разработка Persona 5 для PS3?

Никто не знает. Единственный прямой ответ из стана Atlus звучит так: «Ничего еще не решено. Мы рассматриваем самые разные варианты». Косвенно эти слова лишь подтверждают само желание продолжить сериал, но оставляют широкий простор для домыслов. Действительно: кто помешает выпустить следующую Persona на Wii, PSP или даже на Xbox 360?

Без комментариев

А с какой игры у вас началась геймерская жизнь?



FAST

Моя первая платформа – «Веселый повар» от ATARI, за ней 4-битная ATARI, за ней DENDY, за ней SEGA MD2, за ней PS1, ну а потом я сел за ПК и больше никогда с него не слезу...



Bilizzard

Я с «Денди» начал. А первой игрушкой был какой-то там черный кот... вроде Феликсом его звали. До конца так и не прошел. Да и вообще я не прошел ни одну игру целиком на этой приставке. Маленький еще был.



GriZZly

Первая игра (это на Денди было) – по моему, Duck Tales. Обожаю до сих пор! Жаль, Денди накрылось где-то год назад, когда я попробовал ее запустить.



Jenson

Моя первая игра была на портативной консоли. Что-то типа нашей «Электроники» (Веселый повар, например). Только игра была – волейбол. Что за фирма, не знаю (импортная), мне было лет 6 – 1990 год.



hu-N-ter

Первой был Тетрис на Спектруме, назывался он еще там, помню почему-то «Стакан»
Но меня эти игрушки не зацепили, так поиграл и забыл, а вот когда я впервые увидел Street Fighter на Денди... В общем, до сих пор играюсь в игры.



Lixach

Road Rash 3. Как сейчас помню... Было мне 8 лет, и мечтал я только о PS one... А родители купили мне Mega Drive 2. Зато потом я просидел за «Роуд Рашем» часами.

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

есть бабушки, примерные мальчишки, юные родители для нежных чад, прочие примкнувшие к ним интеллигентские слои. А тут бах – нате Mad World и GTA! Никто же не ожидал, да? Те, кого эти игры заинтересовали бы, купить их не могут, потому что не запаслись «семейными» приставками, потратили свои деньги в другом месте. Я сознательно не упоминаю тех, кто имеет все консоли – да, их много, но не настолько, чтобы повлиять на статистику. Вот и парадокс: на полках лежат игры, но их никто не покупает, ведь те, кому есть на чем их запустить, хотя и «зайчиков», а те, кто хотел бы купить, не имеют базы для запуска.

Что же делают производители? Вместо того чтобы осознать свою ошибку и начать кампанию, разъясняющую людям, что да, конечно, зайчики само собой, но это частность, а вообще мы надеваем кучу настоящих игр для тех, «кто понимает», разработчики за-паниковали. Натурально. У них же кризис, нервы и без того на взводе. Уверен, прямо сейчас сворачивается не один серьезный проект под NDS и Wii. И никто не пытается осознать и преодолеть инерционность общества.

Более того, есть еще один замкнутый круг. Что журналисты, что игроки – все в один голос просят «дорогих» игр, особенно для карманных консолей, которые так никто до сих пор всерьез и не воспринимает. Издатели, разумеется, это все читают и, подзаживаемые бесом наживы, потихоньку лезут в закрома, создают бюджеты. Но при этом очень боятся, а главное – на огонек заглядывает та самая жаба. В результате в последний момент бюджет обрезают, и в печать уходит не то, что хотели, а то, что получилось. На прилавках оказывается игра, с одной стороны, получившая серьезный бюджет, с другой – недостаточно серьезный, чтобы стать блокбастером. Она не окупается. Издатели в па-

нике, журналисты поливают грязью, игроки не покупают. Делается вывод, что они такие никому не нужны, и на следующую игру бюджет урезают. Маятник начинает раскачиваться. Есть, конечно, недорогие и интересные игры, но... Опять-таки, статистически они погоды не делают.

Производители сами себя загнали в маркетинговую яму, оставив единственный путь – клепать копеечных «зайчиков» до конца времен. Я вот уверен, что столь ожидаемый Dragon Quest IX окажется точно такой же любопытной, но явно недоделанной вещью, как Valkyrie Profile: Covenant of the Plume или Suikoden: Tierkreis.

