

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

230₽

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

ПРЕДПОСЛЕДНЯЯ
НАДЕЖДА JRPG

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

 стр. 12

ГРОБ ИНДИАНЫ ДЖОНСА
ПЕРЕВЕРНЕТСЯ ДВАЖДЫ

SUPREME COMMANDER 2

 стр. 33

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ КРИСА ТЕЙЛОРА:
ДЕЛАТЬ ДЕНЬГИ НА СИКВЕЛАХ

LEFT 4 DEAD 2

 стр. 20

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ
В ПОСТКРИЗИСНОМ МИРЕ

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

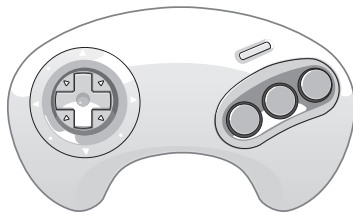
 стр. 74

АМЕРИКАНЦЫ, НЕ СРЕЛЯЙТЕ
ДРУГ В ДРУГА!

E3 2009
ВТОРАЯ ЧАСТЬ
ЭКСПУРСИИ И ПОЛНО-
МЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ
О ВЫСТАВКЕ.

СМОТРИТЕ
НА DVD

**БЕСПЛАТНАЯ ИГРА
НА ДИСКЕ**



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

реклама

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
strana@gameland.ru

Генеральный издатель

Денис Калинин

kalinin@gameland.ru

Зам. генерального издателя

Евгения Цой

tsov@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

goryacheva@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, Биллайн, Мегафон)

info@gic.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.gic.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@gic.ru,

podpiska@gameland.ru

Типография

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

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензию 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

Слово редактора

Июль 2009 #14(287)



НА ОБЛОЖКЕ
Star Ocean: The Last Hope

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
студия tri-Ace

Мы продолжаем рассказ о E3 2009 – крупнейшей американской выставке, где традиционно собираются игровые компании со всего мира. На очереди – новая подборка отсмотренных нами потенциальных хитов, таких как Supreme Commander 2, Forza Motorsport 3, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Отдельно идут материалы об Uncharted 2 и Left 4 Dead 2, а также анализ итогов выставки. Если все еще не знаете, PlayStation 3 или Xbox 360 покупать, – мы объясним, что к чему.

На обложку, однако, попала вовсе не самая громкая игра из находящихся «в разработке». В середине лета в Европе поступила в продажу Star Ocean: The Last Hope, один из «потерянных эксклюзивов PlayStation 3», типичная представительница JRPG старой школы. Полистайте подшивку «СИ» пятилетней давности – такие игры составляли важную часть библиотеки PlayStation 2. Мы любили их ничуть не меньше, а то и больше, чем Devil May Cry, Metal Gear Solid, Tekken или Ratchet & Clank. Стала ли Xbox 360 истинной наследницей «народной приставки» и что случилось с жанром приставочных RPG – вопросы, на которые мы постарались ответить в этом номере.

Константин Говорун, главный редактор

КАЛЕНДАРЬ ЗДОРОВЬЯ

Лето в самом разгаре. А это значит, что PES и FIFA можно разнообразить, погнав мяч на коробке, можно также купить мячик с битой и проверить навыки, полученные на Wii, в реальной жизни, ну а пару дней игры в CS – заменить на пейнтбольные баталии в ближайшем парке. Что и говорить, лето – короткое, но прикольное время года!

Но порядком омрачить его может «зимний багаж» – жирок, холестерин, общая расхлябанность тела.

Это и внешне не очень выглядит, да и внутренне не прибавляет отличного самочувствия.

С этим надо бороться!

Как? Да всё просто – мы подобрали тебе 5 базовых советов. Если покатит – в следующем номере будут ещё 5, потом ещё 5... Глядишь, к осени будешь выглядеть круче Эзма Фишера и Лары Крофт вместе взятых!

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:

Risen, Order of War, World of Tanks...

Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



12 Uncharted 2: Among Thieves

Натан Дрейк возвращается. Он снова охотится за сокровищами, но экспедиция будет труднее предыдущей.



20 Left 4 Dead 2

Совсем недавно вышел Left 4 Dead, а Valve уже готовит вторую часть. Пристально изучаем новинку.

52

Аналитика

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

Также в номере:

Авторские колонки

Подробный список материалов раздела – на стр. 52.



54 E3 2009: King of the Hill

Анализируем прошедшую E3 и прикидываем, как она повлияет на будущее игровой индустрии.



58 История одной студии: Wargaming.net

С чего начинали и к чему пришли авторы Massive Assault и «Операции "Багратион"».

66

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:

Knights in the Nightmare, Free Realms...

Подробный список материалов раздела – на стр. 66.



68 Star Ocean: The Last Hope

Что творится с JRPG и кто выступил спасителем жанра – версия Константина Говоруна.



74 Call of Juarez: Bound in Blood

Разработчики из Techland с удивительной ловкостью воссоздают самый что ни на есть классический вестерн.

Список рекламодателей

gameland.ru 2 обл. | Gameland.TV 3 обл. | Blade 4 обл. | MTC 5 | ASUS 17 | LARGA 11, 41 | Electronic Arts 45, 51 | Intel 63 | Nikon 65 | Soft Club 81 | Журнал Total Football 95 | Интернет магазин E-shop 89, 121, 123 | Редакционная подписка 109 | Общая подписка 111 | Кант 131 | Настроение 141 | Хитзона 133 | Valle 101

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:

Ghostbusters: The Video Game, E3 2009: Пресс-конференция Nintendo...

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:

Overlord II, ArMA: Armed Assault, Half-Life 2...

Подробное содержание – на стр. 138.

**24 E3 2009: Лучшие игры выставки**

Мы продолжаем рассказывать о лучших играх прошедшей E3.

**36 Tropico 3**

Если вас всерьез волнует ситуация в Гондурасе, то на игру стоит обратить пристальное внимание.

**86 Ghostbusters: The Video Game**

Спустя двадцать лет после выхода фильма «Охотники за привидениями 2» появляется третья часть. В виде игры.

96**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. 96.

**106 Speech Bubble: Scott Pilgrim**

В 2010-ом про Скотта Пилигрима уже выйдет фильм. Пока еще не поздно – знакомьтесь с комиксом.

**102 Аркада: Galileo Factory**

В этом выпуске рассказываем об электронных казино. Но не о простых, а от компании Sega.

134**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:

Комикс...

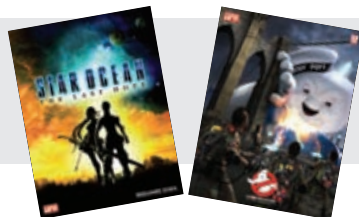
Подробный список материалов раздела – на стр. 134.

**136 Блогосфера**

В этот раз темой для разговора стало слово «геймплей». Но есть ли ему место в лексиконе геймеров?

Комплектация

Постеры: Star Ocean: The Last Hope и Ghostbusters: The Videogame



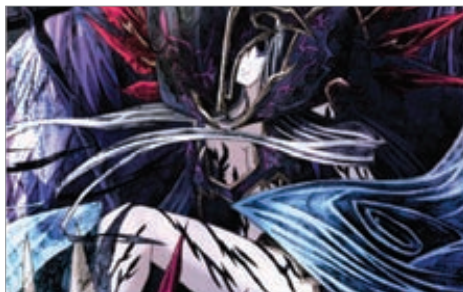
Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 66

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.



Knights in the Nightmare (DS)

Возможно ли скрестить bullet hell с тактической стратегией в реальном времени? Оказывается, более чем. Комментирует Наталья Одинцова.



Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)

Повлияли ли как-то современные тенденции на четвертую часть классического сериала JPRG? Об этом вы узнаете из нашего видеообзора.

Видеопревью

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



Dead to Rights: Retribution (PS3, Xbox 360)

Volatile Games взялась за перезапуск не самого удачного экшн-сериала. Пожелаем им успехов – вдруг у них получится хорошая игра про крутого копа и собаку.



R.U.S.E. (PC, PS3, Xbox 360)

Одна из самых ожидаемых и перспективных стратегий в реальном времени. Самые свежие подробности и новое видео – в нашем превью.

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».



E3 2009 (Репортаж)

Помимо экскурсионной части нашего всеобъемлющего материала по E3 2009, мы подготовили и специальный аналитический репортаж.



E3 2009 (экскурсия по выставке, часть 2)

Вторая часть нашей видеоэкскурсии. По западному холлу вы имели возможность «пройтись» в прошлый раз, теперь сможете посетить и другие не менее интересные места.



Нажимай на SMS-общение без ограничения!

Услуга безлимитный Ночной SMS-драйв

Звони и подключай 057066
www.mts.ru/sms_drive



оператор связи

Услуга действует в период с 01.07.2009 по 30.09.2009 г. с 00.00 до 08.00 часов ежедневно. Услуга доступна для подключения до 31.08.2009. Количество бесплатных SMS-сообщений, передаваемых в рамках услуги в ночное время (с 00.00 до 08.00 часов) не ограничено. Услуга не распространяется на международные и междугородные SMS-сообщения, за исключением сообщений абонентам МТС России, а также на SMS-сообщения, отправляемые на короткие (3-6-значные) номера сети МТС. При наличии пакетов SMS, предоставляемых в рамках тарифных планов, услуг или акций, и одновременном подключении услуги «Ночной SMS-Драйв» в первую очередь расходуются пакеты SMS. Услуга действует при нахождении абонента в домашнем регионе и доступна для подключения на всех тарифных планах, за исключением корпоративных.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Сергей Цилюрик

Приятнейшая новость для любителей угарных шутеров: ветераны Croteam и новички игроиндустрии Devolver Digital возвращают к жизни «Крутого Сэма»! Majesco анонсировала Serious Sam HD, римейк первой части – той самой, что считается лучшей, – в высоком разрешении. Древний Египет, гробницы фараонов, секретные ходы, внезапно появляющиеся за спиной десятки врагов, оружие безголовые камикадзе, демоны размером с десятиэтажный дом, накрутейшие пушки человек и безумный драйв на протяжении всей игры – вот чем был Serious Sam: The First Encounter. От HD-версии мы ждем всего того же, а еще блестящих текстурок и онлайн-кооператива на четверых. Римейк разрабатывается для Xbox Live Arcade и PC. Глава Croteam Роман Рибарик говорит, что его команда может заняться и PS3-портом, но лишь после того, как две основные версии увидят свет. Впрочем, Романа отговаривают коллеги по индустрии – мол, на PSN мало кому будет нужна игра, вышедшая несколькими месяцами ранее на XBLA. Роман решил оставить последнее слово за пользователями, поэтому не поленились, чиркните ему письмо, если вам действительно хочется увидеть Serious Sam на PS3. Новинка выйдет уже этой осенью.

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

Ларс фон Триер делает видеоигру?	8
Electronic Arts сэкономила на Natal	9
Бобби Котик не любит Sony	9
Тим Шафер об игровых тематиках	9
Monkey Island возвращается!	10

Хит?!

Uncharted 2: Among Thieves	12
----------------------------	----

Интервью

Risen	18
-------	----

В разработке

Tropico 3 (PC, Xbox 360)	36
Лето Онлайн (PC, PlayStation 3, Xbox 360)	38
Order of War (PC)	42
World of Tanks (PC)	46
The Dark Eye: Demonicon (PC, PS3, Xbox 360)	48

В разработке – мини

JU-ON: The Grudge (Wii)	50
Stronghold Kingdoms (PC)	50

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



Ninja Gaiden Sigma 2 (PS3)



Halo 3: ODST (Xbox 360)



Resonance of Fate (Xbox 360, PS3)



Majesty 2 (PC)



StarCraft II (PC)



Max Payne 3 (PS3, Xbox 360, PC)

КОМПАНИЯ OBSIDIAN И ИЗДАТЕЛЬСТВО SEGA ОФИЦИАЛЬНО ПОДТВЕРДИЛИ СЛУХИ: ПРОЕКТ ПОД РАБОЧИМ НАЗВАНИЕМ ALIENS RPG ОТМЕНЕН.

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Eden должна стать продолжением Antichrist, что, в общем, вполне логично, учитывая структуру оригинального фильма. Впрочем, вопрос в другом: где нам взять достаточно подкованных критиков для рецензирования подобных арт-проектов? Не выйдет ли конфуза, если мы подойдем к ним с обычными критериями?

Ларс фон Триер делает видеоигру?

Киноманы наверняка знают о новой ленте Ларса фон Триера – как-никак, «Антихрист» стал самым шумевшим фильмом каннского фестиваля. В этом «мистическом триллере» с откровенными сексуальными сценами и генитальными увечьями снимались всего двое актеров: Шарлотта Гейнсбург и Уиллем Дефо (на фото). Последний, по слухам, примет участие в озвучке PC-проекта по мотивам «Антихриста».

Мортен Иверсен, ранее сценарист сериала Hitman, ныне трудится в Zentropa, компании фон Триера, над игрой под названием Eden. «Ларс давно полюбил интерактивные развлечения, много времени провел за Alone in the Dark. Он и придумал Eden, – говорит Иверсен. – Я восхищаюсь его работами и рад участвовать в создании проекта, к которому Ларс приложил руку. Он – очень творческий, снисходительный гений с кучей фобий, которые докучают ему каждый день, так что мы вроде как родственные души».

Eden, по словам Иверсена, окажется не менее жестокой, чем фильм «Антихрист», и поэтому разработчики не рассчитывают, что их творение

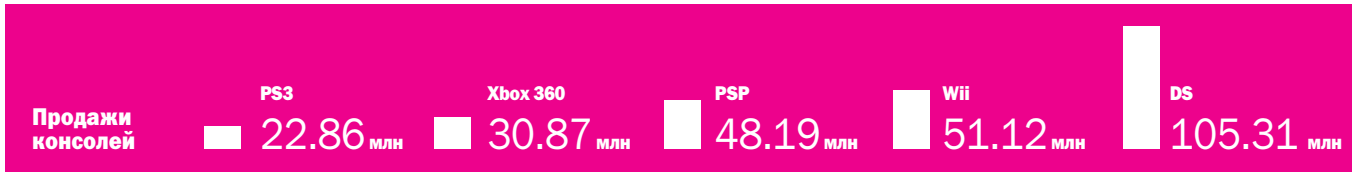
появится на полках розничных сетей. Они планируют сделать его скачиваемым и распространять через Steam и Xbox Live. Иверсен шутит: мол, запросто приспособит Project Natal для симуляции рубки топором или чего-то похожего, если Microsoft сделает компании такое предложение.

По стилю Eden напомним «кошмарную версию Myst». Как и в Silent Hill: Shattered Memories, перед началом прохождения пользователю предстоит поведать игре о своих страхах, чтобы та могла подобрать соответствующий антураж.

Готовы ли разработчики из Zentropa пойти на уступки ESRB и прочим рейтинговым организациям? Конечно! Как и в случае с фильмом, будет сделано несколько версий Eden, чтобы она подошла под стандарты различных стран. «Хочется выпустить наше произведение и в Италии, и в США, где люди смотрят на вещи по-иному», – говорит Иверсен.

На данный момент в команде всего четверо сотрудников, и они только что закончили создавать дизайн. Осталось сделать Eden играбельной – делов-то!





КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Скорее, пока не очень ясно, как Project Natal заточат под все многообразие игровых жанров: вряд ли каждый геймер сможет выполнить, например, приемы из файтингов.

Nintendo не нужен свой Natal

Реджи Физ-Эме, президент американского подразделения Nintendo, сообщил: его компания хорошо знакома с технологией Project Natal, но «решила, что гораздо лучше и точнее – а также предпочтительнее для разработчиков – будет именно комбинация пульта и нунчака». «Когда мы только услышали анонс Natal, то подумали: забавно, 3-4 года назад большинство в индустрии ратовало за красивую картинку и более мощные консоли. А сейчас оба наши конкурента признают: будущее – за физической активностью. Вызывает удивление и то, что для Nintendo будущее – уже здесь и сейчас».



Новости отечественного киберспорта

Завершился финал очередного сезона Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги. В плей-офф московская команда Pincho обыграла Rush 3D, а петербуржцы из Spb Islanders уступили Forge. Представительницы прекрасного пола из Forge под предводительством Ольги «rachella» Пак обошли Pincho в финале отборочных на четвертый сезон женской евролиги Electronic Sports League и заслужили путевку на самый популярный онлайн-турнир.

Тим Шафер об игровых тематиках

Тим Шафер, автор Grim Fandango, Psychonauts и выходящей в октябре Brutal Legend, высказался о том, что мешает играм стать более популярными: «Посмотрите на кино: фильмы снимаются про все аспекты жизни. Есть и романтические драмы, и комедии, и серьезные ленты. А интерактивные развлечения по большей части ограничиваются этими летними боевичками-блокбастерами». Шафер надеется, что скоро придет время проектов самой разнообразной тематики – иначе у публики укрепится нелестное мнение об играх.

Electronic Arts сэкономила на Natal

Босс EA Джон Риччи-телло поведал, что его компания весьма интересовалась технологиями, использующимися в Project Natal, и едва не потратила значительную сумму на их освоение. «Мы очень рады, что Microsoft занялась Natal, пусть они платят за эксперименты, – рассуждает Риччи-телло. – Им куда лучше удастся обеспечить совместимость подобных изобретений и своей консоли, а мы займемся играми. Но я был уверен, что рынок нуждается в такой технологии, и рад, что она появится». Насчет нового контроллера Sony у Риччи-телло припасено еще более громкое заяв-

ление: «Мы экспериментировали с похожим изобретением пару лет назад. Вообще, я думаю, что именно мы познакомили Sony с этой идеей».

Впрочем, несмотря на активную поддержку новомодных пультов, отслеживающих передвижения в пространстве (напомним, что именно EA, а не Nintendo, выпустила первые игры с MotionPlus), Риччи-телло считает: за ними – лишь половина рынка. «Я не уверен, что кто-то захочет пройти Splinter Cell, по-настоящему двигаться и прятаться, ведь это все равно, что сделать семьсот приседаний».



Бобби Котик не любит Sony

Роберт Котик, глава Activision, всегда выступал за снижение цены на консоли. Наверное, вечное упрямство Sony в этом отношении все-таки его довело. «Они не облегчают мне поддержку их платформы», – жалуется Котик. Инвестиции, как он утверждает, куда лучше окупаются в случае с Xbox 360 и Wii, а Sony уже получила от Activision \$500 млн в качестве лицензионных сборов. «Они должны срезать цену, иначе число игр, приобретенных для каждой приставки, упадет. И если говорить прямо, мы вообще можем отказать Sony в поддержке», – грозит Роберт. Цена PSP Go! (\$250) ему тоже не нра-

вится. Игровое подразделение Sony понесло в прошлом году убытки в размере \$600 млн, и босс Activision считает, что если корпорация не рискнет и не снизит цену на платформы, она может потерять слишком большую долю рынка, чтобы с ней стоило сотрудничать в 2010-2011 годах. Официальный ответ Sony на это до зевоты политкорректен: «Число новинок для наших платформ постоянно увеличивается; также у нас прекрасные деловые отношения с партнерами-издателями, и мы вместе прикладываем все усилия для создания еще более качественных интерактивных развлечений».

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В начале двухтысячных такие выпады позволяла себе разве что Electronic Arts. Что ж, время показало: высокомерие до добра не доводит. Даже крупнейших независимых издателей.

Цифры и факты

512 Мбайт встроенной памяти
будет в каждой Arcade-версии Xbox 360.

5 млн копий BioShock 2
надеется распродать Take-Two.

«Отца» Лары Крофт, Тоби Гарда,
пригласили в Crystal Dynamics ведущим геймдизайнером.

Чемпионат России по футболу
появится в Fifa 10.

Кодзима умывает руки
Хидео Кодзима клянется, что вовсе не хотел выступать автором MGS: Peace Walker – просто так получилось. «Сперва я думал наметить общую концепцию, суть проекта и оставить его в руках моей талантливой команды. Собирался взять на себя функции продюсера и уделять внимание другим играм, не MGS. Но я назвал местом действия южноамериканскую (sic!) страну Коста-Рика и обозначил главные темы сюжета – холодную войну и ядерное сдерживание. Мне показалось, что молодым людям будет сложно трудиться над подобным произведением, ведь они принадлежат к другому поколению. И в итоге я сказал: «Займусь ею сам».



Макс Пэйн сменит голос
Очередная грустная новость для поклонников Max Payne: Джеймс МакКэффри, актер, озвучивавший главного героя в первых двух частях, не вернется для участия в третьей. Rockstar решила нанять нового, неизвестного исполнителя, да постарше, чтобы его голос подходил заматеревшему Макс. Вдобавок, декорации сменяются с нуарного мегаполиса на солнечные тропики. Да и ответ арт-директора Max Payne 3, Роба Нельсона, не воодушевляет: «Будут ли ночные урны с дождем? Возможно».

Crysis 2 был неизбежен
Глава Crytek Цеват Йерли утверждает, что появление консольных версий Crysis 2 «было неизбежно». И не только из-за продаж. «Да, мы выплачиваем зарплаты, и всем надо на что-то жить, но это лишь одна сторона дела. Важнее всего для нас семьи, племянники и сыновья, которые спрашивают: «Почему вы не переходите на консоли?». В последние три года или около того нас постоянно доносили подобными вопросами».



Monkey Island возвращается!

Не секрет, что золотой век квестов пришелся на 90-е, когда LucasArts выпускала вмиг становящиеся классикой шедевры. Среди них был и сериал Monkey Island – и его-то LucasArts планирует вернуть к жизни. Для PC и Xbox Live Arcade анонсирован The Secret of Monkey Island: Special Edition, римейк первого из выпусков цикла. Вся графику перерисуют в HD (1080p), добавив детали. Старые мелодии обретут новую аранжировку (никаких больше MIDI!), и вдобавок ко всему персонажи заговорят голосами тех же актеров, которые озвучили поздние части сериала. Любители ретро смогут отключить все нововведения одной кнопкой прямо во время прохождения, вернувшись к тому самому «Секрету обезьяньего острова» из далекого 90-го. А для избалованных

неофитов в римейке найдется специальная кнопка с подсказкой.

От успеха римейка зависит будущая политика компании в отношении ретро-хитов. «У нас в компании нет людей, не желающих заниматься этими играми и дальше», – говорит Брукс Браун из LucasArts.

Помимо римейка, LucasArts планирует выпустить совершенно новую часть Monkey Island. Telltale Games, недавно возродившая Sam & Max, работает над Tales of Monkey Island – циклом из пяти эпизодов для PC и WiiWare о приключениях Гайбраша Трипвуда. Первый из них выйдет уже 7 июля и сможет похвастаться мультяшной трехмерной графикой, системой подсказок и не слишком внушительной продолжительностью – три-четыре часа.



Объявлен последний проект Midway?

У авторов Wheelman из ньюкаслской студии Midway беда: денег нет. Warner Bros. предложила выкупить обанкротившегося издателя, но не приютить его разработчиков. Вот Midway Newcastle, оставшись без какого-либо финансирования, и вынуждена досрочно анонсировать свежий проект – детективную драму Necessary Force. Рассказывает глава студии Крейг Дункан: «История о детективе, который устанавливает собственные

правила, не нова, но нам кажется, что еще никто не смог в полной мере отразить в играх всю важность выборов и их последствий. Беспрецедентный уровень влияния на открытый мир и вопросы моральности поступков – именно то, на что мы делаем упор». Создатели до сих пор продолжают заниматься проектом, но если не найдется издатель, готовый инвестировать средства в Necessary Force, им придется разойтись по домам.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Как справедливо отметил Тим Шафер в недавнем интервью «СИ», прекрасно, что еще остались люди, готовые заниматься квестами. Сам Тим, правда, увлечен другими жанрами.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Мне кажется, Square Enix должна прийти и спасти всех. Жаль лишь, что японцы медлительны – думать будет два года. К тому времени все разработчики умрут с голоду.



Полюс Компьютеры



Развлекайтесь!

(812) 703-10-50
(812) 703-10-90

Благодаря поддержке двухъядерной технологии
компьютер "Передовик" на базе процессора Intel® Core 2 Duo
является идеальным выбором для полного погружения
в мир мультимедиа.

сетевая интеграция, ноутбуки
рабочие станции, периферия





ОБ АВТОРАХ Студия Naughty Dog за свою более чем двадцатилетнюю историю успела создать немало игр, но самые известные из них, бесспорно, – Crash Bandicoot и Jak & Daxter. Обе стали родоначальниками сериалов, которые существуют до сих пор. Правда, без участия Naughty Dog. Новые части Crash Bandicoot создаются силами самых разных студий, а недавно анонсированную Jak & Daxter: The Lost Frontier для PSP и PS2 делает студия High Impact Games, основанная бывшими сотрудниками Naughty Dog и Insomniac Games.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

Uncharted 2: Among Thieves

Человек, однажды обманувший смерть, непременно войдет во вкус и попытается повторить удавшийся трюк. А потом, если фортуна еще раз улыбнется ему, будет испытывать судьбу снова и снова – теряя друзей, обретая врагов, радуясь и горюя. Бег по лезвию ножа почти всегда заканчивается падением. Но тот, кто бежит, старается об этом не думать.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Naughty Dog
Количество игроков:
до 10
Дата выхода:
осень 2009 года
(Европа)
Онлайн:
<http://www.us.playstation.com/uncharted/U2AT>
Страна происхождения:
США



После событий оригинальной Uncharted: Drake's Fortune прошло два года – и главный герой той заварушки, искатель приключений Натан Дрейк, вновь по собственному желанию оказывается в смертельно-опасной пердряге, надеясь, впрочем, и в этот раз уцелеть назло обстоятельствам, а заодно и выиграть главный приз. Какой? О, речь теперь идет не о сокровищах старого пирата – ставки возросли, и притом значительно! Предприимчивого Дрейка заинтересовали истории, связанные с возвращением знаменитого средневекового путешественника Марко Поло из далекого Китая в родную Венецию в 1292 году. Согласно преданиям, Поло покинул двор китайского императора со свитой из шестисот человек, которую разместил на четырнадцати кораблях. Однако, когда венецианец спустя полтора года все-таки объявился в Европе, у него оставалось лишь одно судно и восемнадцать спутников.

Загадка? Да, и весьма интересная. Тем более что Поло, в собственных журналах подробно описывавший все детали путешествия, о причинах столь значительных потерь упомянуть почему-то «забыл». Разумеется, подобное несоответствие привлекло внимание Натана, который решил во что бы то ни стало выяснить судьбу пропавших кораблей. Однако вскоре главный герой узнает, что Поло, прежде чем вернуться на родину, попытался по приказу императора отыскать легендарное королевство Шамбала (в других источниках – Шангри-Ла) и добыть там волшебный камень Чинтамани, исполняющий все желания. Судя по найденным дневникам, Поло камень видел: он описал его как огромных размеров сапфир, чья стоимость в наши дни составила бы миллиарды долларов. Для Дрейка одно это – уже достойный повод, чтобы рискнуть головой и отправиться по извилистому маршруту в Гималаи, где якобы и скрыта от посторонних глаз Шамбала и ее величайшее сокровище.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Неумолимый Натан Дрейк хотится за драгоценностью стоимостью в миллиарды долларов, попутно встречая старых друзей, заводя новые знакомства и отбиваясь от многочисленных врагов. Эта экспедиция обещает быть потруднее предыдущей.

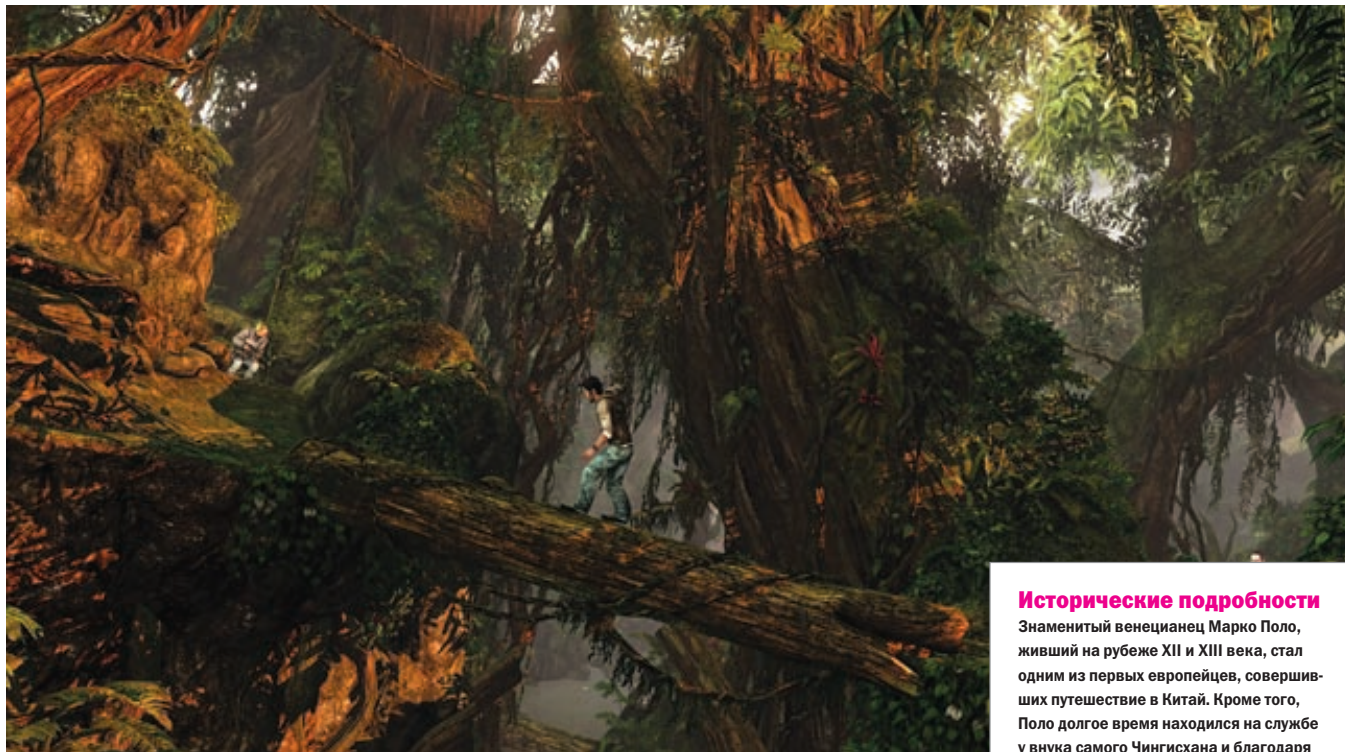
ЧЕГО БОИМСЯ? Обычных для жанра «болезней» – чересчур однообразного игрового процесса, слишком сложных или, наоборот, простых миссий, чрезмерной продолжительности или скоротечности прохождения, примитивного сюжета и шаблонных злодеев.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Рассчитываем получить в конце года красочный зрелищный боевик, в котором каждый элемент будет на своем месте. Первая Uncharted была очень достойной игрой – продолжение просто обязательно закрепить успех предшественницы и развить его.

Со щитом или на щите?

Разработчики постарались привнести в Uncharted 2 множество приятных мелочей, о которых в первой части никто, вероятно, даже и не вспоминал. Например, некоторые противники используют щиты, чтобы укрываться от пуль. Главный герой также может спрятаться за щитом – если подберет его во время очередной перестрелки или вырвет из рук врага. И обратите внимание – щит разрешается применять как средство не только обороны, но и нападения. В конце концов, удар тяжелым куском толстого пластика еще никому здоровья не прибавлял.





Вверху: Не слишком приятная ситуация — противники поджидают и впереди, и позади, а главный герой застрял, балансируя на бревне.

Внизу: Уйти от погони, держа в руках целый пуд золота, будет не так-то просто — как бы не получить пулю в спину.

Путь, конечно, неблизкий, но у героя вскоре появятся и другие причины для беспокойства — конкуренты также готовы рискнуть многим ради обретения Чинтамани. Среди них видное место занимает Хлоэ Фрейзер, беспринципная авантюристка, которая навязывается Дрейку в партнерши и следует за ним по пятам. Старая знакомая из первой Uncharted, журналистка Елена Фишер, отныне путешествует в компании оператора по имени Джефф, и, вроде бы, также не горит желанием пустить вашему подопечному кровь, но и безропотно уступать ему дорогу не собирается. К тому же, зная увлекающуюся натуру Натана, можно предположить, что присутствие сразу двух симпатичных барышень наверняка станет причиной другого конфликта, к исполнителю сапфирам отношения не имеющего.

Ах да, чуть не забыли — рано или поздно на сцене объявится еще одно действующее лицо, военный преступник Лазаревич с явными психопатическими отклонениями. Этот,

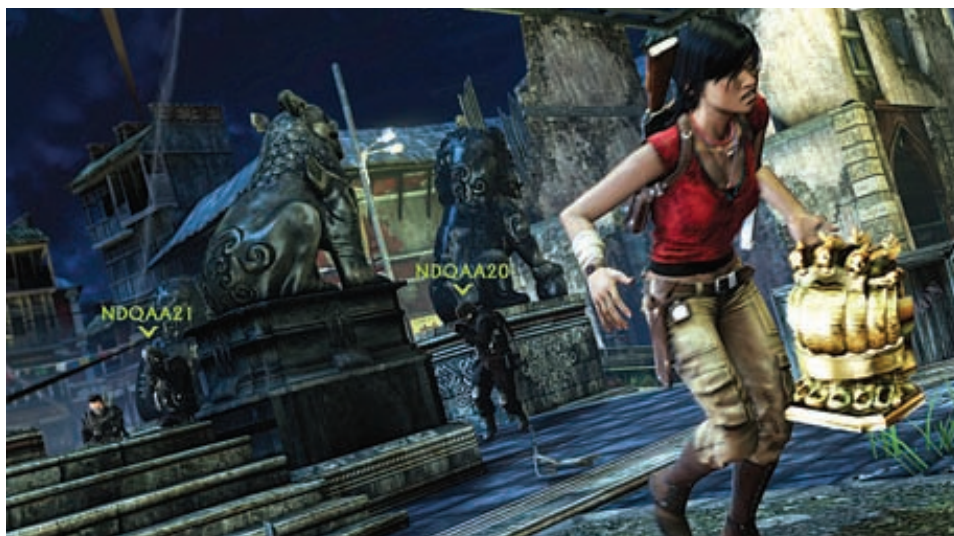
в отличие от перечисленных выше героев, бескровным (по крайней мере, относительно) методом решения проблем предпочитает куда более эффективный, с его точки зрения, отстрел соперников. Поэтому каждое появление Лазаревича и его многочисленных подручных на горизонте означает почти неизбежное кровопролитие. Будьте наготове, свинцовый дождь с громовыми раскатами взрывов в Uncharted 2 будет идти куда чаще, чем раньше!

Немного о прекрасном

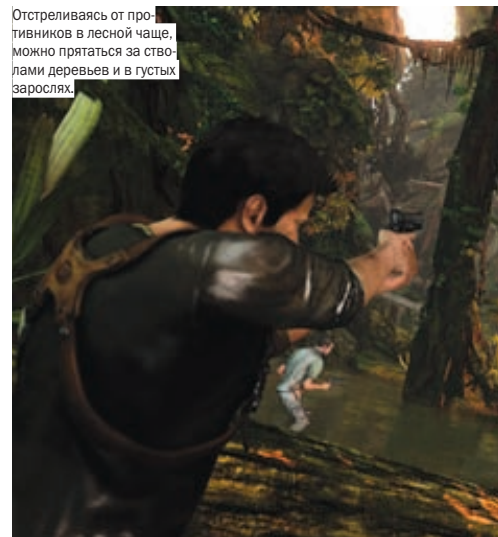
Тут бы самое время перейти к подробному описанию потенциальных достоинств геймплея — но, чтобы не отвлекаться потом, сначала разберемся, чем собираются удивить создатели Uncharted 2 поклонников красивой графики. Помнится, несколько месяцев назад мы уже писали о проекте и цитировали слова разработчиков — те хвалились, что используют потенциал PlayStation 3 на всю катушку, хо-

Исторические подробности

Знаменитый венецианец Марко Поло, живший на рубеже XII и XIII века, стал одним из первых европейцев, совершивших путешествие в Китай. Кроме того, Поло долгое время находился на службе у внука самого Чингисхана и благодаря своим похождениям прославился еще при жизни. Рассказы путешественника о собственных приключениях были переведены на многие европейские языки и быстро стали настоящим средневековым бестселлером, хорошо знакомым большинству образованных людей того времени, — это притом, что до изобретения печатного станка оставалось еще добрых два столетия. Вместе с тем, считается, что многое в мемуарах Поло либо преувеличено, либо не упомянуто вовсе. Очевидно, хорошо зная нравы и коварство соплеменников, путешественник утаил от них кое-какие подробности пребывания на Востоке. Это, с одной стороны, до сих пор дает исследователям немалый простор для научных изысканий, а с другой — позволяет людям с богатой фантазией (вроде сценаристов Naughty Dog) самостоятельно додумать кое-какие подробности, сочиняя небезынтересные сюжеты.



Отстреливаясь от противников в лесной чаще, можно прятаться за стволами деревьев и в густых зарослях.





Внизу: Какой же поход за древним сокровищем обходится без визита в храм какого-нибудь мало-приятного божества?

Оригинальная Uncharted благополучно обошлась без многопользовательского режима, что, впрочем, популярности игры нисколько не помешало. Однако законы индустрии есть законы индустрии, и принадлежность к жанру шутеров от третьего лица (надеемся, уже никто не считает Uncharted ближайшей родственницей Tomb Raider?) обязывает разработчиков соблюдать определенные правила. А потому сетевому режиму в Uncharted 2 быть! Причем сразу в двух разновидностях. Первая – совместное прохождение определенных миссий (допускается участие трех игроков). От бойцов потребуются не только сообща преодолевать препятствия, расстреливать недругов и решать головоломки, но и помогать друг другу, если один из напарников получил тяжелое ранение или попал в цепкие лапы противника. Более традиционные режимы Deathmatch и Plunder позволяют десяти участникам, разделившись на две команды, портить соперникам жизнь. В Deathmatch все сведется к тотальному уничтожению движущихся целей, тогда как Plunder представляет собой очередной аналог Capture the Flag. Только теперь роль боевого знамени, в соответствии с идеологией Uncharted, играет золотой клад, который необходимо захватить в центре карты и доставить на собственную базу. При этом, игрок, халнувший золото, двигается заметно медленнее всех остальных, становясь уязвимым для вражеских пуль. Нет желания превратиться в решето? В таком случае, презренный металл можно выбросить или отдать соратнику по команде – если, конечно, вы ему достаточно доверяете и считаете, что с доставкой ценного груза он справится лучше.



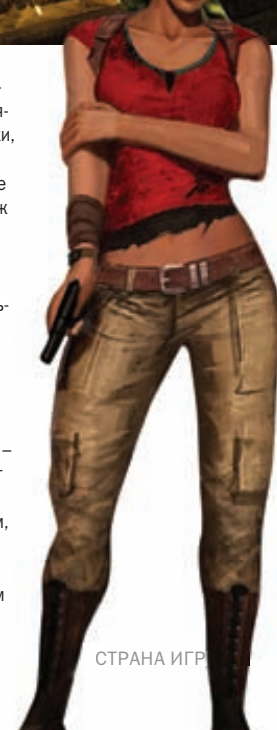
ты доступные на первых порах скриншоты едва ли могли подтвердить громкие заявления Naughty Dog. Теперь же, оценив игру в действии, можем уверенно заявить – она имеет полное право претендовать на звание одной из самых ярких и технологически совершенных в текущем поколении. Без всяких скидок на платформу. Сомневаться в способностях людей, создавших когда-то Crash Bandicoot и замечательную Jak & Daxter, и раньше не приходилось, но, тем не менее, их новое детище выглядит потрясающе.

Трехмерные модели героев великолепно анимированы, лица персонажей воссозданы до мельчайших деталей, но, пожалуй, львиную долю похвалы заслуживают декорации. Мы пока видели не так уж много, но густые джунгли и многолюдные городские кварталы смотрелись не просто убедительно, а напоминали кадры кинохроники! Мир Uncharted словно по мановению волшебной палочки перестал быть статичным – кажется, все в нем может

быть разрушено или сломано. На наших глазах рассыпались на куски стены домов, горящие автомобили таранили уличные прилавки, под весом главного героя обрывались провода и лианы, а пули пробивали деревянные оконные ставни и опрокинутые столы. Мы уже не говорим о спецэффектах, которые традиционно на высоте. Взрывы, языки пламени, клубы дыма и отразившееся в прозрачной воде солнце складываются в сногшибательную картинку – «конкурирующим фирмам» и впрямь есть над чем задуматься!

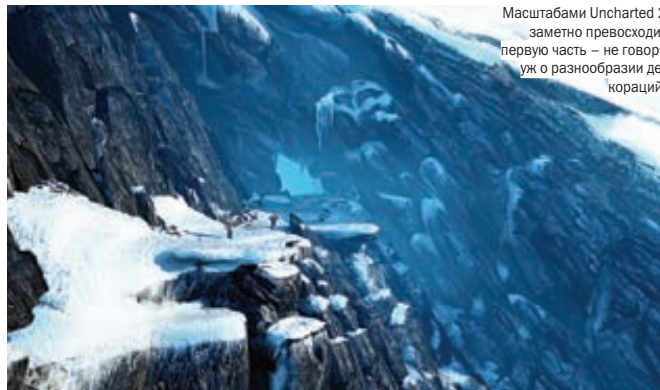
Сокровище еще нужно заработать

Вот мы и добрались до самого интересного – попробуем разобраться, что же собой будет представлять Uncharted 2 с точки зрения игровой механики. Первая часть, напомним, пыталась сначала выдавать себя за представительницу приключенческого жанра, отвлекая внимание пользователей поиском





В режиме совместного прохождения можно не опасаться атаки с тыла — напарник прикроет.



Масштабами Uncharted 2 заметно превосходит первую часть — не говоря уж о разнообразии декораций.

НАВЕРНОЕ, САМОЕ ЗАМЕТНОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ — ПОЯВЛЕНИЕ STEALTH-СОСТАВЛЯЮЩЕЙ, ПРЕЖДЕ СЕРИАЛУ ПОЧТИ НЕ ЗНАКОМОЙ.

секретных дверей и прыжками по утесам да лианам. Правда, обман удалось быстро раскрыть, и в дальнейшем, вплоть до самого финала, головоломки и акробатическая составляющая бесповоротно отошли на второй план, уступив место отчаянным попыткам уцелеть под перекрестным огнем кровожадных головорезов. В каком же направлении разработчики решили двигаться дальше? Однозначно ответить едва ли получится.

Судя по первым впечатлениям, Uncharted 2 остается шутером от третьего лица, «оснащенным» по последнему слову техники — никому не делись ставшие уже привычными вид из-за плеча главного героя, стандартная система укрытий и хорошо знакомый интерфейс. Но надо отдать должное Naughty Dog, ограничиваться простым повторением не единожды испытанных идей студия не посчитала возможным и постаралась, по мере сил, разбавить привычную формулу новыми (для Uncharted) элементами.

Наверное, самое заметное нововведение — появление stealth-составляющей, прежде сериалу почти не знакомой. Если раньше Дрейк фактически всегда шел напролом, и главная интрига заключалась лишь в запасах патронов и вашей собственной меткости, то теперь действовать столь же прямолинейно не получается. Кое-где выбор между безрасудной атакой и скрытностью оставят на усмотрение игроков, кое-где он жестко диктуется обстоятельствами. В уже показанных миссиях нам достаточно часто приходилось выжидать для очередного броска вперед, либо, напротив, для стремительного отступления. При этом стоит помнить, что супостаты, раньше не сколько туповатые, во второй части обещают

заметно поумнеть. Из личных наблюдений — случайно попав в поле зрения врага даже на долю секунды, Натан уже не мог отсидеться где-нибудь в темном углу, бдительные недруги немедленно бросались искать его и быстро успокаиваться не собирались. Уклониться от нежелательного столкновения, просто забравшись повыше, тоже удавалось не всегда: приспешники Лазаревича, а также другие недоброжелатели научились пользоваться дверями и лестницами, что и продемонстрировали нам при первой же возможности.

Далеко не все укрытия так надежны, как кажется, что обусловлено резко возросшей интерактивностью. Даже прочная на вид мраморная колонна не рассчитана на прямое попадание из гранатомета. Что уж говорить о более хрупких конструкциях, вроде деревянных ящиков, для которых и автоматная очередь гибельна. К слову, в арсенале Дрейка появятся новые гимнастические трюки, которые позволят протагонисту пользоваться укрытиями более оперативно.

Наконец, отныне персонажи научились действовать совместно. Иногда спутники Натана оказывают ему огневую поддержку, отвлекая внимание противников на себя; иногда без их помощи не удастся успешно решить ту или иную головоломку. Будут в Uncharted 2 и ситуации, когда напарник в силу обстоятельств превращается в обузу — например, получив тяжелое ранение. И тогда Дрейку волей-неволей придется вытаскивать пострадавшего с поля боя, попутно стараясь сберечь и собственную жизнь. На выставке мы как раз опробовали подобный эпизод, где требовалось помочь раненому Джеффу: одной рукой поддерживать оператора, а дру-

гой — отстреливаться от нападающих. Быстро передвигаться при этом, по вполне понятным причинам, не получалось, да и нырнуть в укрытие мы не решились, но накал страстей на экране ничуть не ослабевал — наоборот, стало очевидным, сколь сильно опережает вторая часть оригинальную Uncharted.

Что день грядущий нам готовит?

Работая над Uncharted 2, сотрудники Naughty Dog решили воспользоваться формулой, по которой создается подавляющее число продолжений, — «больше, ярче, разнообразнее». И потому уже сейчас становится очевидно, что каких-либо революционных нововведений мы в очередной главе о похождениях Натана Дрейка не увидим. Впрочем, в них, пожалуй, мало что нуждается — ведь всего остального здесь будет в избытке. Хотите увлекательный сюжет и целую команду запоминающихся персонажей? Вы наверняка получите и то, и другое. Мечтаете о сумасшедших перестрелках и бешеных погонях? Пожалуйста — враги напирают со всех сторон, только успевай отбиваться. Те, кто привык подсчитывать количество полигонов на экране, тоже едва ли уйдут обиженными — достойных соперников по части графики у Uncharted 2 ближайшей осенью будет немного. И даже поклонники онлайн-соревнований на этот раз получили поблажку. Конечно, от ошибок никто не застрахован: излишняя затянутасть, однообразие или чрезмерная сложность игре только повредят. Однако опыт Naughty Dog и прошлые заслуги студии уже сами по себе являются своеобразной гарантией успеха — нам осталось лишь немного подождать, и в который раз убедиться в этом самостоятельно. **СИ**

Визу: Быть может, AI-напарники не слишком умны, но могут быть очень полезны.



Как и прежде, Naughty Dog не жалует CG-графику — все сюжетные сцены сделаны на игровом движке.

ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium



Ноутбуки ASUS U СЕРИИ

Окрыляющая легкость. Сияние совершенства.

Свет. Композиция. Фокусировка. Работа фотографа заключается в том, чтобы запечатлеть красоту окружающего мира – так мерцающие блески на поверхности ноутбука ASUS UX50 напоминают о красоте звездного неба. Созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 и оснащенный предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium, ASUS UX50 позволяет легко работать с фотографиями, а дискретная видеокарта NVIDIA® GeForce® G 105M (512 MB) обеспечивает настолько чистые и яркие цвета, что вы словно возвращаетесь в место, запечатленное на фото. Система AI Light автоматически изменяет уровень яркости дисплея и подсветки клавиатуры и тачпада в зависимости от внешнего освещения, позволяя просматривать и обрабатывать фотографии с максимальным комфортом.