Между прочим, если вы интересуетесь Формулой 1, то знаете, как жарко там борются за ограничение бюджетов. Может быть, есть смысл сделать то же самое для игрового бизнеса? Ограничить сложность железа и вынудить разработчиков не тратить все силы на графику? Шучу, конечно, это утопия, хотя я давно предсказывал, что в итоге, для освоивания мощи современных консолей потребуются неподъемные затраты – поди, найди время и ресурсы на отрисовку всех этих деталей, которые может реализовать железо.

Как ни грустно, но я все чаще и чаще достаю с полки очередную не пройденную игру прошлых лет и с удовольствием в нее играю, иронически хихикая над тем, во что превращается игровой рынок.

Сергей

Константин Говорун // Все верно – сейчас производство одной условно «полноценной игры» слишком дорого. И никто не может гарантировать того, что она окупится. Кстати, поэтому же сейчас почти нет эксклюзивов для PS3 и Xbox 360 – сплошь мультиплатформа. Поэтому очень-очень интересно, какими будут следующие приставки от Sony, Microsoft и Nintendo. Уверен, нас ждет немало сюрпризов.

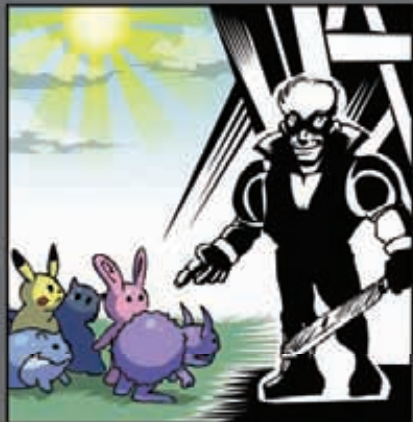
Сергей Цилюрик // На всяк пример, к счастью, найдется контрпример. Взять ту же The World Ends with You. Она провела в разработке добрую пару лет, имела достаточно большой бюджет и для казуалов была стопроцентно непонятна. Тем не менее, ее продажи даже не на родине, а в Америке (где, казалось бы, мало кто мог понять прелесть сеттинга) превзошли ожидания самой Square Enix.

Опять же, странно ставить рядом «доделанную» Tierkreis (с кучей анимешных ролика, озвучкой и полным набором популярных «штампов для широкой аудитории») и Covenant of the Plume (с кучей непопулярных решений), на которой явно сэкономили. По иронии, на родине Tierkreis была встречена куда более прохладно, нежели «Валькирия». Не потому ли, что те, «кто понимает», увидели в Tierkreis пустышку?

С Dragon Quest IX – нет, не будет такого. Затянувшаяся разработка игры и недавний ее очередной перенос (слишком сильно ударивший по Square Enix, чтобы принятие решения о нем можно было считать легким) могут говорить только о том, что на эту игру денег не жалеют. И если получится она все же не такой уж хорошей, то в этом надо будет винить разработчиков, но не нехватку финансирования.

А насчет Wii и продаж MadWorld (устроивших саму Sega, кстати) можно вспомнить Resident Evil: The Umbrella Chronicles, которая уже давно как «миллионник». Заметное фиаско, все же, пока только у GTA. Может, дело все-таки в ней?

Илья Ченцов // Дело не в том, в каком году игра вышла, а в принципах, по которым она сделана. А принципы эти за всю историю игр практически не менялись, хотя многие изначально вообще произрастали из несовершенства железа.



ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

ТЮНИНГ
автомобилей

carmusic

ФОРСАЖ

DVDXPERT

T3

«АВТО»



6 мес. 594,00 руб.
12 мес. 1056,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.
2 мес. 1188,00 руб.



6 мес. 415,80 руб.
12 мес. 778,80 руб.

ТЕХНО LIFE



6 мес. 1080,00 руб.
12 мес. 1960,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.
12 мес. 1188,00 руб.

СТРАНА ИГР

ИГРЫ

DigitalPhoto

ФОТО МАСТЕРСКАЯ

ЛУЧШИЕ ЦИФРОВЫЕ КАМЕРЫ

TOTAL DVD

«GAMING»



6 мес. 2400,00 руб.
12 мес. 4400,00 руб.



6 мес. 1300,00 руб.
12 мес. 2300,00 руб.

«ФОТО»



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.

«КИНО»



6 мес. 1200,00 руб.
12 мес. 2200,00 руб.

ЦИФЕР

М МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ЖЕЛЕЗО

ХУЛИГАН.

SMOKE

ВЫШИВОЮ КРЕСТИКОМ

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



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.

LIFE STYLE



6 мес. 510,00 руб.
12 мес. 930,00 руб.



3 мес. 570,00 руб.
6 мес. 1080,00 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»



6 мес. 432,30 руб.
13 мес. 858,00 руб.

TotalFootball

ONBOARD

skipass

Mountain Bike

СВОЙБИЗНЕС

«СПОРТ»



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.

«БИЗНЕС»



6 мес. 890,00 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

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Fight Night Round 4

Даже в превью-версии новый Fight Night выглядит очень хорошо. Отличные модели бойцов, стабильная частота кадров, неплохая анимация. Смотрите геймплейную нарезку в рубрике «Территория HD».



Fullmetal Alchemist

Новый «Стальной алхимик» оказался очень хорош, даже лучше прежнего. Мы еще раз публикуем первый опенинг телесериала, а также официальный клип на звучащую в нем композицию Again. Знакомьтесь!



Bionic Commando

Студию Grin можно смело награждать титулом «Короли разрухи». Видеоразбомбленного города в Bionic Commando даже красивее, чем в Fallout 3.



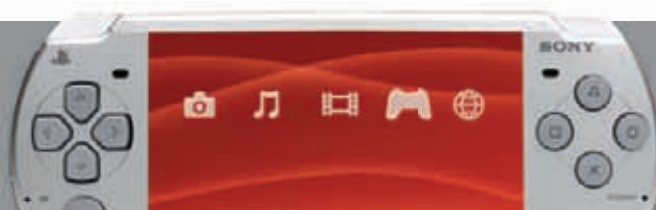
Gamer

Действия фильма разворачиваются в будущем, где увлечение человечества виртуальными играми опасно соприкоснулось с реальной жизнью.



PSP Zone

Прошивка: 5.50
ДемOVERсия: Yuusha 30
Видеоролики: Crimson Gem Saga, Monster Hunter Freedom Unite, Indiana Jones: Staff of Kings
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

В этот раз я начинаю перечень самых интересных вещей на диске не с дополнений и даже не с демоверсий, а с раз-дела Widescreen. Почему? А потому что там вы найдете трейлер нового фантастического боевика, который называется Gamer. В фильме нас ждет фантазия о том, какими могут стать сетевые шутеры в весьма недалеком будущем. Ролик очень бодрый, после него сразу хочется посмотреть кино. В общем, настоятельно рекомендуем. Ну а теперь о традиционном. В разделе демок, помимо новых игровых приключений Шерлока Холмса, вы найдете еще и очень симпатичный (и, что немаловажно, бесплатный) автосимулятор Volvo: The Game. //Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. 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 пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобится скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:

- Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)
- King of Fighters XII (PS3, Xbox 360)

Видеобзоры:

- Zeno Clash (PC)

Особое мнение:

- UFC 2009 Undisputed (PS3, Xbox 360)
- Bionic Commando (PC, PS3, Xbox 360)
- Terminator Salvation (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
- Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)

Special:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- КРИ 2009 (репортаж)
- S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти (презентация)
- Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники (презентация)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
- Volvo: The Game

Территория HD:

- inFamous
- Bionic Commando
- Fight Night Round 4
- UFC 2009 Undisputed

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Battlefield Vietnam
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- 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
- The Sims 2: Family Fun Stuff
- The Sims 2: Nightlife

- The Sims 2: Open For Business
- The Sims 2: Seasons
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:

- Прошивка 5.50
- Yuusha 30 (демоверсия)
- Crimson Gem Saga (трейлер)
- Monster Hunter Freedom Unite (трейлер)
- Indiana Jones: Staff of Kings (трейлер)