Новая серия ASUS UX50 – оптимальный баланс формы и 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: Сиббюс 721-86-40, ИОН (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, ТФК (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, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; Владивосток: ДНС (4232) 300-454, В-Лазер (4232) 218-000; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Бука (343) 22-22-025, Санрайз (343) 261-39-15, Норд 8-800-2000-787; Ижевск: Корпорация «Центр» (8412) 91-89-11; Казань: Ноутбукс (843) 264-26-01; Киров: Технополис (8332) 480-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; Красноярск: Аварс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Новосибирск: НЭТА (893) 216-33-11, Технобит (893) 212-53-33, Левел (893) 212-00-05, ГОТТИ (893) 362-00-44; Нижний Новгород: Алтэкс (831) 411-87-87, Норильск: Юрмала-М (3919) 46-73-36; Омск: РИТМ (8812) 23-64-00; Пермь: Ноутбукс (342) 270-01-11, Ноутвз (342) 210-10-84; Ростов-на-Дону: Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; Самара: Прама (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Сателлит (846) 224-00-00; Саратов: АТТО (8452) 444-111; Сургут: Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Уфа: Кламас (347) 291-21-12, ФортВД (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.

Интервью: Risen



ТЕКСТ

Илья Ченцов



ФОТО

Марина Петрашко



оговорка гласит: «Что русско-му хорошо, то немцу смерть». Однако обратное зачастую неверно – в девяностые годы прошлого века мы с огромным удовольствием играли в созданную в Германии стратегию Settlers, а начало XXI столетия прошло под знаком Gothic – классической компьютерной ролевой игры, где фэнтези-мотивы служили таким прикрытием для, по сути, бандитской лирики, ведь события там разворачивались в колонии для преступников, огороженной магическим барьером, а наш герой был одним из заключенных. Свобода действий и внимание к деталям (можно было жарить мясо на костре!) помогли игре завоевать популярность, в том числе и в России. Потом были продолжения и дополнения, однако части на третьей кривая качества пошла под горку. Разработчики, компания Piranha Bytes, расстались с издателем JoWoD, оставив ему права на название Gothic, и занялись... созданием, фактически, новой Gothic, только уже под другим именем, Risen. Нам удалось встретиться с главным дизайнером и руководителем проекта Михаэлем Хорге (Michael Hoge) и задать несколько вопросов, пока его коллеги подготавливали ноутбук к демонстрации (компьютер только что транслировал картинку на большой экран и теперь почему-то не хотел показывать игру на своем).

? Что больше всего нравилось игрокам в сериале Gothic? Какие его ключевые характеристики вы решили перенести в Risen?

Думаю, людей привлекало исследование мира и ролевые элементы – поиски новых вещей, улучшение оружия и рост персонажа, диалоги. Кроме того, вам не нужно было создавать героя в начале, не нужно было выбирать ему класс, а можно было сразу начать игру, и уже там, примкнув к той или иной организации, формировать персонажа непосредственными действиями.

Все это будет и в Risen, но мы добавили к игре еще один аспект – ловушки и головоломки. Например, если вы забрались в подземелье и не знаете, как пройти дальше, вы можете превратиться в маленькое существо, чтобы пролезть в узкий проход, или использовать левитацию, чтобы перебраться через пропасть.

? То есть можно сказать, что Risen нацелена на ту же аудиторию, что и оригинальный сериал?

Да, прежде всего, на ту же. Если включить минимальный уровень сложности (а теперь у нас есть настройки сложности), Risen подойдет и казуальному игроку. Однако если не упрощать себе задачу, то в сражениях вам придется использовать весь спектр боевых приемов, контратаки и комбо-удары. Как и в старых «Готиках», вам нужно соблюдать определенный ритм, щелкать мышкой, чтобы эффективно выполнять цепочки ударов. Если вы просто будете быстро и часто давить на кнопку, комбо тоже получится, но гораздо медленнее.

Да, мы постарались сделать игру более доступной. Оригинальная Gothic была не очень-то дружелюбной к пользователю, и мы решили исправить это, так что сейчас, например, журнал заданий может отображать на карте местоположение заказчика и цели, если вы того захотите. Мы, конечно, стремимся улучшать графику и звук, добавляем некоторые новые элементы, но в целом игра базируется на все той же концепции.

? Как создавался мир Risen?

Все началось с идеи «криминальной организации». Дальше, если у нас есть преступники, должна быть и «полиция», и какие-то законы. Так что мы придумали инквизицию и ее правила: никто не может свободно перемещаться по острову, кроме самих инквизиторов и магов, все остальные обязаны находиться в городах. Однако бандитам наплевать на эти указы, у них есть свой тайный лагерь. Вы можете присоединиться к разбойникам и сражаться с инквизицией или вступить в ряды инквизиторов и бороться с разбойниками – этот выбор и определяет, как история будет развиваться дальше. Мы решили, что не будем использовать обычную схему «три стороны – три лагеря», как в сериале Gothic, а поместим две из них вместе: в портовом городе инквизиция борется с людьми дона, и вы волны работать на тех или других.





Слева: Когда Михаэль завел речь о превращении в «маленькое существо», я почему-то представил себе мышку. Оказалось, речь шла вот о таком гибриде краба и улитки (разработчики называют его «наутилусом»). Глядя на «клепаную» раковину, невольно задумываешься, зависит ли облик козявки от того, в какие доспехи был облачен герой.

Еще левее: Наш герой, хоть и без социальных навыков, за словом в карман не лезет. Остановившему его стражнику он запросто может связвить что-нибудь вроде «Готов поспорить, у тебя до жути увлекательная работа». У этого часового работа скучная, и вы заслужите его расположение, если приведете ему девушку из борделя.

Следующая локация, самая маленькая – лагерь дона. Последняя – вулканическая крепость, где жили маги, но потом ее захватила инквизиция. Вы можете прийти туда своим ходом, однако велика вероятность, что вас приведут туда силой – по указу верховного инквизитора ходить по острову разрешено только его воинам, так что, если вас обнаружат, то насильно забреют в рекруты.

В начале игрок, разумеется, не знает, что происходит на острове, но постепенно ему становится известно, что там творится: из-под земли поднялись древние руины, откуда валом повалила всякая нечисть. Король посылает инквизиторов разобраться, бандиты не прочь нагнать золота в этих руинах, а маги просто хотят мира.

? В предыдущих «Готиках», если не ошибаюсь, герою в конечном счете нужно было поработать и на тех, и на других, и на третьих...

В начале игры, пока вы еще не выяснили расстановку сил, у вас будут дела, связанные с заданиями противостоящих друг другу организаций. Позже вы поймете подоплеку событий, история станет более линейной, и вам придется выполнить ключевой квест независимо от того, «в чьей вы команде». Однако вы будете и дальше получать задания от разных нанимателей, просто они станут менее важными, чем центральная линия сюжета.

(Тем временем игра наконец-то запускается, и Михаэль начинает комментировать происходящее.)

Итак, вы приходите в себя на берегу. Вокруг лежат трупы – вы единственный выжили

в кораблекрушении. Для начала можете подобрать ветку и использовать ее как оружие, однако пока доступны только базовые приемы. Позже вы найдете лучшее оружие и научитесь лучше сражаться, однако справиться с теми монстрами, что встретят вас на побережье, можете и сейчас.

? И освежать их тушки?

Да, но для этого нужен не только соответствующий навык, но и инструменты. Вообще, у нас много умений, помогающих создавать вещи самостоятельно: можно стать кузнецом, самому добывать руду и драгоценные камни. Разные «ископаемые» обладают разными магическими свойствами.

Всем навыкам обучают наставники, причем некоторые из них доступны только при сотрудничестве с определенными группировками. Например, сражаться посохом вас могут научить инквизиторы или маги, а искусно обращаться с топором – разбойники.

? А социальные навыки?

Их нет – мы просто постарались выдать вам в диалогах все возможные варианты.

? В игре очень красиво меняется время суток и погода. А на что эти изменения влияют?

Скажем, в дождливый день местность затягивает туманом, в сухую погоду – пыльно. Животные ночью спят, но не все.

? Расскажите, как работает магия?

Магия в игре представлена в виде рун, их добывают в руинах. Если вы играете

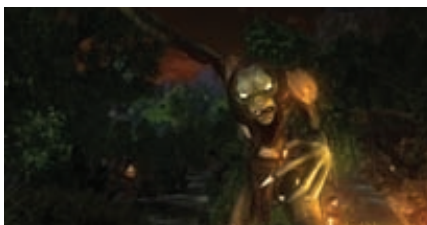
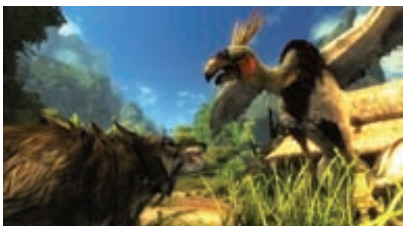
волшебником, то сможете использовать их бесконечно. Если же ваш герой воин, ему будет доступен специальный квест. Выполнив его, он научится сам делать магические свитки, на которые копируются руны. Однако свитки не вечны.

После этого Михаэль показал нам, как работает замораживающее заклинание и левитация (нет, улететь с острова нельзя – высота и дальность полета ограничены запасом магической энергии). Когда мы спросили, не потерял ли герой физическую форму, увлекшись колдовством, нам немедленно продемонстрировали фирменное подтягивание на уступе. Что ж, свалиться с края карты здесь, наверное, будет проблематично – дело все-таки происходит на острове. Однако в остальном Risen выглядит вполне оправдывающей наши ожидания. **СИ**



Внизу: Умелый маг сможет не только пролететь над пропастью, но и повернуть рычаг с помощью телекинеза. Для неумелых магов в подземельях есть специальные комнаты, позволяющие временно обрести колдовские способности... а найдутся и такие места, которые, наоборот, «отключают» магию.

На прямо заданный вопрос мы получили такой же прямой ответ – драконов в игре не будет. В утешение можете полюбоваться на некоторых других представителей местной фауны.



Интервью: Left 4 Dead 2



ТЕКСТ Хасан Али Альмаси



ТЕКСТ Хайди Кемпс

НА ГОРИЗОНТЕ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.first-person.co-op
Зарубежный издатель:
EA
Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Valve
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.l4d.com
Страна происхождения:
Япония
Дата выхода:
17 ноября 2009 года

Никто, кажется, не предполагал, что Valve анонсирует сиквел Left 4 Dead так рано: всего через год после появления оригинальной игры. Продолжение забросит геймеров в Новый Орлеан: еще одной команде из четырех выживших предстоит сразиться с полчищами зомби, а также тремя новыми злыднями-боссами. Убедиться в том, насколько вторая часть отличается от первой, предлагали прямо на E3, через день после того, как игру официально представили публике на пресс-конференции Microsoft. На стенде Valve демонстрировалась и версия для Xbox 360, и для PC; по содержанию они ничем не отличались, но, как и в случае с прошлогодним демо L4D, вариант для консоли от Microsoft подтормаживал по сравнению с компьютерным. Выяснилось, что обещанная смена дня и ночи нисколько не портит тот тревожный настрой, которым славился первый выпуск. Даже при свете солнца зомби пугали не хуже, чем в сумерках: отвечающий за сражения AI (здесь его именуют Режиссером) отправлял по нашу душу одну волну живых мертвецов за другой. На рядовых зомби мы успели опробовать пули с зажигательной смесью (для финальной версии в Valve припасли немало других особых патронов), а также прочесали окрестности в поисках разнообразного оружия ближнего боя вроде засветившихся в видеоролике сковородок, топоров и бензопил. Все подобные инструменты игра приравнивает к пулеметам и шотганам, то есть они также занимают слот в арсенале бойца. Увы и ах, стоит потянуться за бесхозной кухонной утварью, как вас вынудят расстаться с добытой честным разбоем снайперской винтовкой, оставив лишь стандартные пистолеты.

В стане неприятеля пополнение: отравлять геймерам жизнь будут сразу три новых босса, из которых на E3 продемонстрировали лишь Нападающего (Charger). Хитрая тварь пытается заставить отряд разделиться, тараня его и хватая всех, кто не успеет вернуться. Тем не менее, первая же стычка с Нападающим показала, что расправиться с ним удастся куда быстрее, чем с Танком (Tank) из оригинальной L4D. К слову, дизайн локаций впечатляет: когда после тесных улиц попадаешь в открытый всем ветрам парк и зомби начинают теснить с разных сторон, понимаешь, что знакомые по первой части уловки здесь срабатывают далеко не всегда. В Valve клянутся, что L4D2 по продолжительности затмит предшественницу, а все уровни позволяют сразу же пройти в Versus-режиме.

Успев нечаянно включить сигнализацию в полицейском участке и чуть было не погибнув от рук охочих до мозгов неприятелей, мы таки добрались до складской зоны, где в каждом контейнере, казалось, притаился, по меньшей мере, отряд зомби. И тут же поспешили задать накопившиеся вопросы Дугу Ломбарди, руководителю проекта, который следил за нашими приключениями в L4D2.



Как же так получилось, что Valve готовит сиквел игры, которую выпустила всего лишь год назад?

смеется L4D еще не добралась до магазинов, а у нас уже накопилось немало идей насчет того, как можно было бы ее улучшить, развить имеющиеся особенности. После релиза очень многое прояснилось, благодаря отзывам геймеров. Когда вы создаете игру, в бетатестировании принимает участие всего несколько сотен человек. Как только продукт попадает в руки миллионов, становятся очевидными вещи, которые на этапе бета-теста не замечаешь. Итак, мы собрали предложения пользователей, проанализировали собственные задумки и обнаружили, что материала хватит не на аддон, а на полноценный сиквел. Решение о сроке появления L4D2 принимала Valve. Дело в том, что каждый раз, подготавливая новый проект, мы не прибегаем к тем методам, которые задействовали в предыдущих разработках. После Half-Life 2 заинтересовались эпизодическим контентом, а в случае с Team Fortress 2 подумали – интересно ведь предложить пользователям игру, для которой очень долго будут поставляться скачиваемые дополнения. Вот и в случае с L4D решили: надо отойти от традиций. Так интереснее; для нас это – очередной вызов. Да, раньше существовала концепция «времени Valve», например, в 2004, когда вышла Half-Life 2, нас справедливо упрекали в медлительности. Мы очень долго готовили проекты, срывали сроки и так далее. Но с тех пор появились Counterstrike Source, Day of Defeat Source, два эпизода HL2, Portal, Team Fortress 2 и Left 4 Dead. Valve подготовила несколько релизов менее, чем за пять лет, так что, по моему мнению, мы сделали значительный шаг вперед.

Но только не в том случае, если речь идет о Half-Life! *все смеются* Так из-за чего задерживается Episode 3?

Сегодня новостями не порадуем, но не волнуйтесь, знаем, как геймеры эту часть ждут.

Вернемся к L4D2: почему вы выбрали ареной битв Новый Орлеан?

Просто захотелось подыскать какой-нибудь новый город, сменить декорации. Все знают о Лос-Анджелесе, все знают о Лондоне. Мы искали что-нибудь не похожее на эти мегаполисы, место, которое бы отличалось...

Особым колоритом?

Нет, речь не о колорите. Знаете, юго-восточная часть США, и в особенности Новый Орлеан отличается специфической атмосферой – эдакое таинственное место. Здешние болота сами по себе нагоняют страх. Некоторые кампании в французском квартале происходят на заре. Я и Чет, один из авторов сценария, некоторое время жили в Новом Орлеане. Мы вспомнили, как с утра и на закате из-за игры света все вещи приобретают специфический оранжево-коричневый оттенок, который больше нигде не увидишь. Сразу возникает ощущение, что творится какая-то чертовщина. Особенно пугаются те, кто родом не из этих мест или давно здесь не бывал. А еще нам попросту повезло: с Новым Орлеаном связано немало городских легенд, да и воздух здесь словно бы пропитан магией. Когда нам показали ранний билд, мы с Четом согласились, что оранжевый цвет выглядит как-то не так, но затем несколько художников из нашей команды отправились в Луизиану в поисках вдохновения, и, по моему мнению, вполне преуспели.

В 2005 году Новый Орлеан очень сильно пострадал от урагана Катрина, и память о трагедии до сих пор жива. Не кажется ли вам, что чересчур рано делать игру о катастрофе, которая происходит в этом же городе?

Мы вообще не будем затрагивать тему Катрины. Наше произведение – чистой воды вымысел, мы просто используем здания и рыжеватое освещение в качестве декораций. Не собираемся делать каких-либо заявлений, не отправим персонажей к стадиону «Супердоум» или тем местам, которые прямо ассоциируются с ураганом и разрушениями, нанесенными им. Поскольку мы там жили, происходящее в городе нас также касается. Valve ценят за умение вовремя сдержаться, за внимание к происходящим в мире событиям. Мы приложим все усилия, чтобы не сорваться и не паразитировать на чужих несчастьях.

Вверху: По колено в зомби: тела убитых врагов, как и прежде, исчезают не сразу.





Вверху: Действие в L4D2 разворачивается как ночью, так и днем.

? Движку, который вы использовали, уже несколько лет. L4D2 на PC выглядит замечательно, но сколько еще, по вашему мнению, вам удастся использовать Source в его нынешнем виде?

Поживем – увидим. Это вопрос прогресса. Революционные технологии вроде мультиядерных процессоров сильно изменят будущее. Мы собирались подготовить такой движок, который можно было бы дополнять и расширять со временем, чтобы он не устаревал и подходил для самых разных проектов. Произведения, которые входят в Orange Box, – свидетельство универсальности нашего изобретения. Для L4D2 мы основательно пересмотрели Source, обновили анимацию персонажей. Но да, над развитием предстоит серьезно подумать.

? Расскажите подробнее о новых противителях.

Мы выпустим на арену трех дополнительных боссов-зомби, и сегодня показываем Нападающего (Charger). Он очень быстрый и, на манер Курильщика (Smoker), вынуждает

отряд разделиться. Если вы играли в первую L4D, то знаете, как для победы важно действовать слаженно и держаться вместе. Вторая задача Нападающего – помешать участникам окопаться у стены, ведь обычно люди думают так: если никого за спиной нет, так безопаснее. В течение лета мы представим еще двух боссов. Также появятся новые типы рядовых Зараженных. Например, зомби в огнеупорных костюмах. Представляете: у вас «коктейль Молотова», а на противника огонь не действует. То есть, мы придерживаемся принципа «камень-ножницы-бумага»: как только вводим что-нибудь в игру, сразу придумываем контрмеры. В финальной версии будет немало подобных примеров.

? А еще вы учитываете те уловки, которые игроки используют в оригинальной L4D?

Да, именно так. Не случайно L4D2 заставит геймеров побегать. Раньше отряд оставляли в комнате или запирали там, где бойцы могли прижаться к стене и не сомневаться, что сзади никто не нападет. Эту хитрость мы учли.

? На GDC вы рассказывали, как работает Режиссер: от того, как играет пользователь, высчитывается, сколько секунд передышки он получит, когда набегит новая волна неприятелей. В этом отношении ничего не изменилось?

Да, и мы работаем над улучшением AI. В случае с оригинальной L4D мы хотели создать игру, которая была бы динамичной и к которой можно было бы возвращаться несколько раз, причем каждое последующее прохождение отличалось бы от предыдущих. Если дела у отряда идут хорошо, Режиссер забрасывает его дополнительными заданиями, если пользователям сложно, то он ослабляет напор. Речь в основном шла о противниках – когда и какого типа враги нападут, скоро ли подоспеет помощь и подбросят ли пачки с патронами. Сейчас мы добавили еще кое-какие нюансы. Например, проходы в некоторых кампаниях будут менять местоположение в зависимости от погодных условий. Лучше всего это продемонстрирует уровень с кладбищем, который мы пока не показываем. Поскольку Новый Орлеан расположен ниже уровня моря, хоронить мертвых в земле нельзя. Иначе, как в начале XIX века, тела усопших всплывут там, где Миссиссипи впадает в океан (вот вам и мистический флер, кстати). Так вот, мавзолеи меняют местоположение всякий раз, когда вы перезагружаете уровень.

? Судя по показанному на E3, вы вдохновляетесь Dead Rising. Появились бензопилы, сковородки..

Да нет, мне кажется, те же бензопилы – стандартные атрибуты произведений о зомби. По чести, и другие авторы, и мы вдохновляемся общим первоисточником. Скажем, в любом хорошем FPS непременно будет шотган и пулемет, снайперская винтовка. Вот и в рассказах о живых мертвецах тоже есть свой инструментарий.

? Как обстоят дела с продолжительностью кампаний? Оригинальная L4D оказалась уж очень короткой.

Да, в сиквеле мы это исправим. В предыдущей части было четыре кооперативных кампании, две позволялось сразу же пройти в VS-режиме. Для L4D2 мы припасли пять сор миссий, и для всех них будут с самого начала доступны и соревновательный, и survival режимы, а также новый режим, который мы пока не анонсировали. Если учесть, что мы добавляем трех боссов, свыше двадцати видов оружия и предметов, а также пополняем ряды обычных зомби, то да, L4D2 в плане

«В ЛЮБОМ ХОРОШЕМ FPS НЕПРЕМЕННО БУДЕТ ШОТГАН И ПУЛЕМЕТ. ВОТ И В РАССКАЗАХ О ЖИВЫХ МЕРТВЕЦАХ ТОЖЕ ЕСТЬ СВОЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ».





«начинки» куда насыщеннее предшественницы. Вдобавок, все в ней создано в ответ на просьбы пользователей.

? L4D появится в Штатах (а заодно и в Европе) 17 ноября, как и предыдущая часть. Вы специально подгадали дату?

Между прочим, в этот же день Half-Life будет отмечать свое одиннадцатилетие. Но на самом деле мы просто хотели выпустить игру накануне праздников (в четвертый четверг каждого ноября американцы отмечают День Благодарения, причем торжества растягиваются почти на неделю. – Прим. ред.)

? Есть ли шанс, что вы все же сделаете PS3-вариант L4D2?

Вторая часть готовится исключительно для Xbox 360 и PC. EA, а также наши поклонники по всему миру интересовались, не можем ли мы перенести оригинальную L4D или ее сиквел на консоль Sony, ведь Orange Box для PS3 мы подготовили. Но дело в том, что Orange Box преподала нам очень важный урок: сегодня и сейчас старые принципы «отправь готовую версию на фабрику и забудь о ней» не работают. Если вы собираетесь сделать отличный продукт и затем поддерживать его какое-то время, вам потребуются в первую очередь люди. Пока в Valve не появится команда, занимающаяся только PS3, мы не считаем, что выпускать игры для консоли Sony – значит, идти навстречу пользователям. Мне постоянно присылают письма в духе: «Я хочу L4D, но в то же время мечтаю о PS3». И как только каждое такое послание падает в мой ящик, я получаю другие сообщения, вроде «что творится с Orange Box для PS3,

когда вы ей займетесь наконец?!» У меня сразу возникает желание переслать этим людям письма друг друга. *смеется* Нам бы очень хотелось найти хороших программистов, разбирающихся в PS3, но до тех пор, пока этого не произошло, торопиться с PS3-версиями мы не будем.

? То есть, о передаче PS3-версии какой-нибудь третьей студии и речь не идет?

Знаете, есть хорошая поговорка: никогда не говори никогда. Но мы доверились бы другой студии только в том случае, если бы абсолютно доверяли команде, которая собралась заняться проектом. Знали, что она не просто ищет славы.

? Вы видели те огромные постеры по L4D, которые висели на Акихабаре? Как по-вашему, Valve начинает приобретать популярность в стране, которая традиционно относится к FPS с прохладцей?

Да, мы тоже не ожидали таких результатов. Сотрудники тамошнего отделения EA увидели рекламные акции L4D в Штатах, Франции и Великобритании, и попросили у нас разрешения провести похожую кампанию на родине. Наши игры раньше выходили в Японии, но никогда прежде не вызывали столько откликов, а продажи не оказывались настолько внушительными, как в случае с L4D. Я считаю, на этот успех повлиял как возросший интерес японцев к FPS, так и то, что они просто с ума сходят по зомби. Нет, правда! Мы совместно с Nexon выпускаем в Японии CS Online, и как-то они предложили добавить в игру режим с зомби. Так вот,

он востребован не меньше, чем обычные режимы, а в определенных регионах порой даже обходит их по популярности. Мы не рассчитывали, что подобное произойдет, и были приятно удивлены.

? Вдобавок, японским разработчикам очень нравятся и CS, и TF2, хотя широкая публика не разделяет их фанатизма.

Я считаю, эти произведения для них служат источником вдохновения. Вдобавок мне кажется, что очень сложно получать удовольствие от игр тех же жанров, которые вы сами предпочитаете как разработчик. Я очень много занимаюсь маркетингом, общаюсь с журналистами, а не сижу и трясусь над техническими мелочами, так что мне несколько проще. Но вполне понимаю коллег. В юности я занимался музыкой и не переносил те группы, которые исполняли песни, похожие на композиции из моего репертуара. Мне было нелегко даже слушать собственные сочинения, потому что я сразу же обращал внимание на все ошибки. Когда общаюсь с разработчиками, те рассказывают о том же: дескать, не могут проходить свои творения, потому что замечают недоделки, баги. Да, сами очень любят, например, шутеры – иначе бы не стали такими проектами заниматься. Но им хочется чего-то свежего, непохожего. Вот и наши парни в Valve постоянно что-нибудь импортируют. По офисной рассылке постоянно обсуждают игры, о которых я никогда не слышал. Скажем, кто-нибудь из Японии привозит винилку для DS, и через пару дней ею «болеет» весь офис. Просто потому, что любопытно взглянуть на непривычное. **СИ**

Вверху: Управление в L4D2 полностью скопировано с оригинальной игры.



ТЕКСТ
Константин Говорун



ТЕКСТ
Наталья Одинцова



ТЕКСТ
Юрий Левандовский



ТЕКСТ
Александр Солярский

E3 2009:



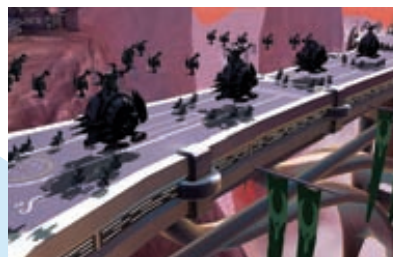
New Super Mario Bros. Wii



Nier



Final Fantasy XIV



Supreme Commander 2

Н а три июньских дня выставочный центр в сердце Лос-Анджелеса превратился в Мекку для игровых журналистов. Без передышки мы носились его залам: от стенда к стенду, с одной встречи на другую. Но вот позади остались круглые столы с разработчиками, исхоженные вдоль и поперек демоверсии новинок, и мы с ворохом новых впечатлений и свежих материалов поспешили домой. В предыдущем выпуске «СИ» вы уже могли прочитать, чем и насколько нас впечатлили Bayonetta, God of War 3, Lost Planet 2, Assassin's Creed 2, Heavy Rain, а также Final Fantasy XIII. На достигнутом мы останавливаться не намерены и продолжаем рассказ о самых примечательных играх E3. Не забудем поведать и об общем впечатлении от выставки и сделанных на ней заявлений: аналитический обзор ищите в этом же номере.

Лучшие игры

часть 2



Tekken 6



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



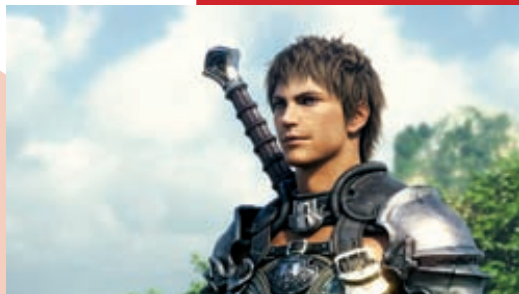
Muramasa: The Demon Blade



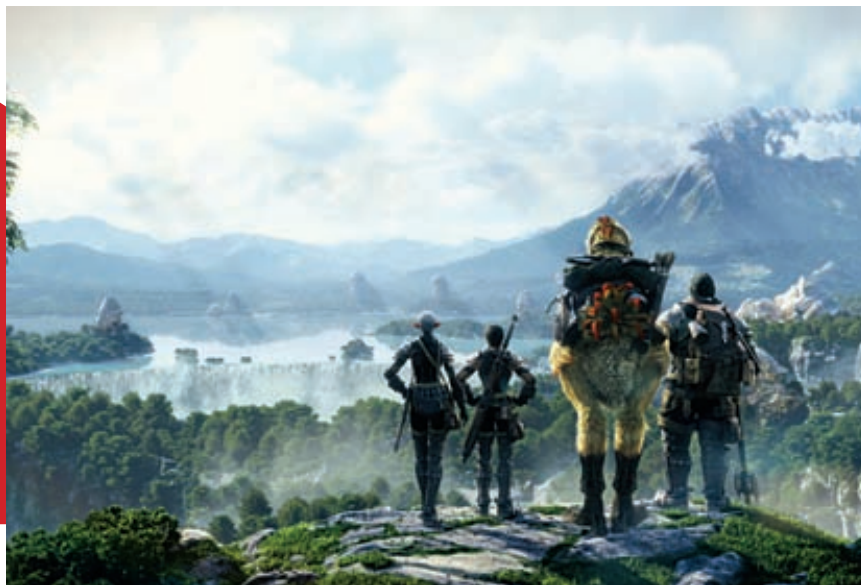
Mass Effect 2



Forza Motorsport 3



Вверху: Расы в FF XIV намеренно сделали похожими на народы FF XI: мол, чтобы поклонникам одиннадцатой части было проще увлечься новинкой.



Вверху: Создатели клянутся, что мир FF XIV нисколько не походит на Вана'диель.



Final Fantasy XIV

Главный анонс от Square Enix на E3: четырнадцатая «Фантазия» уже на подходе и по жанру принадлежит к онлайнным RPG. Согласно замыслу руководителей компании, пронирливые журналисты ни в коем случае не должны были растрюбить эту радостную весть раньше срока. Так что, когда за несколько недель до поездки в Лос-Анджелес мы получили расписание встреч по играм издательства, Final Fantasy XIV в нем маскировалась под названием Codename: Rapture. Более того, даже прибыв на пресс-конференцию, мы продолжали гадать: а ну как сейчас выяснится, что у Square Enix и впрямь припасена еще не заявленная MMO?

За Final Fantasy XIV отвечает та же команда, что занималась Final Fantasy XI: Нобуаки Комото руководит разработкой проекта, а Хиромити Танака снова выступает в качестве продюсера (дни, когда он числился программистом тогда еще просто в Square, давно прошли). Вместе с Комото и Танакой на сцену выходит Синдзи Хасимото, старший вице-президент Square Enix, без которого не обходится ни одна ключевая пресс-конференция издательства. Он берет слово: как оказы-

вается, чтобы пояснить сделанное ранее заявление Джека Треттона, главы американского отделения Sony. Да, Треттон упомянул, что FF XIV выйдет исключительно на PS3, но при этом речь шла только о консольной эксклюзивности: владельцы PC все же смогут приобрести к четырнадцатой «Фантазии». Более того, Хасимото не готов обещать, что в будущем FF XIV сохранит верность платформе от Sony. «Что касается консолей других компаний, мы на данный момент изучаем все возможности», – сообщает он и, вопреки ожиданиям, не пускается в объяснения тонкостей проекта, взамен предлагая собравшимся задавать вопросы.

От FF XI к FF XIV

Как признается Танака, идея создать FF XIV возникла около пяти лет назад. Плотно заниматься проектом команда начала чуть позже, одновременно продолжая трудиться над FF XI. Четырнадцатая часть выйдет совсем скоро, уже в 2010 году, но и об одиннадцатом выпуске создатели не забывают. Дополнительный контент для FF XI распланирован еще на год вперед, всюю идет производство, и отказы-

ваться от поддержки игры у Square Enix и в мыслях нет.

Приверженность жанру MMO создатели объясняют просто: мол, самая лучшая Final Fantasy – а именно такую они намерены предложить пользователям – непременно должна быть онлайнной. От идеи портировать FF XI на платформу нового поколения отказались сразу же. Перенос отнял бы слишком много времени, ведь потребовалось бы заодно перелопатить многочисленные дополнения. «Потому, – улыбается Танака, – мы решили, что лучше займемся новым проектом и его уже специально подготовим для PS3».

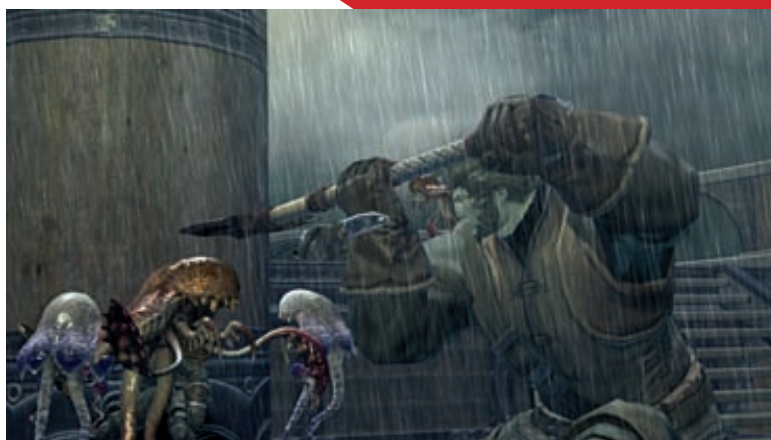
От предшественницы FF XIV позаимствует, прежде всего, внешний вид персонажей, хотя действие в ней разворачивается вовсе не в мире Вана'диель, и здесь обитают совсем другие народы. Танака объясняет: «Им придали те же черты, чтобы поклонники одиннадцатой части, которые успели сжиться с героями, привыкнуть к ним, чувствовали себя в FF XIV как дома. Напрашивается аналогия с кино: в одной картине актер изображает робота-убийцу, в другой – шпиона».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, PC
Жанр:
role-playing, MMO, fantasy
Российский дистрибутор:
не объявлен
Зарубежный издатель:
Square Enix
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
не ограничено
Онлайн:
<http://www.finalfantasyxiv.com>
Дата выхода:
2010 год
Страна происхождения:
Япония



Справа: Именно этот бой из ролика, по словам разработчиков, идет на движке. CG-видео в нем нет.



Слева: Продюсер FF XIV Хиромити Танака (слева) и руководитель проекта Нобуаки Комото (справа).



У конкурентов – а в первую очередь это The World of Warcraft – в Square Enix учатся дружелюбности к казуальным пользователям. Как отмечает Танака, команда заинтересована в том, чтобы сделать FF XIV привлекательной и для этой аудитории, но о создании клона WoW речь, разумеется, не идет. Дескать, четырнадцатый выпуск будет очаровывать некими уникальными особенностями, подобными которым в MMO пока не встречались. О геймплейных тонкостях и, в частности, боевой системе создатели предпочитают не распространяться, но кое-что выведать у них все-таки удалось.

Например, FF XIV не так жестко заточена под командное прохождение, как это сперва было в FF XI. Геймеры-одиночки найдут, чем заняться, хотя и битв по принципу «несколько против одного», и схваток в духе «стенка на стенку» окажется предостаточно. Ключевое слово для четырнадцатого выпуска – развитие персонажа. Комото и его коллеги приложат все усилия, чтобы игра позволяла естественным образом накапливать опыт и совершенствовать персонажей. В частности, разработчики собираются раз-

вить систему джобов и сделать ее непохожей на ту, что используется в FF XI. Кроме того, предусмотрены самые разнообразные задания – и для тех, кто готов потратить на игру не больше пятнадцати минут в день, и тех, кто в ней рад сидеть часами. Перенести уже готового героя из FF XI в FF XIV не удастся, но не исключено, что позволят импортировать списки друзей.

О качестве картинки можно судить уже по первому трейлеру: в нарезку из пререндеренных роликов вставлены отрывки из сценок на движке. В частности, в реальном времени идет эпизод, в котором с врагами дерется персонаж-гигант, похожий на представителей расы Галка из FF XI. Выглядит происходящее предсказуемо красиво; сразу не терпится попробовать игру в действии вместо того, чтобы довольствоваться пятисекундными кусочками видео.

FF XI появилась в Штатах в 2003 году, на год позже, чем в Японии. Европе же пришлось ждать два года. Судьба FF XIV сложится иначе: версии для PS3 и PC выйдут одновременно во всем мире. Готовятся японский, англоязычный, французский и немецкий ва-

рианты. Переводы на другие языки возможны лишь в том случае, если маркетинговые исследования Square Enix подтвердят: на эти локализации действительно есть спрос. Подозреваем, что успех продаж русской версии Final Fantasy: Dissidia станет одним из критериев, по которым будет оцениваться перспективность перевода FF XIV, а также прочих представительниц семейства Final Fantasy на великий и могучий.

Как и в случае с FF XI, сервера общие, но Square Enix рассматривает вариант с региональными серверами. Дескать, все зависит от пожеланий игроков. Многим нравится общаться с соотечественниками: даже сейчас поклонники FF XI стараются объединяться в группы по территориальному признаку. В издательстве очень рассчитывают на отзывы поклонников во время бета-теста.

Последний вопрос задает один из представителей японской прессы - его интересует, почему пользователи предпочтут FF XI всем остальным MMO. Комото отвечает: «Игроки влюбятся в мир, который мы создали, их захватит история. Вероятно, сюжет – одна из самых сильных сторон FF XIV».

Muramasa: The Demon Blade

Двухмерный beat'em up от студии Vanillaware даст фору многим трехмерным новинкам для Wii, хотя чувствительность контроллеров к наклону в нем никак не действует. На E3, как и на TGS в прошлом году, всем желающим предлагали убедиться в этом самолично, пройдя демоверсию либо за очаровательную Момохиме, либо за воина Киске с темным прошлым и священной черепов за поясом. Доступны два режима сложности: здесь их называют не «нормал» и «хард», как заведено в видеоиграх, а «мусо» (musou) и «сура» (shura). Начинаем путешествие в мир Muramasa вместе с Момохиме и после обстоятельного обучающего ролика вступаем в первое сражение – с ниндзя-учеником. За обычные удары и за парирование выпадов отвечает одна и та же кнопка: чтобы рубануть мечом, нужно нажать «А», а чтобы защититься от вражеских мечей и сюрикенов – не отпускать ее какое-то время. Первое впечатление от схватки: какую комбинацию «клавиша А + направление наклона аналогового стика» ни используй, все равно персонаж будет исполнять зрелищные и эффективные приемы. Последующие драки лишь подтвердили справедливость этого наблюдения. Да, с некоторыми врагами проще всего расправиться, используя какой-то конкретный прием (скажем, попытаться сбить с ног), но пока сложно сказать, есть ли в Muramasa другие соперники помимо боссов, против которых непременно нужно разрабатывать особые тактики. Тем не менее,

совсем уж увлекаться не стоит: увертываться полезно даже в облегченных условиях боя. Чтобы уклониться от удара, необходимо дернуть аналоговый стик вниз и затем качнуть либо вправо, либо влево.

Момохиме несется из одной комнаты-арены в другую – любой ниндзя позавидовал бы тому, как ловко она порхает по веткам деревьев, собирая разбросанную повсюду «духовную энергию». Odin Sphere, предыдущее творение Vanillaware, напоминала иллюстрированный сборник европейских сказок, Muramasa же вдохновлена японскими преданиями. Помимо противников-ниндзя, здесь отыщутся водяные демоны-каппа и буддийские монахи, хитрые кицунэ – лисы, оборачивающиеся прекрасными девушками, и воины-самураи. Дух легенд воссоздается не только за счет необычайно красивых декораций – таких, которые бы выглядели уместно на бумажной ширме или открытке. Общему стилю подчинено все: здесь даже счетчик очков здоровья – это горящая свеча, а лекарство для восстановления сил – «онигири», рисовый пирожок.

Как заведено, герои бьются с недругами на мечах, и вооружение их может портиться от частого использования. И Момохиме, и Киске на всякий случай таскают с собой сразу несколько катан (нам разрешат экипировать не больше трех), и если одна из них сломается, достаточно нажать «с» на нунчаке. Герой выхватит новое оружие, заодно сразив соперников молниеносным ударом.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.beat'em-up
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Зарубежный издатель:
Rising Star
Разработчик:
Vanillaware
Количество игроков:
1
Онлайн:
<http://www.risingstargames.com>
Дата выхода:
ноябрь 2009 года
Страна происхождения:
Япония

К слову, схватившись с гигантским боссом в конце уровня, убеждаешься, что по крайней мере в демоверсии нет и намека на те технические огрехи, которые портили все впечатление от зрелищных битв с боссами в Odin Sphere. На экране от спецэффектов в глазах рябит, пол-арены занимает гигантский монах, вокруг него как ужаленная скачет Момохиме, а между тем картинка и не думает «подтормаживать».

Киске отличается от Момохиме любовью к спецэффектам. Как еще охарактеризовать такое поведение: герой замахивается мечом, эффектно застывает (ненадолго, но после битв за Момохиме задержка бросается в глаза) и затем обрушивает оружие на врага? Приходится учитывать эту его особенность и драться соответствующе: чаще осторожничай.

На повышенном уровне сложности уврачивания и играют весьма значительную роль, и тут уже перестаешь радоваться избытию врагов на экране. Например, когда два ниндзя наседают с одной стороны, и три – с другой, образуется такая куча-мала, что уследить, скажем, за тем, кто именно сейчас бросит сюрикен, а кто вот-вот пырнет героиню мечом, достаточно сложно. Впрочем, на выставке толком привыкнуть к боевому стилю персонажа, научиться использовать все его возможности достаточно сложно. Впрочем, когда мы сможем пройти Muramasa уже в более спокойной обстановке, неприятели даже на «харде» не покажутся такими уж непобедимыми, а схватки – суматошными.



Вверху: Арены в Muramasa вытянуты не вширь, а ввысь – герои постоянно скачут вверх по деревьям и камням.





Forza Motorsport 3

Forza Motorsport 2, была, да и остается, одной из самых реалистичных и популярных автогонок на консолях. После выхода Gran Turismo 5: Prologue многие начали говорить, что игра от Turn 10 устарела, графика не такая красивая, как у конкурентов, и вдобавок копипитов нет. Разработчики между тем анонсировали третью часть, но делиться информацией о ней не спешили. Неудивительно, что дебют Forza 3 на E3 2009 стал своего рода открытием выставки: новинка фактически готова и выходит уже в октябре. Более того, ей есть чем удивить помимо набора свежих трасс и машин. Что сказать, серьезный удар по Polyphony Digital, которая, похоже, порадует нас полноценной Gran Turismo 5 не раньше, чем Sony подготовит PlayStation 4.

Пресс-релиз выглядит внушительно: четырехста машин, пятьдесят производителей, сто трасс, двести ивентов в одиночной кампании, в десять раз больше полигонов... Может показаться, что создатели просто любят щегольнуть цифрами, но нет, в Turn 10 собрались настоящие энтузиасты. Они постоянно общаются с поклонниками на форумах, прислушиваются к их мнению, стараясь учитывать в работе пожелания игроков. Мы же встретились с главой проекта, Дэном Гринавалтом (Dan Greenawalt), не в онлайн, а прямо на E3.

Одним из самых ожидаемых и вместе с тем, предсказуемых, нововведений третьей ча-

сти стало появление полноценных трехмерных кабин автомобилей. Теперь каждая из четырехсот представленных моделей обзавелась отличным красивым кокпитом, которых так всем не хватало. Второе заметное новшество: машины теперь умеют при столкновениях превращаться через крышу. Конечно, такие аварии уже были в других играх, скажем, в Race Driver: GRID, но в симуляторах уровня Forza Motorsport они в диковинку. Впрочем, свежий выпуск сериала – не элитное развлечение для фанатов хардкорных гонок. Разработчики пошли навстречу неопытным геймерам-пилотам. Во-первых, разрешается отключить повреждения и выбрать упрощенные настройки AI. Во-вторых, предусмотрено немало вспомогательных особенностей, включая автоторможение и перемотку времени назад в любой гонке в одиночном режиме. Отныне любую оплошность можно исправить, вернув спортсмена на несколько секунд в прошлое. Правда, и это новшество мы уже видели в упоминавшейся выше Race Driver: GRID.

Неужели, насмотревшись на творения Codemasters, в Turn 10 взяли курс на упрощение геймплея? Нет, фанатам хардкорных симуляторов не стоит беспокоиться. Отключив все ненужное, можно вдоволь насладиться отличной физической моделью. По словам Дэна Гринавалта, создатели особенно гордятся тем, как отныне выглядит деформация покры-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
racing.simulation
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Зарубежный издатель:
Microsoft
Разработчик:
Turn 10
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
<http://forzamotorsport.net/game>
Дата выхода:
30 октября 2009 года
Страна происхождения:
США

шек. Надеемся, в Forza 3 разрешат выбирать не только любимого производителя колесных дисков, но и любимого производителя шин.

С тюнингом, как и раньше, полный порядок. Нам предлагают десятки различных запчастей для каждой машины, а также разрешат менять практически все детали авто. Захотелось поставить другой двигатель – пожалуйста. Не терпится сделать переднеприводную машину заднеприводной – да как скажете. А если учесть, что в автопарке – избытие малолитражек и даже паркетных джипов, тюнеров ждет настоящее раздолье. Кстати, в онлайн, помимо рекордов пилотов, отныне будут публиковать рейтинги тюнеров и художников, которые так полюбили раскрашивать местные машины. А ведь теперь в игре еще можно сохранять и по-своему монтировать повторы из заездов... Надеемся, клипы от молодых режиссеров не придется покупать на аукционах за огромные деньги, как это было с популярными модами внешнего вида.

Признаемся, Forza Motorsport 3 нас поразила, причем не только свежей графикой, но и тем, насколько серьезно разработчики отнеслись к пожеланиям фэнов. Ведь именно по просьбе поклонников в третьем выпуске появятся соревнования по драг- и дрейф-рейсингу, полностью настраиваемые правила для онлайн-гонок, а самое главное, новый, потрясающий руль с трехпедальным блоком и правильной коробкой передач.

Nier

Похождения неистового спартамца Кратоса произвели неизгладимое впечатление на десятки студий, но никто, кажется, не ждал, что свою собственную God of War подготовит даже Square Enix. Не так давно издательство выпустило в Японии файтинг Dissidia, эксперименты с action/RPG разработчикам давно не в новинку (вспомнить только Vagrant Story или Kingdom Hearts, но экшнами с авантюриными элементами пока не занималось. И вот, на E3 нас пригласают на встречу с Еске Сайто, который ранее успел приложить руку к Valkyrie Profile: Silmeria для PS2 и римейку оригинальной Valkyrie Profile для PSP, а теперь продюсирует Nier – наверное, наименее ориентированную на потомков самураев новинку.