Банзай!:

- Hwoarang - Hit The Floor (AMV)
- Air - Worlds Unbroken (AMV)
- Ayumi Hamasaki - Rule (клип)
- Fullmetal Alchemist (опенинг)
- Yui - Again (клип)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7/Vista
- ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows XP
- GeForce Forceware 185.85 Windows Vista
- GeForce Forceware 185.85 Windows XP

Патчи:

- Гоблины 4 v1.0.1 RU
- Project Aftermath v1.10 - v1.20 Интернациональный
- Sam & Max: Season One v1.0 Интернациональный

Софт:

- Movavi VideoSuite 7
- Movavi Video Converter 8

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.10
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.8.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.50.02
- Miranda IM 0.7.19
- 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:

- Gamer
- Суррогаты (The Surrogates)
- 9
- Шерлок Холмс (Sherlock Holmes)
- Дорога (The Road)

Shareware/Freeware:

- Legacy: World Adventure
- Virtual Families
- Dreamsdwell Stories
- The Pharaoh's Mystery

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».

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

Демоверсия новой части приключений знаменитого сыщика Шерлока Холмса. На сей раз он расследует серию кровавых преступлений Джека Потрошителя. Доступно самое начало игры, где можно побывать в роли как самого Шерлока, так и его помощника, доктора Ватсона. Мы узнаем из газет об очередном убийстве и сами являемся на место происшествия, чтобы собрать улики. Для этого придется пройти по мрачным лондонским улицам, заполненным перепуганными нищими. В игре отличная графика и увлекательный мистический сюжет.



Half-Life 2

Даже во всем многообразии работ для Half-Life 2 эта модификация явно не затеряется. Вместо сражений в недалеком будущем создатели Fistful of Frags выбрали бои на Диком Западе. Данный мод уже появлялся на наших дисках, но за прошедшее время его концепция несколько изменилась. Если раньше основной задачей являлось банальное уничтожение противника, то сейчас в игровом процессе есть нововведения. Отныне важнейшей задачей является захват денег. Ради этого игрокам придется координировать действия.



Battlefield 2

Мод, который мы предлагаем в этот раз для поклонников Battlefield 2, по идеологии сильно отличается от других работ. В то время как большинство мододелателей стараются добавить в игру как можно больше новой техники, автор One Man Show, наоборот, постарался от нее избавиться. Техника здесь применяется всего на паре карт, в остальных же уровнях идут исключительно пехотные баталии. В основном предлагаются карты, располагающие к городским боям, где в технике нет и особой необходимости.



rFactor

Время от времени попадают моды, созданные не по современным, а по классическим чемпионатам. Одна такая модификация, Touring Car Legends, представлена на нашем диске. В качестве прообраза была выбрана гоночная серия, проходившая в 80-е годы прошлого столетия. В отличие от схожих чемпионатов, здесь гонялись автомобили среднего класса, вроде BMW шестой серии. Машины эти, конечно, тяжелее конкурентов из DTM, но и заметно мощнее. Медленным Touring Car Legends уж никак не назовешь.



Галерея

Обои для рабочего стола



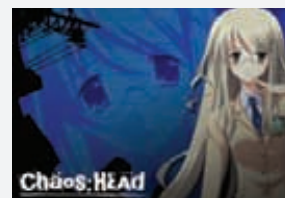
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 18 июня

РЕЦЕНЗИЯ

Downfall (PC)

В демоверсии Downfall летающего рокера убивают топором, а дверца шкафа ведет в царство мертвых. Мы расскажем, что творится за пределами демки.



РЕЦЕНЗИЯ

Звездные волки 2: Гражданская война (PC)

Во вселенной снова неспокойно. Собирайте команду, покупайте звездные корабли – пора навести порядок!



СПЕЦ

Game Music Awards

Лучшие музыкальные моменты в истории немзыкальных видеоигр. Пляшущие зомби, поющие пираты, опера об оборотнях и игра на люфтне по сети.



В РАЗРАБОТКЕ

NHL 10 (Xbox 360, PS3)

Свежий сезон NHL приманивает нас поумневшими вратарями и совершенно новой системой драк и силовой борьбы на льду.



РЕЦЕНЗИЯ

Dynasty Warriors: Gundam 2 (Xbox 360, PS3, PS2)

Идеальная работа над ошибками: все в сиквеле исправили, дополнили и улучшили. Амуро, икима-а-а!



СПЕЦ

Вселенная Gundam

Кто есть кто среди героев Gundam? В какие игры о «гандамах» стоит играть, а в какие – нет? Чем объяснить феномен популярности Gundam? Ответы – в статье!



РЕЦЕНЗИЯ

Numblast (PSN, PSP)

Два японских студента доигрались – один превратился в мартышку, другому предстоит ломать голову, чтобы помочь другу вернуть человеческий облик.



РЕЦЕНЗИЯ

inFamous/«Дурная репутация» (PS3)

Рождение нового супергероя. Останется он добрым или огрубеет сердцем – решать вам. А мы расскажем, как это было.



РЕПОРТАЖ

Лучшие игры E3 2009

Свежие анонсы и новая информация по уже известным проектам: мы сортируем впечатления, чтобы предложить вам только сливки!



В следующем номере

Буквально несколько часов назад состоялось наше телефонное интервью с Тимом Шафером. Однажды мы уже обещали вам рассказать о его новом проекте, экшне, который забросит геймеров в мир тяжелого металла, смертоносных гитарных аккордов и безумствующих друдов. Более того, сама статья – наиподробнее рассказ о Brutal Legend и отчет о наших впечатлениях от демоверсии (да, мы прошли ее самолично!) – уже готова. И ждет не дожидается шанса быть опубликованной в «СИ».

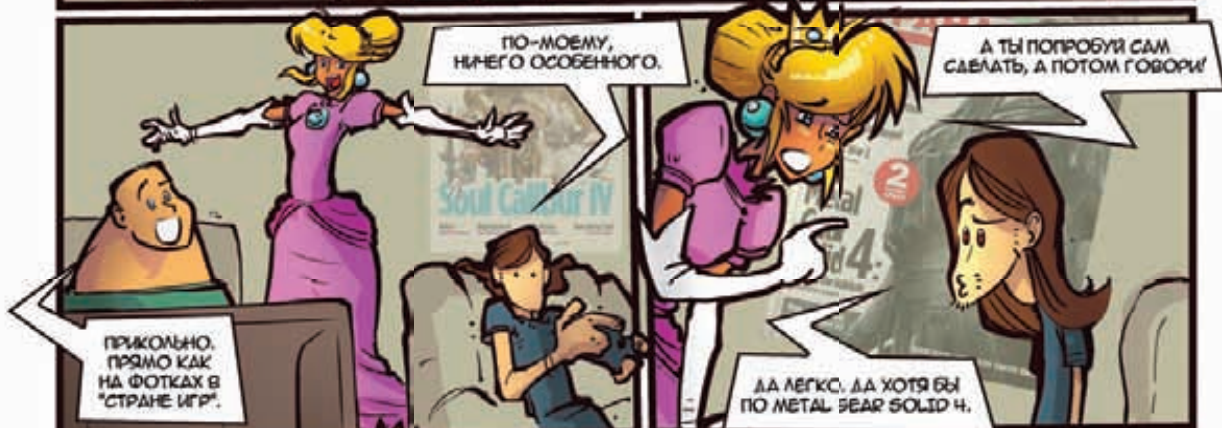
АНОНС

СТРАНА ИГР

Brutal Legend

Хэви-метал спасет мир дважды!