Для работы над игрой Square Enix привлекла студию Cavia, ранее отметившуюся спорной Bullet Witch для Xbox 360. Сайто поясняет: мол, компании давно вели переговоры о сотрудничестве, но выкроили время для проекта лишь сейчас. Он открыто признается, что сам – завзятый поклонник «Бога Войны», и добавляет: в команде Cavia также немало фанатов западных экшнов. Более того, Nier сочиняли, исходя из вкусов иностранцев. Разработчики много советовались с представителями американского и европейского отделений Square Enix; обсуждали все, начиная с облика персонажей, дизайна уровней и заканчивая особенностями игрового процесса. Именно поэтому главный герой – сумрачный воин в самом расцвете лет, а не едва оперившийся юнец (дескать, именно подростков предпочитают видеть на главных ролях японские геймеры). Проект, к слову, назван в его честь.

В отличие от того же Кратоса, Нир по характеру не агрессивен и не жесток, дерется лишь потому, что ему нужно разыскать лекарство для больной дочери. Что вызвало таинственный недуг и почему в мире Нира соседствуют развалины современных построек и памятники древних цивилизаций, Сайто обещает рассказать позже. Он обращает наше внимание на книгу, которую главный герой держит на плакате: древний фолиант позволяет Ниру использовать магию, а кроме того играет важную роль в сюжете, вот только пока неизвестно, какую именно.

Обещания на этом не заканчиваются. Сайто демонстрирует ранний билд Nier, сперва показывая деревню, где находится дом героя, а затем одно из подземелий-лабиринтов. После первых же кадров возникают ассоциации с Valkyrie Profile: оказавшись в помещении, Нир, как и Леннет, передвигается в двух измерениях. Продюсер спешит пояснить: во-первых, на открытом воздухе разрешат ходить как и куда заблагорассудится, во-вторых, даже в домах свободу передвижений будут сдерживать не всегда. Дескать, все зависит от ситуации: камера приспосабливается к происходящему. Диалоги полностью озвучат.

В показанных отрывках – день, но Сайто клянется, что время суток и погода будут меняться. Например, небо может затянуть тучами. Также пока отсутствуют различные эффекты: ветер не качает ветки деревьев, нет игры света и тени (как снаружи, так и внутри зданий). Как только все эти элементы в Nier воплотят в жизнь, картинка сразу приобретет более реалистичный вид.

Боевая система пока также на ранней стадии разработки: движения Нира весьма примитивны, однако в финальной версии, как заверяет Сайто, будет больше ударов, больше видов оружия, разрешат увертываться от вражеских выпадов и блокировать их. Как ни странно, прыгать позволят не везде.

Мы интересуемся у Сайто, что же, по его мнению, отличает западных любителей экшнов от японцев. Продюсер охотно отвечает: в прошлом он занимался локализацией Tomb Raider 3 и был потрясен, осознав, что геймеры за океаном и его соотечественники очень по-разному воспринимают игры. Как ему показалось тогда, иностранцам куда больше, чем жителям Страны восходящего солнца, важен уровень сложности и общий баланс. Он даже начал думать, что у заморских фанатов рефлекссы лучше.

Мы напоминаем Сайто, что в сообществе любителей файтингов многие мастера – как раз из Японии. «Файтинг – это особенный жанр, – смеется продюсер. – У них здесь своя ниша, свои пользователи. Да и те же FPS сейчас приобретают у нас все большую популярность, но тогда, несколько лет назад, Tomb Raider 3 показалась мне очень сложной».

Дата релиза Nier пока не объявлена. Известно, что выйдет она сперва лишь в Европе и в Штатах, а японцы новинку могут и не увидеть.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3

Жанр:
action-adventure

Российский дистрибьютор:
«1С»

Зарубежный издатель:
Square Enix

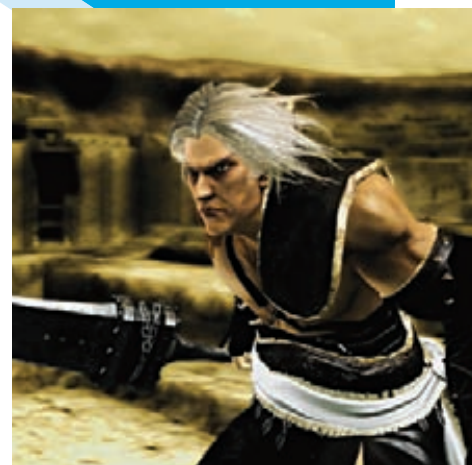
Разработчик:
Cavia

Количество игроков:
1

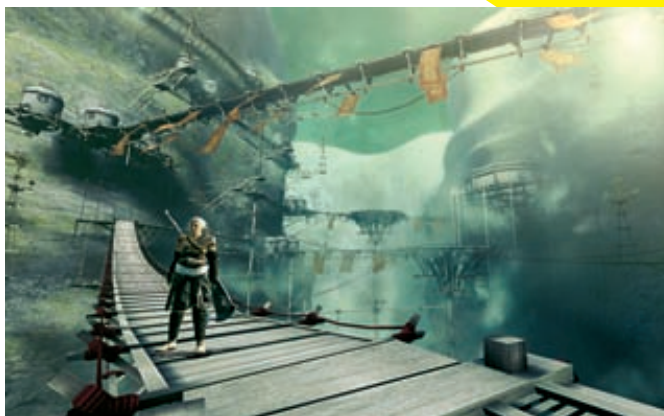
Онлайн:
www.niergame.com

Дата выхода:
не объявлена

Страна происхождения:
Япония



Вверху: По мнению японцев, именно таких красавцев любят западные геймеры. Что интересно, коллеги из американских и европейских отделений Square Enix создателей Nier не разубедили!



Слева: Пока Nier внешне выглядит не слишком впечатляюще, но разработчики обещают основательно потрудиться над декорациями.

Справа: Авторы пока умалчивают, что за злодеем нам предстоит побеждать в Nier.



Tekken 6

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360

Жанр:
action, fighting, 3D

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Зарубежный издатель:
Namco Bandai

Разработчик:
Namco Bandai

Количество игроков:
до 2

Онлайн:
<http://tekken.namco.com>

Дата выхода:
27 октября
2009 года (США)

Страна происхождения:
Япония



Аркадная версия Tekken 6 оккупировала японские залы игровых автоматов еще в ноябре 2007-го, а консольный вариант выходит только этой осенью. Похоже, в Namco Bandai никуда не торопятся. За столь долгий срок оригинальная игра успела повидать несколько патчей, исправляющих недочеты и выравнивающих баланс, и даже получила аddон Bloodline Rebellion – с двумя новыми персонажами и солидной порцией поправок и дополнений. Именно этот вариант и лег в основу консольного релиза, так что, по крайней мере, судьбу Tekken 5 шестой выпуск пока не повторяет. Тогда, буквально сразу после выхода оригинала для PS2 в 2005-м, в аркадах появилась пропатченная модификация, а потом и вовсе вышла Dark Resurrection, которая до PS3 добралась только в 2007-м. Теперь мы сразу получим самую полную на данный момент версию файтинга и к тому же одобренную новыми режимами.

Помимо привычных Versus Battle и Arcade Mode в Tekken 6 появятся Online и Offline Mode, Time Attack, Survival, Team и Ghost Battle, Scenario Campaign Mode. С первой пятеркой все ясно из названий, Ghost Battle мы помним по Dark Resurrection, а «кампания» – не что иное, как аналог режима Tekken Force из третьей и четвертой частей и Devil Within из пятой. Суть задания такова: пройти ряд линейных уровней за любого из доступных персонажей, попутно уничтожая толпы противников. Встроенный в файтинг beat 'em up особой замысловатостью не отличается, но уделить ему внимание стоит. К тому же уровни можно зачищать с компании с другом, причем необязательно сидеть за одной консолью – режим

поддерживает онлайн-соединение.

В новом турнире Железного Кулака участвуют 40 бойцов. Шестеро из них появятся на арене впервые: испанец Мигель, таинственная девушка восточного происхождения Зафина, дочь сотрудницы G Corporation Лео, сверх всякой меры упитанный американец Боб, офицер службы безопасности «Мисима Дзайбацу» Ларс Александерссон и девушка-андроид Алиса Босконович. Дзинпачи Мисиму, которого в Dark Resurrection назначили финальным боссом в аркадном режиме, мы больше не увидим (наконец-то несчастного старика отправили на покой). Его место займет некий Азасель, жуткая померещка Огра из третьей части и тираннозавра с крыльями. Ходят слухи, что он имеет какое-то отношение к древнеегипетскому богу смерти Сету, но так ли это – выяснится после релиза.

Поклонников кастомизации внешнего облика бойцов нынешний выпуск не разочарует. Еще в пятой части заработанную в игре виртуальную валюту предлагалось тратить на покупку костюмов и аксессуаров для своих любимцев. Теперь же одним только видов причесок для каждого героя насчитывается с десяток. К слову, в PS3-версии для некоторых персонажей будут доступны бонусные костюмы. За наряды отвечают художницы из знаменитой студии Clamp, прославившейся благодаря таким манга-сериалам, как X1999, Card Captor Sakura и Angelic Layer.

Однако, как ни крути, костюмы и побочные режимы в Tekken 6 – далеко не главное. Недаром уже два года подряд он становится одной из основных дисциплин на Super Battle Opera, крупнейшем в Японии турнире по файтингам. Боевая система шестой части построена, как и раньше, на джагглах (juggle) или, если выражаться понятным языком – беззастенчивом лупцевании противника в воздухе, пока тот не упадет на землю или не долетит до стены. Однако теперь в любой момент удастся заполнить баунс-прием (bounce) – удар, который сбивает врага на землю и заставляет тут же подскокить обратно. В связи с этим появились арены с разрушаемыми участками пола. Если использовать баунс там, где покрытие непрочное, оба бойца окажутся на нижнем ярусе, причем вы сможете продолжить комбинацию сразу после приземления. Благодаря нововведению, схватки стали еще более жесткими и беспощадными, чем раньше. Возможно, именно по этой причине на E3 журналисты разделились на две группы. Представители первой буквально окапывались у консолей на стенде Namco Bandai либо Microsoft и рубились друг с другом по полчаса, а то и больше (благо все сорок персонажей в versus-режиме были открыты), а представители второй предпочитали наблюдать, как дерутся другие. Хотя в команде «СИ», отправившейся на выставку, собрались скорее поклонники Soul Calibur, чем Tekken, мы все же решили не оставаться в стороне: как-никак, аркадную версию успели опробовать еще на прошлогодних TGS и AM Show. Первую встречу с консольным вариантом отпраздновали схватками «Ларс против Алисы». Редакционные фанаты Tekken теперь нас просто ненавидят и ждут не дождутся, когда Tekken 6 окажется в магазинах. Признаться, нам тоже не терпится его заполучить.





Вверху: Помогать другим участникам или устраивать для них ловушки? Выбор за игроком.



Вверху: Йоши обучен заглядывать как неприятелей, так и союзников.

New Super Mario Bros. Wii

Как утверждает Сигеру Миямото, идея добавить в какой-нибудь из выпусков сериала Mario Bros. полноценный мультиплеер, возникла еще в те времена, когда создатели трудились над самой первой Mario Bros. для NES. С тех пор, начиная работу над очередным платформером о похождениях Марио и Луиджи, в Nintendo пытались осуществить задумку: дополнить игру режимом для нескольких участников. И каждый раз эти попытки терпели крах. Так продолжалось до тех пор, пока речь не зашла о New Super Mario Bros. Wii. «Мы сказали себе: да, с такой консолью и полагаясь на весь накопленный нами ранее опыт, мы теперь наверняка добьемся цели», — вспоминает Миямото.

Спустя считанные часы после анонса новинки всем желающим разрешают опробовать первую десятку уровней: вдвоем либо вчетвером. Список персонажей в демо, правда, не впечатляет: сладкая парочка братьев-проводников да двое Тоадов, больше никого нет. Представители Nintendo особо подчеркивают, что участники волны сами выбирать, сотрудничать друг с другом или строить соперникам козни. Сперва кажется, что игра настраивает исключительно на соревновательный лад — финал уровня помечен флагом, и после того, как до него добе-

рется кто-то из героев, остальным дается три секунды, чтобы догнать лидера. Иначе — прощай, бонусные очки. Но как только делаешь первые шаги (вернее, прыжки — нажимая на клавишу «2» на Wiimote), понимаешь: без сотрудничества здесь все же довольно сложно. Ведь если твоего подопечного настигнет коварный монстр-растение, или в самую пятку паразит какой-нибудь пингвин, то он приплывет обратно на уровень в воздушном пузыре (каждый возврат — минус одна жизнь) и будет болтаться между небом и землей до тех пор, пока сердобольный товарищ не попадет по пузырю и тонкая оболочка не лопнет (если трясти Wiimote, пузырь плывет заметно быстрее). Когда все участники погибают одновременно, либо же у них заканчиваются жизни, наступает game over.

Вдобавок в некоторых случаях добраться до воделенных монеток и сундуков удастся лишь совместными усилиями: один герой подхватывает другого и подбрасывает (либо же возит на плечах). Чтобы вцепиться в товарища, достаточно оказаться поблизости от него, потрясти контроллером и нажать «1». Если еще раз нажать «1» — схваченный полетит вдаль точно ядро.

Интересно задействуется чувствительность контроллера к наклону — например,

на одном из уровней персонажи прожектором освещают себе путь, проплывая по подземной реке на плоту. Как наклонишь Wiimote, так качнется и прожектор, выхватывая из темноты скрытые до поры до времени участки уровня (причем вертеть фонарь могут все участники).

А самое главное, пожалуй, — то, что играть невероятно весело. И всевозможные забавные бонусы, вроде разных костюмов на уровнях, вдохновляют, и к управлению привыкаешь моментально, и проходить уровни всей командой настолько интересно, что хочется возвращаться к демоверсии снова и снова. Как рассудили в Nintendo, никого нельзя лишать подобного развлечения: именно в New Super Mario Bros. Wii будет впервые задействована опция автопрохождения, не так давно запатентованная компанией. По словам Миямото, столкнувшись с чередой непомерно сложных препятствий, геймеры смогут передать управление AI и на время побыть зрителями, пока заковыристый участок не будет преодолен. В патенте упоминается система всплывающих подсказок и видеороликов с записью прохождения (то есть, возможно, нам лишь объяснят, что делать, а уж выполнять все указания придется самостоятельно).

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform.2D
Российский дистрибутор:
не объявлен
Зарубежный издатель:
Nintendo
Разработчик:
Nintendo
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
<http://e3.nintendo.com/>
Дата выхода:
IV квартал
2009 года (США)
Страна происхождения:
Япония

Supreme Commander 2

В небольшом закутке на стенде Square Enix нас ждал Крис Тейлор, глава Gas Powered Games и, наверное, самый известный геймдизайнер стратегий в реальном времени (сериалы Supreme Commander и Total Annihilation в представлении вряд ли нуждаются). В отличие от StarCraft/Warcraft и Command & Conquer, в играх Криса Тейлора сражаются сотни и даже тысячи юнитов, так что зрелищность обеспечивается не эффектными взрывами мамонт-танков, а поистине планетарными масштабами происходящего. Битвы идут на огромных картах, все типы боевой техники (пехота, танки, артиллерия, ПВО, флот, авиация) применяются слаженно. Достаточно упустить из виду один компонент, как вся оборона трещит по швам, и противник одерживает верх. То есть, Warcraft и иже с ним – о тактических операциях, а вот Supreme Commander – о самых настоящих стратегических.

На первый взгляд, откровений от Supreme Commander 2 ждать не следует. Исправление ошибок, свежие юниты и персонажи, плюс новый сюжет – вот вам и рецепт сиквела. Тем не менее, Крис Тейлор обещает некий «большой шаг вперед», хотя и не уточняет, о чем же идет речь. Возможно, имеется в виду интерфейс, который основательно перелопатят. Несколько изменений нам продемонстрировали на месте. Представьте себе, что вы отправили в атаку десяток истребителей, и не объединили их в

группу вручную (например, чтобы быстро выбрать их нажатием клавиши «1»). Как только они взлетят, не так-то просто будет кликнуть по быстро движущейся цели, чтобы отдать новый приказ. В Supreme Commander 2 пользовательский интерфейс автоматически сочтет эти самолеты группой и будет отслеживать ее предполагаемый курс. Достаточно навести курсор на точку в паре километров перед эскадрильей, как вас тут же проинформируют, что за силы и когда здесь пролетят, а также позволят их выбрать. Напомню, что и первая часть довольно сильно отошла от схемы «резиновая рамка плюс point-and-click» и позволила автоматизировать многие процессы управления базой и войсками. Эволюция интерфейса продолжается.

Далее: в исходной Supreme Commander войска «первого технологического уровня» использовались только, чтобы пережить начальные пять-десять минут сражения. Почти у всех имелась более совершенная (хоть и более дорогая версия), в несколько раз более эффективная по соотношению цена/качество. В Supreme Commander 2 баланс выстроен таким образом: каждый тип юнита приносит пользу даже через час-полтора после начала партии, когда все технологии уже изучены. Помимо всего прочего, это означает, что и различных видов техники стало меньше, чем прежде (за слишком большое количество бессмысленных танков Криса ругали еще во времена Total Annihilation).

Кроме того, помимо гигантских экспериментальных машин, появляющихся к концу сражения, в наличии есть и более дешевые, но производящиеся массово и доступные несколько раньше спецюниты.

Любопытно, что Square Enix не только субсидирует разработку второго выпуска, но и определенным образом влияет на нее. Например, японцы попросили больше внимания уделить сюжету и персонажам, чтобы те перестали быть набором иконок с ведрами сухого текста. Крис Тейлор ответил: «Всегда об этом мечтал!». Впрочем, трудится над проектом все та же команда Gas Powered Games, поэтому иллюстраций от Йоситаки Аmano не ждите.

Наконец, Крис Тейлор сообщил, что «экономическая модель упрощена»: дескать, в ответ на просьбы геймеров. Если честно, такая формулировка озадачивает – ничего сверх того, к чему привыкли поклонники RTS, в Supreme Commander не было. Напротив, система, придуманная еще в Total Annihilation, была очень гибкой и позволяла более эффективно использовать ресурсы, чем в тех же Warcraft и StarCraft. Разве что новичок мог дать заводам слишком энергоемкий заказ и тем самым вызвать полный коллапс всей инфраструктуры, но неверное решение легко исправлялось парой кликов. Будем надеяться, Supreme Commander 2 не сосредоточится исключительно на сражениях, избавив игрока от необходимости следить за тылами. Иначе это будет уже не стратегия.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
strategy,real-time,sci-fi
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Зарубежный издатель:
Square Enix
Разработчик:
Gas Powered Games
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
<http://na.square-enix.com/sc2>
Дата выхода:
не объявлена
Страна происхождения:
США



Вверху: Каждый тип юнитов приносит пользу даже через час-полтора после начала партии.

Совет №4. Пей и ешь био-овсяные продукты VELLE!

Они как флаконы маны – улучшат самочувствие и здоровье, добавят сил. И всё это не только полезно, но и вкусно! Ищи VELLE-артефакты в сетевых супермаркетах и на www.velleoats.com.



Mass Effect 2

Известно, что Mass Effect изначально задумывалась как первая часть трилогии. Поэтому все спекуляции о «гибели командора Шепарда» в ее финале выглядели неубедительно. Правда, как подтвердили видеоролики на Е3, для некоторых героев Mass Effect 2 воскрешение командора как раз стало сюрпризом.

На первый взгляд, новинка мало чем отличается от оригинала, - даже меньше, чем второй эпизод Xenosaga от первого. Мы спросили, куда же смотреть, чтобы увидеть разницу. Создатели рассказали, что, приступив к сиквелу, самое пристальное внимание уделили отзывам пользователей и прессы о предыдущей Mass Effect. В частности, серьезно доработана система боя – в основном, в плане интерфейса и, наверное, зрелищности. Суть в том, что раз уж сражения идут в реальном времени, негоже их прерывать, заставляя пользователей обращаться к меню. Управление станет более интуитивным, и почти все необходимые «заклинания» можно «наговаривать» без лишних пауз. Из-за этого игра местами превращается в совсем

уж шутер наподобие Halo, особенно когда в ход идет тяжелое вооружение, вроде ракетной установки. Кроме того, улучшен контроль над соратниками (разрешено отдавать более точные приказы каждому), а их самостоятельные действия (например, использование укрытий) выглядят со стороны более осмысленными. Количество классов останется прежним, но изменится сама система развития персонажа. Классический набор очков опыта уйдет в прошлое, прохождение разобьют на миссии и, видимо, прокачивать героев предложат после завершения задания (впрочем, подробностями разработчики делиться пока не хотят).

Диалоговая система, за которую так хвалили первую часть, в целом сохранится. Добавится лишь опция прервать беседу в любой момент, если вы поймете, что она вам неинтересна. Также в демоверсии камера очень интересно кружила над говорящими людьми (в отличие от стандартной схемы «начался диалог – все замерло»), создавая ощущение того, что все происходит в реальном времени. Кинематогра-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
role-playing action-RPG
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Bioware
Количество игроков:
1
Онлайн:
<http://masseffect.bioware.com>
Дата выхода:
I квартал 2010 года (США)
Страна происхождения:
США

фичность нынче в моде не меньше, чем открытый мир. Как и прежде, ваши слова и даже тон влияют на дальнейшее развитие сюжета. Более того, есть возможность подключить сейв из первой части Mass Effect и подгрузить вашего личного Шепарда со всем его багажом решений в морально неочевидных ситуациях. Если же за Mass Effect садитесь впервые – не страшно. Разработчики обещают, что знание сюжета первой части не потребуется – и так будет интересно. Собственно об истории уже немало известно, но утомлять именами и названиями рас не будем. Главное – Шепард спасает мир, для этого ему надо собрать команду крутых парней (и не только), и на пути к цели его без вашего чуткого руководства убоить. Космический корабль «Нормандия» из первой части в игре появится, но прямо в демоверсии нам проспойлерили его незавидную судьбу.

Подробности Mass Effect 2, и в частности ответ создателей на наш вопрос о лесбийском сексе с инопланетянками в открытом космосе, ждите в ближайших номерах «СИ».



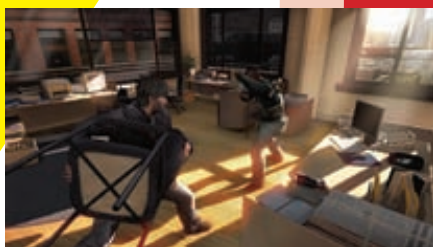


Совет №5. Кушай фрукты!

Даже VELLE в одиночку не спасёт твой организм, если ты его совсем забросишь. Лето – время витаминов, поэтому твоя цель – фрукты, фрукты, фрукты, ягоды и овощи, а потом снова фрукты!



Вверху: Отныне Сэм никому не подчиняется и может использовать любые методы, чтобы добиться цели.



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Весь прошлый год Ubisoft хранила гордое молчание по поводу Conviction, будто отказавшись от замысла продолжать сериал. На E3 2009 мы убедились, что работа над проектом кипит, а сам он отличается от прежних Splinter Cell примерно так же, как Assassin's Creed – от «Принца Персии».

Сэм Фишер теперь строит из себя здакого Джейсона Борна из одноименного киноцикла, а также игры The Bourne Conspiracy – мастера превращать в оружие все, что плохо лежит. Герой действует против собственного агентства, и все шпионские штучки пришлось оставить на работе, включая знаменитые очки ночного видения с тремя зелеными глазами. Правда, все при необходимости позволяют снять с трупов врагов. Не исключено, что, как и Борн, Фишер будет выкидывать свежеполученный автомат или гранатомет вместо того, чтобы таскать его с собой до самого финала. Кроме того, в Conviction герой бегает, прыгает и убивает гораздо быстрее, чем в предыдущих частях, да и в играх жанра stealth action вообще. Что характерно, движется он бесшумно – придется реже беспокоиться о скрытности. Видоизменилась и

схема управления. В частности, перед штурмом комнат можно заранее отметить цели (врагов, висящие на стенах огнетушители, бочки с горючим), и наш подопечный сам везде выстрелит или ударит ногой. Напоминает усложненную систему stealth kill из предыдущих работ Ubisoft.

Самое яркое нововведение (о котором вы, наверное, знаете) – система допросов. После смерти дочери Сэму как-то совсем не до милосердия и сострадания. Поймал врага в сортире – макнул его головой в унитаз. Или больно ударил о стену. И так, пока не расскажет. Допросы умеренно интерактивны – при повторном прохождении одна и та же сцена выглядит слегка иначе, но набор вариантов (ударил о стену, разбил зеркало) остается прежним. В этом отношении Conviction похожа на смесь идей из The Bourne Conspiracy и The Punisher, да, наверное, PS2-игр о Джеймсе Бонде с их Bond moments. Правда, будни Фишера злы и реалистичны – ни бокалов martini со льдом, ни карикатурных злодеев.

Наверняка вы слышали о черно-белом шпионском боевике Saboteur. Так вот, Conviction тоже любит переходить от одной си-

ИНФОРМАЦИЯ

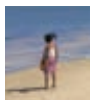
Платформа:
Xbox 360, PC, DS
Жанр:
action-adventure.modern
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft
Количество игроков:
1
Онлайн:
<http://splintercell.us.ubi.com>
Дата выхода:
сентябрь 2009 года (Xbox 360), 31 октября 2009 года (PC), IV квартал 2009 года (DS; США)
Страна происхождения:
Франция

стемы цветности к другой. В геймплее появилось новое понятие – «последнее место, где враги видели Сэма». Памятный пункт всегда помечен призраком главного героя, что весьма удобно, когда вы пытаетесь проникнуть куда-то тайно. Пока неприятели не заметили чужака, окружающий мир – черно-белый (за исключением интерактивных объектов). А вот когда гады обратят на Сэма внимание и поднимут тревогу, мир обретет краски. Это один из способов избавиться от формального интерфейса (что тоже нынче в моде).

Разумеется, Conviction настолько кинематографична, насколько хватает ресурсов нынешних платформ. Даже внутриигровой текст, вроде обозначений миссий, выглядит частью антуража: то надписи проступают на стене, то бегущая строка растянется во всю стену коридора (примерно как названия эпизодов в сериале Heroes). Дополнительные видеоролики (например, о событиях прошлого) оформлены как воспоминания Сэма. Судя по всему, создатели всерьез хотят превратить Conviction в эталонный шпионский боевик по всем статьям, включая сюжет и персонажей. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИЗ РУК В РУКИ Как-то так вышло, что над всеми тремя частями Tropico трудились разные компании. Первую делала PopTop Software, вторую – Frog City Software, а третью создаст Haemimont. Впрочем, разработчики полны решимости поддержать высокий уровень сериала. Правда, теперь, скорее всего, экономика будет играть еще большую роль. В конце концов, последней значимой работой фирмы стала Grand Ages: Rome – стратегия, в которой экономика не просто находится на первом плане, но является главнейшим компонентом геймплея.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯ

Вверху: Основным средством передвижения для местных жителей (кроме своих двоих) станет такси. А для солдат – военные грузовики.

Казино, казино, казино – это музыка, песни, вино... А еще денежки, уплывающие из карманов туристов в наш бюджет.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

» Tropico 3

Проснувшись, человек не сразу вспомнил, кто он и где находится. В голове (болевшей от вчерашнего злоупотребления алкоголем) роились странные воспоминания, похожие на бред. Но внезапно пришли два слова: «Эль Президенте». «Эль Президенте – это ж я!» – понял господин и потянулся за сигарой...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
strategy, real-time, historic
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Haemimont
Количество игроков:
1
Дата выхода:
сентябрь 2009 года
Онлайн:
www.tropico3.com
Страна происхождения:
Болгария

Да-да, товарищи, дамы и господа! Эль Президенте возвращается! После краткого экскурса в историю пиратских островов во второй части сериала Tropico мы снова окунемся в водоворот «холодной войны», будем строить процветающее (или не очень) государство Тропико на небольшом островке в Карибском море. Место действия – то же самое, что и в первой части, время действия – вторая половина XX века. Задача – удержаться у власти и выполнить ряд миссий. Каких? А вот это уже зависит от того, играете ли вы в кампанию или же засели за «мультиплеер».

Начнем, как ни странно, с последнего. Теперь каждый желающий сможет, используя так называемый Timeline Editor, создать собственный сценарий с уникальным островом, разнообразными событиями, сопровождающими жизнь туземцев на протяжении долгих лет, а также с определенными целями, которых надо достичь для победы. Хотите – повторите Карибский кризис, предложив вашему альтер эго, Эль Президенте, стать во главе Кубы в самые горячие деньки. Хотите – продемонстрируйте на практике, как это сложно – справиться с ураганами, год за годом ровняющими при-

брежные постройки и инфраструктуру с землей. А хотите – создайте что-нибудь и вовсе несурьезное. Например, ситуацию, в которой граждан Тропико похищают... пришельцы! В Tropico 3 и такое возможно.

Сотворенный собственными руками сценарий зовется Challenge. Поместив его в Сети, вы автоматически предложите всем желающим справиться с брошенным вами вызовом. Самые успешные борцы за счастье человеческое займут верхние строчки глобального рейтинга. Увы, этим онлайн-овая составляющая игры практически исчерпывается. Нет, конечно, вы сможете скачать из Интернета сохраненную другим пользователем игру и продолжить его дело по созданию рая на земле (полицейского

государства, великой индустриальной державы – нужное подчеркнуть). Вот только зачем? Разве что ради того, чтобы похвалить коллегу за его достижения...

Не исключено, что кудрые мультиплеерные возможности станут одним из тех моментов, за которые рецензенты будут активно ругать Tropico 3. С другой стороны, есть ведь и за что похвалить. Например, за возможность покинуть хорошо защищенный дворец и прогуляться по узким переулочкам столичного городка, заглянуть в ресторан, пообедав там, пообщаться с народом. Конечно, до Sims 3 проекту далеко, «прокачивать» героя не придется, но взглянуть на Эль Президенте, выступающего на митинге рабочих, будет как минимум интересно.

В порту корабли загружаются товарами и увозят их на экспорт. Сюда же приходят танкеры с нефтью, добытой на вышках.



Тропико – не «идеальное сферическое государство в вакууме», игнорировать внешнюю политику не получится. То СССР, то США будут делать те или иные предложения (например, по размещению их военных баз на вашей территории). Отказаться, конечно, можно, но порой это чревато не только ухудшением отношений (а с ним и пересыханием денежного ручейка из-за рубежа), но даже прямой интервенцией (защититься от которой у вас вряд ли получится).

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Под зажигательные латиноамериканские ритмы мы снова отправимся на Карибы и станем Эль Президенте – правителем небольшого островного государства. А уж каким правителем быть, каждый решит для себя сам.

ЧЕГО БОИМСЯ? Малоги числа изменений в сравнении с первой Tropico, отсутствия полноценной возможности посоревноваться с другими «эль президенте» в онлайн.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что в прогулках по своим владениям будет какой-то смысл; на разнообразие строений и указов; на возможность поделиться своими достижениями с другими геймерами через онлайн.

Тем более что выступление подобное приносит и практическую пользу – в случае недовольства тех же рабочих вашими мудрыми декретами можно успокоить их и даже заверить в предвыборной речи, что ситуация изменится к лучшему. Впрочем, «за базар» обычно приходится отвечать впоследствии – если не сдержите обещания, рейтинг Эль Президенте начнет стремительно падать. Конечно, можно попытаться перевести стрелки, обвинив во всем каких-нибудь повстанцев-маоистов, но такой трюк сработает не всегда. Так что старайтесь не разбрасываться голословными заявлениями, а то ведь народ может и за автоматы взяться. Латиноамериканцы – парни горячие, коли что не так, сразу пойдут в партизаны. И тогда придется усиливать охрану не только дворца, но и прочих объектов государственной важности.

Объектов, к слову, по-прежнему немало. Тут вам и заводы, и газеты, и даже теплоходы. Мы будем строить больницы, обеспечивая население медицинской помощью, и заботиться об образовании, решая, иметь ли в подданных сплошь «умников» или, наоборот, «чернорабочих». Мы возводим лесопилки и шахты. Мы организуем добычу и переработку нефти (нового ресурса, ранее в Tropico не встречавшегося). Мы заботимся о туристах, строя сети отелей, казино, кафешек и магазинов с сувенирами. К счастью, ждать несколько лет до завершения работ над тем или иным зданием, как это происходило в первой игре, не придется – главное, чтобы было кому работать и денег на все хватало.

Деньги, к слову, не растут на деревьях и не возникают из воздуха. Основных источников дохода несколько. Во-первых, налоги (задирать их до небес не рекомендуется, бунт гарантирован), во-вторых, торговля (полезными ископаемыми, продуктами питания, промышленными товарами), в-третьих, туризм. А в-четвертых – братская помощь от дружественной великой державы (СССР или США). Правда, помощь эта вряд ли будет безвозмездной, придется расплачиваться соответствующими предвыборными лозунгами или даже движением в сторону социализма/капитализма.

Надеемся, что интерфейсные панели в финальной версии не испортят эстетического удовольствия от игры.



Кампания будет состоять из полутора десятков разнообразных миссий, в каждой из которых – свои цели. Где-то придется заняться добычей и переработкой полезных ископаемых. Где-то – бороться с последствиями стихийных бедствий. А где-то – лавировать между двумя сверхдержавами, стараясь сохранить независимость и получить максимальные дивиденды от сотрудничества с обеими сторонами. Помня прошлую игру студии, Grand Ages: Rome, можно не сомневаться в том, что проходить одиночный режим в Tropico 3 будет интересно.

Вверху: Тропико – собирательный образ латиноамериканской страны, поэтому удивляться, повстречав возле города памятники древней цивилизации, не стоит.

Движение, кстати, бывает не только во внешней политике, но и на дорогах. Последние обещают стать важным элементом инфраструктуры. Построив качественные шоссе между, скажем, лесопилкой и мебельной фабрикой, вы значительно ускорите процесс создания мебели. А проведя впоследствии дорогу еще и в порт, быстрее доставите столы и стулья на корабль, идущий их продавать, а значит, быстрее получите прибыль. Правда, не стоит забывать, что цены на большинство товаров все

время скачут, и лишь нефть стабильно дорожает (придерживайте запасы «черного золота» на не менее черный день). Старайтесь выбирать момент, когда можно получить максимальную выгоду от продажи своих товаров, и помните, что те же бревна ценятся гораздо дешевле, чем пиломатериалы, а пиломатериалы – дешевле, чем мебель. Стройте заводы, и будет вам счастье.

Впрочем, если не хотите заботиться о населении или делать свою страну промышленным центром региона, можно превратить Тропико в полицейское государство: под предлогом охраны правопорядка рассадить оппонентов по тюрьмам, а демонстрации протеста разгонять. Повстанцев, конечно, от этого прибавится, но должны же «полицая» отрабатывать свой хлеб? Вот пусть и отрабатывают. Вы же будете пополнять счет в швейцарском банке да готовиться к бегству за границу в случае поражения на выборах. А что, тоже вариант. Не так ли, Эль Президенте? **СИ**

Многие профессии (доктор, адвокат, инженер) потребуют соответствующего уровня образования. Проще всего (и дешевле) воспитать специалистов в своем коллективе, однако это потребует времени. Если же ждать, пока будущее светило медицинской науки подрастет, нет никаких сил, пригласите иностранных специалистов. Зарплату они, правда, захотят немаленькую. Зато можно будет воспитывать своих граждан в школах с религиозным уклоном и прививать им с детства веру в божественное происхождение власти Эль Президенте. Хотя от выборов отвертеться все равно не выйдет, и не надеяться.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



В КИТАЕ НЕ ВСЕ РАЗРАБОТЧИКИ КИТАЙЦЫ... Студия Radiance Digital Entertainment 4 года назад основал и по сей день возглавляет Монтгомери Сингман (Montgomery Singman) – профессионал, чей опыт работы в Sony, EA, Capcom, Accolade и китайской Shanda превышает 23 года. У Сингмана вполне приличное «западное» портфолио (Test Drive: Off-Road, Street Fighter, John Madden Football, гонки и файтинги), что, безусловно, дает его Beach Volleyball Online неплохие шансы на успех у казуалов США и Европы.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Подачи? Все очень просто!

Площадка условно делится на три одинаковые зоны: первая – у сетки, вторая – середина и третья – у задней линии.

Защитник подает только с линии в любую зону.

Распасовщик подает только в первую и вторую зоны, откуда бы ни подавал. Если нападающий подает с линии, мяч прилетит в первую или вторую зону. Если он отходит назад, подача будет в третью зону.

Внимательно смотрите, кто и откуда подает, и в 60-70% случаев вы заранее знаете, куда полетит мяч!

(Источник: форум ZZima.com)

PC
PS3
XBOX 360



ТЕКСТ Сергей Долинский

» Лето Онлайн

Занятные проекты, претендующие на немногочисленную, но стабильную аудиторию, рождаются чаще всего на стыке жанров. Перед нами – симулятор пляжного волейбола, сочетающий приятную глазу картинку, активный флирт и базовые элементы RPG. Бесприигрышный вариант для сурового российского климата?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: role-playing, MMO, sports, volleyball, 3D
Российский издатель: Nival Network
Зарубежный издатель: Radiance Digital Entertainment
Разработчик: Radiance Digital Entertainment
Количество игроков: тысячи
Дата выхода: III квартал 2009 года (Россия)
Онлайн: www.zzima.com/leto
Страна происхождения: Китай



олубнаженные загорелые «силиконизированные» красотки, перекидывающие мяч через сетку, – кто только не потоптался на этой поляне! Вот, к примеру, последние новости: в январе сего года голландская Team 6 выпустила очередную «пляжный» симулятор – Sunshine Beach Volleyball (SBV).

Увы, сотворить что-то новенькое в пляжном волейболе очень непросто. Вот и в SBV вы в одиночку или на пару с другом сражаетесь с фигуристыми девицами в бикини. В игре царит жесткий минимализм: площадка и девушки – неизменны, символически сменяется лишь антураж (турниры проходят в 30 странах), ну и лидеры в глобальной таблице рекордов. Неужели нет свежих идей?

Отдых по-китайски – бонусы за активность

Beach Volleyball Online (BVO) – это почти «другая история» в пляжном волейболе. Красотки никуда не делись, но налицо попытка пойти дальше и раздвинуть жесткие рамки вполне себе сексистского жанра. Шанхайская студия допустила

на площадку мужчин, приблизила игровую механику к спортивным реалиям, одела игроков в более скромные наряды, ввела чат-комнаты и продвинутый пляжный отдых. Причем две последние фишки не забава, а... важная составная часть геймплея – с начислением очков опыта и других бонусов!

Результат надо признать успешным – BVO уже лицензирована в 26 странах, включая республику СНГ и Россию. У нас игра распространяется под туманно-романтическим названием «Лето Онлайн». Проект фактически готов – на момент написания материала бета-тест на единственном сервере был в полном разгаре.

Отдых по-русски с ZZgold в кармане

Не знаем, как обстоит дело в оригинальной BVO, но насчет «Лето Онлайн» предупредим сразу – это не та MMO, в которой можно успешно развиваться, не вложив ни копейки. Об этом нам даже не намекают, а говорят открытым текстом – еще на этапе создания виртуального волейболиста. Бесплатно разрешено завести лишь одного персонажа, для второго придется покупать специальную карту.

Намек переходит в откровенный призыв раскошелиться при первом же посещении магазина. Скажем, начальная карта навыка

Лень играть? Станьте зрителем! Подсказка: вы можете выбрать команду, за которую болеете.



«Лето Онлайн»: азы тактики

Какие навыки прокачивать до максимального четвертого уровня?

Нападающий: «нырок», «прием», «быстрый удар», «сложный удар», «резкий сложный удар», «сложный удар с задней линии», «сложная атака с задней линии».

Распасовщик: «нырок», «прием», «быстрый блок», «скидка», «сложный пас».

Защитник: «нырок», «сложный нырок», «прием», «сложный быстрый блок».

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Не симулятор и не MMORPG. И, конечно же, не новый «прорывной» жанр. Тем не менее, рецепт «Лета Онлайн» выверен точно: казуалам понравится гремячая смесь экшна с несложным в освоении виртуальным волейболом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Глюки, баги, дисконекты, огрехи перевода – все эти детские болезни призван изжить завершающийся бета-тест. Но есть проблемы и посерьезней: довольно однообразный геймплей и малое количество игроков на сервере.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Любители общения, безусловно, одобряют набор очков за пребывание в чат-локации. Казуалы-спортсмены будут без ума от «громдого числа» навыков и возможности их повышения по умеренным ценам.

позволяет усилиться с некоторой вероятностью (15-25%), тогда как самая дорогая карта дает 100% шанс на успех. Особые умения персонажа растут исключительно за счет бонусов на предметах, которые он надел. Но как же иначе? Ведь «Лето Онлайн» – яркий представитель «предметно-ориентированной» ММО!

Но и это не все засады. Чтобы препятствовать передаче снаряжения от прокачанных персонажей новичкам, вещи имеют ограничения по сроку действия – дату «окончания» можно увидеть, наведя курсор на предмет в инвентаре. Обратите внимание: все лучшие бонусы и вещи продаются и продлеваются не за набранные игровые очки, а за универсальную для всех проектов Nival Network валюту ZZgold. Аналогичная ситуация и с чатом: чтобы создать собственную чат-локацию, необходимо купить в магазине ее карту (с ограничением времени использования...).

Одним словом, сделано все, чтобы максимально стимулировать траты. Конечно, возможна игра без покупки обмундирования, аксессуаров и специальных карт, лишь с использованием предметов, получаемых время от времени в качестве приза за матч. Более того, в Nival нас приятно заверили, что скорость набора уровней у «щедрого» и «абсолютно жадного» персонажей фактически совпадают. Увы, наш скромный опыт свидетельствует, что это, скорее всего, не так.

В общем, готовьтесь менять рубли на виртуальные деньги. Сделать это несложно, предусмотрены почти все варианты – Яндекс. Деньги, Webmoney, SMS, наличные, оплата через терминалы и банковские карты.

Быстрый старт

Вам не придется потратить много времени на создание единственного бесплатного персонажа. Никакого распределения очков по умениям! Большинство опций сводится к настройке пола и внешнего вида, которые ни на что, кроме красоты аватара, не влияют.

Интерактивность пляжного отдыха невелика – общение, плавание, прогулки и сидение в шезлонге.



Слева: Основные средства уйдут на одежду и предметы. Деньги будут потрачены не зря – почти каждый предмет дает усиление случайного навыка.

Реальный выбор, о котором стоит думать – это игровое имя и специализация персонажа. С именем волничать не стоит – уже на этапе тестирования были забанены десятки геймеров с неприличными или оскорбительными никами. Специальность же предлагается выбирать из трех классов – нападающий, защитник или распасовщик. Класс определит ваши возможности в игре. Скажем, нижняя подача для всех классов одинакова, а вот верхние – специфичны (см. врезку).

При входе на сервер вам доступен выбор между «игрой» (обычной или «супер», т.е. с навыками) и «чатом». Есть еще и «тренировка», она же – курс молодого волейболиста. Какого бы высокого мнения о себе вы ни были, эти полчаса в компании милашки Шерри лучше не пропускать.

В принципе, встав на путь проб и ошибок, научиться играть можно и без тренинга. Но это, во-первых, долго, во-вторых, основные

ПРЕДУПРЕДИМ СРАЗУ – ЭТО НЕ ТА ММО, В КОТОРОЙ МОЖНО УСПЕШНО РАЗВИВАТЬСЯ, НЕ ВЛОЖИВ НИ КОПЕЙКИ.

навыки управления персонажем, приемы и удары по зонам лучше отработать без потери рейтинга («золотая тысяча» лучших волейболистов формируется с учетом побед, поражений, удачно выполненных элементов и массы других критериев).

Осваиваем «слепую печать»

В поединках мышь «отдыхает», управлять «Летом» приходится с клавиатуры. Основная нагрузка ложится на стрелки и клавиши S, F, D. Последняя завидно универсальна – ей выполняются подачи, приемы, пасы...

Как это возможно? Секрет прост – игра спроектирована под массовую аудиторию, и интерфейс похож на роботизированную коробку передач: игроку показывают, в какой точке поля приземлится мяч, остается стрелками «подогнать» туда аватар и нажать D (или, для продвинутых, S). Успели за отведенное время – действие произведено и оценено.

Предусмотрены и бонусы: например, серия из трех удачных пасов или приемов приносит дополнительные очки.

Совет №1. Начинай утро с зарядки!

Да-да, это касается не только твоего телефона, но и тебя лично. Если нужна веселуха, купи Wii Fit: мы пробовали – работает безотказно. Только мышцы на следующее утро болят – зато сразу чувствуешь, что прокачался!



Нижняя подача, общая для всех персонажей, и вовсе напоминает рядовую флэш-игру – нажимаете D и смотрите, как заполняется полоска силы удара. Когда индикатор достигает вашей «зоны оптимума», жмете клавишу еще раз, и мяч летит на половину поля соперника (еще можно поэкспериментировать с прицелом или отойти подальше от задней линии, но и только...).

По мере «взросления» вашего персонажа, развития навыков и приобретения предметов станут актуальными еще несколько горячих клавиш, но к тому моменту вы, безусловно, уже научитесь управляться с «Летом Онлайн» вслепую, так же как и успевать набирать сообщения в чате в короткие игровые паузы.

А что же мышка? На ее долю остается вся прочая активность – покупки, выбор матчей, настройки игры и т.п.

Игровая механика

В «Лете Онлайн» разрешены три режима поединков: один на один, два на два и три на три. 2x2 – пока наиболее распространенный, возможно, по причине небольшого количества игроков на сервере. Самое неприятное следствие из этого факта – долгое и порой непродуктивное ожидание партнеров для заполнения всех вакансий команд. Рекомендуем завести друзей (есть список, куда их можно заносить) и приглашать проверенных партнеров, которые не «зависают» на моменте фор-

мирования команд, не отлучаются в магазин и не забывают в чате о готовящемся матче.

Кстати, помимо непосредственного участия в спортивном поединке, вы можете наблюдать за матчами других обитателей «Лета Онлайн», для этого надо щелкнуть по специальной иконке. Немного добавочного адреналина – на победу любой из команд можно делать ставки.

Не пренебрегайте чатом – за нахождение в чат-локациях (болтовню, купание или сидение в шезлонге – неважно) начисляются очки отдыха. Накопив их, вы ускорите развитие персонажа, поскольку отдохнувший спортсмен получает в полтора раза больше опыта за игры.

В отличие от реального волейбола, его симуляция в «Лете Онлайн» имеет некоторые ограничения, которыми не грех воспользоваться (см. врезку). При достаточной наблюдательности, после пары десятков матчей вы с высокой долей вероятности будете заранее знать, куда нацелен удар! Выиграть это помогает, но интерес, увы, слабеет.

Чтобы его подогреть, предусмотрены приемы из реального волейбола – сбивающие удары, блоки и антиблоки, кручение и обманные удары. Вот это и есть лучшая часть «Лета Онлайн», то, ради чего стоит попробовать игру!

Осторожно, проблемы...

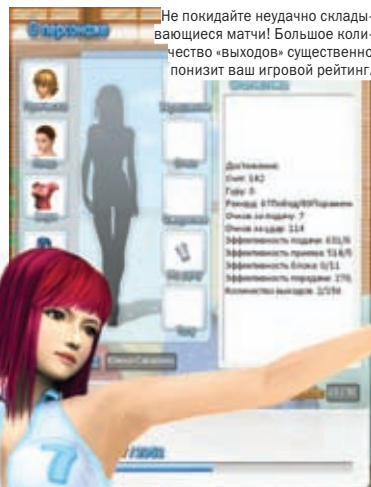
«Лето Онлайн» оказалось достаточно капризным созданием. Нормально запускаться на



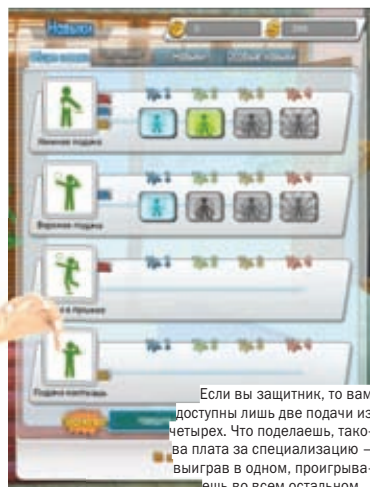
Слева: Два «летних» времяпрепровождения – чат и собственно волейбол. Что приятно, оба принесут бонусы.

Не сдавайтесь!..

Если проигрываете, то выходить из игры бессмысленно. Поражение будет засчитано и вам, и партнерам по команде, а победа – соперникам. А вот опыт и деньги за матч достанутся всем, кроме вас! К тому же рейтинг вылетов вырастет, что впоследствии может выйти вам боком. С некоторыми спортсменами стараются не начинать игру именно из-за их высокого рейтинга вылетов.



Не покидайте неудачно складывающиеся матчи! Большое количество «выходов» существенно понизит ваш игровой рейтинг.



Если вы защитник, то вам доступны лишь две подачи из четырех. Что поделаешь, так-то плата за специализацию – выиграв в одном, проигрываете во всем остальном...



настоящем компьютере с приличной видеокартой игра не то чтобы отказалась, но сильно брыкалась – окно ланчера отображалось так, что выбрать сервер или ввести пароль было невозможно. Зато на ноутбуке со слабым встроенным видео игра пошла без каких-либо глюков. Возможно, причина в том, что на десктопе стояло три разных браузера (от Firefox до Google Chrome), а вот ноутбук довольствовался лишь Internet Explorer.

Но и успешный запуск не означает конца мучений – потери связи с сервером ZZima случались очень часто и через непредсказуемые промежутки времени (от 30 секунд до 10 минут после запуска). И это еще не все. Форум ZZima.com пестрит сообщениями о проблемах с отображением игрового содержимого, разными названиями одних и тех же вещей, зависаниями при выходе из игры (этот «эффект» отмечался и у нас) и т.п. Неработоспособна пока и часть игровых опций, среди которых есть очень важные, например, возможность создать свою команду. Кому адресовать претензии – Radiance или Nival? Пока неясно.

Будем надеяться, что проблемы успешно решатся с выходом обновлений и неполая по потенциалу игра найдет своих поклонников. Тем более что загрузить клиент и играть в «Лето Онлайн» можно совершенно бесплатно! **СИ**

Внизу: Если заведомо более сильная команда встречается со слабой, то начисление опыта и «слабаков» увеличивается.



Решит задачи любой сложности!

Модульные сервера Larga серии Evolution на базе четырёхъядерных процессоров Intel® Xeon® с технологией Intel® Multi-Flex успешно работают в крупнейших компаниях и предприятиях государственного и корпоративного сектора. Наши серверы отличаются высокой производительностью и потрясающей надёжностью!!!

Наш Адрес:
Санкт-Петербург,
ул. Циолковского, 10а
+7(812)740-78-28
www.larga.ru



LARGA



Powerful.
Intelligent.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БОГ-ПАТИ-ОН До «Операции "Багратион"» (на основе которой и делается Order of War) у Wargaming.net в портфолио не было стратегий в реальном времени, равно как и игр по Второй мировой. Тем удивительнее тот факт, что дебют вышел успешным. Впрочем, удивляться можно, только если вы плохо знакомы с историей студии, если же копнуть глубже, станет ясно: Wargaming.net – нечто вроде белорусской версии Blizzard. У обеих провальных игр пока не было. И, смеем надеяться, не будет.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Андрей Окушко



Справа: Немецкие танки, конечно, круты и непобедимы, но без прикрытия им в атаку лучше не лезть – пехота противника тоже не лаптем щи хлебает.

Order of War

Издатель – Square Enix, разработчик – Wargaming.net, тема – Вторая мировая. Сплав этих трех компонентов должен породить хит, изгоняющий конкурентов с пьедестала. А налет кинематографичности лишь поспособствует его популярности.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, historic
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Wargaming.net
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
сентябрь 2009 года
Онлайн:
www.orderofwar.com
Страна происхождения:
Белоруссия

Те, кто играл в «Операцию "Багратион"» (предшественницу Order of War), помнят специальный режим, демонстрирующий самые интересные моменты сражения. Правда, в предыдущей игре кинематографическая камера не смогла полностью раскрыть свой потенциал, но уж в новом-то творении она просто обязана проявить себя на все сто. Посетив офис студии, мы убедились в этом воочию: вот виртуальный оператор выхватывает танк, в который попадает снаряд, отрывая башню; вот демонстрирует нам залегшего под огнем солдата, пытающегося ползком продвигаться вперед; вот обращает внимание на атакующую эскадрилью бомбардировщиков. Ощущение – будто смотришь фильм про войну. Впрочем, ход действия в кино под названием Order of War зависит от вас.

Ну, если быть честными, то не только от вас, но и от искусственного интеллекта. AI показал себя неплохо еще в «Операции

"Багратион"», хотя пожурить его было за что. Порой враги попадались на простейшие трюки, например, когда противотанковые пушки начинали вертеться волчком, пытаясь выбрать приоритетную цель, а в итоге бесславно погибали. Или когда удавалось отвлечь внимание неприятеля на какой-нибудь ненужный отряд пехотинцев-камикадзе, под его прикрытием подогнав танки и прорвав укрепленные позиции. В Order of War легкой жизни ждать не приходится – AI научат определять приоритетные цели, учитывая массу факторов (от ценности юнита и его брони до расстояния до него). А значит, нам с вами предстоит выдумывать новые тактики – что не может не радовать.

Впрочем, ориентация игры в первую очередь на американский рынок несколько пугает – многие жители Нового Света не любят, когда их заставляют «слишком много думать». Подтверждает наши опасения и практически вся кампания за США – большую часть времени нас чуть ли не ведут за

ручку, показывая, в каком направлении атаковать, где может затаиться враг и как лучше его уничтожить. И даже в финальных миссиях за «звездно-полосатых» подсказок хватает – стоит игроку ломануться «не в ту степь», как появившийся на экране генерал прямо скажет, что так делать не нужно (хотя никто не запрещает поступить наперекор его советам). Но сотрудники Wargaming.net уверяют, что бояться всего этого не надо. Ведь для тех, кто «любит погорячее», есть высший уровень сложности, на котором враг сопротивляется просто отчаянно и любое решение в стиле «обвели рамкой танки, послали их вперед и наблюдаем за боем» обернется поражением. Да и немецкая кампания обещает порадовать отнюдь не простыми миссиями. А что вы хотели – действие происходит на завершающей стадии войны (в Польше, а также на Западном фронте), когда гордым тевтонцам, тщетно надевавшимся на ссору между союзниками по антигитлеровской коалиции, приходилось из кожи вон лезть,

В Order of War не надо заботиться о каждом солдате по отдельности, приказывая ему кинуть гранату или атаковать конкретного врага. Бойцы и сами с усами – искусственный интеллект раздает простейшие команды самостоятельно, давая возможность геймеру руководить ходом сражения в целом. Такой подход можно только поприветствовать – ведь в битвах сойдутся сотни виртуальных человечков и десятки боевых машин. Вытирать нос каждому солдату нам будет некогда, даже при условии использования активной паузы. Что уж говорить о мультиплеере, где последняя возможность просто отсутствует по понятным причинам.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Все ближе и ближе сходятся игры и кино. Еще один шаг навстречу кинематографу делает Order of War от Wargaming.net, зачастую напоминающая фильм про Вторую мировую. Впрочем, волноваться не надо – ход действия в этой «кинокартине» целиком и полностью зависит от вас!

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишней простоты прохождения, возникшей из-за нацеленности игры на американский рынок; отсутствия «тумана войны» в мультиплеере.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На возможность почувствовать себя в шкуре настоящего генерала; на интересные и непохожие одна на другую миссии; ждем свежего взгляда на высадку в Нормандии.

Если при создании «Операции "Багратион"» разработчики посетили большую часть мест боевых действий, то в случае с Order of War пришлось довольствоваться фотографиями (современными и военного времени). Впрочем, это не мешает локациям выглядеть реалистично. Скажем, попадая на карту, где изображен немецкий городок, ничуть не сомневаешься – городок именно немецкий, а не французский или польский. Конечно, какая-нибудь церквушка может стоять не совсем там, где она была в реальности. Но будьте уверены – в дело просто снова вступил принцип разумной историчности. Вы же не хотели бы, чтобы геймплей принесли в жертву достоверности локаций?

лишь бы хоть на пару месяцев отдалить неминуемое поражение. Но переломить ход войны в неисторичную сторону не получится, не надейтесь, даже победы в германской кампании ничего не изменят – союзники все равно встретятся на Эльбе, а Рейхстаг падет. Только увидим это мы не в самой Order of War, а в одном из дополнений или продолжений (студия всерьез решила окопаться на полях Второй мировой, так что без аддона точно не обойдется).

Если же вы не считаете себя экспертом по RTS, выбирайте средний уровень сложности. И тогда потеря пары-тройки отрядов не станет фатальной (штабисты, конечно, пожурят вас за такую растрату ресурсов и боевой техники, но потом пришлют подкрепления, позволив попытать счастья еще раз). Ну а на



легком помощь можно запрашивать неоднократно, пожалуй, этот уровень сложности идеален для того, чтобы любоваться красотами боя, не особо увлекаясь маневрами или тактическими ухищрениями.

Отметим, кстати, что все 18 карт (по девять на кампанию) – уникальны. Если в «Операции "Багратион"» одна локация могла стать местом действия для двух миссий из разных кампаний, то в Order of War такого не будет. Разработчикам уже сейчас есть чем похвастаться – на одной карте вас встретит ночной город с многоэтажными домиками, площадями, статуями и

Вверху: А вот и ночной город. Как можно заметить, в окошках даже отражаются взрывы – чувствуется, что разработчики обращают внимание на мелочи.

даже кладбищем. На второй – холмистая местность с лесками и полями, где в низинах стелется туман и не знаешь, откуда ждать появления врага. На третьей – пляж «Омаха» (никуда мы от него не денемся, раз уж речь пойдет о высадке в Нормандии) с разнообразными заграждениями, дотами, окопами. И везде хватает мелких деталей, находить которые – одно удовольствие (наверняка разработчики припрячут на локациях парочку «пасхальных яиц», отыщут которые лишь самые внимательные).

Конечно же, для успеха одних красивых карт с массой объектов маловато – без толкового геймплейного наполнения локациями грош цена. Насколько мы видели, и с этим компонентом у Order of War все в полном порядке. Мало того что враг отчаянно сопротивляется и частенько преподносит неприятные сюрпризы, так ведь и обстановка на поле боя может смениться чуть ли не каждые десять минут. Только что мы рвались вперед, и вот уже приходится оборонять с таким трудом отобранные у противника позиции. Только что вели в бой тридцать-сорок тяжелых танков, а в следующий момент уже управляем одним взводом парашютистов, правда, вооруженным до зубов и смертельно опасным для любого, кто рискнет преградить ему дорогу.

В «Операции "Багратион"» солдаты обычно были эдаким «расходным материалом», тратить который не стеснялся ни один игрок. В Order of War ситуация изменится к лучшему: многие взводы получат более серьезное вооружение (например, базуки) да и погибать будут с большей неохотой. Посадите таких молодцев в окопы, и они без особого труда справятся с несколькими средними танками, прущими в лоб. Хотя, конечно, смотря какие танки решат заглянуть в гости. Студия Wargaming.net провела перебалансировку боевой техники, поставившись приблизить характеристики к реальным. Нет, на полную достоверность, когда одна «Пантера» убивает пяток «Шерманов», рассчитывать

ПРОУТЮЖИТЬ ПОЗИЦИИ НЕПРИЯТЕЛЯ МОЖНО ДАЖЕ КОВРОВОЙ БОМБАРДИРОВКОЙ, ПОСЛЕ КОТОРОЙ ОСТАЕТСЯ «ЛУННЫЙ ЛАНДШАФТ».



Внизу: Массовая высадка десанта над территорией оккупированной Франции. Совсем скоро парашютисты пойдут в бой.



Слева: Выкурить из окопов засевшую там пехоту будет далеко не так просто, как в «Операции Багратион».

Кампания за Третий рейх поначалу напомнит «Операцию Багратион», и это неудивительно – три стартовые миссии взяты именно оттуда. Однако разработчики заверили нас, что карты будут серьезно перерисованы и их вряд ли узнают даже фанаты «Багратиона». Увы, обновленные версии «старых» карт нам не показали, осталось только верить Wargaming.net на слово. Но для скепсиса оснований нет – мы ведь видели, насколько качественно сделаны локации в кампании за США.

не стоит (создатели проекта говорят о необходимости соблюдения баланса между историчностью и играбельностью), но все же разменять взвод «Пантер» на пару взводов «Шерманов» вполне возможно. Еще больше не поздоровится последним, если на поле появятся «Тигры», так что, играя за американцев, готовьтесь к маневрированию и старайтесь не сражаться с немецкими танками «лоб в лоб», иначе больно обожжетесь.

Тем более что у «звездно-полосатых» гораздо лучше, чем у «фрицев», обстоят дела с авиацией. Пропужить позиции неприятеля можно даже ковровой бомбардировкой, после которой остается, как вспоминали участники боевых действий, «лунный ландшафт». Но и германцам найдется, чем ответить – в их распоряжении ракетные снаряды,

уничтожающие целые стада американских танков на «пастбищах». Учтите только, что, как и в «Багратионе», в кампании авиация выдается отнюдь не на все миссии, частенько придется обходиться только своими силами.

Что касается управления войсками – тут как раз особых изменений не произошло. Как и в «Операции Багратион», мы раздаем приказы – захватывать или оборонять ключевые точки – отрядам, а не отдельным пехотинцам, боевым машинам и пушкам. Мультиплеер же будет сертифицирован GameSpy (над многопользовательской игрой в Order of War работает специальное подразделение студии), поэтому проблем с ним возникать не должно. Использоваться будут карты из кампаний, на которых расставлены дополнительные ключевые точки. Печалит только отсутствие

«тумана войны» – не очень-то интересно строить коварные планы, когда противнику все известно о твоих маневрах. Но разработчики намекают, что в одном из патчей «туман» появится. На наш вопрос, почему бы не ввести его сразу, был получен ответ в стиле «главное сейчас – завершить то, что уже начато, и подарить геймерам законченную игру, а рюшечками и фишками можно заняться и потом». Что ж, если Order of War окажется отличной, то мы согласны подождать месяц-другой и пока погоняться друг за другом по карте в условиях открытости информации.

Все в порядке должно быть и с озвучкой – авторитет Square Enix и Wargaming.net позволил привлечь к работе голливудских актеров. Есть только одно «но»: нам с вами предстоит увидеть локализованную версию, заниматься которой будет «Новый Диск». Впрочем, музыка, которую пишет Джереми Соул (автор композиций к Total Annihilation, Icewind Dale, Warhammer 40,000: Dawn of War и другим известным играм), даже при таком варианте никуда не денется.

Что ж, Wargaming.net впервой выходить на западный рынок – та же серия Massive Assault прекрасно знакома геймерам за рубежом. Но если Massive Assault была рассчитана на узкий круг пользователей, то сейчас задача более сложная – покорить сердца всех тех, кому интересна Вторая мировая война. Но мы ни капельки не сомневаемся – минской студии все под силу. **СИ**

Слева: Детализация моделей техники и солдат увеличится минимум в два раза. Да и двух похожих бойцов найти будет непросто.

Внизу: Немецкий реактивный миномет Nebelwerfer хотя и уступает «Катюше», тоже способен дать врагам шороху.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВСЕ БЫВАЕТ В ПЕРВЫЙ РАЗ В последнее время Wargaming.net пристрастилась что-нибудь делать в первый (для себя) раз. Совсем недавно мы увидели дебютную RTS этой команды – «Операцию «Багратион»». Опыт был признан удачным, и в разработке уже находится игра, развивающая ту же тему – Order of War. А теперь белорусы взялись еще и за свой первый экшн – World of Tanks. Вот только первой MMO в послужном списке команды ее не назовешь – до «танкового мира» была DBA Online. Что это за зверь? Узнаете из нашего специального материала, посвященного студии.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action, MMO, historic
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Wargaming.net
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
лето 2010 года
Онлайн:
www.worldoftanks.ru
Страна происхождения:
Белоруссия



Если шансов у вас нет, лучше попытайтесь сбегать. Похоже, это единственный разумный выход для немцев в этой ситуации.



World of Tanks

«Пусть ярость благородная вскипает как волна», – запел механик-водитель, направляя танк навстречу появившимся из леса «Тиграм». «Идет война народная, священная война», – подхватил заряжающий, готовя бронестрельные снаряды. «Огонь!» – прервал их командир, и бой начался...

Вверху: Все машины хороши, выбирай на вкус! «Королевским тиграм» без поддержки обычных Pz-IV в атаку лучше не соваться. Особенно если противник опытен и искусен.

В World of Tanks нас ждут постоянные схватки между боевыми машинами, что неудивительно, игра ведь посвящена танковым батальонам в годы Второй мировой. Конечно, мы малость преувеличили, расписывая яркими красками подготовку экипажа к сражению. На самом деле, ничего этого увидеть не получится: за бронированной машиной мы наблюдаем снаружи, отдавая ей команды при помощи мыши и клавиатуры. Управление несложное – напоминает практически любой экшн на PC, что касается прицеливания – на данный момент разработчики выбирают между несколькими вариантами его реализации. В любом случае должно получиться удобно и не слишком сложно – ведь не на послед-

нем месте стоит желание привлечь в мир танков как можно больше людей.

Вне всякого сомнения, сыграет свою роль и то, что проект (в случае успеха) планируется запустить и в дальнем зарубежье. Первоначально релиз ожидается лишь на территории России и других стран СНГ, да и выбирать танки мы сможем лишь из советского и немецкого ангаров. Но все это только верхушка айсберга – впереди появление полноценных линеек техники Великобритании, США, Франции, Италии, Японии. А для тех, кому и этого мало, планируется «сборная Европа» – коллекция самых разных машин Польши, Чехословакии, Венгрии и прочих государств, чье искусство танкостроения, по понятным причинам, не смогло достичь высот, сравнимых с великими державами, но все равно заслуживает внима-

ния. Работы, как видите, на долгие годы, но в Wargaming.net этого не пугаются. Скорее, наоборот, там сидят одержимые (в хорошем смысле этого слова) идеи люди, которым интересна тема танковых боев и которые будут пахать, что называется, дено и ночно, лишь бы создать хорошую игру.

Конечно, при этом надо учитывать необходимость баланса между желаниями и возможностями. То есть между геймплеем и достоверностью. Адептам стопроцентной реалистичности лучше не заводить аккаунт в World of Tanks, чтобы не столкнуться с суровой правдой жизни – в игре саперная лопатка, крепящаяся на бок танка, может обрушиться не с левого борта, а с правого, а то и вовсе отсутствовать. Но это ведь не стратегия, претендующая на роль учебника истории, а экшн. Экшн, в котором мы управляем одной бронированной машиной, выходящей на поля сражений в надежде уничтожить оппонентов.

Хотя на самом деле только кажется, что мы одиноки, – практически всегда битва будет идти между несколькими десятками (а то и сотнями) танков. При этом в ангаре продвинутого игрока могут оказаться мощнейшие образцы техники. Возникает резонный вопрос – а не получится ли так, что бороться друг с другом будут лишь ИС-7 и «Маус»? К

Конечно же, между странами будут различия. Скажем, у СССР в линейках развития есть как «финальный» средний танк, так и тяжелый. Тогда как у Германии вместо конечного образца среднего придется получить еще один тяжелый. При этом практически у всех сторон часть боевых машин и вовсе относится к разряду «бумажных», то есть никогда серийно не производившихся и оставшихся лишь в виде конструкторских чертежей. Но вряд ли от этого станет менее интересно играть, скорее наоборот: кому же не хочется проверить, на что оказались бы способны лучшие чехословацкие образцы (Чехословакия, к слову, перед войной была одним из лидеров мирового танкостроения) в сражении с немецкими или советскими танками, созданными тогда же?

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сесть в «тридцатьчетверку», завести мотор и отправиться сражаться с врагами – это интересно. Если же врагов десятки, и все они – живые люди, хитрости которым не занимать, воевать интересно вдвойне.

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишнего влияния платных возможностей на баланс, отсутствия разнообразия в выборе сторон конфликта на первых порах.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На скоротечные и яростные баталии десятков танков, большое число машин и апгрейдов для них, интересную клановую жизнь.



Танки – это не только толстая броня, но еще и человеческая «начинка». Вы сможете прокачать (или купить) членов экипажа (командира, механика-водителя, заряжающего, стрелка-радиста и прочих), пересаживая их при необходимости из одной машины в другую. Учтите, что характеристики каждого влияют на успешное ведение войны, поэтому немецкие танки часто имеют преимущество перед советскими за счет большего числа членов экипажа (бойцам не приходится разрываться между выполнением сразу нескольких функций, тратя на это драгоценное время).

Слева: Танку можно повредить гусеницу или даже обе. Правда, через какое-то время он починится и снова сможет передвигаться. Нереалистично, но кому понравится бы стоять на месте до конца боя?

счастью, Wargaming.net сумела учесть важность этой проблемы и подготовить решение. Оно оказалось простым и в то же время изящным. За основу была взята старая, как мир, схема «камень-ножницы-бумага». Тяжелые танки, конечно, прекрасны, спору нет, но они тоже смертны. Не в последнюю очередь благодаря дальнобойной артиллерии (бьющей практически через всю карту), «глазами» которой служат танки легкие. Правда, «легковесы» и пушки уязвимы для средних машин (таких как всем известные Т-34), а те, в свою очередь, не устоят перед тяжелыми. Этот вот «круговорот танков в природе» добавляет в экшн World of Tanks неслабый кусочек стратегического планирования – мало прокачать излюбленную машину до предела, важно еще и собрать команду так, чтобы вы могли ответить на любые вызовы оппонентов.

Хотя, конечно, в первые недели после старта игры рассчитывать на разнообразие танков в вашем ангаре не стоит – начинать все будут с самых легких моделей (МС-1/Т-18 у СССР и Leichte Traktor у Германии). Но каждая проведенная битва, пусть даже проигранная, приносит определенный доход в игровой валюте. Так, шаг за шагом, вы откроете более совершенные машины, а на старые сможете навесить разнообразные апгрейды (улучшить ходовую часть, оптику, пушку, порой вместе с башней – и прочая, и прочая). Wargaming.net обещает целую кучу «фишек» для каждого танка, а всего образцов техники у любой из стран – несколько десятков. Так что на прокачку всех их придется потратить уйму времени. Правда, в дело вступит один не совсем приятный фактор – вместимость ангара все-таки ограничена, и настанет тот

неприятный день, когда новый танк будет просто некуда поставить. Выходов два – продать что-нибудь ненужное (другим игрокам или в обычном магазине) или же купить дополнительные места за деньги. Реальные деньги, само собой.

Да-да, товарищи бойцы, World of Tanks не минет чаша сия. В конце концов, всем надо как-то зарабатывать себе на жизнь, и минская студия – не исключение. Помимо дополнительных мест в ангаре за «реал» можно будет приобрести танки определенных типов, не доступные иными путями. По большей части, в списки попадут не самые интересные образцы, но найдутся и исключения из этого правила. Впрочем, рядовой игрок без таких машин обойдется, а коллекционер... Его никакие траты не остановят. Кстати, не исключено, что коллекционеров и фанатов ждут внутриигровые награды. Например, за максимальное улучшение той или иной боевой машины или за полную «прокачку» всех танков одной страны. Система достижений пока прорабатывается создателями, и ей наверняка будет уделено немало внимания – ведь это станет еще одним козырем в руке Wargaming.net.

Ниша массовых многопользовательских онлайн-танковых экшенов до сих пор была никем не занята – и это удивительно. Идея, честно говоря, лежала на поверхности, и первыми ухватились за нее именно минчане. Не исключено, что у них появятся подражатели, но вряд ли им удастся превзойти авторов оригинала. Авторы, действительно увлеченные этой темой. И готовых отдать ей себя без остатка. **СИ**

Wargaming.net планирует организовывать в World of Tanks разнообразные соревнования и турниры (с внутриигровыми призами, разумеется). Причем отнюдь не всегда вы сможете выйти и всех победить любимым «Тигром» – зачастую сражение будет проводиться лишь с использованием танков с предельным годом выпуска (и машины, появившиеся после, скажем, 1940 года, туда не пустят). Так что даже те, кто не спешит добираться до самых продвинутых образцов, получат свой шанс отличиться.

На узкой лесной дорожке нетрудно попасть в засаду. Вот для таких-то случаев и пригодятся легкие танки, проводящие разведку.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЧТО НЕМЦУ ХОРОШО Настольная ролевая игра Das Schwarze Auge появилась в 1984 году и стала немецким ответом – или, лучше сказать, клоном – Dungeons & Dragons. Однако в Германии на откровенную вторичность проекта не обратили внимания, поэтому, пережив четыре редакции, у себя на родине она до сих пор остается самой продаваемой настольной RPG. А вот на переполненном аналогичными продуктами американском рынке английская версия Das Schwarze Auge, опубликованная лишь в 2003 году, оказалась никому не нужна и безнадежно прозябает в тени матерых конкурентов.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Дмитрий
Злотницкий

PC

PS3

XBOX 360



Справа: В Drakensang: The Dark Eye на выбор игрока было представлено два десятка классов и полдюжины рас. Надеемся, что разработчики Demonicon тоже не станут жадничать и нам будет из чего выбрать во время генерации персонажа.

» The Dark Eye: Demonicon

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360

Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
The Games Company

Российский издатель:
не объявлен

Разработчик:
Silver Style

Количество игроков:
до 8

Дата выхода:
2010 год

Онлайн:
www.demonicon.de/EN
Страна происхождения:
Германия

Чужой успех действует на человека сильнее, чем красная тряпка на быка. Не успели поклонники ролевых игр насладиться Drakensang: The Dark Eye – неожиданным шедевром от студии Radon Labs, как на горизонте замаячил еще один проект в той же вселенной и с созвучным названием, но от других разработчиков.

Четверть века назад мода на настольные ролевые игры докатилась до Германии. Для начала на немецком языке вышли правила Dungeons & Dragons, а вскоре один из переводчиков, поклонник жанра Ульрих Киесов, решил создать свою ролевую систему, которая получила название Das Schwarze Auge, или по-английски The Dark Eye. Но ничего принципиально нового и революционного Ульрих со товарищи придумать не сумели. Континент Аventureрию, на котором разворачивались события игры, топтали все те же, набившие оскомину еще в D&D, эльфы с гномами да маги с нежитью, к тому же и сами правила не блистали особой оригинальностью.

Куда интереснее настольной The Dark Eye – для нас в особенности – ее компьютерные воплощения. Вышедшая в девяностых годах прошлого века трилогия Realms of Arkania была достойным конкурентом сериалов Eye of the Beholder и Gold Box, которые по праву считались законодателями мод в жанре. С тех пор утекли целые океаны времени и, казалось, разработчики компьютерных игр благополучно забыли о вселенной The Dark Eye, отдавая предпочтение более раскрученным ролевым сеттингам во главе с «Забывтыми королевствами», да и в памяти геймеров Аventureрия превратилась лишь в смутное воспоминание, подернутое пеленой ностальгии.

И вот нежданно-негаданно выходит игра Drakensang: The Dark Eye, не просто возродившая сериал, но ставшая едва ли не лучшей фэнтезийной CRPG со времен «Ведьмака», а это, поверьте, дорогого стоит.

Смекнув, что пирог под названием The Dark Eye достаточно велик, чтобы от него можно было урвать и еще один кусок, немецкая студия Silver Style Entertainment поспешила обзавестись правами на компьютерную адаптацию настолки. Вскоре прозвучал и анонс ролевой игры The Dark Eye: Demonicon, которая должна появиться на прилавках магазинов в первой половине будущего года.

Завязка сюжета Demonicon отдает второсортными фэнтезийными поделками, коими

Соперники не дремлют

Тем временем в недрах Radon Labs вовсю кипит работа над приквелом Drakensang: The Dark Eye. События Drakensang: The River of Time развернутся за два десятка лет до начала оригинальной игры, а мы получим возможность вновь посетить места былой (будущей) боевой славы и повстречать множество старых (еще молодых) знакомых. В остальном это та же самая Drakensang, которая успела нам так полюбить: с яркими персонажами, квестами и диалогами, скрупулезным вниманием к деталям, волшебной атмосферой...

Выход Drakensang: The River of Time намечен на первую половину следующего года, то есть она может появиться в продаже практически одновременно с The Dark Eye: Demonicon. На стороне первой игры отшлифованный геймплей и опыт Radon Labs, козыри второй – отличный визуальный ряд и любопытные сценарные ходы. Пока нам остается лишь гадать, что перевесит, и надеяться, что нешуточная конкуренция в итоге пойдет на пользу обоим проектам.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Красивая партийная ролевая игра, которой как нельзя лучше подходит определение «темная лошадка». С равной вероятностью нас может ждать как достойный конкурент Dragon Age: Origins, так и блеклый проходняк.

ЧЕГО БОИМСЯ? Банального сюжета, чрезмерного количества экшна, многочисленных мелких недоработок. Но сильнее всего настораживает, что все предыдущие попытки Silver Style Entertainment создать CRPG нашей мечты оборачивались пшиками.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На серьезную ролевую игру с живым миром, населенным сотнями ярких персонажей, которым не терпится загрузить нас нетривиальными квестами.



завалены полки российских книжных магазинов. В самом начале игры протагониста ожидает тяжелая утрата – гибель возлюбленной. Что делает в такой ситуации всякий уважающий себя герой? Естественно, тянется за верным мечом или магическим посохом, дабы от всей души навалить мерзкому убийце. И, чтоб жизнь уж совсем медом не казалась, на востоке АVENTУРИИ вновь зашевелилась местная империя зла, причем, разумеется, кроме нас, желающих бороться с темными силами не наблюдается. Впрочем, любителям фэнтезийных RPG к роли спасителей мира не привыкать.

Но если вы уже махнули рукой на сценарий The Dark Eye: Demonicon, то, пожалуй, поторопились. Ведь прежде чем мстить убийце, не помешает выяснить его личность – вот тут-то и начинаются неожиданности. Единственным подозреваемым оказывается любимый отчим главного героя, категорически отвергающий все обвинения. Такая непростая моральная дилемма – поверить человеку, заменившему отца, или упрямым фактам – встает перед нами

уже в самом начале. Разработчики боятся, что подобные ситуации, когда нам придется принимать неоднозначные решения, а грань между благородством и подлостью размывается до предела, в Demonicon будут встречаться едва ли не на каждом шагу. В большинстве случаев мы сможем встать на любую сторону конфликта, а практически все квесты имеют несколько вариантов решения. Более того, многие поступки главного героя будут иметь далеко идущие последствия не только для него самого, но и для всей АVENTУРИИ. Последнюю нам предстоит истоптать вдоль и поперек, побывав в столице человеческой империи, и в Темных Землях, где монстры поджидают на каждом шагу.

Естественно, значительную роль сыграет и личность созданного нами в начале игры героя. От его расы, класса и профессий будут зависеть взаимоотношения с NPC, желание персонажей присоединиться к партии и, разумеется, перечень доступных квестов.

Разработчики явно затачивают Demonicon под многочисленные прохождения и делают

Вверху: Фауна вселенной The Dark Eye достаточно традиционна для фэнтези, но порой среди местных монстров встречаются и весьма оригинальные экземпляры.

Внизу: Большинство обитателей АVENTУРИИ страдает расовыми предрассудками. Если вашим героем будет не человек, а гном или эльф, то сравнительно мирная беседа с туземцем превратится в кровавый поединок.

ставку на разветвленный сюжет, одобренный изрядной порцией дополнительных заданий. Найдут свое отражение в игре и разнообразные фишки настольной The Dark Eye, вроде риска для героя подхватить какую-нибудь хроническую заразу. Представители Silver Style Entertainment вообще на каждом углу твердят о своей любви и трепетном отношении к первоисточнику, что несколько настораживает – как бы настольное наследие не пошло во вред динамичности игры.

Вызывает опасения и тот факт, что о боевой системе Demonicon немцы предпочитают не распространяться, отделяясь от журналистов общими словами о зрелищности и напряженности экшна. Впрочем, в хардкорных RPG боевка – далеко не главное. А то, что по духу и игровому процессу The Dark Eye: Demonicon будет стопроцентной хардкорной CRPG, очевидно, хотя она почитит своим присутствием не только PC, но и консоли текущего поколения. Надо сказать, выглядящая игра просто замечательно – с такой графикой действительно не стыдно показаться на PlayStation 3 и Xbox 360. Кроме мультиплатформенности, Demonicon отличает от всех предыдущих игр по мотивам The Dark Eye и наличие мультиплеера. Причем тех, кто решит спасти АVENTУРИЮ от зла в компании с друзьями, ожидают уникальные квесты, недоступные при сольном прохождении.

Почти все вышеперечисленное выглядит настолько соблазнительно, что в любом другом случае мы без колебаний внесли бы Demonicon в список самых ожидаемых ролевых игр будущего года. К сожалению, студия Silver Style Entertainment не относится к числу тех разработчиков, обещаниям которых мы готовы с ходу и безоговорочно верить. Ведь за душой у компании нет ни одного настоящего хита, да и на ниве ролевых игр она отметилась лишь весьма посредственными клонами Baldur's Gate и Fallout, что, разумеется, не прибавляет веры в светлое будущее Demonicon. Впрочем, потенциал, и нешуточный, у проекта есть – сумеют ли разработчики раскрыть его, вот в чем вопрос. **СИ**

В зависимости от времени суток на улицах городов вы встретите разных людей, а в лесах – тех или иных зверей и чудовищ.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДОЛГОЖИВУЩЕЕ ПРОКЛЯТИЕ Такаси Симидзу начал режиссерскую карьеру в 1998-м с двух короткометражек, сюжеты которых он затем воплотил в цикл Ju-On. Успех Ringo («Кольцо»; в России фильм вышел под названием «Звонок») Хидео Накаты и последующий бум японских ужастиков с мистикой и мертвыми девочками позволил Симидзу довести число полнометражных фильмов цикла «Ju-On»/«Проклятие» аж до девяти штук (три американских картины и три японских дилогии). Игра для Wii посвящена десятилетию сериала.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
adventure, first-person, horror
Зарубежный издатель:
Rising Star
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Feelplus
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
31 октября 2009 года
(Европа)
Онлайн:
www.risingstargames.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Ключик в ящике стола, садящиеся батарейки фонарика... Пока что Ju-On выглядит слишком банально.



Внизу: Девочка страдает от проклятья нечетких текстур. Бедняжка!

Ju-On: The Grudge

ЧТО ЗНАЕМ? «Симулятор дома с призраками», как его величают сами создатели, заметно отходит от канонов survival horror. Мало того что сражаться не нужно (предсказуемое решение – не молотить же швабрами хрупких длинноволосых брюнеток), но и даже убежать не придется. Весь смысл прохождения сводится к неторопливому обследованию локаций, сбору предметов и распутыванию предыстории. Всякие паранормальные явления и внезапно появляющиеся привидения убиенных детишек должны нагнетать атмосферу и, надо полагать, пугать. Пострадать может и товарищ: с помощью второго пульта легко науськать на игрока очередную призрачную неожиданность. Ju-On: The Grudge, в отличие от других хорроров, активно интересуется, напуган геймер или нет, и выдает награды за крепость нервов. Об использовании Wii Vitality Sensor, к несча-

стью, речь пока не идет – на службе у авторов лишь гироскопы. То есть, если много дергаться во время игры, прохождение будет считаться менее успешным. Исследовать заброшенный склад, фабрику манекенов и (конечно же!) больницу придется с видом от первого лица, используя пульт в качестве фонарика. Непосредственное участие в разработке принимает сам Такаси Симидзу, автор и режиссер всех «Проклятий», а также еще нескольких японских ужастиков.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что большая часть «пугалок» сведется к банальным ходам. Того, что сюжет снова окажется невразумителен. Того, что возвращаться к игре не будет никакого смысла. Занудности.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На достойную замену пока не собирающейся выйти на Западе Project Zero 4.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ! Сериал Stronghold (не путать со стратегией 1993 года, сделанной по лицензии D&D) начался еще в далеком 2001 году с одноименной игры, сразу продемонстрировав две свои сильнейшие стороны: продуманную экономику с массой товаров и производственных цепочек и строительство крепостей вкупе с их штурмами. Эта схема позволила Firefly выпускать продолжения с завидной регулярностью, порой отклоняясь от историчности (как это было в случае с фэнтезийной Stronghold Legends), но не трогая основ механики.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, MMO, real-time, historic
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Firefly Studios
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.strongholdkingdoms.com
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Командовать каждым отрядом в бою будет нельзя, позволятся отдавать лишь общие приказы (например, атаковать со всех сторон или обстреливать башни). Увы, это может подкосить интерес игроков к штурмам, одному из лучших компонентов серии.



Внизу: Пока точно известно, что сражаться можно будет на территории двух стран – Англии и Германии (Священной Римской империи). Хотя, скорее всего, к ним добавится еще и Франция.

Stronghold Kingdoms

ЧТО ЗНАЕМ? Насмотревшись на всякие там «Травианы», Firefly решила сделать свою MMO. Основой механики в ней станут идеи, заложенные в сериале Stronghold: строительство замков и развитие средневековой экономики. Правда, теперь акцент сместится с одиночного прохождения на борьбу с другими игроками. Ведь их (как и нас) будет волновать проблема расширения сферы влияния в королевстве (главный приз, к слову, внушает – монарший титул). Для победы вовсе не обязательно брать все замки страны (а на ход штурма мы нынче хотя и воздействуем, но не так серьезно, как обычно в Stronghold). В конце концов, с сильными стоит попытаться договориться, а слабым – сделать своими верными вассалами. Можно и вовсе не стремиться к власти, занявшись развитием сельского хозяйства или торговлей (разработчики обещают поощрять подобную

деятельность). Тем более что потерять все в результате боев крайне сложно – обычно «войны» будут сводиться к набегам с последующими реквизициями товаров и пленением несогласных. Хотя забывать о защитных сооружениях все же не стоит – замок лишним точно не будет. Жаль только, что после победы одного из игроков в борьбе за королевский титул почти наверняка придется начинать все сначала.

ЧЕГО БОИМСЯ? Недостаточной проработанности мирных взаимодействий между игроками, слабого влияния противников на ход боев, скоротечности партий.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На серьезную экономическую систему, интригующую борьбу за власть и влияние в виртуальном средневековом королевстве.

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОДРУЖКОЙ



Приготовить стейк на гриле

Купить пиво
и включить футбол

Загрузить Warhammer Online
и уехать к маме на неделю

Замолчать

Помыть машину в бикини



Надеть костюм медсестры

Отправить маму домой

Накопать червей для рыбалки
и уехать к маме еще на неделю

Забыть о шопинге



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

<http://ru.thesims3.com>

The SIMS 3

ЖИЗНЬ
ПО ТВОИМ
ПРАВИЛАМ

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Заведующий сайтом insomnia.ac, известный под псевдонимом Алекс Кьеркегор, весьма категоричен в своих критических статьях и дискуссиях: «эстетика и механика в играх – одно и то же», «оценивая игру, всегда нужно следовать своей интуиции, а уже потом примерять к ней формальные критерии», «девушкам в игрожурналистике не место, так как сама женская физиология подразумевает незаинтересованность играми». Алекс к месту ссылается на Ницше, Шопенгауэра и Бодрийера, периодически высказывает интересные идеи и даже на очевидные темы пишет на редкость последовательно. Одна проблема – среди любителей видеоигр ему очень трудно найти себе равного собеседника, поэтому любое обсуждение на форуме с его участием превращается в избивание младенцев.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Брайан Рейнольдс

Ведущий геймдизайнер Civilization II
Присоединился к Zynga East и трудится над играми для сайтов вроде facebook.com.



Рон Гилберт

Создатель сериала Monkey Island
В начале сентября отправится на Penny Arcade Expo, где выступит с речью.



Фрэнк Гибо

Президент EA Games
Уверен, что фэны игр с рейтингом «М» любят Wii, но все равно беспокоится за судьбу Dead Space Extraction.



Рэй Музыка

Со-основатель Bioware
Возглавит в EA новую RPG/ММО группу, в которую входят Bioware и Mythic.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

E3 2009: King of the Hill 54
История одной студии: Wargaming.net 58

Авторская колонка

Константина Говоруна 62
Сергея Цилюрика 64

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	Prototype	Activision Blizzard
2	The Sims 3	Electronic Arts
3	Wii Fit	Nintendo
4	Ghostbusters: The Video Game	SCEE
5	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
6	Red Faction: Guerilla	THQ
7	UFC 2009: Undisputed	THQ
8	EA Sports Active	Electronic Arts
9	Virtua Tennis 2009	Sega
10	Grand Slam Tennis	Electronic Arts

Хит-парад Японии

1	Infinite Space	Sega	DS
2	Kingdom Hearts: 358/2 Days	Square Enix	DS
3	Sloane to McHale: Nazo No Monogatari	Level 5	DS
4	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	DS
5	Dynasty Warriors 6: Empires	Koei	PS3
6	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
7	New Control Play! Chibi-Robo	Nintendo	Wii
8	Wii Fit	Nintendo	Wii
9	Evangelion: Jo	Namco Bandai	PSP
10	Arc Rise Fantasia	Marvelous	Wii

Новые темы



E3 2009: King of the Hill

Выставка завершилась, но как ее события повлияют на будущее игровой индустрии?

Читайте на странице 54

События прошлых лет

Год назад

Blizzard анонсирует долгожданную Diablo III, а Square Enix объявляет Star Ocean: The Last Hope эксклюзивом для Xbox 360.



Пять лет назад

Компания Bethesda приобретает эксклюзивные права на Fallout и анонсирует разработку Fallout 3. Руководить новым проектом будет Тодд Ховард.



Семь лет назад

Microsoft анонсирует Halo для PC, Namco объявляет список персонажей Soul Calibur II, а в Японии поступают в продажу прозрачные PlayStation 2.



История одной студии: Wargaming.net

Варгейминг? Да! Путь становления «белорусской Blizzard» от «досовских» стратегий до сотрудничества со Square Enix.

Читайте на странице 58





E3 2009: Царь горы



ТЕКСТ

Константин Говорун

Каждый год выставка E3 начинается с ритуала «три главные пресс-конференции». Не все журналисты здесь в равных условиях – пускают только по приглашениям, количество которых строго ограничено. Бейдж E3 не котируется – ваше присутствие должно быть одобрено Sony, Nintendo или Microsoft. Помочь могут наглость и знание двух-трех имен европейских топ-менеджеров – никто не станет проверять, в самом ли деле вы каждую пятницу пьете с ними пиво в лондонских пабах. Мямлите что-то о том, что «ваше имя должно быть в списках», – до свидания.

Пресс-конференции – не пустая формальность. Сначала вся «избранная пресса», дистрибьюторы, сотрудники компаний слушают Microsoft и проникаются величием Xbox 360.

С каждым новым объявлением атмосфера накаляется – кажется, что все, это уже последний громкий анонс, и пора расходиться, но за ним следует новый, еще более сильный ход, а под конец журналисты и вовсе лишаются дара речи минут на десять. Нам будто показали кусочек далекого будущего – год эдак 2020-й. На выходе все шушукаются – чем же ответят конкуренты на Project Natal и Metal Gear Rising. В этот раз целые сутки мы пребывали в уверенности, что побить карты Хидео Кодзимы и Питера Молинье попросту нечем. Утром следующего дня собираемся у Nintendo – убеждаемся, что Сатору Ивата спасовал, предпочел остаться при своих. Говорит ровно, спокойно, и ни о чем. Публика слушает благосклонно, но почти без аплодисментов. Едем к Sony – и здесь нас ждет настоящая феерия игр, причем уже почти готовых к релизу.

В голове звенит: Konami не портирует Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots на Xbox 360, и значит, политика слива эксклюзивов конкуренту прекращена. Это чрезвычайно важно: фанаты PlayStation почти смирились с тем, что сериалы, вроде Tekken, Devil May Cry и Final Fantasy, стали «всеобщим достоянием», и вот те раз – дана команда «ни шагу назад». Наконец-то кто-то навел порядок в Sony. Да и Heavy Rain впечатляет куда больше, чем Alan Wake. Возможно, Microsoft и прозревает далекое будущее, но ближайшее – определенно за PlayStation 3. В настоящем все еще царит Nintendo, но это было понятно и до E3, потому неинтересно.

За схватками гигантов на E3 я слежу с 2000 года, лично присутствую – с 2004. Три мероприятия по полтора часа, три захватывающих шоу, определяющих развитие индустрии

Масштабы выставки

В 2007 году E3 проводилась в нескольких отелях в Санта-Монике и специально оборудованном ангаре на ближайшем аэродроме. Умом мы понимали, что все в порядке, но сердце хотело большего. В 2008-м выставку вернули в Convention Center, что только обострило проблему; под E3 тогда отвели около одного процента общих площадей комплекса. Издателям не хотелось переплачивать за большие и красивые стенды и терпеть толпы лишних людей. В то же время им требовалось произвести впечатление на прессу и показать игры изданиям и партнерам со всего мира. И вот, наконец, был найден компромисс. Новая E3 все равно почти в два раза меньше, чем в 2006 году (в частности, совсем не задействуется Kentia Hall, где раньше выставлялись российские, китайские и мелкие европейские компании), но места достаточно, чтобы никто не ныл, будто мероприятию не хватает блеска и размаха. В E3 приняли участие почти все крупные компании; не хватало разве что половины Take-Two (той, что зовется Rockstar), а также находящихся на грани (или уже за ней) банкротства Midway и Atari. Но это нормально – и в прошлые годы состав участников слегка корректировался; все ведь зависит от количества игр в разработке и их статуса. Есть что показывать – приезжают; нет – сидят дома. Остается только надеяться, что в 2010 году кризис не внесет коррективы и не превратит E3 во что-нибудь еще совсем непривычное. Честное слово, за последние три года мы уже устали от перемен.





на ближайшее время. Это не фигура речи – условно «победившая» на выставке приставка непременно вырывается вперед, для нее анонсируются новые хиты, и так до тех пор, пока конкурент не сделает более сильный ход. В 2004 Sony показала PlayStation Portable, рядом с которой Nintendo DS смотрелась невзрачно, – и PSP на год обеспечила себе лидерство. В самом деле, заинтересовались люди видеороликом из Gran Turismo Mobile (так с тех пор и не поступившей в продажу!) – и помчались в магазин за приставкой. А, например, главным событием E3 2005 года стал фальшивый ролик Killzone 2, разоблачение которого заставило усомниться в перспективах PlayStation 3. В 2006 Nintendo привезла Nintendo Wii, и сорвала аплодисменты словами «если вы не верите, что такое возможно, – зайдите на наш стенд завтра. Мы подготовили демоверсии двадцати семи игр». После неуверенных презентаций PlayStation 3 и Xbox 360, на которых в основном звучали обещания, подобный ход принес приставке успех. Публика поверила в революцию от Nintendo и принялась сметать с полок и DS, и Wii. В 2007 году впервые прошла E3 сокращенного формата. Как следствие, Sony, Nintendo и Microsoft слегка поумерили пафос и сосредоточились на ближайших релизах. В плюсе остались Microsoft (именно в 2007-2008 библиотека Xbox 360 очевидно опережала PlayStation 3, что позволяло увеличить отрыв от конкурента) и Nintendo (компания лидировала по уровню продаж). Большая тройка на два года зафиксировала распределение сил (первое место – за Nintendo, затем – Microsoft, которую безуспешно пыталась догнать Sony). Статус-кво поддерживался за счет отдельных эффектных жестов, вроде вытаскивания на сцену Йоити Вады, подарившего фанатам Xbox 360 игру Final Fantasy XIII.

Как все это работает? С одной стороны, пресса, вернувшись с E3, транслирует полученные впечатления и на телевидении, и в журналах, и на вебсайтах. С другой, наиболее активные геймеры, в прямом эфире читающие стенограммы конференций (а в последние годы и вовсе доступны прямые трансляции), тут же сочиняют посты в блогах и на форумах. А далее десятки миллионов потенциальных покупателей решают для себя, какая приставка – крутая, а какая – не очень. У какой есть перспективы, а у какой – нет. Где будут выходить (в течение ближайших пяти лет!) игры любимых жанров, а где их не будет. Ведь если поклонники PC-игр могут особенно не вникать в планы Blizzard и Electronic Arts,

то консольщики (таких в мире подавляющее большинство) вынуждены принимать решение о покупке, опираясь на обещания, тренды, прогнозы, а не одно лишь текущее состояние дел, чтобы не оказаться в положении людей, купивших Dreamcast в декабре 2000 года. Если компания произвела впечатление и одержала PR-победу – всплеск продаж неминуем. Но все не так просто – если будущий подъем спроса, который в реальности еще не произошел, вовремя спрогнозируют аналитики независимых издательств, то те начнут и в самом деле производить новинки для «побеждающих» платформ – чтобы не упустить выгоду. Обещания – даже если они были пустыми – внезапно начнут исполняться. И консоль, приобретенная на волне всеобщего помешательства, будет куплена не зря. Наконец, все ту же PR-победу нельзя одержать за счет одних лишь разговоров – должны быть представлены реально существующие проекты.

Еще одно важное свойство конференций – на них рассказывают, какие игры воцарятся на рынке в ближайшем будущем. И тут уже все честно – компании могут преувеличивать качество проектов и показывать фальшивые ролики «как бы геймплея», но раз уж обещан шутер от первого лица, значит, в продаже появится шутер, а не платформер от говорящих животных. Если в 2005 году многие пропустили мимо ушей слова о «новой аудитории» – пресловутых девушках и дедушках, а в 2006-м геймеры в первую очередь смотрели на Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3 и The Legend of Zelda: Twilight Princess, то после релиза Wii и 20 млн. копий Nintendo DS стало ясно, что революция произошла. Казуальные разработки для девочек, классика от «большой N» плюс несколько точечных релизов от партнеров для хардкорщиков – все вместе обеспечило успех. И этой формуле Nintendo не изменяет до сих пор. Точно так же, пока Sony твердила о PlayStation Home и GPS-приемнике для PSP, было ясно, что о нормальных играх для PS3 и PSP на время стоит забыть. Их публиковали, но не считали самым важным достоянием платформы. Эта схема не оправдала себя, и компании пришлось от нее отказаться. Перелом произошел на E3 2008, и на E3 2009 Sony окончательно повернулась лицом к геймерам – тем, кто в 2005 году поверил в PSP и не изменял PlayStation 3 даже в самые трудные времена. Но на всякий случай сохранила весь комплект примочек для казуалов – без них индустрии уже не обойтись. А вот Microsoft никогда не скрывала: ее цель – убедить всех, что Xbox 360 – это PlayStation 2 нового по-



коления. Те же жанры, те же игровые циклы, но в HD. Не хватало только акций в духе «принеси свою PlayStation 2 и получи Xbox 360 за полцены».

Не все в индустрии, впрочем, определяются тремя платформодежателями. С легкой руки Activision на рынке появилось очень много... музыкальных игр. Причем если несколько лет назад в этом секторе равнялись на Dance Dance Revolution от Konami, то «герой» нашего времени - Guitar Hero от Activision Blizzard. Помешательство на рок-музыке достигло апогея с анонсом LEGO Rock Band – совместного проекта MTV Games, Electronic Arts и Warner Bros. Для полного счастья осталось импортировать The Idolmaster от Namco из Японии – симулятор группы анимешных девочек-певичек. А центральным событием пресс-конференции Microsoft стала демонстрация The Beatles: Rock Band, поддержанная лично Ринго Старром и Полом Маккартни. Не стоит забывать и о Brutal Legend – хоть по жанру она далека от перечисленных проектов, но рассчитана все равно на геймеров с определенными музыкальными пристрастиями.

С выходом на сцену знаменитостей (Джеймс Кэмерон, Тони Хок, Стивен Спилберг, Йоко Оно) вообще складывается забавная ситуация – неигровых селебрити на E3 теперь приезжает едва ли больше, чем известных разработчиков. Это связано еще и с тем, что Sony, Nintendo и Microsoft важно произвести впечатление не только на профильную прессу, но и на представителей обычных СМИ, которые знать не знают ни о каком Хидео Кодзиме. Именно поэтому конференции Nintendo, начиная с прошлого года, ведет непонятная блондинистая тетушка, напоминающая проповедницу-евангелистку. Ничего не понимает в играх, совсем не похожа на геймера или эксперта по индустрии (в отличие от колоритного Реджи Физ-Эме или Сатору Иваты), зато очень нравится аудитории CNN и Newsweek. Возможно, по этой же причине не повторилось самое яркое событие конференции E3 2004 – на сцену не выбежал Сигеру Миямото с мечом. Тогда так Nintendo анонсировала новую Zelda для GameCube, превратившуюся позже в The Legend of Zelda: Twilight Princess. Сейчас по-

добные ходы, видимо, в компании считаются неуместными. Хотя уже после конференции в кулуарах выставки показали свежую The Legend of Zelda для Wii. Что мешало хотя бы упомянуть ее на основном мероприятии – загадка. И все же E3 – в первую очередь мероприятие для своих. Именно поэтому, наверное, главным человеком выставки стал Хидео Кодзима. В понедельник он представил Metal Gear Solid: Rising на конференции Microsoft, утром вторника уже рассказывал о Metal Gear Solid: Peace Walker для PSP. Журналисты смеялись: «Хидео, а твои друзья из Sony знают, где ты был вчера?». Но и это еще не все – прошел еще день, и выяснилось: Хидео Кодзима взялся продюсировать... Castlevania: Lords of Shadow. Действительно, великий человек успевает везде.

Впрочем, Кодзиму нельзя винить – в нынешней индустрии нет очевидных лидеров и аутсайдеров. Один из характернейших «термометров», определяющих, какая приставка популярна, а какая – нет, – количество демонстрационных консолей PlayStation 3 и Xbox 360 на выставке. Нет, серьезно – идешь по E3 и считаешь джойпады «по хвостам». Результат показывает, какую приставку считают основной разработчики мультиплатформенных проектов, с какой им удобнее и комфортнее работать. В прошлые годы, наверное, 95% новинок демонстрировались на дебаг-юнитах Xbox 360; сейчас соотношение уже – 50%/50%, при этом японские компании обычно отдают предпочтение PlayStation 3, американские – Xbox 360. И если ранее игры для PS3 выходили позже, то сейчас уже все релизы появляются одновременно. И, наверное, история с Ghostbusters: The Videogame (разработчики PS3-версии скалтурили и просто не задействовали часть видеопамяти, как следствие графика в ней сильно хуже, чем на Xbox 360) – последний скандал такого рода.

В «СИ» №1 за 2009 год мы показали, что библиотеки игр (уже поступивших в продажу, обещания не учитывались) PlayStation 3 и Xbox 360 примерно равны с некоторым перевесом в пользу последней. К лету ситуация мало изменилась, да и осень не внесет никаких коррективов в расстановку сил. Если

вы обратили внимание, главные проекты для PlayStation 3 – Heavy Rain и God of War 3 – намечены на начало 2010 года; примерно тогда же на свет может появиться показанный motion controller. Именно в этот момент, судя по всему, Sony начнет отвоёвывать у Microsoft потерянную долю рынка и, вполне возможно, переместится с третьего на второе место в гонке консолей. 2010 год почти наверняка станет годом PlayStation 3 – этому не помешают даже Wii и DS. Если эксклюзивные проекты вам не очень интересны, у приставки замечательно обстоят дела с мультиплатформой, ведь даже Metal Gear Solid: Rising, продемонстрированная на конференции Microsoft, на самом деле выйдет и на PlayStation 3.

А вот что нас ждет в 2011 году – уже большой вопрос, ответ на который мы с вами узнаем только в следующем июле. **СИ**



НА E3 2009 SONY ОКОНЧАТЕЛЬНО ПОВЕРНУЛАСЬ ЛИЦОМ К ГЕЙМЕРАМ – ТЕМ, КТО ПОВЕРИЛ В PSP И НЕ ИЗМЕНЯЛ PLAYSTATION 3 ДАЖЕ В ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА.



ИСТОРИЯ ОДНОЙ СТУДИИ: WARGAMING.NET

Мир вокруг нас жесток, и успех в нем приходит отнюдь не к каждой студии, и даже не к каждой десятой. Случаи, когда маленькая команда вырастает в мощнейший коллектив, которому покоряются любые вершины, можно пересчитать едва ли не по пальцам. Здесь важно не оступиться на полдороге, не скатиться до выпуска однообразных продолжений к придуманной лет десять назад игре. Многие идут на поклон к дядям с тугими мошнами и договариваются о той или иной форме слияния. Так, совсем недавно id Software (настоящий титан индустрии) была приобретена ZeniMax Media. Конечно, и после такого можно уцелеть и даже продолжить выдавать на-гора качественные проекты, но все-таки, как ни крути, полная независимость лучше. Пока такой точки зрения придерживается и минская студия Wargaming.net – флагман игровой индустрии Белоруссии, равному которому в стране нет (и не предвидится). Совсем недавно мы



посетили офис компании, пообщались с ее основателями и сегодня расскажем вам о нелегком пути от безвестности к славе.



Вверху: Wargaming.net за работой – они всегда готовы помочь друг другу.



ОБ ЭНТУЗИАСТАХ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО...



ТЕКСТ
Андрей Окушко

Визу: Двигать виртуальные фигурки все-таки оказалось не так увлекательно, как миниатюры в настолках.

Итак, в конце 1995 года небольшая группа студентов (лидерами в ней были Виктор Кислый и Иван Михневич), объединенная интересом к настольным варгеймам, взялась за первую собственную разработку. Тогда еще не было ни названия студии, ни офиса, да и самой компании-то не было. Собирались преимущественно на квартирах, обсуждали будущую игру, программировали... И допрограммировались – на свет появилась Iron Age – исключительно мультиплеерная пошаговая стратегия, работавшая под DOS (была такая операционная система в глубокой древности, если кто не в курсе). В основу некоммерческого проекта легла концепция «секретных

союзников», отлично проявившая себя впоследствии в сериале Massive Assault. Игроки управляли семью типами юнитов (пехотинцами, усиленными пехотинцами, конниками, лучниками, транспортными кораблями, галерами и тяжелыми кораблями), сражаясь друг с другом. Нельзя сказать, что Iron Age (вышедшая в 1996 году) стала хитом: сейчас о ней уже никто, кроме авторов, и не вспомнит, но опыта будущей студии она принесла немало, помогла обкатать разнообразные геймплейные решения и проверить в деле некоторые концепции. Успешный старт заставил создателей задуматься о своей дальнейшей судьбе. Превжний энтузиазм, конечно, никуда не делся, но веселая студенческая жизнь заканчивалась, впереди ждали суровые трудовые будни. Просить штаны за нелюбимым делом им не хотелось. И тогда, как молния, блеснула идея: организовать собственную студию по разработке игр. Идея достаточно неожиданная – на тот момент даже в соседней России мало кто рисковал заниматься этим загадочным делом всерьез. Но никакие страхи и опасения за свое будущее не могут помешать по-настоящему целеустремленным

людям, и осенью 1998 года на свет появилась Wargaming.net. Появилась, и сразу же взялась за свою первую (официально первую, мы-то с вами уже знаем, что Iron Age появилась раньше) игру – DBA Online. Это снова был онлайн-варгейм, являющийся адаптацией настольной системы De Bellis Antiquitatis. Вы могли взять под командование одну из 220 армий разных времен и народов и сразиться с другими геймерами в онлайн, передвигая отряды солдат в пошаговом режиме. И хотя делали игру (вышедшую в марте 2000 года) всего шесть человек (три программиста, два художника и один геймдизайнер), получилось весьма неплохо. Конечно, DBA Online нельзя назвать идеальным варгеймом – недостатков в нем хватало. Сами разработчики признают, что в первую очередь они не учили живое общение, привлекавшее людей к настольной версии. Да и система De Bellis Antiquitatis известна лишь малому кругу поклонников. Но в целом проект был вполне жизнеспособен: по крайней мере, он до сих пор существует и в него до сих пор играют (и даже проводят турниры, а не только схватки «один на один»). А значит, Wargaming.net была на правильном пути.



МАССИРОВАННЫЙ ШТУРМ ГЕЙМЕРСКИХ СЕРДЕЦ

И правильный путь привел к созданию первого настоящего хита, ставшего впоследствии фундаментом целого сериала. Речь идет, как многие уже догадались, о Massive Assault. Вышла игра в октябре 2003 года, а работала над ней значительно обновленная команда (из старого коллектива студии осталось лишь трое). По сюжету две стороны (Союз Свободных Наций и Лига) сражаются за контроль над различными планетами в будущем. Казалось бы, перед нами обычный варгейм на гексагональных картах, но именно здесь концепция «секретных союзников» раскрыла себя во всей красе. На карте присутствовали не только войска двух основных противников, но и ряд нейтральных государств, которые по желанию соперников «открывались» (то есть переходили на ту или иную сторону). Поэтому атаковать приходилось с оглядкой – не всегда, знаете ли, приятно обнаружить на своей границе, откуда все ушли на фронт, свеженькую вражескую армию. Набор юнитов оказался вполне себе обычным для будущего – от багги до боевых роботов. Зато необычной была сложность – людям, не знакомым с варгеймами, Massive Assault поначалу казалась невероятно трудной в прохождении. Но простота освоения (принцип «easy to learn, hard to master» был взят на вооружение в Wargaming.net уже тогда), отлаженный баланс, красочная графика и вызов, бросаемый человеку искусственным интеллектом, заставляли пробовать снова и снова. Команде разработчиков удалось зацепить чувствительные струнки в людских душах, и игре сопутствовал невероятный успех. Достаточно отметить, что по версии Gamerankings.com средний балл, выставленный западными СМИ Massive Assault, превысил 80%, что для варгейма весьма достойно. Оценки же отечественных печатных и онлайн-изданий были еще выше.



СЕТЕВЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Визу: Идея ежемесячной платы за возможность сражаться на новых планетах понравилась не всем, и впоследствии студия от нее отказалась.

Прошло около полугода, и весной 2004 года на свет появилась Massive Assault Network. Суть ее заключалась в последнем слове названия – эта версия игры предназначалась в первую очередь для сетевых баталий. Нет, конечно, мультиплеер (через Интернет или в режиме hot seat) присутствовал и в оригинальной игре, но только в Network он приобрел законченный и логичный вид. Клиент распространялся даром, но за полно-

ценную версию (дающую доступ ко всем планетам, морским юнитам, участию в турнирах, чемпионатах, клановых войнах) приходилось ежемесячно платить. Победы в боях позволяли подняться в рейтинговой таблице и рангах (впрочем, очки выдавались и проигравшей стороне, пусть и в меньших количествах). В остальном же Network от базовой Massive Assault отличалась слабо. И это хорошо – ломать то, что и так прекрасно работало, не было никакого смысла.





«ЛЕВИАФАНЫ» И ВЕРТОЛЕТЫ



Февраль 2005 года ознаменовался выходом продолжения сериала – «Massive Assault: Расцвет Лиги». Первое, что заметили твердившие о трудности прохождения Massive Assault, – появление трех уровней сложности. Теперь каждый мог настроить игру под себя, варьируя мощь AI. Вторым значимым изменением стали сюжетные кампании (по одной на каждую из двух сторон) – их так не хватало в предыдущей части, и вот мечты поклонников сбылись. Сюжетные миссии получились разнообразными и интересными – в них были не только занятные диалоги, но и неожиданные повороты событий на картах, так что скучать нам было просто некогда. Кроме того, геймеров ждали новые юниты (уникальные для каждой из сторон, до этого слишком уж схожих между собой). «Левиафан» Лиги и боевые вертолеты Союза стали любимчиками многих. Добавьте сюда новые режимы, и вы поймете, что игра просто не могла не собрать урожай наград и высоких оценок. Логичным ее продолжением стала Massive Assault Network 2, появившаяся в конце 2006 года. По сути, это был сплав «Расцвета Лиги» и первой Network. Планет стало больше, а ежемесячная подписка ушла в прошлое, сменившись единовременным взносом. В Network 2 до сих пор «рубятся» сотни людей, а значит, Wargaming.net и в этом случае удалось создать проект, не теряющий своей привлекательности с годами.



Вверху: Кампании в «Расцвете Лиги» удалось – проходить их было очень даже интересно.

Слева: Massive Assault Network 2 – пока что последняя игра серии. Но надолго ли?



К НОВЫМ ГОРИЗОНТАМ

И все-таки руководство фирмы приняло решение на какое-то время «завязать» с Massive Assault, но перед резким поворотом курса в сторону Второй мировой компания успела сделать еще один пошаговый варгейм – «Обитаемый остров: Послесловие» (зарубежная версия звалась Galactic Assault: Prisoner of Power, давая лишний повод думать, что перед нами продолжение сериала). Из русскоязычного названия понятно, что действие разворачивалось в мире, созданном братьями Стругацкими. Вот только разработчики столкнулись с серьезной проблемой – масса деталей

(например, типы юнитов или особенности планеты Саракш) в первоисточнике проработаны слабо, приходилось додумывать их самостоятельно. Но мало создать какой-то вид боевой техники, надо его еще и сбалансировать так, чтобы не сломать геймплей. С этой задачей компания справилась блестяще, логично дополнив мир «Обитаемого острова». Тем же, кто кричал, что «Послесловие» – это замаскированная Massive Assault 3, продемонстрировали дополнительную пачку убойных аргументов: развитие передвижных баз, влияние морали, опыта и рельефа на боевые действия, огромное значение разведки и прочие (менее значимые) новинки.



**Совет №3.
Играй на свежем воздухе!**

Есть ноутбук? Отлично! Wi-Fi – твой друг. Садись хоть в парке, хоть на балконе – и вперед! Хуже точно не будет, а мозг себе проветилируешь.

Слева: Из четырех игровых адаптаций «Обитаемого острова» единственной успешной стала «Послесловие». Остальные с треском провалились.



СМЕНА ЖАНРА

Внизу: Первый RTS-блин не только не вышел комом, но и понравился практически всем – от журналистов до геймеров.

В

2007 году произошло и объединение с Arise – еще одной известной студией из Беларуси (за ее плечами – тактическая RPG «Койоты. Закон пустыни», RPG «Не время для драконов», серия стратегий по Второй мировой «Великие битвы»). Штат компании увеличился до 60 человек (то есть в 20 раз с момента основания). А заодно был провозглашен новый курс – начало сороковых XX века. Пробой пера на этом поприще стала «Операция "Багратион"». Ее необычность для Wargaming.net заключалась не только в возвращении к реальной истории, но и в выборе жанра – вместо «клетчатой» стратегии нас ждала RTS. Последний факт вызывал больше всего вопросов – а удастся ли команде, до этого

демонстрировавшей свои способности только «в пошаговом режиме», успешно перейти в реальное время? Но, видимо, поглощение Arise прошло не зря (у последней как раз опыта разработки RTS хватало), и «Операция "Багратион"», появившись под занавес 2008 года, нанесла смертельный удар толпам скучных и однообразных конкурентов (согласитесь, интересные игры «про русских и немцев» встречаются, но крайне редко). Две кампании (за СССР и Германию), широкий спектр миссий с хитрыми поворотами сюжета, простота освоения и управления предопределили успех. А такие нововведения, как кинематографическая камера, демонстрировавшая поля сражений в наиболее удачных ракурсах, только помогли закрепить на плацдарме Второй мировой.



В РАЗДУМЬЯХ О БУДУЩЕМ...

М

ы ничуть не сомневаемся – будущее Wargaming.net ожидает светлое. На сегодняшний день только в минском офисе работает около 90 человек, а вместе с иностранными специалистами число сотрудников выросло до сотни. Недавно команда расширила рабочие площади, оккупировав часть дополнительного этажа в здании, где располагается ее штаб-квартира. Был проведен турнир по «Операции "Багратион"», число участников в котором превысило три с половиной тысячи (!). Полным ходом идет создание двух проектов – стратегии в реальном времени Order of War и онлайн-танкового экшна World of Tanks (читайте наши развернутые превью в этом номере). Есть и другие наполеоновские планы, хотя пока ими делятся неохотно.

Как же небольшому коллективу удалось вырасти в заметную и известную (не только в СНГ, но и за рубежом, что подтверждает контракт со Square Enix на издание Order of War) студию и при этом сохранить независимость и выпускать не только интересные, но и прибыльные проекты? Больше того, не создать ни одной игры, которую можно было бы назвать провальной или хотя бы посредственной? Причин тому, кажется, три: увлеченность любимым делом (все сотрудники без какого-либо принуждения играют в свои творения), четкая постановка задач и (как бы банально это ни звучало) умение правильно распределить рабочее время. Все это позволило компании стать «белорусской Blizzard». Так пусть же она послужит примером для тех фирм, которые только начинают свой жизненный путь. **СИ**



Слева: В штабе кипит работа: полным ходом идет разработка плана атаки на конкурентов.



Слева: На КРИ 2009 Wargaming.net стала лучшей компанией-разработчиком и получила приз от прессы.


КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Доиграемся?

Музыка на компакт-дисках уже почти превратилась в анахронизм, та же судьба уготована фильмам на DVD. Останутся ли в стороне игры?

Уже несколько лет как прогрессивная общественность с удовольствием наблюдает за приближающимся крахом музыкальной индустрии. С распространением Интернета и MP3-плееров нет необходимости покупать целые альбомы на компакт-дисках. Дело даже не в том, что все можно добыть бесплатно. Некоторые люди не против отстегивать деньги, но мало и за одну-две понравившиеся песни, а не весь комплект оптом. Наиболее продвинутые из них отдают предпочтение iTunes, хотя большинство таких «добросовестных» меломанов отправляют платные SMS для получения доступа... к пиратским архивам MP3. Но и этот любопытный штрих – не главное. Суть в том, что доходы от продажи мелодий, которые все-таки попадают в нужный карман, размазаны между десятками и даже сотнями тысяч артистов. Каждый получает свою копейку, но она настолько мала, что все музыкальные потуги могут смело считаться забавным хобби, а не работой. Вне зависимости от таланта. В традиционной схеме (продажа компакт-дисков, плюс концерты) почти 80% всех денег получали с полсотни самых популярных (читай: дорогих, с большими бюджетами на видеоклипы, запись альбомов, концертные шоу, композиторов и тексты песен) артистов; в новых условиях они не то чтобы перестанут работать со сверхприбылью – им не на что будет продолжать деятельность. Выгодно в таких условиях быть Apple – получать проценты от каждой проданной песни – но никак не исполнителем.

Похожая история вышла и с сервисом Apple Store, где продаются игры для iPhone. Огромное количество приложений, впечатляющая статистика скачиваний, солидные суммарные продажи. Но внезапно выяснилось, что большинство покупок – случайны, и уже через полчаса купленная игра сти-

рается навсегда. И даже если разработчику удалось пробиться со своим творением в хит-парад самых популярных, полученная им прибыль составит тысячу-другую долларов. Не так уж много за полгода, а то и больше работы – проще уж честно устроиться в нормальную студию и сидеть на зарплате. И опять – на коне Apple, которая к разработке игр вообще никакого отношения не имеет, даже как издатель.

Дело, разумеется, не в Apple. Многие популярные в наши дни схемы отъема денег, вроде модели free to play, скачиваемого контента в играх, выпуска мобильных и казуальных игр, чрезвычайно эффективны (хотя в масштабах всей игровой индустрии их оборот пока незначителен), но в долгосрочной перспективе разрушают все, к чему мы привыкли. Вреден даже сам жанр MMORPG, в случае с которым выходит так, что человек один раз скачивает клиент, затем отстегивает издателю некую сумму каждый месяц, и после этого год вообще не покупает ничего. Если лет десять назад многие пользователи искренне не знали о том, что бывают легальные диски, а бывают – пиратские, то сейчас такие люди не понимают, что за игры вообще нужно что-то платить. Иначе как по схеме: «Ой, мне тут предложили послать SMS; прикольно – сейчас попробую».

Многие годы российские геймеры считали так: «Если я не отдам пятьдесят баксов Биллу Гейтсу, он не обеднеет. А зарплату разработчикам он возьмет из денег американцев и прочих капиталистических свиней». Так вот, за границей скоро тоже перестанут платить – не зря в Швеции на недавних выборах около 7 процентов населения проголосовало за партию пиратов. Не окончательно – получится ровно так же, как с музыкой. Доходы от сервисов PlayStation Network, Steam, Xbox Live Arcade, WiiWare возрастут, а от продаж «коробок» с игра-

ми – упадут. Суммарный оборот индустрии, может, даже и будет больше, чем сейчас, но он будет размазан между мириадами клонов «Тетриса» и другими играми-однодневками. Естественно, у Final Fantasy XV найдутся поклонники, но почти все они выкачают ее в файло-обменной сети бесплатно (а на следующий день купят за два доллара розовые трусики в Lineage 3). Разве что самые преданные отправятся в магазин за специальным изданием с автографом Тэцзи Номуры, но вряд ли их будет много. Выпуск дорогих блокбастеров с бюджетом в десятки миллионов долларов окажется делом слишком рискованным, почти всегда – убыточным. Капитализм устроен так, что выживает самая эффективная бизнес-модель. Посмотрите на современные игры для мобильных телефонов – вот оно, наше будущее. Ах да, та же судьба ждет и кино – оно недолго продержится на любителях пожевать попкорн вместе с девочкой на ряду для поцелуев. Ведь все это гораздо комфортнее делать на диване перед широким плазменным телевизором, куда выводится картинка напрямую с компьютера.

Конечно, на том же iTunes есть очень хорошие песни малоизвестных, но очень талантливых авторов, которые без этого сервиса никогда не смогли бы найти аудиторию. Не всем играм нужны большие бюджеты; достаточно вспомнить о тактических RPG от Nippon Ichi или гениальном платформере Braid. По большому счету, можно привыкнуть к отсутствию CG-роликов, реалистичных трехмерных моделей. Возьмите ту же Heavy Rain для PlayStation 3: ведь можно же воплотить аналогичную концепцию на Nintendo DS, правда? Талантливые разработчики – те, кто не может не творить, – безусловно, выживут. Человек вообще может приспособиться к чему угодно. Но что-то подсказывает: мы будем часто вспоминать о старых добрых временах.



КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.

4 YOU

компьютер

OLDI Home 360

На базе четырехъядерного
процессора Intel® Core™ 2 Quad



OLDI computers

www.oldi.ru

ОЛДИ-Текстильщики,

ул. Малышева, д. 20
Тел.: (495) 22-11-111; 925-07-00;
232-30-09 (многоканальные)

ОЛДИ-Рижская,

ул. Трифоновская, д. 45
Тел.: (495) 967-14-33 (многоканальный);
232-24-31; 684-02-38; 684-33-76

ОЛДИ-Шаболовская,

ул. М. Калужская, д. 15, стр. 1
Тел.: (495) 967-15-55 (многоканальный);
955-91-49; 955-91-58; 955-91-93

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

© 2009 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Все права защищены. Реклама.



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Судьба жанра

Десять лет назад JRPG оказались на пике популярности. Игры жанра были у всех на устах; даже не самые лучшие из них продавались миллионными тиражами. Сейчас же, хоть число выходящих японских ролевков и не уменьшилось, ажиотаж вокруг них практически исчез – кажется, будто кроме Final Fantasy XIII, больше ничего и не существует. Что же случилось?

На самом деле, популярность JRPG во многом была обусловлена двумя факторами: масштабными рекламными кампаниями и переходом на оптические носители информации. Именно CD-формат позволил играм для PlayStation наплевать на низкую производительность системы и показывать картинку, в разы превосходящую то, на что консоль была способна – речь идет, конечно, о пререндеренных фонах и заставках. Sony, желая пропиарить «способность» PlayStation выдавать такую красоту, потратила в 1997-м \$100 млн на рекламную кампанию, гвоздем программы в которой была Final Fantasy VII.

Именно Final Fantasy VII стала игрой, в одиночку сделавшей жанр популярным. Не благодаря каким-то революционным геймплейным фишкам или сюжету, нет – в этом отношении она была вполне себе на уровне с Final Fantasy VI и Chrono Trigger. В демонстрируемых по американскому ТВ рекламных роликах не показывалось ни секунды геймплея, ни кадра игровой графики – только заставки. Именно они и были крючком, на который ловилась целевая аудитория – жаждущие крутой графики и блокбастерности подростки. В игре же они находили для себя образец протагониста (холодного, мрачного Клауда) и антагониста (не менее мрачного, жестокого и таинственного Сефирота). Неудивительно, что именно такие герои (вместе с идеальной девушкой – Тифой, которая только и делала, что носилась за Клаудом, сверкая бюстом неприличных размеров) с тех пор числятся в каждом списке популярнейших персонажей видеоигр. Этой аудитории важна была не проработанность характеров

(которой у того же Сефирота не было вовсе), а крутость. Поэтому следующую, восьмую, часть FF больше всего ругали не за настоящие ее недостатки, а за то, что там, дескать, герой – нытик. Поэтому качество игр зачастую считалось прямо пропорциональным количеству дисков, на которых они выходили. И именно такие люди сделали продажи FF VII, после которой и начался бум JRPG. Ее пытались копировать все, кому не лень, и особенно хорошо это заметно по Legend of Dragoon (Sony, 2000) – насквозь вторичной и посредственной игре, продавшейся тиражом в миллион с лишним копий.

Что же случилось в начале 2000-х? Что отвратило широкие массы от JRPG? Достаточно взглянуть на бестселлеры того времени, чтобы все стало ясно. Во-первых, Halo с безмерно пафосным героем и соответствующей рекламной кампанией (когда в ролике произносится фраза «And we will open a giant can of whoopass», сразу становится ясно, на кого он нацелен). Во-вторых, Grand Theft Auto III со своим огромным трехмерным городом и пьянящей вседозволенностью. Зачем подросткам битвы через менюшки и «сопляк»-Тидус (чью историю они, скорее всего, так и не поймут), когда можно стрелять в пришельцев и избивать старушек бейсбольными битами? К тому же, с приходом шестого поколения консолей создатели уже могли себе позволить полное качественное 3D (что обе вышеупомянутые игры хорошо продемонстрировали), в котором всевозможные экшны просто-таки расцвели. Более того, геймплейные элементы, ранее появлявшиеся по большей части в RPG – получение опыта, прокачка умений и характеристик, смена экипировки – перетекли в экшны. Они эволюционируют, а JRPG – нет.

И в этом – пожалуй, самая большая проблема всего жанра. Он не растет и практически не может расти, оставаясь в рамках своих канонов. Существует несколько удачных экспериментов – например, сериал Valkyrie Profile или Final Fantasy XII (ведь любой RPG, где бои в реальном времени протекают с участием нескольких персонажей, пригодилась бы столь же тонкая настройка поведения, как в FF XII с ее гамбитами) – но они так и не стали трендсеттерами.

Занятно, что история JRPG, начиная с эпохи PlayStation, перекликается с историей сериала Resident Evil: огромная популярность благодаря кинематографичности, крутости героев и красивых статичных декораций; наложенные этой самой статичностью серьезные геймплейные ограничения; выпуск множества игр, сделанных по успешной формуле; стагнация, загнивание и, наконец, упадок к середине 2000-х. Как спастись из этой пучины Resident Evil, мы хорошо знаем по четвертой части – но радикальные изменения, внесенные в нее, сделали RE4 (по меньшей мере, в глазах фанатов жанра) уже не survival horror. Создатели большинства JRPG к столь радикальным мерам не готовы, а людей, довольных геймплеем 20-летней давности, не столь уж много. Взять ту же Persona 4, лучшую по мнению критиков PS2-игру прошлого года и самую успешную из всей линейки Megami Tensei. Знаете, каковы ее продажи? Полмиллиона по всему миру. И остальные JRPG последней пары лет – что от Сакагути, что от Square Enix, что от кого-то еще – добились в лучшем случае примерно того же результата. И Final Fantasy XIII, хоть и разошлась многомиллионными тиражами (в чем нет сомнения), жанру былую славу не вернет.



Основа изображения



Будьте всегда в выигрышном положении

Зеркальная фотокамера D5000 с уникальным поворотным дисплеем и функцией съемки видео в формате HD.
Новая модель – новые перспективы.



D5000

EXPEED^{**} HDMI



Благодаря уникальному 2,7-дюймовому ЖК-экрану с переменным углом наклона Вы сможете легко фотографировать из любого положения. 12,3 мегапикселя и система обработки изображений EXPEED позволяют получать фотоснимки с высоким разрешением. Функция записи видеоклипов в формате HD дает простор для творчества. С помощью фотокамеры D5000 Вы всегда будете в выигрышном положении и сможете запечатлеть то, что раньше казалось невозможным.

- * Запись
- ** Икспид
- *** 50 лет байонета эф



Требуйте наличия голографической наклейки на гарантийном талоне!

www.nikon.ru
Телефон горячей линии: (495) 733-9170

Реклама. Товар сертифицирован

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Пока коллеги исследовали просторы Star Ocean: The Last Hope и оттачивали умение истреблять тамошних боссов, я вел анный бой с темным рыцарем Гюнтером из Knights in the Nightmare. Предыдущие боссы сдались без особых хлопот, сам Гюнтер – далеко не финальный противник, но битва с ним оказалась просто-таки зубодробительной. Тем не менее, снижать новинке оценку за «неоправданную сложность некоторых схваток» я все же не стала: не в последнюю очередь потому, что Knights in the Nightmare не заставляет каждое сражение (точнее, серию поединков) начинать с чистого листа. При желании можно перепройти бой на старых условиях: то есть, босс не сможет восстановить пошатнувшееся в предыдущей стычке здоровье. За выбор легкого пути отниму часть призовых очков опыта, но, по крайней мере, есть из чего выбирать.

«Страна Игр» рекомендует

Tiger Woods PGA Tour 10 (Xbox 360, PS3)	9.5
sports.traditional.golf.simulation	
Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)	9.0
role-playing.console-style	
inFamous («Дурная репутация») (PS3)	9.0
action-adventure.freeplay.sci-fi	
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3)	9.0
shooter.first-person.historic	
Knights in the Nightmare (DS)	8.5
role-playing.strategy/action.shooter.static	
Fight Night Round 4 (Xbox 360, PS3)	8.5
sports.traditional.bowling	
Red Faction: Guerrilla (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
shooter.third-person.sci-fi.freeplay	
Ghostbusters (DS, Wii, PC, PS2, PS3, Xbox 360)	8.0
action.shooter.third-person	
Prototype (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay	
Aquanaut's Holiday: Hidden Memories (PS3)	8.0
adventure.special	

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

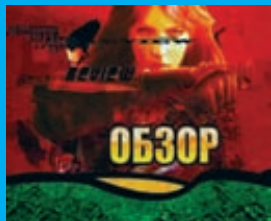
Рецензии

Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)	68
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3)	74
Free Realms (PC)	78
Castlevania Judgment (Wii)	82
Knights in the Nightmare (DS)	84
Ghostbusters: The Video Game (DS, Wii, PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360)	86
Aquanaut's Holiday: Hidden Memories (PS3)	90
Кадетство. Новая история (PC)	92

Мини-обзоры

EA Sports Active (Wii)	94
Hinterland: Orc Lords (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

Cross Edge

(PS3, 28 августа 2009 года)

Тактическая RPG, которую населяют персонажи разных популярных игр: Atelier Marie, Mana Khemia, Darkstalkers, Ar tonelico, Disgaea, Absolute и Spectral Souls. Графика в Cross Edge осталась на уровне PS2, а многочисленных героинь можно переодевать.

Dawn of Magic 2

(PC, 21 августа 2009 года)

Продолжение action-RPG Dawn of Magic. Действие разворачивается через 10 лет после событий оригинала. Систему магии обещают тщательно сбалансировать: более 100 заклинаний от дюжины различных школ разрешат свободно комбинировать друг с другом.

DJ Star

(DS, 21 августа 2009 года)

Выходящий незадолго до DJ Hero симулятор диск-жокея от французских разработчиков Game Life. Геймерам предстоит не только сводить треки в цельные миксы, но и создавать светомузыку с помощью мини-игр – ведь для того, чтобы на виртуальном танцполе задержалось как можно больше человек.

Section 8

(Xbox 360, 11 сентября 2009 года)

Командный НФ-шутер от авторов F.E.A.R.: Extraction Point. Поле боя постоянно меняется, задания также динамически тасуются. В любую точку карты по первому запросу полководца подгонят боеприпасы и средства передвижения.

Dissidia: Final Fantasy

(PSP, 11 сентября 2009 года)

Для желающих сразиться за героев и злодеев первых десяти номерных частей Final Fantasy Square Enix выпускает едва ли не самую свою фансервисную игру. Dissidia – не простой файтинг: здесь весьма важна прокачка и экипировка персонажей. У нас будут продаваться версии с русскими субтитрами.

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



Star Ocean: The Last Hope

Во время путешествий по звездному океану Константину Говоруну открылась истина: он понял, зачем нужны бои в JRPG.

[Читайте на странице 68](#)



Call of Juarez: Bound in Blood

Игра получилась идеально скроенным интерактивным вестерном. Здесь десятки захватывающих перестрелок, яростные скачки на лошадях, можно стрелять из самой что ни на есть пушки и строчить из пулемета.

[Читайте на странице 74](#)

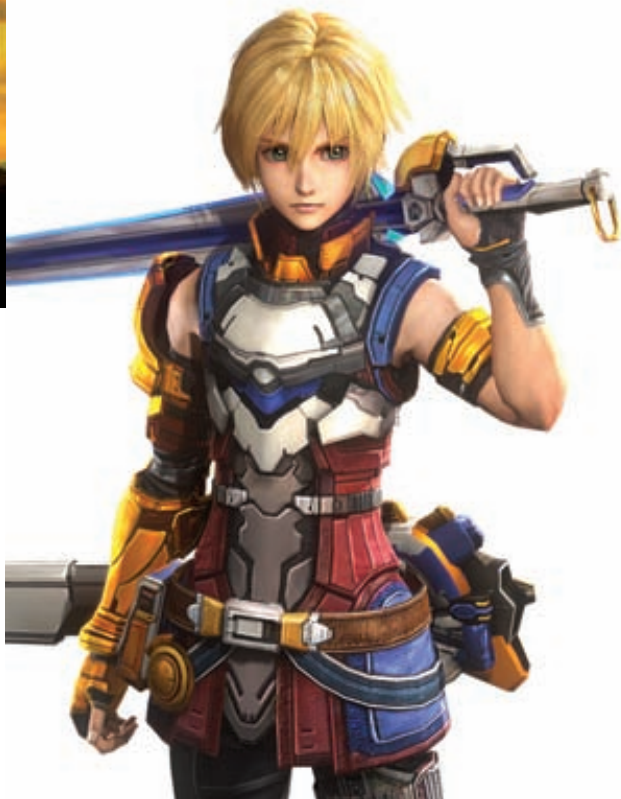


Ghostbusters: The Video Game

Честно говоря, ничего интересного от Ghostbusters мы не ждали, однако разработчики смогли приятно удивить. Новинка не хватает звезд с неба, но даже на фоне более агрессивных конкурентов смотрится на удивление бодро и держится молодцом.

[Читайте на странице 86](#)

НА ПОЛКАХ



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Eternal Sonata
- 2 Tales of Vesperia
- 3 Infinite Undiscovery

8.5



ТЕКСТ
Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Российский дистрибьютор:
«1С»
Зарубежный издатель:
Square Enix
Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1
Онлайн:
squareenix.com
Страна происхождения:
Япония

Star Ocean: The Last Hope

Жил в деревне самый обычный паренек, ловил рыбу, ухлестывал за девчонками, а потом – бац – проснулось древнее зло и сожгло родную хату. Далее – путешествие в далекие страны, драконы и принцессы, в финале – спасение Вселенной. Сценаристы любят этот ход. Случайное стечение обстоятельств дает рядовому человеку – такому же, как сам геймер, – ключи от судеб миллионов. Примерно то же произошло с игрой Star Ocean: The Last Hope в 2009 году.

В последние годы с жанром консольных RPG творятся странности – новинки, вроде бы, и выходят, но не те, не на тех платформах, и популярностью не пользуются. Душу не греют. Многие классические циклы, вроде Breath of Fire, Wild Arms, Grandia, Suikoden, Lunar, Seiken Denetsu, незаметно сошли со сцены или потеряли былый блеск. Последняя надежда – Final Fantasy XIII, эдакий рыцарь в сияющих доспехах из волшебного замка, который придет и исправит все. Но сколько еще ждать ее появления! Самым главным защитником жанра оказалась Microsoft – ей RPG нужны для крестового похода в Японию. Ведь каждый релиз приносит Xbox 360 сотню тысяч новых поклонников в Стране восходящего солнца; все другие способы не работают. У компании уже есть своя Dragon Quest – Blue Dragon, своя Final Fantasy – Lost Odyssey. И теперь появилась Star Ocean: The Last

Hope – RPG, призванная заменить «все остальное». Во времена Super Nintendo, PS one, PlayStation 2 цикл Star Ocean был хорошо известен, однако никогда не упоминался в числе самых лучших. Просто – «еще одна хорошая JRPG» среди многих. Но так уж вышло, что в 2009 году честь жанра защищают только четвертая, заключительная часть Star Ocean и бесконечная сантабарбара Tales of. И для нынешнего геймера, прожившего последние два-три года на DS-релизах и четвертой «Персоне» в ожидании того, когда же на нектгене все начнется по-настоящему, Star Ocean: The Last Hope – тот самый деревенский мальчик с ржавым мечом, который докажет, что жанр – жив.

В Интернете знают, что...

Все было бы очень просто, окажись Star Ocean: The Last Hope обычным сиквелом – третьей частью, но в HD и с новым сюжетом. Однако первые же дискуссии после релиза

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Классическая JRPG на новом технологическом уровне. Интересный сюжет, яркие персонажи, идеальная система боя, огромный и разнообразный мир.

НЕДОСТАТКИ Довольно странный дизайн персонажей, отсутствие оригинальной озвучки, не самая совершенная графика, отсутствуют существенные инновации.

РЕЗЮМЕ Игра может как понравиться вам, так и отпугнуть – не всем по душе приключения девочек-кошек и космических эльфов от японских дизайнеров. Если «кукольные лица» не смутят, то The Last Hope способна стать вашей любимой RPG; по крайней мере, в этом году.



Слева: У маленькой девочки Лимл есть домашнее животное – Цербер из глубин ада. Только на хвосте у него повязан розовый бант.

прошли на повышенных тонах. Одни геймеры – и в России, и на Западе – рассыпались в похвалах. Дескать, сорок часов счастья, и впереди еще шестьдесят – до свидания, работа и учеба. Другие рвали на себе рубашку в попытках распотать и унижить Star Ocean – скучно, отвратительно, старомодно. Быстро выяснялось, что критики уделили четвертому выпуску максимум час, а затем бросили (это к вопросу о культуре потребления видеоигр и доступности пиратских релизов). А некоторым и вовсе хватило YouTube-ролика с отрывками из сюжетных сцен. Посмотрели, не понравилось – до свидания. Примерно то же вышло с оценками в прессе – они разнятся от 5 баллов из 10 в известных европейских изданиях до 34/40 в Famitsu и 8 из 10 на популярных американских интернет-порталах. Где же истина?

Вход с попкорном запрещен

Включаем первый диск, смотрим впечатляющий вступительный ролик, переходим к диалогам на движке... WTF?! Действительно, поначалу впечатление об игре складывается довольно странное. Кажется, что персонажи – шаблонные, сюжет – стандартный, шутки – дурацкие. Но потом The Last Hope бьет по мозгам. Один раз. Второй. Третий. Ты ловишь волну, и погружаешься в волшебный мир звездного океана на десятки часов. Для этого, однако, нужно быть открытым для понимания JRPG вообще. Когда-то давно, когда я писал о лидерах жанра для PS one, то сравнивал их с театральными постановками. Да и на SNES еще было так же: две кучки пикселей шевелятся, а мы смотрим и понимаем – драма! Сейчас принято делать кинематографичные игры,

чтобы камера правильные ракурсы выбирала, экшн-сцены завораживали, диалоги оказывались как на подбор проникновенными, а физиономии реалистичными. Или, напротив, общение персонажей сводится к ведрам текста, наговариваемого головами с лип-синком. Сюжет разжевывается, подается на блюдецке. А тут не так. Герой ножкой топнул, или интонацию изменил, – и реагировать надо на его поведение, а не на субтитры. Существенная часть истории вообще остается за кадром. В итоге приходится думать не о том, что герой сказал, а о том, что имел в виду на самом деле. Потому что каждый NPC и всякий жест в диалоге – здесь не просто так. И в этом смысле The Last Hope столь же полна условностей, что и копошение кучек пикселей пятнадцать лет назад. Только графика теперь трехмерная и красивая. Но даже с учетом всех этих миллионов полигонов и шейдеров-фигейдеров настоящую «картинку» геймер дорисовывает в уме. С помощью собственного воображения. Если не получается – извините, вам с жанром не по пути. Это нормально – миллионы людей кино смотрят, а драматических спектаклей сторонятся.

Дело даже не только в подаче сюжета. У игры есть своеобразная система распознавания «свой-чужой». Если вас в самом начале стошнит от гиперактивной девочки-отату с земной базы, четвертый выпуск не для вас. Убьет первый же босс (кстати, единственный, прямо перед которым нет сейв-точки) – тоже. Не возьмете вовремя skill «отображать на карте сундуки» – будете потом искать их наобум и ругаться матом.

Внизу: В бою принимает участие до четырех персонажей. В любой момент их можно сменить на резервистов.





Требования к JRPG-стажу – как раз минимальные; новинка рассчитана на широкую аудиторию, а не хардкорных фанатов «тех самых настоящих JRPG из девяностых». Наверное, самое показательное здесь – вопрос, который задают при выборе уровня сложности в меню: «Есть ли у вас опыт игр с боями в реальном времени?». Если вы понимаете, зачем его задают, – с *The Last Hope* разберетесь. Не знаете – тоже, если вы в принципе представляете, за что садитесь и не путаете игру со *Star Control* или *Dead Space*. Да, полезно еще и любить книжки Хайнлайна или, скажем, Гарри Гаррисона. Ведь вас ждет настоящая научная фантастика.

Ни нашим, ни вашим

Сюрприз: среди хулителей *Star Ocean* есть не только ненавистники консолей и японских видеоигр, но и самые что ни на есть хардкорные фанаты JRPG и аниме. Многие западные критики так и не смогли внятно объяснить, что же именно им не нравится, ограничившись расплывчатым «fails to inspire». Мы предвидели нечто подобное еще на Tokyo Game Show 2008, где тесно общались с разработчиками игры. Посмотрите внимательно на скриншоты, особенно из сюжетных роликов. Модели персонажей – не псевдореалистичные, как в *Final Fantasy*, не характерно анимешные, как в *Tales of*; не применяется ни один из вариантов cel-shading, как в *Valkyria Chronicles*. Создатели намеренно дистанцировались от конкурентов и сделали

лица и фигуры персонажей «кукольными». Такой вот вариант использования графических мощностей Xbox 360. Тогда, на TGS, мы удовлетворились этим ответом.

В финальной версии выяснилось, что «кукольный» подход вызывает массу проблем. Анимация персонажей вышла очень топорной – будто конечности подвешены на веревочках и управляются неведомым фокусником. Иногда это более заметно, иногда – меньше, и совсем не выглядит художественным приемом. Скорее – недоработкой. Кроме того, новая техника отображения лиц не дает верно определить возраст персонажей. В любой *Final Fantasy* или, скажем, в недавней *Valkyria Chronicles*

несложно понять, кто перед нами – мальчик, юноша или взрослый мужик. В *The Last Hope* строгий офицер сорока лет от роду похож на сорванца из соседнего подъезда, который приклеил себе усы скотчем, напялил на голову отцовскую фуражку и только притворяется космонавтом. Поэтому в диалогах сложно ассоциировать реплики, озвученные взрослыми актерами, с персонажами, которые шевелят губами. Кажется, будто с синхронизацией видеоряда произошла какая-то ошибка, и на самом деле говорят совсем другие люди где-то за кадром. Вполне возможно, что виновата локализация – актеров подобрали под заявленный в дизайн-документе возраст, но для реальных

Вверху: После боя вы получаете опыт, деньги и, если повезет, несколько предметов.



персонажей они не подходят. А возможность поставить японскую озвучку с субтитрами на английском, к сожалению, отсутствует. Все вышесказанное – не смертный приговор игре. Достаточно настроиться на нужную волну – и все пойдет как по маслу. Японцам вышесказанное и вовсе может казаться нормальным – эдакая интерактивная версия театра кабуки, где все еще более условно. Но наши геймеры где-то раз в два-три часа будут отыскивать что-нибудь раздражающее. Вот здесь-то и кроется секрет того самого fails to inspire – когда внезапно выныриваешь из игры, озираешься по сторонам и задаешь вопрос: «Боже, что я здесь делаю?!» Так что решайте для себя, готовы ли вы терпеть такую ложку – даже с горкой – дегтя в бочке меда или нет.

Постмодернизм лайт

Еще одна особенность The Last Hope: в ней можно найти все, что имеет отношение к видеоиграм, аниме, Японии, консольным RPG и, если идти дальше, интересам типичных современных геймеров. Как будто Принц из «Катамари» по культурному контексту двухтысячных прошелся. Fallout, миниатюрный адронный коллаيدر, «Чужие», Dragon Quest, девочки-кошки, космические эльфы, Стар Трек, маленькие зеленые человечки, ангелы из Neon Genesis Evangelion, фантазийные JRPG, дейтинг-симулятор, Зона 51, джедаи со световыми мечами, чокобо и «Алиса в стране чудес». Похоже на «Илион» Дэна Симмонса, только без цитат из Марселя Пруста. И все это вплетено в связный и совершенно непредсказуемый сюжет. Не комедия – совсем нет, хотя юмористических вставок полно. Как и любая классическая JRPG, The Last Hope умело манипулирует эмоциями геймера, раскачивая его душевное состояние то в одну, то в другую сторону. Помните, как Final Fantasy VII заставила полюбить девочку-цветочницу, а затем убила ее прямо на ваших глазах? Персонажи The Last Hope станут вашими друзьями, вы узнаете все об их страхах, комплексах, тайных привязанностях, дурных привычках, мечтах, радостях. Вы распределяете свою команду по каютам, пробуя подселить главного героя к одной из девушек, и смотрите, что же из этого получается. А потом он буквально выходит из строя на десять часов игрового времени, потому что жизненное кредо деревенского мальчика со ржавым мечом наткнулось на стену суровой реальности. Психологический срыв – и подруга детства объявляет капитана недееспособным и берет управление кораблем на себя. В The Last Hope немало шаблонных персонажей и просчитываемых сюжетных ходов – это правда. Вот только заканчиваются истории героев совсем не так, как вы привыкли. Фигурально выражаясь, маленькая девочка отправит вас на поиски пропавшего котенка – и вы найдете его, но мертвым. Или живым, но перекрашенным в ядовито-фиолетовый. Вы спасете планету, но не ту и не так, как изначально предполагали. Уничтожьте Землю, и, опять же, шесть миллиардов жизней окажутся достаточной ценой для того, чтобы продолжить миссию. Такое ощущение, что Star Ocean: The Last Hope задумывалась как ультимативная традиционная JRPG. Которая, благодаря давно внедренной реалтаймовой системе боя (без чего сейчас денег на проект не дают)

Путешествия

Уже в самом начале вы можете свободно перемещаться между двумя-тремя доступными планетами – за исключением случаев, когда корабль сломан или улетел черт знает куда. По мере прохождения список портов расширится. Возвращаясь назад, можно пополнять запасы в магазине, выполнять дополнительные квесты, да и просто добывать руду или собирать ягоды. Проблема, правда, в том, что на поздних стадиях при таких перемещениях придется менять диски (всего их в Star Ocean три) – это неудобно. Да и, к сожалению, не на всех планетах города с магазинами и NPC находятся рядом с местом посадки корабля – до них нужно топтать пять-десять минут, что тоже не очень радует.

РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ НАПОСЛЕДОК БАБАХНУТЬ ИЗ ВСЕХ ОРУДИЙ. ПУСТЬ, МОЛ, КОЛЛЕГИ ИЗ ВНУТРЕННИХ СТУДИЙ БЫВШЕЙ SQUARE НЕ СЛИШКОМ ЗАЗНАЮТСЯ.

и хорошим продажом предыдущей части, получила право на существование, причем и бюджет на нее выделили немалый, чтобы графика получилась не как в Disgaea 3. И разработчики решили напоследок бабахнуть из всех орудий. Пусть, мол, коллеги из внутренних студий бывшей Square не слишком зазнаются.

Огонь из всех орудий!

При этом – и со мной наверняка согласится любой вменяемый эксперт по играм на Западе – все остальные аспекты The Last Hope выполнены отлично. Графика – современная, а дизайн инопланетных пейзажей, например, не хуже, чем в Mass Effect. Но главное – это, конечно же, огромный потенциал боевой механики и тесно связанной с ней системы коллекционирования/синтеза предметов. Есть мнение, что всю игру можно пройти долбежкой по кнопке «А», но оно неверно. На той же презентации на Tokyo Game Show 2009 продюсер пояснил, что драки устроены так же, как в третьей части; добавлены только механизм «Sight In – Sight Out» (в английской версии его назвали Blindside), да еще режим Rush плюс комбо-связки («сцепляются» суперорудия и магические атаки нескольких членов команды). Ах да, появились прыжки. И это, знаете, довольно много. В первый час вы робко опробуете механику Blindside – контратак, основанных на уходе из поля зрения противника (зажимаете кнопку прыжка, ждете, пока враг начнет заряжать удар, жмете вперед, – уклонение срабатывает, а дальше уже можно бить). С лечением на первых этапах сложно – магии Healing нет ни у кого, а аптекчек всегда не



Вверху: Нельзя сказать, что диалоги сами по себе имеют какую-то особенную художественную ценность. Но так обстоят дела в почти любой игре.



Well, anyway, our work here is done.
Now the Cardianon will—

хватает. Поэтому пропускать удары попросту нельзя. Затем такая тактика потеряет актуальность, и Blindslide станет способом наносить большой одновременный урон по «толстокожему» противнику – все лучше, чем долбиться в лоб по чуть-чуть. Наконец, вы откроете для себя Bonus Board – табличку, куда заносятся достижения на поле боя. Добили врага критическим ударом – получили синюю плюшку; каждая такая увеличивает количество набранных очков опыта на десять процентов. И тут Blindslide из средства выживания или оружия победы превратится в способ... прокачиваться быстрее. А вот прелесть прыжка вы оцените в следующей ситуации: вся команда мертва, за одной оставшейся в живых девочкой бегают три солдата с автоматами и буквально не дают остановиться и применить аптечку. Несколько кульбитов – и у вас есть лишняя секунда, чтобы войти в меню и подлечиться. Затем намеренно пропускаете несколько атак, набираете линейку ярости, переходите в режим Rush Combo, и со вздохом облегчения расслабляетесь, – победа за вами.

Часто задают вопрос – а зачем вообще в RPG бои? Ведь когда они слишком сложные, то мешают наслаждаться сюжетом. А когда простые (то самое «тыкаешь в одну кнопку – все умирают») – непонятно, в чем вообще смысл. На самом деле, задача геймера в RPG – так управлять командой, чтобы она могла справиться с боссами. Рядовые враги нужны для прокачки параметров персонажей, а также для проверки эффективности атак или тактических схем (то бишь, для тренировки навыков самого игрока). Если все в порядке, неприятели действительно мрут как мухи – вы молодец. А вот если три несчастные пчелы затыкают ваших космических рейнджеров до смерти – что-то где-то вы недоглядели, и к боссу пока идти рано. В The Last Hope нет случайных стычек, и как только вы сочтете, что достаточно сильны, сможете без труда оббежать всех потенциальных противников – «лишних» боев нет. Но расслабиться надолго не выйдет – раз за разом игра будет подкидывать сюрпризы, заставляя адаптироваться к новым условиям.

Рецепт атомной бомбы

У The Last Hope есть и еще одна сторона – коллекционирование. Например, вы научились валить пчел за пять секунд реального времени. Драться со зловредными насекомыми уже неинтересно. Но из них вываливаются предметы, из которых в корабельном синтезаторе можно наклепать что-нибудь полезное. Или на базе колонистов выдали квест «принесите мне десять крысиных хвостов». И появляется стимул гоняться за несчастными монстрами по всей планете. Более того – завалив очень много тварей, вы «на сто процентов» изучите их повадки и сильные/слабые стороны и сможете инкрустировать заметками специальный monster jewel. Экипируете его персонажу – получаете пятнадцать очков интеллекта. Тоже польза.

Ничего совсем ненужного в The Last Hope нет, хотя каждый геймер сам для себе выберет, какие элементы геймплея использовать, а какие – нет. На двадцать шестом часу я столкнулся с боссом, убившим меня пять раз подряд. Варианты дальнейших действий были совершенно очевидны – потратить время на классическую прокачку,



Система боя

Драки в Star Ocean идут в реальном времени, причем управляете вы только одним персонажем. Остальными руководит AI. Основные кнопки четыре: атака, прыжок и два шифта, на которые «повешены» спецприемы. Если враг слабый, этого более чем достаточно. Однако в любой момент можно выйти в меню и отдать нужному герою особый приказ. Все действие в этот момент замирает: не придется спешить, выбирая в длинном перечне предметов аптечку, либо решая, огненная или ледяная магия эффективнее справится с монстром. Получив команду, персонаж выполняет ее не сразу, а тратит какое-то время на «подготовку». Продолжительность этой фазы зависит от типа атаки – аптечки применяются довольно быстро, а магия заряжается пять-семь секунд. В этот момент боец уязвим – например, противник может прервать заклинание, ударив колдуна мечом. Ваши собственные мечники всегда должны прикрывать магов и лучников. Такая двойная схема (реальное время плюс команды на паузе) делает бои одновременно и зрелищными, и глубокими – от вашей реакции зависит гораздо меньше, чем от смекалки.

похимичить с оружием и добавить ему дополнительные возможности, наклепать пару десятков сильных атакующих предметов (их эффект не зависит от характеристик – закидывать босса бомбами способен любой). Я посмотрел на список исходных материалов в наличии, увидел, что пороха не хватает, а с металлами все в порядке, и выбрал второе. Перед боем еще накормил файтеров свежеприготовленными говяжьими стейками (+30 к атаке на ближайшие три боя), а магов – суши (+30 к интеллекту). И все – враг был обречен. Впрочем, еще в самом начале игры я мог целиком и полностью отказаться от коллекционирования, и все очки опыта тратить на боевые навыки, а не кулинарию и алхимию. И тоже победил бы.

Наша прелесть

The Last Hope предлагает очень многое, но ничего не навязывает. Сюжетные ролики разрешено пропускать, ограничившись текстовым синопсисом (к нему всегда удастся вернуться через меню). Юмористические вставки на корабле – проспать в каюте. Игра стимулирует бэктрекинг (получил огненное кольцо – вернулся на предыдущую планету за ледяными сундуками), но не обязывает возвращаться на знакомые локации – и оружие, и ценные предметы можно получить другим способом. Когда проходишь The Last Hope по первому разу, видно, что разработчики намекают: лучше вернуться к ней еще дважды, а то и трижды. Только так, напри-

Вверху: Гигантские инопланетные твари – боссы с огромным количеством HP (иногда оно даже «не определено» – лупишь гада, не понимая, сколько еще у него осталось сил).

Внизу: Мирия лидирует по размеру... ушей. И еще она чертовски напоминает повзрослевшую Рикку из Phantasy Star IV.





мер, можно изучить все повадки убитого меня пять раз босса и инкрутировать его способности в monster jewel. Игра раскрывает перед вами все многообразие возможностей постепенно – от планеты к планете, с каждым новым героем. В темпе, не дающем заскучать.

The Last Hope, по-хорошему, можно рекомендовать всем поклонникам RPG – даже тем, кто до сих пор предпочитал только Fallout и The Elder Scrolls. Да и любым геймерам, желающим приобщиться к жанру, кроме совсем уж начинающих. Здесь нет дремучих пережитков Final Fantasy двадцатилетней давности – все очень быстро, удобно, интуитивно, современно. Игра не настолько прямолинейна, как Grandia II, но не так хардкорна и старомодна, как

Blue Dragon. Среди персонажей есть и дети, и подростки, и юноша с девушкой, и взрослые люди. Главная проблема, повторюсь, – спорное решение дизайнеров, которое пришлось не по вкусу и некоторым сотрудникам редакции «СИ». Обязательно посмотрите обзор на диске, прежде чем идти в магазин. Впрочем, если оформлять The Last Hope поручили Тецуе Номури и перенесли диалоги в CG-видео (что решило бы все проблемы), то игру мы увидели бы не раньше 2014 года. А спасти жанр JRPG нужно именно здесь, именно сейчас. Создатели четвертой части Star Ocean выложились на полную, чтобы прыгнуть выше установленной ими же в прошлом планки, отработать и за себя, и за все канувшие в Лету ролевые циклы. И им это удалось. **СИ**

Вверху: У этого киборга, чтоб вы знали, есть жена. Тем не менее, на девочку в костюме викторианской служанки он реагирует очень правильно. По-мужски.



Слева: Лимонный сок, как выясняется, производится из лимонов и воды. Логично, правда? Точно так же можно изготовить электромагнитную бомбу, рунный меч, карту огненной магии или суши. Нет проблем и с превращением серебра в золота – лишь бы ингредиентов хватило.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Call of Juarez
2 Gun
3 Red Dead Revolver

9.0



PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



ТЕКСТ

Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter, first-person, historic
Российский издатель:
«1С»/«Софт Клаб»
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Techland
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
callofjuarez.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Польша

Call of Juarez: Bound in Blood

Отец Рэй возвращается... Но создатели рассказывают не о его будущем, а о прошлом. О временах, когда он еще не цитировал Библию, а вместе со своим братом Томасом наводил ужас на всю Америку.

Появившаяся в 2006 году Call of Juarez стала настоящей сенсацией. Парадоксально, но до своего выхода игра казалась каким-то дешевым боевиком про ковбоев, да и сами поляки из Techland, сделавшие к тому времени только довольно унылую Chrome и несколько гоночных симуляторов, особого доверия не внушали. Ничто не предвещало успеха, но на деле игроки получили без преувеличения один из лучших интерактивных вестернов, созданный по лучшим голливудским рецептам.

В роли преподобного отца Рэя, угощающего врагов пулями напополам с цитатами из Библии, а также его племянника Билли, мы мотались по лесам, пустыням и городам, где только тем и занимались, что расстреливали противников. В игре удивительно скрупулезно были воссозданы чуть ли не все классические сцены из вестернов: яростная пальба

в салунах, знаменитые дуэли на револьверах, горячие скачки на лошадях, захват поезда и так далее. Геймплей Call of Juarez строился исключительно на перестрелках, но их постановка была столь захватывающей, что игра проходила буквально на одном дыхании. Не удивительно, что после такого триумфа поляки решили закрепить успех в приквеле под названием Call of Juarez: Bound in Blood.

Две судьбы

История на этот раз стартует за несколько лет до событий оригинала. Сюжет снова крутится вокруг двух героев: уже знакомого нам Рэя Макколла, который еще не облачился в рясу священника, и его брата Томаса. На дворе 1864 год, в США кипит гражданская война, а наши небритые храбрецы сражаются за родину в рядах конфедератов.

Впрочем, дела на фронте идут неважно, а братья ввязываются в конфликт с началь-

ством и спешно дезертируют из армии. В процессе, разумеется, отправив на тот свет как минимум половину бывших сослуживцев.

Впрочем, после ухода из вооруженных сил ничего хорошего не случилось. Родная ферма Макколлов разрушена, мать, не выдержав потрясенной войны, отдала Богу душу, так что братья, прихватив еще и младшего Уильяма, отправляются на поиски счастья. Мечты горесемейки простые: разбогатеть, вернуться домой и восстановить разрушенное хозяйство. Чаянья, которым так и не суждено сбыться.

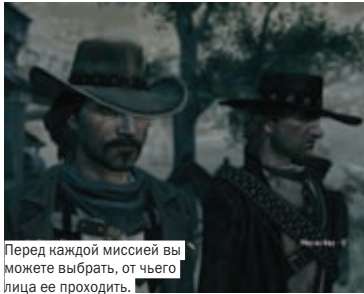
История, рассказанная в Call of Juarez: Bound in Blood, вполне могла бы стать основой полноценного фильма. Сценаристы из Techland даже как-то неожиданно для столь сумасшедшего экшна умело рассказывают настоящую драму. Вот Рэй, который уже в молодые годы прикрывал свои, мягко говоря, неблагоприятные поступки некими благородными целями. Через несколько лет он будет

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Отличный сюжет и его подача, прекрасная постановка перестрелок, события сменяются с космической скоростью, а скучать попросту некогда.

НЕДОСТАТКИ Если уж ворчать, то можно посетовать на скучные дополнительные миссии и не самые реалистичные поездки на лошадях.

РЕЗЮМЕ Вторая часть Call of Juarez получилась практически идеально скроенным интерактивным вестерном. Здесь десятки захватывающих перестрелок, яростные скачки на лошадях, можно палить из самой что ни на есть пушки и строчить из пулемета. Плюс ко всему прикручен отменный сюжет, за которым следить не менее интересно, чем вязаться в очередную потасовку.



Перед каждой миссией вы можете выбрать, от чьего лица ее проходить.

СЕКРЕТ!

В первой части, если вы помните, убивать лошадей почему-то не позволялось. Теперь разработчики убрали это недоразумение, так что в эпизодах с погонями очень удобно выбивать не всадника, а как раз-таки его скакуна. Он хоть и выдерживает больше выстрелов, зато крупнее, а, значит, попасть в него проще.



зачитывать Библию, отправляя людей на тот свет, пока же оправдывает каждое преступление мечтой о светлом будущем – мол, все ради семьи.

Его брат Томас тоже по колено в крови, но хотя бы трезво смотрит на вещи, открыто признавая, что он ничуть не лучше тех бандитов, которых только что прикончил. Рэя и Томаса изрядно потрепала война, превратив в хладнокровных убийц. В этой грязи и всеобщей ненависти единственным нормальным человеком, практически лучом света в темном царстве, предстает как раз-таки Уильям Макколл. Он уже отучился в семинарии, ходит в рясе священника, не расстается с томиком Библии и как-то не очень успешно пытается противостоять насилию, постоянно

ПОЧТИ ШАБЛОННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ В РУКАХ TECHLAND СЛОЖИЛИСЬ В УДИВИТЕЛЬНО ЦЕЛЬНУЮ И ЗАХВАТЫВАЮЩУЮ ИСТОРИЮ.

звывая к совести старших братьев, когда те собираются устроить очередную расправу.

Между делом на сцену выходят и другие запоминающиеся персонажи. Рехнувшийся полковник, из чьего подразделения и дезертировали наши герои, – теперь он ведет охоту на Макколлов, решив, что именно из-за них южане проиграли войну. Потом появится классический бандит-мексиканец и прекрасная сеньорита, которая и встанет между, казалось бы, неразлучными Рэем и Томасом.

Вверху: В магазинах висят вот такие плакаты с дополнительными заданиями.

Правила боя

Разработчики не отказались и от своего фирменного приема – дуэлей на пистолетах. Чтобы выйти из схватки победителем, нужно придерживаться следующих правил:

1. Слушайте музыку. В начале дуэли звучит медленная тревожная мелодия, которая может оборваться в самый неожиданный момент ударом колокола. Это сигнал – пора стрелять.
2. Главное – все время держать руку у кобуры. Не слишком далеко, но и не слишком близко. Нежно двигайте мышкой, постоянно поддерживая руку в правильном положении.
3. Противник безостановочно, хотя и медленно, двигается вокруг вас, чтобы занять наиболее выгодную позицию. Не теряйтесь, перемещайтесь вместе с ним, держа его в поле зрения.
4. Когда прозвонит колокол, герой сам дернет револьвер из кобуры – ваша задача лишь произвести выстрел, когда перекрестие прицела окажется на противнике. Как правило, ошибки тут не прощаются – промахнетесь, и придется начинать все заново.

Concentration mode Рэя в действии. Красными кружками отмечаются места, куда полетят пули.



Охота за древним индейским золотом, поиск таинственного медальона, любовь, ненависть – все эти клише в руках Techland сложились в удивительно цельную и захватывающую историю.

Два револьвера

Но разработчики поразительно умело ткут повествование, искусно сшивая сюжет с геймплеем. В свободное от разговоров время, а его тут процентов восемьдесят, на экране царит крошечный ад. Уже в начале игры героев бросают в жестокую перестрелку, заставляя расправиться с десятком солдат, уничтожить засевших в кустах снайперов, захватить пушку, а потом из нее же расстрелять корабль с вражеским подкреплением.

С окончанием службы жизнь братьев не меняется. Эти горячие головы просто не могут уйти из очередного города, не оставив после себя гору трупов. Повод для конфликта всегда найдется: шуры-муры с дочерью шерифа заканчиваются яростной перестрелкой с оскорбленным папашей и его подручными и последующим побегом на тут же украденном дилижансе. Нелепая попытка без шума и пыли вызвать из тюрьмы торговца оружием обернется полномасштабным конфликтом со стражами правопорядка, а перевозка опасного груза через индейские территории выльется в настоящую войну с краснокожими.

Самое интересное, конечно, не то, с кем приходится биться – в конце концов, какая разница, в кого палить – а то, как поставлены перестрелки. Разработчики, на самом деле, не стали изобретать велосипед, а лишь улучшили свои же оригинальные находки. Противники снова налетают десятками, но, правда, быстро гибнут. Не потому, что создатели опять не довели до ума AI, с ним как раз все в порядке, просто в на-

шем случае для отправки на тот свет достаточно одной меткой пули.

Такая классическая для жанра сцена, как схватка в салуне, заставляет сердце биться чаще: гремят револьверные выстрелы, пули со свистом врезаются в мебель, злые мужчины, окопавшись на улице, буквально поливают несчастное здание свинцовым дождем, где-то взрывается динамит, а щепки летят во все стороны. На секунду мы выглядываем из-за барной стойки, разряжаем барабан в сторону ближайшего противника, тот с предсмертным воплем заваливается на какие-то ящики, теряя по пути шляпу и роняя в придорожную пыль винчестер. На словах получается долго, на деле же занимает полторы секунды, а подобных сцен происходит десяток в минуту.

Кроме того, Call of Juarez: Bound in Blood заставляет пристально следить за количеством патронов в барабанах и вовремя перезаряжать оружие. Если в разгар боя герой вдруг будет вынужден закидывать пули в револьвер – смерти не избежать. Очень уж долгод процесс.

В отличие от первой части, стволы теперь перестали неожиданно взрываться в руке после нескольких десятков выстрелов, так что в теории игру дозволится пройти с единственным кольтом, добытым в самом начале. Но так, понятно, не интересно. Чтобы мы не скучали, разработчики предлагают несколько десятков видов винтовок, ружей, дробовиков и, конечно, револьверов. Вместе с тем, появились и товарно-денежные отношения. Между сюжетными миссиями мы можем наведаться в оружейный магазин, чтобы приобрести новые модели или просто пополнить боезапас. Деньги, необходимые для закупок, собираются с убитых врагов, но куда больший куш можно сорвать, выполняя необязательные миссии. Как правило, за



Вверху: Враги тут умирают исключительно по-киношному.

круглую сумму требуется кого-нибудь пристрелить или защитить.

Впрочем, настоящей свободы не ждите. Хотя до места выполнения необязательной миссии необходимо добираться на лошади, а по пути могут произойти случайные события (вдруг наткнешься на торговый фургон, атакуемый индейцами), все равно местный freerplay придет к сюжету белыми нитками. Пейзажи однообразные, мир маленький, да и никаких интересных событий, на самом деле, не происходит. Call of Juarez: Bound in Blood – исключительно постановочная игра.

Два стиля

Первую часть многие заслуженно ругали за многочисленные стелс-миссии, которые, хочешь не хочешь, а приходилось выполнять. В Call of Juarez: Bound in Blood разработчики удачно изменили концепцию, от чего все только выиграли.

Веселая компания

Если вы прошли сюжетный режим, а желание разрядить в противника шестизарядный револьвер никуда не делось, то на помощь придет мультиплеер. Разработчики подошли к процессу творчески, так что совместные забеги получились увлекательными. Всего к вашим услугам 13 классов персонажей, но изначально доступно всего пять. За убийство врагов и выполнение заданий вы получаете золото, на которое уже и покупаете новое оружие и персонажей. Основные герои вполне обычные: rifleman – универсальный боец, gunslinger – ходячий бронепоезд, вооруженный тяжелым оружием и взрывчаткой, miner может устанавливать ловушки, sniper великолепно управляется со снайперской винтовкой, native специализируется на тихих убийствах и умеет ловко маскироваться. Ну а режимы разработчики приготовили вот такие:

- **Shootout:** привычный deathmatch. Убей всех, а сам останься в живых.
- **Posse:** две команды бьются друг против друга. Проигрывает тот, у кого раньше закончатся солдаты.
- **Wanted:** все игроки выслеживают одного персонажа, который так и называется wanted. Кто его убьет, получит вознаграждение и сам станет новым объектом охоты.
- **Manhunt:** две противоборствующие команды и один wanted, которым становится лучший игрок в команде. Задача wanted'a – продержаться 60 секунд, после чего его отряды начисляются очки. Если же wanted погибает, эта роль переходит к лучшему игроку другой команды.
- **Wild West Legend:** интереснейший режим. Перед одной командой ставится ряд задач, которые нужно выполнить. Другая всячески им мешает. Штука в том, что цепочка основана на реальных событиях того времени, а задания самые разные. Как вам, например, ограбление поезда?



Улучшенный движок Sngame 4 обеспечивает приятную графику и отменные спецэффекты.



Отныне практически перед каждым уровнем допускается выбирать, от чьего лица его проходить. Рэй, как водится, ходячая машина смерти. Он стреляет с двух рук, быстро перезаряжает оружие, может угостить врагов динамитом. Кроме того, он вышибает ногой запертые двери. Томаса тоже не стоит списывать со счетов. Его главная сила вовсе не в умении тихо подкрадываться к врагам и бесшумно кидать ножи (в игре таким навыкам особого применения нет), а в том, что он намного метче. Если Рэй может высадить два барабана, да все в молоко, то каждый выстрел Томаса – гарантированная смерть. При должной сноровке игрока, конечно. За меткость, увы, приходится расплачиваться слабым здоровьем и ощущением более низким темпом стрельбы. Зато Томас умеет использовать фирменное лассо. С его помощью он забирается в недоступные Рэю места и легко преодолевает пропасти.

Кроме того, каждый герой может входить в так называемый режим концентрации (concentration mode). Рэй за секунду всаживает в группу врагов двенадцать пуль, ну а Томас, крутясь, словно юла, раздает наглецам ровно шесть выстрелов – каждый, понятное дело, смертельный.

Вне зависимости от того, кого вы взяли «на дело», второй брат всегда под боком. Им толково управляет AI, а многие задачи требуют совместных действий. Скажем, Рэй выбивает двери, зато Томас может запрыгнуть на высокий утес, а потом подтянуть туда тяжеловесного братца. Вместе они еще выполняют общую, так сказать, суператаку. Суть трюка в том, что оба героя встают, например, по

бокам двери, затем Рэй ее ломает, братцы в замедленном режиме влетают в помещение, а ваша задача, пока не закончится время, наводит прицел и расстреливать противников. Фокус сделан отлично, но работает только в специально предусмотренных местах.

Две истории успеха

Разработчики из Techland воссоздали на наших экранах образ Дикого Запада, сло-

Главный аргумент

В отличие от первой части, оружие не взрывается после нескольких выстрелов, однако, чтобы успешно пройти игру, стоит вовремя покупать себе новые пушки в ближайшем магазине. Все стволы отличаются тремя параметрами: мощность, дальность стрельбы и скорость перезарядки. Тут уж каждый сам для себя решает, что ему больше по душе. Можно взять обрез, с близкой дистанции буквально разрывающий противника, но он вмещает всего два патрона, так что замучаешься перезаряжаться. Можно приобрести многозарядный винчестер, который не такой мощный, зато позволяет не переставая палить и дальнбойность у него значительно больше. В лавке, впрочем, можно отыскать и универсальные образцы, которые сочетают в себе мощность, дальность стрельбы и быстроту перезарядки. Но стоят такие игрушки совсем недешево.

Слева: Расстрел индейцев из пулемета – одна из самых захватывающих сцен в игре.

жившийся благодаря киновестернам: все эти городки с салунами и магазинчиками, бескрайние пустыни с бесконечными кактусами. Ветер лениво поднимает песок под сапогами героев, где-то с криком пролетает стервятник, солнце немилосердно светит в глаза. Здесь почти физически ощущаешь запах пороха, пот, стекающий по спине от невыносимой мексиканской жары. Усиливает атмосферу и великолепное музыкальное сопровождение.

Call of Juarez: Bound in Blood – образец того, как нужно делать интерактивные вестерны. Тут, конечно, нет свободы действий, но постановка настолько захватывающая, что игра вновь, как и первая часть, пролетается на одном дыхании. А стрелять здесь, кажется, можно вечно. **СИ**

НА СЕКУНДУ МЫ ВЫГЛЯДИВАЕМ ИЗ-ЗА БАРНОЙ СТОЙКИ, РАЗРЯЖАЕМ БАРАБАН В СТОРОНУ БЛИЖАЙШЕГО ПРОТИВНИКА, И ТОТ С ПРЕДСМЕРТНЫМ ВОПЛЕМ ЗАВАЛИВАЕТСЯ НА КАКИЕ-ТО ЯЩИКИ.

Перезаряжается револьвер небыстро, ведь каждую пулю герой закидывает в барабан отдельно. Так что делать это стоит в спокойной обстановке. Сидя за ящиком, например.



Совет №2. Не можешь бегать по утрам – бегай вечером!

Нужен стимул – переезжай в бандитский район и возвращайся домой только после того, как стемнеет.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 The Sims 2
2 Пиратия
3 World of Warcraft

7.5



ТЕКСТ

Татьяна Волгина

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PCЖанр:
role-playing, MMO, fantasy

Российский издатель:

не объявлен

Зарубежный издатель:

Sony Online

Entertainment

Разработчик:

SOE San Diego

Системные требования:

CPU 1.7 ГГц, 512 RAM,

64 VRAM

Количество игроков:

тысячи

Онлайн:

freerealms.com

Страна происхождения:

США

Free Realms

Большая часть современных онлайн-игр требует от пользователя известной доли увлеченности и изрядных временных затрат. SOE одними из первых создали онлайн-развлечение, которым можно заниматься между делом – и детям, и взрослым. Надо полагать, их начинание будет подхвачено.

В наше время онлайн-игры множатся, как грибы после дождя. Нет, пожалуй, даже быстрее. Одним разработчикам не дают покоя лавры «вовки» и «линейки», другие просто хотят откусить кусочек пирога, пока дают, – вот и вылупляются «массивно-многопользовательские» с нечеловеческой скоростью. И, что характерно, каждую вторую хоть кто-то да назовет «угрозой миру Варкрафта» или «новым явлением в жанре». Sony Online Entertainment, конечно, тоже не могла не озадачиться очередным онлайн-проектом – причем, по обещаниям, сразу для двух платформ. И, разумеется, новое творение не избежало участи быть названным очередной «угрозой» и новым «явлением». Причины

для того, надо сказать, были: за первые три недели существования игры в королевствах поселилось более миллиона жителей, а за следующие полмесяца число обитателей еще удвоилось. И это притом, что консольная версия (для PlayStation 3) пока не запущена. Что же так привлекает пользователей в игре со столь нетривиальным названием?

В отличие от многих других издателей, SOE не стала, создавая Free Realms, вступать в битву за внимание уже увлеченных онлайн-геймеров. Она обратилась совсем к другой аудитории: к детям, подросткам и к тем, кто играет не «всерьез», а изредка, давая голове отдых. Тут не надо несколько дней готовиться к многочасовому рейду или вдумчиво изучать особенности своего класса для ежедневных боев на аре-

не. Можно просто сесть и поиграть – ни на что не заморачиваясь и ни во что особенно не вникая.

Но давайте по порядку. Для того чтобы попасть в мир Free Realms, достаточно зайти на сайт и скачать маленький инсталлятор. Это займет не так много времени, а чтобы мы не скучали, в процессе установки нам предложат создать персонажа и придумать ему имя.

Когда же после быстрого скачивания и установки игра наконец стартует (запускается она тоже с сайта)... мы идем наливать себе чай. За время, пока идет загрузка, чаек успеет вскипеть, завариться и даже, если повезет, чуть-чуть остыть. Брать надо большую чашку – она нам еще пригодится.

После того как загрузка, наконец, закончится, нашему персонажу предложат

Бесплатные сыры

Один из переводов названия Free Realms – «Свободные королевства». Однако онлайн-геймеры знают, что под словом realm иногда подразумевают игровой сервер, а free, кроме «свободный», значит еще и «бесплатный». Поэтому с некоторой натяжкой новинку можно обозвать «Бесплатными серверами». Впрочем, халявность этих «серверов» весьма условна. Скачать и установить клиент, завести персонажа и начать играть действительно можно даром. Но с самых первых минут (далее – больше) вам будут встречаться квесты, профессии, предметы, домашние питомцы и прочие интересности, за которые придется выложить отдельные деньги. Очень много приятных рюшечек и несколько любопытных специальностей доступно только за ежемесячную плату. За нее же вам дадут возможность завести еще двух персонажей. Сумма эта не слишком велика и вполне оправдана, но если вы хотите играть совсем «без капиталовложений» – предложения раскошелиться, звучащие на каждом шагу, будут немножко раздражать.

**ЛЮБОЙ ПЕРСОНАЖ
МОЖЕТ ОСВОИТЬ
ВСЕ ДО ЕДИНОЙ
СПЕЦИАЛЬНОСТИ
И ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ
МЕЖДУ НИМИ
В ЛЮБОЙ МОМЕНТ.**

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Игра совсем не напрягает. Чтобы включиться в процесс, не нужно ничего, кроме, разве что, некоторого знания английского языка – да и это, в общем, необязательно.

НЕДОСТАТКИ Неприятная мультяшная графика и отнюдь не новые сюжеты квестов делают Free Realms довольно скучной для тех, кто уже не новичок в онлайн и привык к более сложным играм.

РЕЗЮМЕ Авторы поставили перед собой цель ошачливить детей и не слишком интересующихся компьютерными развлечениями родителей. Это у них получилось: играть легко, процесс достаточно разнообразен, чтобы не наскучить за два дня, но недостаточно сложен, чтобы кого-либо отпугнуть. MMO-зубрам будет скучно – но этот проект не для них. Если хочется порадовать ребенка или показать девушке, что компьютерные игры – это не только The Sims, а онлайн-овые не сводятся к одним дракам, то Free Realms – как раз то, что надо.

начать обучение – теперь и дальше, когда мы будем наткаться на что-то новое, игра на хорошем английском расскажет, что делать и на какие кнопки нажимать. Если с языком напряженка – вполне достаточно смотреть, куда показывают стрелочки, и пользоваться бессмертным методом научного тыка.

Нам быстро объяснят, как освоить профессии, будь то лучник, шахтер, повар, дрессировщик – всего их четырнадцать (часть доступна только платным пользователям). Любой персонаж способен получить все до единой специальности и переключаться между ними в любой момент. Прокладывать трудовые навыки можно, участвуя в мини-играх и выполняя квесты, которые, в конечном счете, тоже сводятся к мини-играм. Точки доступа к ним рассеяны по всему миру – это шахты для шахтеров, кухонные столы для поваров, гоночные трассы для гонщиков, злобные монстры для тех, кто любит подражаться, и прочие полезные объекты для всех желающих. Чтобы начать мини-игру, нужно подойти поближе к объекту, щелкнуть по нему... и вспомнить о том, что у нас есть чай. Дело в том, что тексты и мини-игры подгружаются только тогда, когда к ним обращаются, – это плата за быструю установку и небольшие запросы к дисковому пространству.

Если мы хотим драться, то нам нужны монстры. Монстры на карте обозначены красными кружочками, однако подходить к ним вовсе не опасно: ни один враг не способен на нас броситься до тех пор, пока мы сами, пожелав прокачивать «боевую» профессию, вежливо не попросим начать мини-игру. И даже тогда никакого смертоубийства не случится: драки заканчиваются не смертью, а нокаутированием участников. Главная задача – вывести из строя как можно больше противников и не позволить им обидеть нас. Если, однако же, наша полоска здоровья опасно уменьшится, никто все равно не погибнет – персонаж просто потеряет сознание и полежит без сознания десять секунд. Злодеи при этом



Слева: Слово robgoblin, название местных плохишей, происходит, понятно, от гоблина (а есть еще hobgoblin – «домовой») и глагола to gob – «грабить, воровать». По-русски получаются какие-то «граблины».

вежливо отойдут в сторонку и подождут его пробуждения, даже почти не восстановив собственное здоровье – придя в себя, герой сможет их без суеты добить.

Тем не менее, даже при столь непривычно мягких для онлайн-игры взаимоотношениях с монстрами, некоторые геймеры могут вовсе не захотеть сражаться. В отличие от большинства подобных проектов, Free Realms предлагает и такую возможность – не драться вовсе. Просто воспитать такого специалиста, которому незачем встречаться с чудовищами, сделал его, например, шахтером или поваром. Можно еще почтальоном, гонщиком или дрессировщиком. У каждой профессии – свои варианты мини-игр разного уровня сложности, и в каждой можно совершенствоваться отдельно, начисто игнорируя существование всех остальных.

Допустим, если захочется стать рудокопом, то к нашим услугам будет мини-игра, похожая на Bejeweled. Рассеянные по всей карте шахты открывают доступ к разным

Мультиплеер

Поскольку вся игра состоит, по сути, из мини-инстансов, где можно проводить время в гордом одиночестве, здесь отсутствует самый распространенный повод к общению – случайная драка с общим монстром. Для того чтобы вместе лупить врагов (или играть еще во что-нибудь коллективное – например, в гоночки), сначала нужно собраться в группу. Только после этого, если один член группы заходит в мини-игру, остальным предлагают присоединиться – они могут согласиться, а могут и продолжить заниматься своими делами. Таким образом, людей, с которыми вам хочется вместе поиграть, надо знать заранее или находить в чате.

уровням сложности. Почти тем же самым мы будем заниматься, если захотим стать поваром – прежде чем приготовить еду, придется собрать урожай.

Если и клоны Bejeweled нас не интересуют, можно попробовать сесть за руль. Мини-игр для автомобилистов здесь две. Одна – просто гонка по заданному маршруту, с каким-нибудь набором полезных примочек, помогающих ненавязчиво отделаться

Превратиться в чудище мы сможем почти в самом начале игры. Правда, после выполнения задания маску отнимут.





от соперников. Вторая вся состоит в том, чтобы отделаться от соперников, тараня их, разбивая об стены и переворачивая вверх тормашками. Конечно, с настоящими гоночными симуляторами их можно сравнить разве что в шутку, но увлечь ребенка и занять на пару часов неискушенного взрослого они вполне способны.

Гонками, драками и сбором руды развлечения, конечно, не ограничиваются. Из настольных игр есть еще шашки и специальные карты (у них, кстати, имеется бумажный аналог, который выпускает The Topps Company по лицензии SOE), можно разносить почту, дирижировать оркестром... Кроме того, разработчики обещают, что новые мини-игры и профессии будут появляться чуть ли не с каждым патчем.

Конечно же, все «королевства» от первой страницы веб-сайта до самых глубин здешнего мира выглядят ужасно плюшевыми и игрушечными. В этом нет ничего удивительного и ничего плохого, Free Realms такой и задумывалась: детской, легкой, расслабляющей. Можно посадить за компьютер ребенка и не бояться, что его там научат плохому, хотя не зазорно и попробовать самому – на какое-то время некоторые мини-игры могут развлечь и взрослого. Можно исследовать «свободные королевства» в одиночестве – или собрав веселую компанию. По сути, перед нами просто подборка маленьких игрушек, каждую из которых можно осваивать отдельно, игнорируя существование остальных, – правда, зачем тогда вылезать в онлайн? Тем более что стабильность Free Realms пока еще оставляет желать лучшего: иногда отказывается работать сайт, а порой игра не хочет грузиться – а виноваты, конечно же, робоблины. Но, вспомнив первые месяцы «жизни» других популярных онлайн-проектов, хочется надеяться, что скоро этот недостаток будет ликвидирован.

Конкурентом World of Warcraft игра, конечно же, не является. Она и не была задумана как конкурент, у этих MMORPG совершенно разная целевая аудитория. Free Realms создана для детей. Им она наверняка понравится, но со временем наскучит – и тогда они сами бросятся искать что-то **столь же** онлайн-овое, но менее игрушечное. **СИ**

Вверху: Заблудиться в этом мире трудно: зеленая дорожка всегда покажет, куда надо пойти, чтобы выполнить очередной квест. Если господин барон любит, чтоб труднее – дорожку можно отключить.

Вдохновителем некоторых мини-игр была, несомненно, Bejeweled.



Внизу: Так выглядит панель выбора профессии. Переключиться можно в любой момент.



Нас победили? Не беда, попробуем, очухаемся и отомстим.



КОММЕНТАРИЙ

НАСТЯ КАЛИНИНА



Эстеты, готовьтесь: в редакторе персонажей придется провести немало времени и изрядно попотеть, прежде чем получится что-то более-менее приличное. Free Realms поражает необычной для онлайн-игры скудостью подборки рас: на выбор только люди и довольно уродливые феи. Этим сказочным существам, кстати,

особенно тяжело (если вообще можно!) придать пристойный вид. Выполнять здешние квесты не то чтобы сложно – утомительно. Особенно для игрока, плохо владеющего английским языком. Подходишь к человеку или фее, обмениваешься с ним парой фраз, потом от тебя куда-то вдалеке протягивается дорожка из светящихся кружочков. Бежишь по ней долго-долго, прибегаешь на место – все повторяется сначала. Изредка с кем-нибудь дерешься. Но есть и приятности: взяв задание у некоторых квестовых персонажей, получаешь костюм, соответствующий теме задания. Правда, играть в Free Realms ради симпатичных одежек – глупо. Графика здесь ужасная: сплошь углы.

Странно, что Free Realms назвали игрой для детей. Нам, извините за выражение, подрастающему поколению, она не интересна, потому как что в ней хорошо – то не ново, а что ново – то плохо.

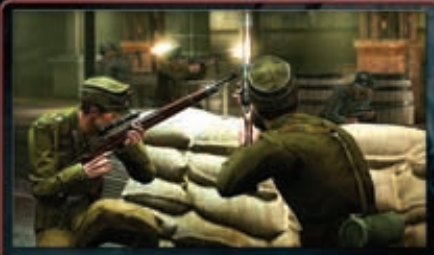
Разговоры и цензура

В игре предусмотрена возможность свободного... ну, почти свободного общения. В каждой зоне есть традиционный общий чат, а еще можно «говорить вслух» с теми, кто находится рядом, и в групповом чате – со своей группой. Имеются также и гильдии с отдельными гильдейскими чатами. Особенности целевой аудитории, однако, накладывают на общение некоторые ограничения: цензура здесь довольно строгая и абсолютно неотключаемая. Помимо распространенных английских грубых слов, вымарываются все мыслимые и немыслимые ругательства, о большинстве из которых ребенок как раз-таки и узнает, угадав вырезанное слово в собственной фразе. Еще под запретом числа в любой форме, будь то цифры или английские слова, их обозначающие. Говорят, что это сделано для того, чтобы малолетний геймер не мог дать злоумышленнику свой телефон или адрес. В результате получается, как всегда, перебор – чат состоит из сплошных #####. Обойти это покушение на свободу слова, между прочим, очень легко – достаточно писать цифры на любом другом языке. Вооружаемся словарем и раздаем телефоны направо и налево.



Wolfenstein™

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ ВСЕХ ШУТЕРОВ ВОЗВРАЩАЕТСЯ



07.08.09

РЕКЛАМА



PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360



ACTIVISION

activision.com

© 2009 id Software, Inc. Все права защищены. Публикуется и распространяется по лицензии компаний Activision Publishing, Inc. Wolfenstein™ является товарным знаком и ID® является зарегистрированным товарным знаком id Software, Inc. на территории Соединенных Штатов и ряда других стран. Activision является зарегистрированным товарным знаком Activision Publishing, Inc. Все права защищены. PS3 и PLAYSTATION являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, значок «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. «Game for Windows» и логотип значок «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Power Stone
2 Ehrgeiz
3 Dissidia: Final Fantasy

5.0



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик



Справа: Акцент на бюсты. Постоянно. Soul Calibur IV определенно не дает покоя Konami.

Castlevania Judgment

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
fighting, 3D

Зарубежный издатель:
Konami

Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»

Разработчик:
Konami

Количество игроков:
до 2

Онлайн:
<http://konami.com>

Страна происхождения:
Япония

Визу: Пафосные «99 hits» от нажатия одной лишь кнопки – верх безвкусицы.



Castlevania Judgment – худшая часть сериала. Практически все, что можно было испортить в фансервисном файтинге по мотивам вампироборческой саги, в Judgment испорчено. По иронии судьбы Judgment вышла одновременно с Order of Ecclesia, без двух минут лучшей игрой цикла.

Возникает резонный вопрос: как Кодзи Игараси, создавший незабываемую Symphony of the Night и все последующие выпуски, мог позволить такому ужасу появиться на свет? Ответ самого мэтра: «Я не назову ее файтингом. Я предпочитаю думать о Judgment как о «3D versus action». В файтингах необходима большая точность, а она невозможна, когда машешь пультом». Странно, что маститому геймдизайнеру не пришла в голову простая мысль: отзывчивое управление нужно в любых играх, не только в файтингах. И если не удается заставить

пульт работать как надо, то, может, вообще не стоит браться за проект?

Желание Игараси во что бы то ни стало использовать тачскрин сделало битвы с боссами в Dawn of Sorrow дико неудобными, и точно так же его заикленность на пульте породила кривую боевую систему Judgment. Если в первом случае страдать от последствий приходилось всего несколько раз, то во втором такое решение одним махом сломало весь геймплей.

Вдумайтесь только: подразумевается, что игроки будут трясти пультом каждый раз, как захотят, чтобы их боец нанес удар. Глупость, скажут файтеры, и возьмут в руки контроллер от GameCube. И сделают правильно – так сражаться гораздо удобнее. Только все равно на все приемы отведено полторы кнопки, и, как следствие, число различных атак (не только суперударов!) крайне мало – десяток, в лучшем случае дюжина на персонажа.

Castlevania Judgment позволяет бойцам свободно перемещаться по арене на манер Ehrgeiz или Power Stone. Все бы ничего, если бы, как и в двух вышеупомянутых произведениях, угол обзора камеры оставался постоянным. Вы только представьте себе: персонажи скачут по рингу, а камера летает кругами, как ей заблагорассудится. И если, не дай бог, участники схватки вздумают телепортироваться (а некоторые только этим и занимаются), у виртуального оператора и во все начинается припадок эпилепсии.

Как только удается совладать с головокружением и заставить бойцов попадать друг

по другу, выясняется, насколько сражения несбалансированны. У одних персонажей пробивающая блок атака выполняется слишком просто и быстро, чтобы ее можно было предугадать и соответствующим образом среагировать на угрозу. Другие назойливо телепортируются взад-вперед, у третьих иной козырь – чрезмерно легко активируемая спецатака. Про последний пункт стоит сказать отдельно: во время схватки любой боец накапливает энергию. Как только соответствующая шкала целиком заполнится, можно включить непроматываемый полуминутный (sic!) ролик, на протяжении которого противник лишается половины очков здоровья. В каждом раунде подобные спецатаки обычно применяются раза по три – таким образом битва превращается в однообразное пафосное фрик-шоу.

Очередной промах – с дизайном персонажей. «Да, мы знаем, что фанаты

СЕКРЕТ!

Castlevania Judgment можно соединить с Order of Ecclesia на DS – именно для этого каждый раз перед первой заставкой на секунду включается Wi-Fi. При соединении открываются два героя – Зон (Aeon) и Шаноа (Shanoa). Чтобы получить еще пару секретных персонажей – Дракулу и Смерть – придется пройти сюжетный режим за всех бойцов.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неплохая картинка, оригинальный саундтрек, поддержка онлайн-нового мультиплеера.

НЕДОСТАТКИ Неотзывчивое управление, кривая камера, примитивная система боя, неизвестные герои, силы бойцов не уравновешены.

РЕЗЮМЕ Худшая часть сериала-долгожителя Castlevania. Фанаты ужаснутся новому дизайну героев, любители файтингов будут плеваться от простенькой и притом несбалансированной боевой системы, а у любого здравомыслящего человека от реплик здешних персонажей ладонь прирастет к лицу. Единственным утешением может стать саундтрек, чудом сохранивший дух Castlevania, да прилично выглядящие арены. Эй-богу, лучше бы Кодзи Игараси сделал симулятор размахивания кнутом, вроде Castlevania: The Arcade.

Грант не только выглядит как Вольдо – у него еще и анимация нескольких приемов практически такая же.



Castlevania очень сильно любят стиль Аяне Кодзимы, – говорит Кодзи Игараси. – Но Judgment предназначена для Wii и, следовательно, рассчитана на другую аудиторию: помладше и необязательно знакомую с «Касльванияей». Поэтому я решил, что стоит сделать рисовку «помягче». Ветераны Castlevania наверняка помнят, как на смену Aria of Sorrow пришел ее сиквел, Dawn of Sorrow, с неожиданным стандартно-

анимешным дизайном персонажей. Но после двух «большеглазых» частей на DS вышла великолепная Order of Ecclesia, которая напоминала о прежних Castlevania – в мрачных тонах и с героями в элегантных костюмах. Увы, сами создатели, кажется, так и не поверили, что именно в таком антураже заключается шарм сериала. Более того, бойцы в Judgment выглядят совершенно неузнаваемо. Зачем радикально перекраи-

вать внешний вид персонажей в заведомо фансервисном проекте? Загадка.

Про сюжет упоминать даже не хочется – он кошмарен, равно как напыщенные и притом бессмысленные реплики героев. Собрав вместе харизматичных и обожаемых фанатами персонажей (ведь даже Сайфу кто-нибудь да вспомнит), Игараси и компания вместо толковых диалогов ограничились набором бессвязных, но очень торжественных фраз.

Разнообразие режимов не спасает игру с насковзь прогнившей сердцевинной: здесь неудобно и одному, и вдвоем, а в онлайн невозможно найти соперников (что совсем неудивительно). Упоминания заслуживает лишь Castle, который должен вроде как заменять привычное исследование замка, но на деле оказывается банальной чередой сражений с различными условиями и задачами. Весьма напоминает схожий режим из Soul Calibur за тем лишь исключением, что при поражении в Judgment предлагают не повторить бой, а загрузить последнее сохранение (которое могло состояться и за несколько битв до), либо же узреть надпись Game Over. Для тех, кто любит сохраняться почаще, разработчики заботливо ввели случайные стычки. Ура им.

В первую неделю после выхода игры в родной Японии она разошлась совершенно смехотворным тиражом – 3,7 тыс. копий. Никто не любит Castlevania Judgment. И поделом. **СИ**

Визу: Мария в Rondo of Blood, конечно, была донельзя анимешной, но до улыбающихся тычков дело пока что не доходило.

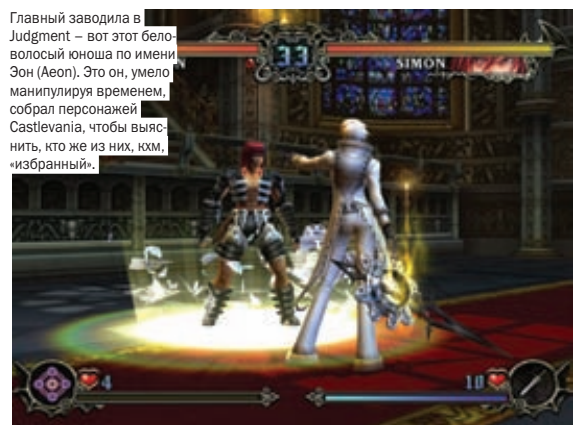
Не найдется ни одной рецензии на Castlevania Judgment, где не упоминалась бы Death Note. Такеси Обату, художника «Тетради смерти», пригласили для создания единого дизайна героев Castlevania, но результат скорее смахивает на самокопирование. В исполнении Обаты персонажи больше похожи на героев Death Note, нежели на самих себя. Мария – Миса-Миса. Саймон – перекрашенный Лайт. Смерть – побритый Рюк. Грант (бывший, черт возьми, нормальным человеком) превратился в дикую помесь Рем и Вольдо из Soul Calibur. Эрик из взрослого мужчины мутировал в мальчика а-ля Ниа. Те же, кому повезло не стать чьим-то клоном, были изуродованы в худших традициях Тецуи «пояса и застёжки» Номуры: на теле Тревога количество ремней увеличилось на порядок, Шаню постригли и напялили дурацкий платок, а Дракула обрел... золотое вымя. Наконец, новый дизайн местами и вовсе неканоничен: например, по сюжету Dracula's Curse Сайфа путешествует, переодевшись в мужчину, но уже взглянув на объем ее бюста в Judgment, начинаешь сомневаться, как такие таланты вообще можно замаскировать. А Тревор попадает на турнир незадолго до событий Curse of Darkness, и непонятно, почему в Judgment он показательно одноглаз, а впоследствии – уже нет.



Арена с крутящимися шестеренками была бы прекрасна, если б геймплей не подкачал. Игрокам предстоит постоянно бороться с камерой, а в случае неудачи раз за разом падать в пропасть.



Главный заводила в Judgment – вот этот бело-волосый юноша по имени Эон (Aeon). Это он, умело манипулируя временем, собрал персонажей Castlevania, чтобы выяснить, кто же из них, ххм, «избранный».



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



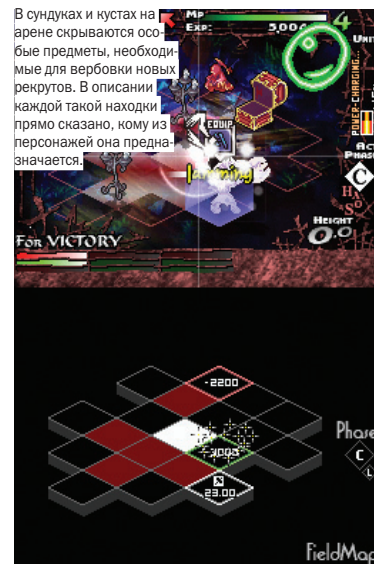
- 1 The World Ends With You
- 2 Riviera: The Promised Land
- 3 Ikaruga

8.5



Справа 1: Если прицел окрашивается желтым, значит, оружие подобрано верно; враг уязвим именно к этому типу стихийных атак. Проверить, что именно не переносят будущие противники, разрешают перед каждым новым раундом. Наводить стилус на неприятеля, и тут же всплывает подсказка.

Справа 2: Фазы боя влияют на рисунок атаки и доступность особых приемов. На первых порах героям попадаются лишь такие жезлы да мечи, которые эффективны лишь в одной фазе битвы, но позднее их начнут снабжать универсальным оружием.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

► Knights in the Nightmare

Представьте себе тактическую RPG, в которой почти всем персонажам запрещено передвигаться по арене. Вернее, враги-то могут разгуливать взад-вперед (а также вверх-вниз и по диагонали), но вот герои, вверенные заботам игрока, за редким исключением словно прирастают к месту. Если неприятель не окажется в зоне их досягаемости, расправиться с ним не выйдет. Примерно так и выглядит Knights in the Nightmare для DS.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.strategy/action.shooter.static
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Sting
Количество игроков:
1
Онлайн:
<http://www.atlus.com/knights>
Страна происхождения:
Япония

Наставления для начинающих и продвинутых «рыцареводов» оформлены как здоровенный внутриигровой справочник: не прочитав, по крайней мере, вступительный раздел, не справишься даже с первой миссией. Бои здесь проходят совсем иначе, чем, допустим, в Fire Emblem или в Disgaea: на ум в первую очередь приходят, как ни странно, скроллшутеры. Обращения к меню сведены к минимуму: в самом разгаре боя вас не заставят, скажем, углубляться в перечень инвентаря. Увертываться от вражеских ударов и выбирать цели, расставлять солдат по арене и размахивать мечами да копыями предлагается при помощи тачскрина. Происходящее напоминает рисование на компьютерном планшете. По верхнему экрану, повторяя движения стилуса, блуждает сияющая точка – дух главного героя. Стоит ей коснуться воинов-подопечных, и те оживают. Ведь под руководством геймера, как и в Valkyrie Profile, – души погибших храбрецов.

Итак, боец (например, лучник) выбран, замаскируется для удара, и на расчерченной клетками арене отображается зона пораже-

ния. Оказавшиеся в радиусе досягаемости враги помечаются белыми квадратами-«прицелами». Если поднять перо в этот момент, персонаж выстрелит и полученные врагами ранения материализуются в виде разноцветных кристаллов – своеобразного «топлива» для суперприемов. Собираем кристаллы стилусом, затем выбираем оружие (под него, а также под специальные предметы отводятся четыре слота справа) и перетаскиваем к бойцу. Снова идет сцена оживления, но мы уже выжидаем чуть дольше. Как только квадрат превращается в ромб, а рядом обозначается процент урона, персонаж готов использовать особый навык. Чтобы отдать приказ к действию, достаточно, как и раньше, всего-навсего приподнять стилус над экраном. Не используя приемы, продвинуться по сюжету невозможно: обычные атаки почти не отнимают здоровье у монстров. Более того, учитывать «стихийные» уязвимости врагов здесь не менее важно, чем в той же Persona 3 или 4. Бонус за использование магии льда против огненной нечисти – не жалкая надбавка в виде 10-

15%, а удвоение силы удара или заклинания. Улов кристаллов со временем беднеет: так пользователей поощряют постоянно переключаться между двумя боевыми фазами, «хаосом» и «порядком».

Поскольку редкие персонажи умеют двигаться, от эффективного расположения солдат на поле и правильного использования мобильных юнитов зависит очень многое. Арены, несмотря на скромный размер, настолько разнообразны, что подобрать для каждой идеальный отряд – задача весьма увлекательная и непростая. Более того, в Knights in The Nightmare все профессии уравниваются в правах: ни один тип бойцов не оказывается настолько лучше других, чтобы постоянно доминировать в схватках.

Скроллшутерные элементы проявляются почти мгновенно: враги (опять же, за редким исключением) не атакуют героев напрямую. Пока стилус не оживляет персонажей, это всего лишь призраки и убить их способны разве что некоторые боссы. Взаем злыдни стараются разорвать шныряющую взад-вперед точку-«духа». Экран постоянно запо-

Воины-призраки в Knights in the Nightmare, как ни странно, смертны. Во-первых, жизненная сила потихоньку покидает их всякий раз, когда они нападают на противников. Во-вторых, если неприятельская пуля достигнет точки-«духа» именно тогда, когда та зависла над героем, у бедняги также вычтут несколько очков жизни. И, наконец, враги вроде церберов и некоторые боссы (скажем, Гюнтер) владеют особыми навыками, позволяющими ранить даже бестелесных воинов.

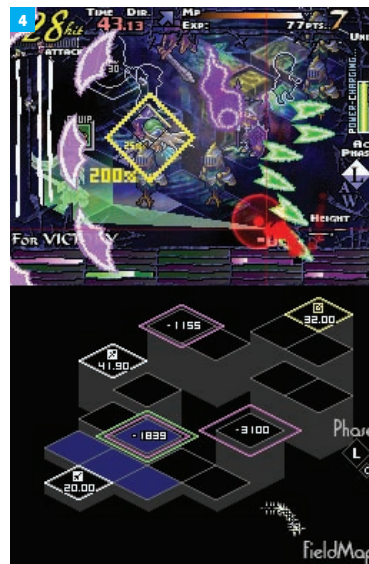
«Бегущих» бойцов в Knights in the Nightmare – всего три вида: дуэлянты, конные рыцари и валькирии. Вернее, валькирия всего одна – главная героиня Мария. Пруть эти воины обретают лишь в том случае, если выбрана фаза боя «хаос», причем движутся автоматически, когда выполняют суперприемы. Именно поэтому просчитывать их действия важно на ход вперед. Те же дуэлянты иной раз могут запрыгнуть на такую высоту, с которой уже и уйти не в состоянии, и атаковать не в силах. Впрочем, главное предназначение мобильных юнитов – обеспечить более выгодную позицию неподвижным коллегам. Так что если дуэлянт сам себя загонит в угол, перед началом следующего раунда на его место легко подыскать другого персонажа.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Оригинальная боевая система хороша буквально всем: удачно задействует возможности портативной консоли и отлично сбалансирована. Каждая новая арена – вызов смекалке игрока.

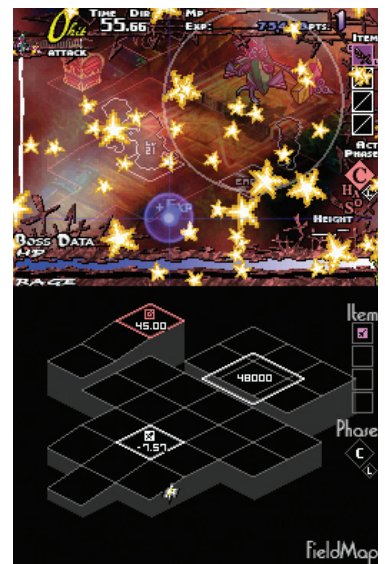
НЕДОСТАТКИ Сопереживать героям, обрисованным буквально парой предложений-штрихов, не выходит. Система микроменеджмента оружия чересчур громоздка.

РЕЗЮМЕ Это стратегия в реальном времени? Но почему арена расчерчена на клетки, а юнитов совсем немного? Это типичный bullet hell, шутер, в котором требуется увертываться от вражеских атак? Но почему так важно эффективно расставлять по арене солдат и подбирать наиболее действенное оружие? Невообразимый микс из нескольких жанров отлично прижился на DS: еще ни одна тактическая RPG не задействовала стилистическую ловкость. А главное, даже удача и хорошая реакция здесь не отменяют важности стратегических расчетов.



Слева 3: Погибая, монстры оставляют героям оружие в качестве прощального подарка. Если нежить испустила дух именно тогда, когда счетчик времени обнулится, подобрать предмет не удастся.

Слева 4: Чтобы уменьшить урон от вражеских пуль, можно нажать на правый или левый шифт. В этом режиме теряешь в половину меньше времени после каждого столкновения, зато нельзя подбирать кристаллы и руководить солдатами.



Справа: Приз за умелое уворачивание от пуль – бонусные очки опыта.

ГЕРОИ-ПРИЗРАКИ В ОДИН ПРЕКРАСНЫЙ МОМЕНТ, КАК НИ СТРАННО, МОГУТ УМЕРЕТЬ НАСОВСЕМ, ЕСЛИ ИХ ЖИЗНЕННАЯ СИЛА ДОСТИГНЕТ НУЛЯ.

лоняют всевозможные летающие пули, лучи и осколки – напорешься на любой, и из счетчика времени, отведенного на драку, вычтут пару секунд. Каждая миссия состоит из серии таких схваток: требуется выполнить задание (скажем, убить определенное число врагов), уложившись в отведенное количество раундов. Если проигрываешь, разрешается пережить испытание, причем все полученные ранее предметы остаются в багаже, а подорванное здоровье боссов не восстанавливается до первоначального уровня.

По принципу «компенсируем любое неудобство», кажется, выстроена вся Knights in

the Nightmare. Взять, к примеру, перманентную смерть персонажей. Герои-призраки в один прекрасный момент, как ни странно, могут умереть насовсем, если их жизненная сила достигнет нуля. Способ поднабраться сил всего один – получить долю очков опыта и поднять уровень после битвы. При этом на чудесное излечение рассчитывать не приходится – здоровье восстанавливают по чуть-чуть. Перераспределять очки опыта нельзя, так что когда из строя выбывает боец высокого уровня, все старания по его прокачке сводятся на нет. Особенно неприятен такой расклад в ранних миссиях, но со временем под началом у игрока скапливается столько персонажей, что инвалидов можно попросту оставить на скамье запасных или пустить на опыты. Да и постоянно прибывающие рекруты часто оказываются едва ли не лучше уже имеющихся вояк.

Немного, что не компенсируется никак, – отвратительная система микроменеджмента оружия (выискивать нужный предмет в гигантском перечне очень быстро надоедает) и невозможность толком проверить до начала боя, насколько удобна заданная позиция для персонажа. Герои то и дело как будто «залипают»: выяснить, смогут ли они повернуться направо или налево, на удивление сложно.

Knights in the Nightmare покорила, прежде всего, необычной боевой системой: на ознакомление с учебными записями придется потратить куда больше времени, чем в случае с Disgaea или Luminous Arc, однако игра стоит свеч. Не столько потому, что вам расскажут невероятно увлекательную историю: погибшим рыцарям сопереживаешь не больше, чем эйнхериям Леннетт, а потому что авторы превосходно сочетают экшн с тактическими заданиями, и вдобавок настолько ловко приспособили геймплей под возможность «двуэкранныка», что об отсутствии запоминающихся героев почти не жалеешь. **СИ**



Справа: «Потолок» развития персонажа можно узнать, лишь прокачав подопечного хотя бы на один уровень.

От частого употребления оружие в Knights in the Nightmare ломается. Его запасы довольно легко восполнить: достаточно отправиться на специальные арены для прокачки. Для них выдают отдельный набор персонажей с собственной экипировкой, но все выигранные топоры и луки затем переходят в основной инвентарь. Минус: лотерея с призами непредсказуема, и тогда, когда позарез нужен громовой магический жезл пятнадцатого уровня, он ни за что не выпадает. Правда, даже десять копий одного и того же кинжала можно употребить в дело – объединить в одно оружие, чтобы повисить его прочность.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Gears of War 2
2 Dead Space
3 Resident Evil 5

8.0



Вверху: Одного взгляда на подобную образину достаточно, чтобы понять, какой опасной работой занимаются охотники.



Далеко не всех призраков нужно уничтожать – многие из них, ослабев, позволяют упереть себя в специальную ловушку, где уже никого не побеспокоят.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS, Nintendo Wii, PC, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, Xbox 360

Жанр:
action.shooter.third-person

Зарубежный издатель:
Atari

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Terminal Reality

Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM

Количество игроков:
до 4

Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Xbox 360

Онлайн:
www.ghostbustersgame.com

Страна происхождения:
США

Ghostbusters: The Video Game

Призраков не надо бояться. Их нужно держать под строгим контролем. В противном случае, расшалившиеся духи могут причинить уйму неприятностей тем, кто еще не успел пополнить их ряды. Другое дело, что поручать подобную непростую работу дилетантам нельзя. Обращайтесь только к настоящим специалистам.

В наши дни профессия охотников за привидениями особой популярностью не пользуется. Во-первых, борьбой с беспокойными душами и потусторонними силами увлеклась целая толпа любителей, которые ни черта не смыслят в эктоплазме, но с удовольствием шатаются в темное время суток по кладбищам, вооружившись фонариком. Во-вторых, человечество в последние годы вынуждено противостоять куда более актуальным угрозам, среди которых видное место занимают терроризм и инопланетные вторжения, и потому о бестелесных призраках обычно вспоминают в последнюю очередь.

Тем не менее, здоровый энтузиазм в сочетании с предприимчивостью всегда творил чудеса, и Ghostbusters: The Video Game наглядно это доказывает. Сами посудите – фильмы, снабдившие разработчиков необходимым материалом, отгремели еще в 80-х годах прошлого столетия, парочка анимационных сериалов широкого успеха не снижала. И все же игра добралась до

магазинных полок, да еще на нескольких платформах разом – несмотря на чехарду с правами на интеллектуальную собственность и смену издателей (подробности читайте во врезке).

Старые герои и новые лица

Актер и сценарист Дэн Эйкройд однажды назвал этот проект «третьей частью» Ghostbusters и, если взвесить все «за» и «против», не покривил душой. Большинство персонажей переключались в него прямою кинозэкранов, исполнившие их роль лица-деи почти в полном составе пожаловали по просьбе Terminal Reality в студию звукозаписи. Да и сюжет фактически продолжает повествование, начатое еще четверть века назад, – не стесняясь многочисленных и не

всегда понятных современной аудитории ссылок на первоисточники.

На дворе – 1991 год, канун Дня Благодарения. В команде охотников появляется новобранец, на чью долю сразу же выпадает нештучное испытание – поимка зеленого и невероятно слюнявого Лизуна, который скрылся в недрах дорогого отеля (вот вам и первый звончок). Впрочем, на этом встрече героев со старыми знакомыми – призраками и не только – не закончатся. В очереди уже толкаются гигантский человек-зефир, устроивший охоту на симпатичную кураторшу музейной выставки, зловерный Вальтер Пек, вновь снюхавшийся с мэром города, и даже Серая Дама, начитанная особа, стычка с которой открывала оригинальных «Охотников за привидениями». Для полноты картины не

ЕСЛИ РАЗБИРАТЬ GHOSTBUSTERS «ПО КИРПИЧИКАМ», В ИГРЕ ДОВОЛЬНО ТРУДНО НАЙТИ ЧТО-ТО НЕОБЫЧНОЕ ИЛИ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ.

Управлять кем-либо из знаменитой четверки вам, увы, не позволяет. Игроку достается роль безымянного и бессловесного новичка, которому еще только предстоит заслужить свое место в команде. Впрочем, старая гвардия постоянно присутствует на сцене и всегда готова прийти на помощь. Например, в тех случаях, когда атаки призраков нанесут серьезный вред здоровью новобранца. Кстати, сами охотники тоже не бессмертны, и если все персонажи будут выведены из строя, придется возвращаться к ближайшему чекпойнту.

О проекте Ghostbusters заговорили в 2006 году, когда студия Zootfly, даже не озаботившись приобрести соответствующие права и разрешения, анонсировала новинку. Вскоре появились первые видеоролики, однако Zootfly так и не позволили использовать название Ghostbusters, и проект в конце концов был переименован в TimeO. В 2007 году разработкой Ghostbusters занялась студия Terminal Reality, издавать игру собиралась компания Sierra Entertainment. Процесс застопорился, когда корпорация Vivendi (в состав которой входила Sierra) объявила о слиянии с Activision. Руководство появившегося на свет монстра Activision Blizzard исключило Ghostbusters из списка перспективных проектов, и судьба игры повисла на волоске. Однако положение спасла Atari, заявив о намерении запустить Ghostbusters в продажу не позднее июня 2009 года – аккурат к двадцать пятой годовщине появления оригинальной картины на киноэкранах. Задумку удалось осуществить, хотя европейское подразделение Atari за это время успела приобрести Namco Bandai.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Удобное управление, хорошо отрегулированная сложность прохождения, сценарий живо напоминает диалогами и юмором кинофильмы об «Охотниках», очень хорошая работа актеров.

НЕДОСТАТКИ Графически игра не всегда соответствует современному стандарту, миссии достаточно прямолинейны, выбор оружия ограничен. Не всем понравится, что сюжетный режим слишком короток.

РЕЗЮМЕ Проект из категории «Сюрприз! Сюрприз!». Честно говоря, ничего интересного от Ghostbusters мы не ждали, но разработчики смогли приятно удивить. Новинка не хватает звезд с неба, но даже на фоне более агрессивных конкурентов смотрится на удивление бодро и держится молодцом. Быть может, Ghostbusters не помешала бы чуть более совершенная графика, да и миссий стоило бы добавить побольше. Однако схватки с призраками и регулярные экскурсии в потусторонний мир быстро заставят вас примириться с недостатками.

В мире призраков царит еще больший беспорядок, чем в нашем.



хватает разве что Даны Баррет; увы, актриса Сигурни Уивер более не проявляет интереса к судьбе сериала.

Но и ей нашли достойную замену в лице уже упомянутой кураторши. Разворачивающиеся на экране события не на шутку увлекают, несмотря на множество заимствований и повторов давным-давно пройденного материала. Да, создатели интерактивной Ghostbusters не придумали ничего нового. Да, шутки героев по-прежнему незамысловаты и порой вызывают не столько смех, сколько приступ ностальгии. Но, как бы то ни было, сюжет можно по праву признать одним из главных достоинств проекта – не зря в работе над ним принимали участие сценаристы обоих фильмов.

Цветные картинки

А вот прочие составляющие Ghostbusters уже не столь однозначны, пусть даже достоинства

почти всегда берут верх над недостатками. Например, смешанные чувства вызывает графика (мы сейчас говорим о версиях для PS3 и Xbox 360). С одной стороны, количество разрушаемых объектов в кадре как минимум впечатляет, очень неплохо смотрятся спецэффекты и многие декорации, да и к трехмерным моделям придраться вроде бы трудно. Но чем дольше играешь, тем отчетливее заметны достаточно топорная анимация, несколько неуклюжие сюжетные сцены и другие технические огрехи, которых, вероятно, можно было избежать. Не исключено, что они и вовсе остались бы незамеченными, если бы речь шла о другом жанре. Но детищу Terminal Reality приходится выступать в одной категории с тяжеловесами, вроде Gears of War 2 и других шутеров от первого лица, и тут уж поблажки неуместны.

Отдельный камень бросим в огород PS3-версии. Ее разработчики называли основ-

ной, более того, в Старом Свете Ghostbusters стала временным эксклюзивом для платформы – так почему же текстуры в ней местами смотрятся столь убого, а об анти-алайсинге авторы как будто и вовсе забыли?

Мечта пацифиста

Мы не зря вспомнили Gears of War – многое в Ghostbusters живо напоминает творение Epic Games, разумеется, за вычетом фонтанов крови, мяса и расчленения противников циркулярной пилой. Знакомый вид из-за плеча управляемого персонажа, стремительные пробежки от двери до двери (уместные, если вам на пятки наступает какой-нибудь разгневанный призрак), предсказуемо идентичная система наведения – там, где этого не требовала жесткая необходимость, авторы решили не изобретать велосипед, постаравшись лишь не испортить уже привычные для поклонников жанра элементы. Вместе с тем,

Визу: Протонный ранец – источник важной информации о здоровье вашего героя, а также перегреве оружия. Так что не забывайте следить за датчиками.



Героиню, сменившую Дану Баррет, озвучивает довольно известная голливудская актриса Алисса Милано.



Протонные лучи и другое оружие охотников весьма небезопасно для окружающей обстановки. Поимка одного призрака нередко наносит серьезный урон частной и муниципальной собственности.



Два мира, два детства

Населяющие Ghostbusters привидения принадлежат к нашему миру весьма условно. В действительности, все души, что по каким-либо причинам отказались перекочевать в рай или преисподнюю, существуют в собственном, параллельном нашему, измерении, а квартиры ничего не подозревающих горожан, музейные выставки и общественные библиотеки посещают исключительно из любви нагонять страх на простых обывателей. К счастью (или к сожалению?) нам с вами не раз придется попасть в «призрачное» измерение, причем эти перемещения частенько происходят за доли секунды и крайне неожиданно для игрока. Заметим, что именно здесь дизайнеры и художники Ghostbusters оторвались на полную катушку – декорации в потустороннем мире отличаются разнообразием, дикостью форм и буйством красок в духе проектов American McGee. Привычные физические законы теряют силу, а потому в воздухе могут болтаться самые невероятные объекты любых размеров, двери возникают и исчезают где угодно и под любым углом, да и вся окружающая обстановка меняется в считанные секунды.

сама вселенная Ghostbusters диктует определенные условия, которые разработчикам приходилось учитывать.

Как вы наверняка знаете, уничтожение призраков – трудная, практически невыполнимая задача. Они уже и так мертвы, к тому же обычное оружие на них не действует. Да и обнаружить привидение бывает иной раз нелегко, во всяком случае, без специальной аппаратуры. Что ж, таковая у охотников имеется, и пользоваться ею предстоит постоянно.

Перво-наперво, это РКЕ-датчик – безобидная, но чрезвычайно полезная штука. С ее помощью удастся отыскать предметы и противников, причем неприятелей датчик сканирует, выявляя их слабые и сильные стороны, а также подсказывает наиболее удобный способ расправы.

Второй немаловажный элемент снаряжения – протонный ранец, он же источник энергии для оружия. В фильмах охотники пользовались протонным лучом, но в игре список средств борьбы с привидениями решили значительно разнообразить. Луч, разумеется, никуда не делся, но к нему прибавились такие замечательные изобретения, как Bospol Dart (сгусток энергии, местный аналог гранат), Shock Blast (неплохая замена шотгану) и Stasis Stream (замедляет призраков).

Впрочем, наиболее удачной находкой разработчиков следует признать Slime Tether – своеобразный канат из зеленой слизи, который притягивает два любых объекта друг к другу. Выбор самих объектов остается на вашей совести. Скажем лишь, что Slime Tether одинаково хорошо работает как при решении головоломки, так и при разборках с недружелюбными духами. Достаточно «зацепить» призрака одним концом зеленой тянучки, а другой край присоединить к протонной ловушке – и, считайте, дело сделано. Тут, правда, следует помнить, что далеко не всех супостатов удастся захватить в ловушку. Многие из них, даже ослабев после продолжительной схватки, отказываются сдаваться на милость победителей. В подобных случаях выбор у вас невелик, и злов-

редный сгусток эктоплазмы волей-неволей придется ликвидировать, пока он вновь не набрался сил и не натворил новых бед.

Не только для фанатов

Если разбирать Ghostbusters «по кирпичикам», в игре довольно трудно найти что-то необычное или исключительное. Забавный шутер с целой толпой героев-пенсионеров, веселый, достаточно яркий и – вот уж сенсация в наше отнюдь не миролюбивое время – бескровный. Нет здесь ни поражающей воображение графики, ни оригинальных находок, ни умопомрачительных боссов или невероятно трудных головоломок; во всем разработчики предпочли держаться золотой середины. Однако, если не проявлять излишней дотошности, и оценивать Ghostbusters субъективно по шкале «плохо/хорошо», в итоге получим безусловное «хорошо». Гоняться за призраками интересно, миссии проходятся легко и на одном дыхании, простенькие загадки удачно вписаны в геймплей, а диалоги персонажей вносят должное разнообразие, заставляя снова и снова вспоминать кинохиты 80-х. И никаких сожалений о впуску потраченном свободном времени! **СИ**



Вверху: Иллюстрации вооружения из Wii-версии Ghostbusters.





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 в одном месте
- ☒ Доставка любых игр под заказ из-за рубежа



t

e

i

+7 (495) 780 88 25

sales@gamepost.ru

www.gamepost.ru

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

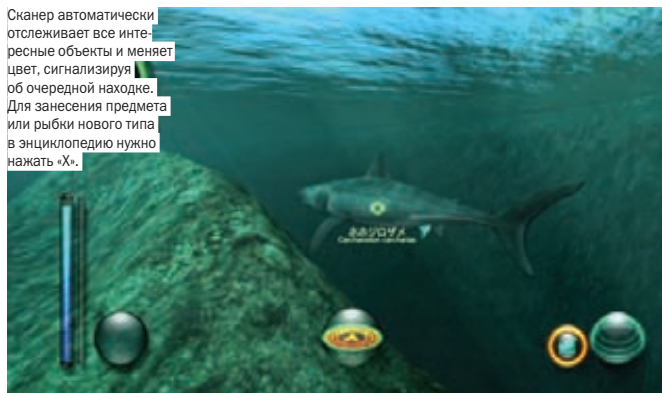


1 Endless Ocean Afrika
2 Aquanaut's Holiday: Memories of the Summer 1996

7.5



Сканер автоматически отслеживает все интересные объекты и меняет цвет, сигнализируя об очередной находке. Для занесения предмета или рыбки нового типа в энциклопедию нужно нажать «X».



Вверху: На исследовательской станции, помимо диалогов с учеными и энциклопедии по игре, доступен «Акватор» – якобы для наблюдения за морским дном. На самом деле, это скорее хранилище экрана, а также демонстрация возможностей движка игры.

▶ Aquanaut's Holiday: Hidden Memories

После палящего солнца Afrika (см. «Страну Игр» № 21 за прошлый год) мы окунаемся в прохладные воды еще одного японского проекта, который настолько экзотичен, что до западных берегов может и не добраться. Так что же такое Aquanaut's Holiday – просто консольный хранилище экрана, Blu-ray «с рыбками» или нечто большее?



ТЕКСТ

Иван Стасов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3
Жанр: adventure, special
Зарубежный издатель: Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Artdink
Количество игроков: 1
Онлайн: www.jp.playstation.com/scej/title/aquanauts
Страна происхождения: Япония

Отдыхая в египетских отелях, многие наши соотечественники записываются на курсы дайверов и, вернувшись, гордо демонстрируют полученное

удостоверение знакомым. Проходит неделя, свидетельство оседает в каком-нибудь ящике. Там оно пылится среди прочих бумаг, пока на него не наткнутся случайно, скажем, во время поисков пропавшей дисконтной карты и не отвлекутся ненадолго от мира десятипроцентных скидков, вспоминая о минутах, проведенных под водой. Впечатления, связанные с первым погружением на глубину, часто проносятся через всю жизнь – я, например, отлично помню тот вечер на Черном море двадцать лет назад, монетки с советским гербом на дне и большую рыбку, что покачивалась всего в паре метров от меня.

Разработчики из Artdink еще со времен PS one пытаются воссоздать в играх то самое ощущение свободы, безмятежности и ускользающей тайны, которое дает исследование подводного мира. Помните Endless Ocean для Wii? Его создатели по сути повторили все то, что увидели в первой Aquanaut's Holiday. Правда, в Artdink давно смекнули, что обычным симулятором дайвинга гейме-

ров вряд ли заинтересуешь. Мол, нырнул – и поплыл, где ж тут интрига? Можно, конечно, сделать невероятно красивый симулятор, но даже падким на графические красоты пользователям быстро наскужится изучать рыбок. Выйти из положения они решили так: «всего лишь» придумали сюжетную подоплеку для серии погружений, но какую!

Главный герой прибывает на небольшую исследовательскую станцию. Ситуация чрезвычайная – без вести пропал акванавт, который собирал данные для местных ученых. Те ничего толком сообщить не могут, поэтому наш подопечный остается, намереваясь самостоятельно заняться поиском информации.

С этого момента происходящее чем-то напоминает, вы не поверите, Silent Hill – в первую очередь, мистическим флером, атмосферой потустороннего. Погружаясь все глубже и глубже в прямом и переносном смысле, мы начинаем получать странные послания от пропавшего друга, слышать чей-то смех, находить на дне необычные предметы. Когда взору открывается затонувший город, а свет солнца уже почти не проникает сквозь толщу воды, мурашки начинают водить на спине хороводы.

Батискаф героя способен перемещаться только в зоне действия радиобуек. Чтобы

включить их и таким образом увеличить исследуемую площадь, необходимо поставить батареи. Аккумуляторами притормаживает один из ученых, причем в обмен требует данные о подводном мире – нужно сканировать найденные предметы, а также встреченных рыб и морских животных.

Сотни морских обитателей – это не просто сухие цифры, а живущая по своим законам микровселенная. Даже после того, как в японском PSN появился ролик игры (тогда еще под рабочим названием Aqua), до конца не верилось, что Artdink и впрямь сдержит обещание: населит виртуальный океан множеством жителей. Но через пять минут в Hidden Memories сомнения исчезают – косяки трехмерных рыб в сто, двести, пятьсот (!) голов уверенно обсчитываются PlayStation 3. При этом они не просто плывут по прямой слева направо, а крутят хороводы, меняют курс, рассыпаются в стороны, почуввав опасность. Завораживающее зрелище, настоящий технологический прорыв. И это не считая обработки преломления света в воде, его рассеивания, отображения одновременно нескольких видов животных и растений.

После завершения всех глав основной сюжетной линии и дополнительных квестов

Издавна море и океан привлекали поэтов, писателей, художников. Да и интерес обывателей к той стихии, из которой миллионы лет назад выплыли предки людей, объясним – пространства огромные, тайн множество, опасностей предостаточно. Даже после того, как начались исследования космоса, многих по-прежнему больше занимают тайны морских глубин. Подтверждение тому – всемирный успех документального сериала «Подводная одиссея команды Кусто» или более задумчивая «Голубая бездна» Люка Бессона, с которой в сюжете Hidden Memories есть очевидные пересечения.

Рассчитывать на англоязычный релиз не стоит – анонса до сих пор не было, кроме того, в игре нет ни матерых десантников, ни полубога валькирий. Продажи на родине – более чем скромные, как и у недавней Afrika. Впрочем, анализировать причины столь низких продаж таких достойных игр уместнее в авторской колонке.

Первая игра сериала, Aquanaut's Holiday, вышла в 1995 году на PS one. По сюжету профессиональный аквалангист берет «выходной» и просто плавает для собственного удовольствия. Тем не менее, японцы не смогли полностью исключить необходимость трудиться – для завершения игры нужно было построить (!) коралловый риф. Спустя год появилась дополненная версия Aquanaut's Holiday: Memories of Summer 1996. Сейчас ее скачиваемый вариант можно купить в японском PSN.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Подводный мир во всем великолепии: красивый, живой, манящий, пугающий. Сюжет идеально обыгрывает морскую тему.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие озвучки диалогов, актерские гримасы, поющие рыбы.

РЕЗЮМЕ Японцам из Artdink удалось превратить историю про невинное хобби – коллекционирование рыбок – в самый настоящий психологический триллер. При этом они поразительным образом обошлись без дешевых трюков вроде нападения акулы. Сети блестяще выстроенного сюжета утаскивают игроков в темные пучины истории о пропавшем ученом, а натурализм и невероятная точность в изображении подводного мира делают ее до жути правдоподобной.

СОТНИ МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ – ЭТО НЕ ПРОСТО СУХИЕ ЦИФРЫ, А ЖИВУЩАЯ ПО СВОИМ ЗАКОНАМ МИКРОВСЕЛЕННАЯ.



можно продолжить поиск новых рыбок и сокровищ, большинство «трофеев» выдаются за полные коллекции.

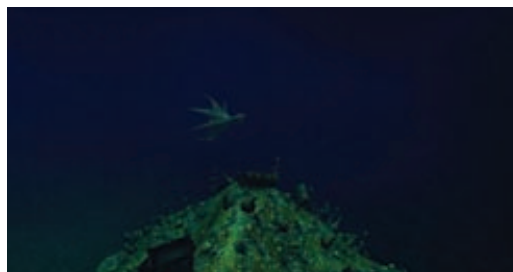
Из предыдущих версий игры пришла одна из самых спорных ее составляющих – поющие рыбы. Они попадают в самые разных локациях – неподвижно висят в воде и издают комбинации звуков. Если привлечь их внимание, открывается интерфейс мини-игры – шифты джойпада играют четыре ноты, нужно запомнить мелодию и повторить ее. После нескольких ошибок рыба уплывает, а в случае успеха улыбается игроку (!) и передает

энергию (!!!) для апгрейда батискафа. Традиции традициями, но саспенс такими встречами разрушается моментально, а привыкать к певуньям придется долго.

Второй раз вы ухмыльнетесь, общаясь с учеными на станции. Когда они хотят вам что-то сказать, открывается окно с фотопортретом говорящего, соответствующим эмоции послания. У каждого по 10-15 портретов, в стиле: «Задумался», «Есть идея!», «Что-то здесь не так», «Я расстроился». На фотографиях – неизвестные актеры с европейской внешностью, а результат таков, что будь игра доступнее, портреты одной

СЕКРЕТ!

После завершения основной сюжетной линии плывите на север от двух похожих скал в Shirabe Sea. На дне вы найдете обломок каменной плиты. После снятия оттиска становится ясно, что на камне была высечена карта. Отыскав еще три обломка плиты, складываем карту и ищем на ней ориентиры, а также крестик «сокровища тут». Приплыв в указанное место, находим подводную пещеру с глыбой, закрывающей проход. С разгону разбиваем преграду батискафом, заплываем внутрь, находим пиратский клад.



из героинь, Джессики, наверняка заполнили бы ЖЖ и форумы, настолько смешны и ненатуральны ее эмоции на снимках.

Aquanauts' Holiday: Hidden Memories не идеальна, но основная история пролетает на одном дыхании, после прохождения хочется раз за разом возвращаться туда, на глубину, чтобы пополнить коллекцию найденных сувениров и рыб, а то и просто расслабиться, включив внутриигровой скринсейвер. А самое главное – уже окончательно ясно – где и как проводить следующий отпуск. Море зовет. **СИ**

Внизу: К середине игры на батискафе появляется фотокамера, которая сразу выгружает сделанный снимок в папку «Фото» консоли.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Van Buren tech demo
2 Мисс Популярность
3 Bully

6.5



«Великолепная семерка» на сходке. Один – программист, другой – отличник, третий – вечно голодный, четвертый – влюблен в учительницу...



Кадетство. Новая история



ТЕКСТ
Настя Калинина



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Когда компания Snowball объявила о начале работы над игрой по мотивам сериала «Кадетство», мы... ну хорошо, я был весьма заинтригован. Если вдуматься, из истории про воспитанников суворовского училища можно при желании сделать что-нибудь вроде Bully, или Sakura Wars (только про мальчиков и без паровых роботов), или Persona (только, кхе, без Персон). Ведь всем известно, что студенчество – самая интересная пора в жизни, а военная форма идет и парням, и девочкам. Самое удивительное, что в результате получилось, формально, то, чего и хотелось. Закрученный сюжет с тайнами и предательствами, множество мини-игр, изображающих уроки и не только, танцы-обниманцы, крепкая мужская дружба и армейский колорит... Только вот качество ингредиентов подкачало: да, мини-игр много, но из них примерно половина скучных; да, девиц нам выдано три на выбор, но общение с ними лишь немногим сложнее подхода Джимми Хопкинса, видеться с потенциальными подругами дают дважды за всю (весьма короткую) историю, да и обниматься с такими страшно – как бы занозу не посадить. Да, сюжет закручен и характеры кадетов в нем раскрываются, только вот движется он за счет совершения нашим героем (а равно и прочими) дурацких поступков. Хотя вспомните-ка себя в школе... или послушайте мнение нашего агента в стане тинейджеров Насти Калининой.

Илья Ченцов

из них! Ну да ничего, с этой бедой мы ребята поможем разобраться, а заодно и с другими неприятностями тоже, но ведь в игре же еще придется и учиться, и выполнять задания кадетов, чтобы вступить в их братство.

А задания эти ох какие нелегкие... Очень непросто, к примеру, незаметно от информатика установить на все школьные компьютеры установку, чтобы одноклассникам было чем заняться на уроке. Препад ведь то входит в кабинет, то выходит. Вот тут-то и начинаешь вживаться в шкуру суворовца, чувствовать, как дрожат пальцы, вставляющие дискету (у них там все еще древние носители в ходу!) в компьютер. Однако, подсовывая учителю журнал с раздетыми девушками, все равно испытываешь огромную неловкость – зато какой смущенный у педагога потом голос!

Да, увы, только голос. Мимика у персонажей «Кадетства» отсутствует напрочь, и графи-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure, third-person
Зарубежный издатель:
Snowberry Connection
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Vajout
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.snowball.ru/
kadetstvo
Страна происхождения:
Швеция



или-были в одном Суворовском училище шестеро кадетов. Жили – не тужили, учились кое-как, над педагогами шуточки шутили, в самоволку бегали, и даже влюблялись. И вдруг как гром среди ясного неба свалился на них седьмой парнишка. Разумеется, это главный герой и по совместительству наш с вами подопечный. Может, потому его появление произвело на остальных такое впечатление, что прочие их товарищи были братьями-близнецами, правда, почему-то с разными фамилиями. Увидели его отличающиеся друг от друга кадеты (те самые шестеро) и решили: «Вот кого нам не хватало для полного комплекта. Теперь у нас будет Великолепная семерка». Однако над стриженными затылками героев сгустились тучи: начальник училища заподозрил, что вор, лютующий в училище, – один



Разыскать шестерых кадетов в самом начале игры вам будет гораздо легче, если вы знакомы с сериалом и представляете, кто из них где обычно болтается.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересный сюжет, хорошая графика, несмешное озвучка, разнообразные мини-игры, замечательное слово «флиртомер».

НЕДОСТАТКИ Кошмарная графика, несмешное прикваливание над преподавателями, неоднозначная подборка мини-игр.

РЕЗЮМЕ Благодаря быстрой смене событий, игра могла бы понравиться не только любителям сериала (их, кстати, сейчас днем с огнем не сыщешь, все ушли на «Ранетко»). Вот только на обложке «Кадетства» не видно его достоинств.

Убить мало того, кто поделил эту руку.

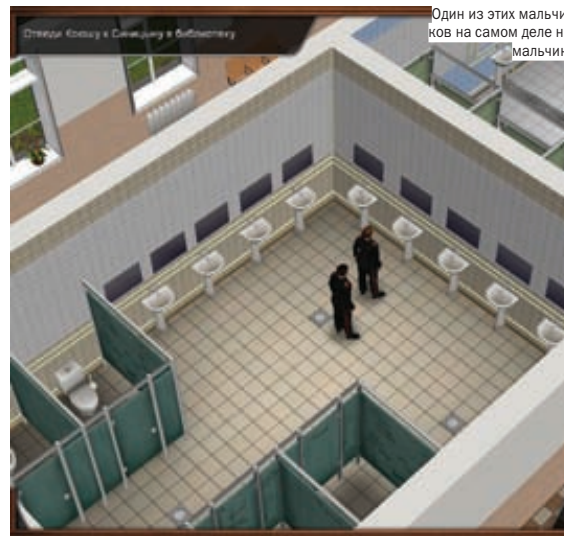


В географической мини-игре мы должны показывать города и страны на карте. Очки дают даже в случае промаха, но тем меньше, чем дальше наш вариант от нужного места.

на, прикидывающаяся «тридцатной», в целом весьма и весьма средняя. Иногда смотришь на чью-нибудь руку и думаешь: «Ну почему, почему все они стригут ногти топором?»

Лучше уж поговорим о том, как кадеты грызут гранит науки. Каждый урок – это мини-игра. Одна на меткость, другая на внимательность, а третья на ловкость. Озадачило отсутствие в расписании русского языка и литературы. Даже информатика есть, а русского нет. Хотя, возможно, разработчики (Vajout, кстати, шведская компания) рассчитывали на аудиторию, не очень хорошо владеющую этими предметами. На учебу отводится мало времени, и в итоге она отодвигается на второй план. Даже если суммарная оценка за все экзамены окажется меньше двадцати (это проходной балл), начальник училища, сделав скидку на то, что главный герой здесь только две недели, всего лишь вызовет вас к себе в кабинет и настоятельно попросит впредь заниматься более старательно.

Помимо претензий к графике, нельзя не упомянуть об одной странности. Негодяй, разоблаченный главным героем и с позором выгнанный из училища, непонятно как оказывается на дискотеке. Правда, он



там ничего не делает, просто стоит... с пономами на плечах. Это после того, как его с треском вышибли.

Кстати, о дискотеке. Это психологическая мини-игра, в которой надо из кожи вон вылезти, но понравиться девочке. Да что там, не просто понравиться, а так запасть ей в душу, чтобы неприступная красавица позволила себя поцеловать. Барышни на дискотеке сплошь обидчивые – чуть что не по ним, сразу в лоб дают. Иногда даже ни за что. Подумаешь, музыкальные вкусы не совпали или обратились к ней «не по форме».

Кадеты меня разочаровали. Дурацкие шутки над преподами – это ладно. Где почтение к Суворову? Они же суворовцы, им положено его уважать. Ан нет – знай себе рисуют на портрете Александра Васильевича усы. Зеленые. Разоблачение подлеца – дело, конечно, благое... а все-таки к великому полководцу надлежит относиться с пиететом. Словом, не дураки ты, боцман, но шутки у тебя дурацкие. **СИ**

**ИНОГДА СМОТРИШЬ НА ЧЬЮ-НИБУДЬ РУКУ И ДУМАЕШЬ:
«НУ ПОЧЕМУ, ПОЧЕМУ ВСЕ ОНИ СТРИГУТ НОГТИ ТОПОРОМ?»**

Счастливый конец: девушка целует главного героя.



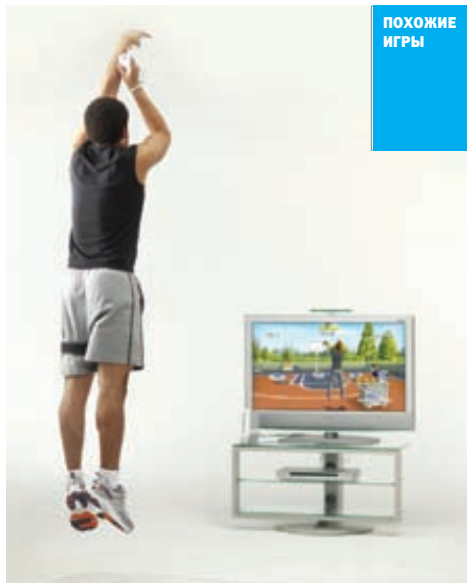
8.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
sports.mini-games
Зарубежный издатель:
EA Canada
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
EA Vancouver
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.easportsactive.com
Страна происхождения:
Канада

Вверху: Карман на ноге – полноценный аксессуар. Туда кладутся нунчаки, позволяющие отслеживать интенсивность движений.

Внизу: Помимо кривляний виртуального альтер-эго, смотреть на экране практически не на что.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Wii Fit
2 Wii Sports
3 My Fitness Coach

EA Sports Active

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Создатели гордо заявляют, что подготовили не просто подражание Wii Fit, а «виртуального инструктора и тренажерный зал в одной коробке». Смелое утверждение, но поспорить с ним сложно – EA Sports Active способна заменить и то, и другое. При первом же запуске она подробно расспросит вас о привычках и составит оптимальный план занятий с учетом того, как вы питаетесь, что делаете в течение дня, какую фигуру хотите иметь и какие нагрузки готовы вытерпеть. Ключевое отличие от Wii Fit – использование дополнительных аксессуаров и, как следствие, огромный выбор упражнений. Надоел бег на месте? Можно потренироваться с лентой-эспандером или сыграть в баскетбол, опустив нунчак в закрепленный на ноге карман. В то же время именно аксессуары станут главным источником головной боли. Лента-эспандер, рассчитанная на среднестатистического человека, для кого-то окажется

слишком мала или, наоборот, велика. Доска-скейтборд, официально для игры необязательная, на деле необходима для целого ряда упражнений. Пульт и нунчаки зачастую требуются дергать в разные стороны с такой силой, что за соединяющий их провод становится страшно. К тому же творение EA Vancouver по сути не игра – нет конечной цели, не надо «открывать» упражнения, как в Wii Fit. Даже совместные занятия с товарищем не предполагают надписей «You win» и «You lose»... Но вот с функциями тренажера EA Sports Active справляется на отлично.

НЕДОСТАТКИ Не самое удобное использование аксессуаров, чрезмерно высокие «нормативы» по отдельным упражнениям.

ДОСТОИНСТВА Большой выбор упражнений, возможность составить долгосрочный план тренировок, настройка внешности своего альтер-эго.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Hinterland
2 Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
3 Settlers: Rise of an Empire

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Got Game
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Tilted Mill
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.hinterland-game.com
Страна происхождения:
США

Вверху: Герой и его подручные: волк, гoblin и пауки. Увы, вызываемые шаманом существа слишком слабы для серьезных схваток.

Внизу: Соратники погибли, тотемы для их вызова закончились, пришлось шаману самому взяться за булаву и щит.



Hinterland: Orc Lords

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Hinterland, смесь action-RPG и RTS, обзавелась аддоном, добавившим двух героев (орка-воина и орка-шамана), вместе с которыми в мир игры пришла раса зеленокожих. Принципиальное отличие их от людей одно: они способны собирать пищу (*элегантное иносказание!* – Ред.) с тел павших врагов. Вот только ближе к финалу прохождения без фермеров и охотников в вашем городке все равно не обойтись – население вырастет, а кушают орки раза в два больше, чем homo sapiens. Что касается особенностей новых персонажей – воин ничего сверхъестественного собой не представляет (было бы удивительно, если б он отличался от собратьев по ремеслу). Шаман же смотрится интересно, но количество его приспешников – гоблинов, волков и прочих тварей – жестко ограничено (а без специальных одноразовых тотемов

их вообще не вызвать). Но для разнообразия поиграть за орков стоит. Прочее осталось практически неизменным – все так же мы «зачищаем» территорию королевства, выполняем квесты сюзерена, строим здания для специалистов (кузнецов, торговцев, некромантов и прочих). А вот врагам надо отдать должное – они поумнели и на первых порах доставляют проблемы. Хотя отсутствие сюжетной кампании по-прежнему все портит, не давая Orc Lords стать игрой на долгие месяцы.

НЕДОСТАТКИ Кампанию так и не сделали, «боевые» классы героев все еще имеют преимущество перед остальными, а нововведений не слишком много.

ДОСТОИНСТВА Два новых класса персонажей, раса орков (пусть и не сильно отличающаяся от людей).

05 Май 2009

TotalFootball



Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru

НЕДВЕД

ЧЕШСКИЙ
ФЕНОМЕН
ЮВЕНТУСА

МОУРИНЬО

КРИТИКУЕТ
АНГЛИЮ И ХВАЛИТ
АБРАМОВИЧА

РОНАЛДУ

ВЫИГРАЙТЕ
ФИРМЕННУЮ МАЙКУ
ЗВЕЗДЫ

КУЛИГАНЫ

ЖЕСТОКИЕ
БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ

БАРСЕЛОНА

КЛУБ, В КОТОРОМ
ПРОПАДАЕТ
АЛЕКСАНДР
ГЛЕБ

АРСЕНАЛ
КРАСИВАЯ
ИГРА
БЕНТЕРА

МЮ
МАШИНА
СЭРА
АЛЕКСА

ЛИВЕР
БОЙЦЫ
РАФЫ
БЕНИТЕСА

ЧЕЛСИ
УДАЧА
НАШЕГО
ГУСА



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

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 развлечения; 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».



102 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Galileo Factory



124 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

116 Банзай

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

В этом номере:
Chrome Shelled Regios
Umineko no Naku Koro ni
Bakemonogatari
Tokyo Magnitude 8.0
Zan Sayonara Zetsubou Sensei



108 Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
Rice Boy / Order of Tales
Transypoo

Смотрите
также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Бан-зай» и «Все кино» на канале Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ

110 Казуальные 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:

Pharaoh`s Secret
Fish Shop
Romopolis

106 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:

Scott Pilgrim

104 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:

Conflict of Heroes: Awakening the Bear!
(Russia 1941-1942)
Ananda Gupta, Jason Matthews

112 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:

Zombie Panic in Wonderland
Rocket Riot
Blueberry Garden
Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers

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 ropov@gameland.ru или ryaskova@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!**



Вверху: Игры для консолей демонстрировались на широком экране.

23

мая в пяти московских магазинах «Эльдорато» прошел завершающий этап «Дня Геймера», мероприятия, организованного сетью «Эльдорато» совместно с медиакомпанией Gameland. По итогам месяца игровые турниры посетило более 7,5 тыс. человек, активными участниками состязаний стали 4 тыс. человек. Размер призового фонда составил более 1 млн. рублей.

«День Геймера» — масштабное мероприятие для любителей компьютерных и видеоигр, в рамках которого были проведены игровые турниры, специальные акции для посетителей и участников. Для проведения

соревнований в магазинах были оборудованы специализированные игровые зоны: в трех гипермаркетах турниры прошли на PC, в двух — на игровых консолях нового поколения — Xbox 360. Турнирные дисциплины включали в себя экшны, шутеры, файтинги, а также гоночные симуляторы.

Кроме того, в рамках «Дня Геймера» был представлен сверхмощный компьютер Acer Aspire M7720, который является первым массовым десктопом нового поколения, основанным на технологии Intel Core i7, а также пока единственный ноутбук, созданный на платформе Intel Centrino 2 с использованием четырехядерного процессора Intel Core 2 Quad (HP HDX).

В течение месяца в заботливо обустроенных геймерских зонах проходили турниры по популярным играм: F.E.A.R. 2: Project Origin, Call Of Duty: World at War, Race Driver: GRID, Gears of Wars 2, Mortal Kombat vs. DC Universe.

Также с 23 апреля в Центре электроники «ЭТО» (принадлежит сети «Эльдорато») на Рязанском проспекте были выставлены аналоги гоночных болидов команды BMW-Sauber F1, привезенные в Россию компаниями «Эльдорато» и Intel. На них проводились соревнования по гоночным дисциплинам. В мероприятиях, приуроченных к «Дню Геймера», стенды с болидами посетило более 5 тыс. человек.

ДЕНЬ



В ТЕЧЕНИЕ МЕСЯЦА В СПЕЦИАЛЬНО ОБОРУДОВАННЫХ ГЕЙМ-ЗОНАХ ПРОХОДИЛИ ТУРНИРЫ ПО ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ: F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN, CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, RACE DRIVER: GRID, GEARS OF WARS 2.



ГЕЙМЕРА

«Очень довольны результатом. Мы хотели привлечь молодую и активную аудиторию, донести до нее простую мысль, что именно в сети «Эльдорадо» легче всего найти новейшие игровые компьютеры и эксклюзивные релизы, и эта задача с успехом решена. Сейчас мы рассматриваем вопрос о проведении «Дня геймера» и за пределами Москвы, в регионах», — отмечает Тимур Чернов, руководитель компьютерного направления этой компании.

«Мы от души приветствуем инициативу «Эльдорадо» о проведении «Дня геймера», — подчеркнул Михаил Рыбаков, директор пресс-службы корпорации Intel в России и других странах СНГ. — С радостью отметим отличную

организацию этого мероприятия и большой интерес, который был проявлен к нему со стороны публики и масс-медиа, а также зрелищность самого праздника и царившую на нем дружелюбную атмосферу. Хочется верить, что проведение подобных «Дней» станет доброй традицией и способствует популяризации индустрии высоких технологий».

«Компания Acer весьма довольна успешным запуском проекта и теми результатами, которых нам всем удалось добиться. Интерес покупательской аудитории к «Дню геймера» подтвердил верность выбранной стратегии — ориентацию на игроков, компьютерных энтузиастов, которые, благодаря компании

«Эльдорадо», возможно, впервые в рамках мероприятия подобного масштаба смогли опробовать компьютеры Acer — тщательно спроектированные и качественно собранные игровые станции. Приятно осознавать, что наши взгляды на развитие бизнеса совпадают. Уверен — впереди у нас много свершений, а значит, покупатели десктопов Acer в «Эльдорадо» будут довольны», — комментирует Вячеслав Назаров, директор направления настольных ПК представительства Acer в России.

Спонсорами «Дня Геймера» выступили компании Intel, Acer, HP, Samsung, «Новый Диск», Microsoft, Logitech. Организовали праздник — «Эльдорадо» и медиакомпания Gameland. **СИ**

Вверху: Даже самые маленькие геймеры получили массу удовольствия от представленных игр.



Вверху: Игры для консолей демонстрировались на широком экране.

23

мая в пяти московских магазинах «Эльдорадо» прошел завершающий этап «Дня Геймера», мероприятия, организованного сетью «Эльдорадо» совместно с медиакомпанией Gameland. По итогам месяца игровые турниры посетило более 7,5 тыс. человек, активными участниками состязаний стали 4 тыс. человек. Размер призового фонда составил более 1 млн. рублей.

«День Геймера» — масштабное мероприятие для любителей компьютерных и видеоигр, в рамках которого были проведены игровые турниры, специальные акции для посетителей и участников. Для проведения

соревнований в магазинах были оборудованы специализированные игровые зоны: в трех гипермаркетах турниры прошли на PC, в двух — на игровых консолях нового поколения — Xbox 360. Турнирные дисциплины включали в себя экшны, шутеры, файтинги, а также гоночные симуляторы.

Кроме того, в рамках «Дня Геймера» был представлен сверхмощный компьютер Acer Aspire M7720, который является первым массовым десктопом нового поколения, основанным на технологии Intel Core i7, а также пока единственный ноутбук, созданный на платформе Intel Centrino 2 с использованием четырехядерного процессора Intel Core 2 Quad (HP HDX).

В течение месяца в заботливо обустроенных геймерских зонах проходили турниры по популярным играм: F.E.A.R. 2: Project Origin, Call Of Duty: World at War, Race Driver: GRID, Gears of Wars 2, Mortal Kombat vs. DC Universe.

Также с 23 апреля в Центре электроники «ЭТО» (принадлежит сети «Эльдорадо») на Рязанском проспекте были выставлены аналоги гоночных болидов команды BMW-Sauber F1, привезенные в Россию компаниями «Эльдорадо» и Intel. На них проводились соревнования по гоночным дисциплинам. В мероприятиях, приуроченных к «Дню Геймера», стенды с болидами посетило более 5 тыс. человек.

ДЕНЬ



В ТЕЧЕНИЕ МЕСЯЦА В СПЕЦИАЛЬНО ОБОРУДОВАННЫХ ГЕЙМ-ЗОНАХ ПРОХОДИЛИ ТУРНИРЫ ПО ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ: F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN, CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, RACE DRIVER: GRID, GEARS OF WARS 2.



ГЕЙМЕРА

«Очень довольны результатом. Мы хотели привлечь молодую и активную аудиторию, донести до нее простую мысль, что именно в сети «Эльдорадо» легче всего найти новейшие игровые компьютеры и эксклюзивные релизы, и эта задача с успехом решена. Сейчас мы рассматриваем вопрос о проведении «Дня геймера» и за пределами Москвы, в регионах», — отмечает Тимур Чернов, руководитель компьютерного направления этой компании.

«Мы от души приветствуем инициативу «Эльдорадо» о проведении «Дня геймера», — подчеркнул Михаил Рыбаков, директор пресс-службы корпорации Intel в России и других странах СНГ. — С радостью отметим отличную

организацию этого мероприятия и большой интерес, который был проявлен к нему со стороны публики и масс-медиа, а также зрелищность самого праздника и царившую на нем дружелюбную атмосферу. Хочется верить, что проведение подобных «Дней» станет доброй традицией и способствует популяризации индустрии высоких технологий».

«Компания Acer весьма довольна успешным запуском проекта и теми результатами, которых нам всем удалось добиться. Интерес покупательской аудитории к «Дню геймера» подтвердил верность выбранной стратегии — ориентацию на игроков, компьютерных энтузиастов, которые, благодаря компании

«Эльдорадо», возможно, впервые в рамках мероприятия подобного масштаба смогли опробовать компьютеры Acer — тщательно спроектированные и качественно собранные игровые станции. Приятно осознавать, что наши взгляды на развитие бизнеса совпадают. Уверен — впереди у нас много свершений, а значит, покупатели десктопов Acer в «Эльдорадо» будут довольны», — комментирует Вячеслав Назаров, директор направления настольных ПК представительства Acer в России.

Спонсорами «Дня Геймера» выступили компании Intel, Acer, HP, Samsung, «Новый Диск», Microsoft, Logitech. Организовали праздник — «Эльдорадо» и медиакомпания Gameland. **СИ**

Вверху: Даже самые маленькие геймеры получили массу удовольствия от представленных игр.

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!

Galileo Factory

Мы сто раз зарекались писать об электронных казино. Не наша тема: в них обычно играют не для развлечений, а для обогащения. Но у таких компаний, как Sega, даже игральные машины выходят интересными. Galileo Factory, например, затянуть в свои сети может не только отчаявшихся безработных, но и просто любопытных геймеров.

Волшебная игра



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



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

Только посмотрите: это же Sega во всем ее величии. Красивенькие персонажи, цветастая графика и гигантская спираль с шариками выделит автомат в любой, даже самой японской аркаде. Так что почему бы и нет. Теперь нам тоже нравится казино.

Об этом не принято говорить, но у Sega, как и у Konami, полно игровых автоматов. Есть даже линейка кабинетов Sega Network Casino Club, где реальные деньги можно транжирить за многопользовательской игрой в маджонг, например, или покер. Другой известный игровой автомат компании – BlackJack Nailed Ace с блэкджеком и красивыми девушками-крупье. Персонажи обрабатываются железом Lindbergh и показываются на большом экране в «полный рост». Говорят, смотрят они на игроков прямо как живые. Konami не отстает – компания даже по мотивам Castlevania выпустила парочку «одноруких бандитов». О них мы, кстати, писали в 278-м номере.

Но в Galileo Factory все еще интересней: в восторг приводят одни только размеры кабинета. За ним одновременно могут играть аж 20 человек! И хотя смазывать шестеренки такой махине непросто, владельцы залов докладывают о больших прибылях: Galileo Factory оказался одним из самых успешных кабинетов Sega за прошлый год. Кому вообще нужны эти гонки да стрелялки?

Перед игрой в Galileo Factory придется запастись целым мешочком монет-жетонов: они первым делом сыплются в специальный лоток перед автоматом. Затем вы крутите расположенную рядом ручку, а монетки в это время выплывают в недра кабинета. Цветными кнопками сбоку можно регулировать дальность полета жетонов, но они все равно сваливаются в одну кучу на большой платформе, по которой взад-вперед движется перегородка – она сбрасывает лишние монеты вниз, возвращая их вам. Механизм сложный, но понимать его не обязательно: как только вы вывели монетки в поле, можно переключать внимание на небольшой LCD-монитор снизу – на



Глаза вас обманывают: автомат не такой большой, там установлен зеркальный потолок.

ОБ ЭТОМ НЕ ПРИНЯТО ГОВОРИТЬ, НО У SEGA, КАК И У KONAMI, ПОЛНО ИГРАЛЬНЫХ АВТОМАТОВ.

На этом поле и разыгрывается джек-пот.



На автомате все крутится и переливается – можно, наверное, часами сидеть и просто разглядывать конструкцию.



Скорее в номер!

В США началось тестирование рельсового шутера по мотивам Terminator: Salvation. Игру делают Play Mechanix (авторы Aliens: Extermination) и Raw Thrills (создатели The Fast and the Furious). Автомат, судя по всему, использует тот же кабинет, что и делюкверсия Big Buck Safari. Подробности проекта пока не раскрываются.



Хочу!

Игра доступна только в Японии и вряд ли она когда-нибудь оттуда выберется. В Россию ей точно не попасть – у нас в стране азартные игры запрещены. Оно, наверное, и к лучшему.



Герои участвуют в мини-играх, а заодно устраивают на экране шоу после каждого вашего выигрыша.



нем вы и играете в слоты (почти такие же, как и на «одноруких бандитах»). При этом вся здоровая конструкция с рельсами в геймплее почти не участвует: она здорово выглядит, но остается совсем бесполезной.

Слоты, конечно, не простые: барабаны здесь крутятся с забавными эффектами. Если вы, к примеру, собрали две из трех цифр комбинации, то последняя разыгрывается в красочной, а иногда даже интерактивной сценке с участием местных персонажей. Например, крокодил на экране может пожелать съесть ваш счастливый слот, а какой-нибудь робот попытается злодея удержать.

Цифры покрашены в два разных цвета. Если в ряд выпадают одинаковые синие слоты, вы молча получаете монетки или переходите в заурядную суперигру. Если же собралась полоска из красных цифр или из трех семерок, начинается битва за джек-пот. Тут в дело, наконец, вступает гигантская металлическая конструкция: по ней на специальное поле выкатываются шарик. Они там должны упасть в соответствующие лунки – закатится шарик куда ему положено, или нет, зависит только от вашей удачи. Игроку в Galileo Factory вообще ничего не доверяется, хотя время от времени фиктивный выбор и предоставляют. Если шарик по воле случая попал в правильные лунки, вы

получаете высшую награду, джек-пот. На поле вываливается куча монеток, сверху падают разноцветные шарики – они работают как умножители очков и поедаются автоматом отдельно. Персонажи при этом исполняют какие-то головокружительные трюки, экран мигает, монетки трещат – все словно в обычном казино, только чуть поглуплей.

Игра, как видите, не только-то интерактивная. На кнопки вы жмете, колесико крутите, но от этого не зависит ровным счетом ничего. Такая ситуация повторяется даже в мини-играх Galileo Factory: они запускаются, когда на рулетке выпадает специальный слот со звездочкой.

В задании Danger Box, например, нужно указывать, в каком порядке герой-робот будет разбивать коробки с бонусами – заканчивается игра, когда вы напарываетесь на спрятанную бомбу. А в игре Continue Fall приходится выбирать, в какие люки в полу персонажу прыгивать. Где-то внизу скрыты бонусы, а где-то бомбы. Выбор вам вроде бы предоставляется, но на самом деле все зависит от случая.

Пока в Японии азартным развлечениям предаются в столь цивилизованной манере, в России их, как известно, запрещают. Все потому, наверное, что нам «одноруких бандитов» Sega и Konami не делают. **СИ**

ИНОГДА КРОКОДИЛ ХОЧЕТ СЪЕСТЬ ВАШ СЧАСТЛИВЫЙ СЛОТ, А КАКОЙ-НИБУДЬ РОБОТ ПЫТАЕТСЯ ЗЛОДЕЯ УДЕРЖАТЬ.

Вот на это поле и выливается весь ваш выигрыш. Монетки попадают в дырки по бокам от экрана, а шарики собираются внизу и катятся по специальному желобу.



Экран совсем маленький, но именно на него большую часть времени приходится смотреть.



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

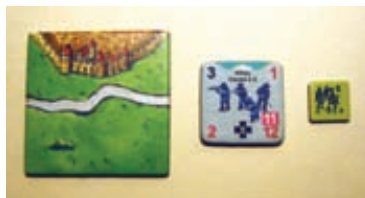
Автор:
Uwe Eickert
Фирма-изготовитель:
Academy Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
1 час
Количество игроков:
2
Награды:
не награждалась
Для кого игра:
для тактиков нового времени

Conflict of Heroes: Awakening the Bear! – Russia 1941-1942

В предыдущих номерах основное внимание мы уделяли семейным играм. А ведь помимо них есть еще огромный пласт военных, предназначенных для компании (party games), RPG и т.д. и т.п. Исправляемся, в сегодняшней статье речь пойдет о настолке под названием Conflict of Heroes: Awakening the Bear! – Russia 1941-1942, первый в мире варгейм с человеческим лицом.

Чем он так хорош? И почему удостоился чести быть увековеченным на страницах нашего замечательного журнала? Во-первых, тема всем знакома, во-вторых, это отличная игра про войну, ну и, в-третьих, она про восточный фронт, а это наша с вами история. Согласитесь, даже в компьютерных развлечениях стало модно обходить СССР стороной, мол, не участвовали мы ни в чем. А тут мало того, что стержнем всего действия является Великая Отечественная, так она еще и показана с самого начала.

Игра охватывает два первых года ВОВ. Подозреваю, что период выбран не случайно, одна причина идеологическая – это самая удачная часть фашистско-германской кампании, автор-то все-таки немец, кому же хочется выставлять свой народ лузером.



Справа: Сравнение размера фишек. Слева направо: «Каркассон», CoH, Advanced Squad Leader.

Внизу: Содержимое коробки.



Вторая – более важная – экономическая. Продавать всю войну в одной коробке – расточительно. Лучше каждый год клепать дополнения, глядишь и денег побольше стрижешь. Впрочем, оставим это на совести Academy Games и перейдем к делу.

CoH знаковая игра в жанре, потому что в плане понимания и запоминания она доступна для всех. В отлично структурированных правилах не запутается и человек неискушенный. Тогда как к большинству варгеймов прилагается «рулбук» минимум страниц на сорок, и знать его надо, что называется, назубок. Здесь же удобное разделение на секции, в первой части базовое перемещение, основные типы ландшафтов и стрельба, во второй – групповое движение, спрятанные юниты и карточки действия, всего пять разделов, для каждого из них свой сценарий. Все секции занимают по две-три страницы, а в процессе игры, как известно, правила усваиваются на порядок лучше. Плюс никто не засыпает на этапе подготовки и объяснения. Товарищи, смело заявляю, это самый простой для освоения варгейм из представленных сегодня на рынке! Здесь нет «тыщипитсотпятисети» модификаторов, которые надо держать в уме, огромных сводных таблиц местности и учета попадания среднестатистическому бойцу в пятку или расхода боезапаса рядового первого года службы в полевых условиях. Вместо этого в CoH есть тактическая глубина, отлично написанные правила и невозможная для игр такого рода динамичность – партия и правда занимает всего час!

Смею заверить, движок отлажен и сбоев не дает. Уве Эйкерт совершил невозможное, искоренил даунтайм (downtime – время ожидания своего хода) простым решением: на каждое ваше действие противник может отвечать сразу, а вы – на его. Но это не главное: при всей простоте, в CoH есть

множество мелких деталей, которые, не перегружая мозг, создают атмосферу войны. Это и фланговый огонь, и ближний бой, и артиллерия дальнего действия, и моторизованные подразделения, и засады, и много всякого другого. Одно командное управление чего стоит. Автор умудрился очень четко и обоснованно вписать в игру тактическое руководство «сверху». Свообразные инструкции от начальства. У каждого игрока есть зависящее от сценария количество командных очков, которыми он волен распоряжаться как пожелает: можно обстрелять внезапно выскочивший из-за кустов отряд партизан или отвести своих пулеметчиков в леса – словом, сделать все что угодно. Только нельзя забывать, что очков-то у нас совсем немного и восстановятся они через ход.

Ну и последнее. Мелованная бумага и фишки-крохотульки остались в прошлом! Дашь толстый картон и огромные фишки! Я никогда не обращал внимания на качество исполнения того или иного варгейма, но Conflict of Heroes и здесь на высоте! Впервые отличная, и притом серьезная игра выглядит надлежащим образом. Bravo!

Дифирамбы дифирамбами, а ложка дегтя все-таки есть. Например, в первом и втором сценарии выиграть за Советский Союз практически невозможно. Наверное, это из-за того, что в них мы переживаем первые дни войны и баланс был принесен в жертву историчности. Еще один неприятный момент: на всех, за исключением одной, карточках изображены немецкие солдаты/техника. Не хорошо как-то. Но это мелочи по сравнению с теми достоинствами, которыми обладает Conflict Of Heroes, чую, атака клонов грядет.

И, да, уже анонсированы продолжения битва под Курском 1943 года и набившая оскомину высадка в Нормандии в 1944-м. **СИ**

Twilight Struggle

Давненько я не садился за военно-исторические игры. И еще давнее не вставал из-за стола с таким веселым удовлетворением. Воспитание в суровой школе Schance de bataille и Paths of Glory не позволяло надеяться, что «Холодная война», рассчитанная на двоих, станет веселым аттракционом. Но здесь механика парной игры удивительным образом порождает сумбур, не свойственный «шахматной партии», притом, что у игроков остается простор для многоходовых комбинаций.



ТЕКСТ
Сергей Ниц

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:

Ananda Gupta,
Jason Matthews

Фирма-изготовитель:

GMT Games

Фирма-локализатор:

не локализовывалась

Время игры:

от 3 часов

Количество игроков:

2

Награды:

2005 Charles S. Roberts
award for Best Modern Era
Boardgame.

2006 International
Gamers Award

2006 BoardGameGeek
Golden Geek awards for
both Best Wargame and
Best 2-Player game.

2009 BoardGameGeek
Geek Madness

Tournament Champion
and Aldie Award Winner

Для кого игра:

для тех, кто не испугается

страшной карты,

блеклых фишек да кар-

точек и сумеет оценить

красоту геймплея.

Справа: Жаль, что у GMT Games нет денег сделать какой-никакой, а дизайн.

Итак, послевоенный мир, правда не столько апокалиптическая картина всеобщей разрухи, сколько незаезженное поле, ждущее пахаря. Это поле, то бишь карта, поделено на регионы: Европа, Ближний Восток, Африка, Азия, Центральная и Южная Америка. Каждый состоит из нескольких стран-ячеек, где может преобладать влияние либо одного игрока, либо другого, либо ничье. В самом общем смысле все дело сводится к заполнению этих ячеек маркерами влияния. В отличие от большинства исторических игр, где нюансы эпохи отыгрываются при помощи множества разнообразных фишек да примечаний к правилам, здесь механика предельно проста: на карте маркеры двух видов – влияние Советов (красные) и Янки (синие). И все! Одна колода событий, общая для обоих игроков (!). Кубик нужно бросать только для отдельных событий (Корейская война, саммит и т. п.). Все превратности мировой истории – столкновение гамбитов двух сверхдержав. Но как же они непредсказуемы!

Карты событий можно использовать лишь в определенный момент, а затем они изымаются из колоды навсегда. Скажем, «Гласность» наступает не раньше восьмого хода (всего их не больше десяти), а вот «Индо-Пакистанская война» может разразиться когда угодно.

В то же время нет ни одного события, которое непременно произойдет. Ведь карты разыгрываются или как «вехи» мировой истории, или как «оперативные очки», пропорциональные важности происходящего. И если вы соблазнитесь количеством очков, то ценное событие возвращается в колоду, чтобы выпасть при новом замесе.

Изюминка «Холодной войны» в том, что колода общая для обоих игроков. Если вам до зарезу надо предотвратить переход региона к

Карта мира. Выглядит, конечно, неказисто.



противнику и, стало быть, поставить свои маркеры влияния, сыграйте карту как «оперативные очки», и событие, выгодное для вас, не случится. Но если оно на руку противнику, то все равно произойдет! Сбрасывать неудобные карточки нельзя, можно лишь выбрать момент, когда появление какой-нибудь ОПЕК окажется может и неприятным, но хоть не смертельным ударом по вашим планам.

У стран, образующих регионы, по сути, всего один показатель – уровень стабильности. Он варьируется от 1 (Колумбия, например) до 5 (Великобритания). Вам требуется доминировать в Италии (уровень 2)? Извольте положить туда пару маркеров влияния – и «сапог» ваш. Но если противник поставил туда хотя бы один свой маркер, счет уже 2:1, и эта страна вновь ничья. Надо исправлять положение и размещать там еще один мар-

кер, чтоб стало 3:1. Противнику тяжелее – положить маркер в страну, где уже доминирует противник, обойдется вдвое дороже. Но ведь можно и не наращивать свое влияние, а сбить до нуля чужое, бросив кубик на «дипломатию». Это хороший способ сэкономить очки, если соседние государства уже под вашим «протекторатом» и дают бонусы к броску.

Есть и третий способ – военный переворот. Вот они, гримасы мировой политики: ориентация той же Колумбии одним броском кубика меняется с просоветской на проамериканскую. Кстати, революции – это еще и пропаганда вашего ВПК. Ведь каждый ход надо сбывать военную технику, иначе престиж страны падает и теряются победные очки. Но неосторожный переворот может привести к ядерной войне, и тогда вы, как ее виновник, проиграете.

Параллельно идет космическая гонка, а отставание в данной области чревато большими бедами. Словом, «Холодная война» – это бег по лезвию бритвы, где надо быть готовым отразить удар на любом из пяти-шести направлений; постоянно следить за логикой действий противника и, обнаружив ее, немедленно принимать меры, даже жертвуя собственными планами, потому что иначе все кончится катастрофой – неизвестно какой именно, но обязательно катастрофой.

Просто великолепно сделан Китай! На него нельзя влиять, но если вы используете эту страну в своих интересах, то к следующему ходу она окажется в распоряжении противника. Но можно и повременить, придерживая на крайний случай. Козырь-то мощный, особенно в Азиатском регионе.

А как там отыграны хиппи! А гонка вооружений! А Олимпийские игры... Э, да что говорить, если вы не стучали башмаком по трибуне... **СИ**



Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Scott Pilgrim

Скорей! Киношники так быстро уводят сценарии комиксов, что мы ничего не успеваем обозреть! В 2010-ом про Скотта Пилигрима уже выйдет фильм: его снимает замечательный Эдгар Райт, режиссер комедий Shaun of the Dead и Hot Fuzz с Саймоном Пэггом в главной роли. Спешите, вы должны полюбить Скотта до того, как он окажется мировой сенсацией уровня «Властелина Колец». Будете потом говорить, что влились в движение еще до того, как Скотт стал попсой.

SCOTT PILGRIM

Формат:
5 томов вышло, планируется 6
Время публикации:
с 2004-го, выход продолжается
Сценарист:
Брайан Ли О'Мэлли
Художник:
Брайан Ли О'Мэлли
Издатель:
Oni Press

Xотя для этого, пожалуй, уже поздно: на Западе комикс давно все любят. Дома, в Канаде, его автору дали много разных наград, а американский журнал Wizard поставил Скотта на 85-е место в списке лучших героев всех времен и народов. Читатели не только покупают томики, но и создают сообщества – у них даже есть своя социальная сеть Scott. ning. Это, по сути дела, форум, но с некоторой претензией. Сам автор не отстает: 30-ти летний О'Мэлли обновляет свой

блог по несколько раз в неделю, и только книжки выдает с частотой раз в год. Ленивый, сам признается. Будучи в одном лице и художником, и сценаристом, он с завидной регулярностью срывает сроки и выпускает комиксы на пару месяцев позже положенного. Издатели терпят: Oni Press – компания маленькая, а Scott Pilgrim сериал известный. Нынешним февралем в продажу поступил пятый том, а в 2010-м появится шестой, последний.

Scott Pilgrim выходит в необычном, японском формате. Главы не выпускаются ежемесячно, а печатаются сразу в толстеньких томках небольшого формата. Картинка черно-белая, рисунок простой, но до одури милый. А еще цена отличная: в Америке такие книжки стоят всего \$12. Завозят Scott Pilgrim не только в хардкорные магазины комиксов, но и в обычные книжные. Все потому, что Scott Pilgrim считается «альтернативным», «независимым» творением – он понятен и доступен широкой, но интеллигентной аудитории. Ни вам супергероев, ни длинной запутанной истории вселенной, ни бессмысленного насилия.

О'Мэлли признается: история Scott Pilgrim отчасти автобиографичная. В 20 с небольшим лет автор, прямо как Скотт Пилигрим, жил в Торонто, снимал на двоих квартиру и даже спал в одной кровати с приятелем-геем (просто спал!), играл в рок-группе и встречался с девушкой-американкой. У Скотта жизнь оказалась посложней: ему, чтобы встречаться с Рамоной Флауэрс из Нью-Йорка, нужно победить

семерых ее бывших парней. «Семерых – потому что число красивое», – говорит О'Мэлли. Один дерется силой рока: он ходит в бою с группой Скотта под названием Sex Bob-omb (Боб-омб – это ходячие бомбочки из Mario, помните?) и устраивает пляски в духе Space Channel 5. Два других – близнецы, эти сражаются приемами из Double Dragon. Вы уже поняли, что отсылка к видеоиграм в комиксе море? Четвертый злодей, скажем, оставляет после смерти «мифриловый скейт», а Скотт затем заявляет: «Черт! Почему я не выбрал в пятом классе навык «владение скейтом!»

Другой пример: герои сидят в курилке перед концертом, нервничают. «Ребята, а что это за штука светится? – Не видишь? Сэйв поинт. Надо бы сохранить перед выступлением». Не трудно понять, какой аудитории Scott Pilgrim обязан своей популярностью – геймерам, конечно.

Впрочем, у самого О'Мэлли на современные игры времени нет: он пишет в основном о классике – Final Fantasy, Mario, Sonic, Zelda. Эти игры были частью его молодости, поэтому и в наполовину автобиографичный Scott Pilgrim попали. В такой вот странной форме. Как бы то ни было, геймерам новеллы читать интересно: кажется, что автор прямо в душу влезает.

Но подождите, Скотт Пилигрим – это комикс не про видеоигры, не про драки и не про шутки. Это история про любовь, а о подобных вещах редко пишут с чувством и расстановкой. Отношения Скотта с Рамо-



У каждой книжки свой забавный подзаголовок. Пятая, например, названа «Скотт Пилигрим против вселенной». Это потому, что «против целого мира» Скотт был во втором томе.

На ковер!

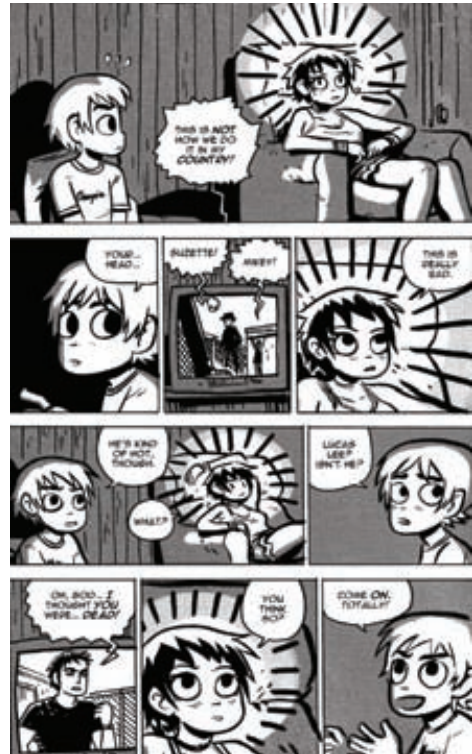
Брайан Ли О'Мэлли еще молодой. Ему 30, он живет с женой и кошками, в одиночку работает над Scott Pilgrim. До этого Брайан издал лишь один комикс, тоже черно-белый и романтично-комедийный Lost at Sea. Еще он музыкант: сначала играл в рок-группе, а теперь начал записывать сольные альбомы с песнями, преимущественно, про любовь и про то, как ему бывает грустно. Все доступны для бесплатного скачивания на сайте www.radiomaru.com/kupek/. Курек – это название группы О'Мэлли, в которой состоит только он сам.



ной обсасываются на страницах до косточек, истории про бывших парней и девушек главных героев хоть и вызывают улыбку, но оказываются правдоподобными и милыми. А когда вы уже прониклись к персонажам симпатией, О'Мэлли начинает над ними подтрунивать. Скотт совершил на страницах комикса мужественный поступок? Через пару панелей автор награждает его «силой любви» в виде гигантского меча, который вылезает из сердца и дает левел-ап (+2 смелость, +3 чувства, +1 интеллект, +1 воля). Никаких соплей, но так даже понятней.

Всю эту сюрреалистичную ерунду из видеоигр вовсе и не собираются объяснять. Ну подумаешь, вылез из Скотта меч, и что такого? Разве только на следующей странице кто-нибудь скажет: «Вот это да, из него меч вылез».

В остальном комикс остается реалистичным: читатели из Торонто даже узнают на страницах родные места, которые сам автор уже покинул. Сейчас О'Мэлли иммигрировал в США и живет там со своей женой, комиксисткой по имени Хоуп Ларсон. Когда Scott Pilgrim закончится, Брайан планирует сделать «сериал, который возненавидят старые фанаты». Но у нас и в голове не укладывается, как мы можем не полюбить книжку О'Мэлли. **СИ**



НОВИНКИ



ANNA MERCURY 2 #01
Начался второй цикл Анна Мерсугу, приключенческого сериала Уоррена Эллиса. Мало слов, много красивого и яркого экшна. Мир интересный, завязка хорошая.



BATMAN AND ROBIN #01
Найтвинг перестал переживать и наконец-то надел плащ Бэтмена, на подхвате у него теперь Дэммиан, сын Брюса. О приключениях нового дуэта повествует цикл за авторством самого Гранта Моррисона. Как и следовало ожидать, комикс вышел великолепный.



STARCRAFT #01
Стартовала вторая линейка комиксов, привязанная к релизу StarCraft 2. Пока она представляется скучноватой: известный мир здесь узнается с трудом, знаковых персонажей почти нет, сюжет шаблонный, рисунок плохой. Может быть, цикл Ghost Academy окажется поинтересней.

Бесконечный холст



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Что такое вебкомиксы? Самый простой ответ: комиксы, которые публикуются в Интернете. «Напечататься» в Сети сейчас может практически любой, так что неудивительно, что вебкомиксы гораздо более разномастны, чем их бумажные собратья.

ИНФОРМАЦИЯ

» Rice Boy/Order of Tales

Автор:
Эван Дам (Evan Dahm)
Онлайн:
www.rice-boy.com
Выходит:
с 2006 года (завершен)/
с 2008 года, по средам
и воскресеньям

Однажды к Рисовому Мальчику пришел человек-машина и сказал: «Ты – избранный!» – «Какой же я избранный, я только и умею, что выращивать цветы», – ответил Мальчик. Однако волей судьбы ему все равно пришлось отправиться в долгое путешествие по миру Overside. Кажется, что автор закручивает историю, только чтобы показать нам удивительные края и существ, их населяющих. Результат чем-то похож на работы Миядзаки, а чем-то – на сказки Туве Янссон о Муми-троллях, только гораздо мрачнее. Можно даже без труда представить себе голоса персонажей, вспомнив аналогичных героев мультиков. А любовь художника к подробным раскадровкам вызывает интересный эффект – когда пытаешься вспомнить сцены из комикса, в голове они предстают анимированными. Рассказ о Рисовом Мальчике уже завершен, и сейчас Эван Дам работает над другой историей, действие которой происходит в том же мире: Order of Tales, героем ее стал бродячий сказитель Корк, тоже стремящийся исполнить свое предназначение.



ИНФОРМАЦИЯ

» Transypoo

Автор:
Эдриен Каду (Adrien Cadoux)
Онлайн:
www.transypoo.com
Выходит:
с 2007 года,
по воскресеньям

Как вы помните, герой «Футурамы» хотел обзавестись другом-роботом с шести лет, и его мечта сбылась. Повезло и парнишке по прозвищу Эйси – ему практически на голову свалился синий андроид по имени MUTATE-2012151201992413, для своих просто Трансипу. И понеслось – путешествия в другие эпохи и измерения, встречи с ящерами, разумными сурикатами, двойниками и родственниками из будущего и вездесущими правительственными агентами. Transypoo не из тех комиксов, где что-то суперкрутое происходит в каждом выпуске, однако сквозной сюжет заставляет просматривать страницу за страницей, а автор периодически удивляет то хорошей шуткой, то экспериментами с визуальным стилем или структурой повествования. Единственное неоднозначное решение, к которому трудно привыкнуть, – манера рисования главных героев, особенно глаза разного размера без зрачков.



**Подпишись
В ИЮЛЕ на журнал**

**СТРАНА
ИГР**

ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

Узнай, как подписаться!

Бесплатные телефоны:

8(495)780-88-29 (для москвичей)

и 8(800)200-3-999

(для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон).

Вопросы о подписке можно также направлять по адресу:

INFO@GLC.RU

или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Стоимость подписки

на 6 мес. – 2400 руб., 12 мес. – 4400 руб.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я подписываюсь на журнал « _____ »

На ___ мес.
Начиная с ___ 2009 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. _____

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

Кассир

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	

Квитанция

Кассир

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	

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев

» Секрет фараона

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



Некоторые современные игры родом из Древнего Египта. Даже наш любимый «дурак» и тот происходит от магического тарота. Другой пример – нарды. Согласно легенде, их создателем является бог Тот. Владыка царства мертвых был очень жизнерадостным типом и любил проводить время за партией в сенет – старейшим развлечением шашечного типа, от которого и произошли вышеупомянутые нарды.

Шли годы. Но, несмотря на почтенный возраст, эта игра по-прежнему интересна; неудивительно, что в наше время она обрела второе рождение. Итак, встречаем! Казуальная головоломка «Секрет фараона»! Первое, что привлекает внимание пользователя, – авантурный, умело закрученный сюжет. Во время наполеоновской оккупации Северной Африки один из воинов императора – майор Галуа – сделал загадочную запись в своем дневнике. Француз отыскал в папирусах упоминание о сокровище