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



Выпуск 34: Секреты косплея

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | №12 | 285 | 2009 | ВТОРОЙ ИЮНЬСКИЙ

Zeno Clash | Gameland Award | Split/Second | Wolfenstein | КРИ 2009 | The Sims 3

www.gameland.ru

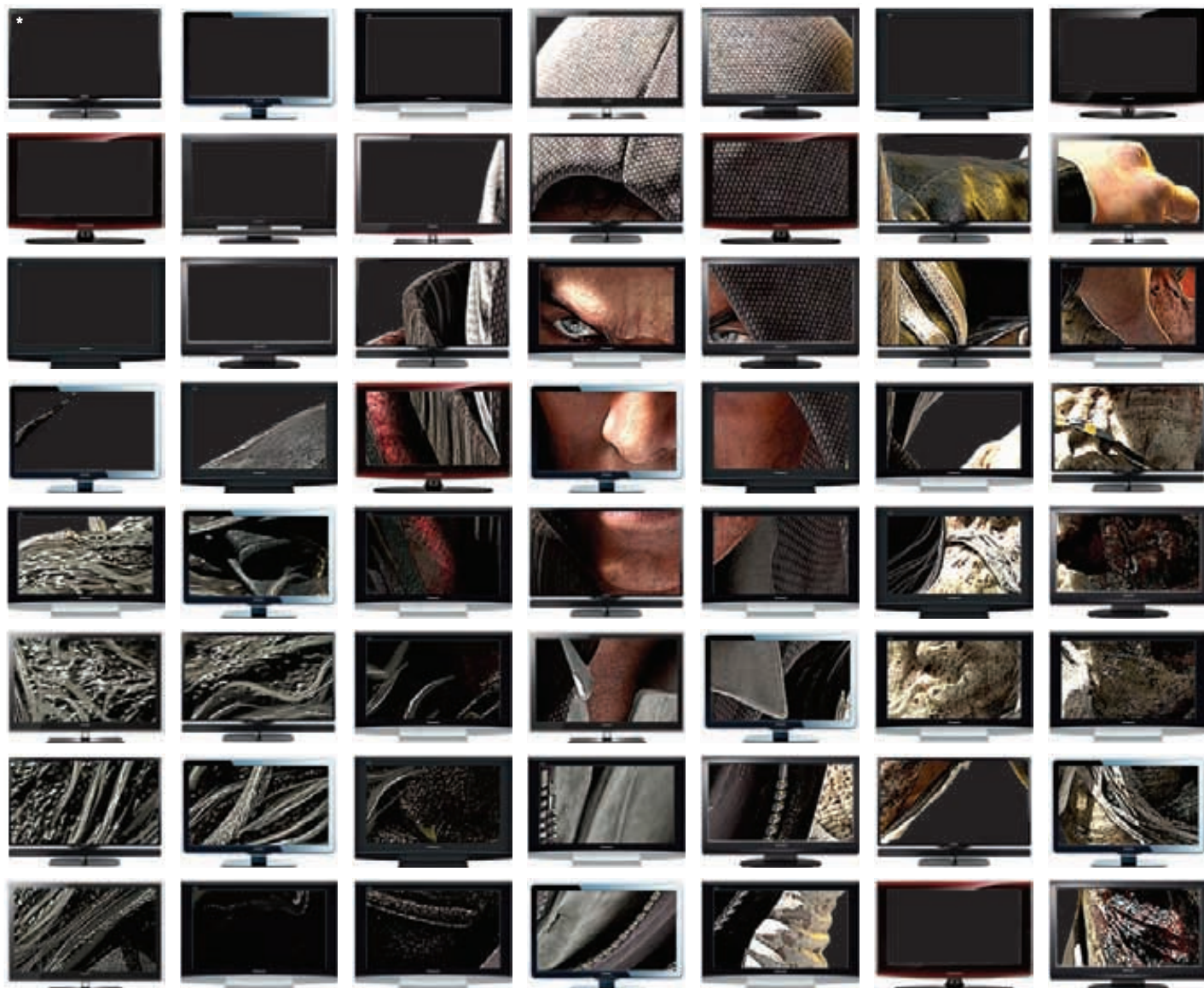
ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



Реклама



Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация
на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ





[PROTOTYPE]TM

СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.



Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно. Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя. И тогда виновные понесут наказание.

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

РЕКЛАМА



PLAYSTATION 2



Games for Windows



XBOX 360

ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. "A" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, игры для Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. "Games for Windows" и логотипы Xbox и Windows Vista используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки и логотипы являются собственностью их соответствующих владельцев.

BIONIC
C O M M A N D O



Wolfenstein

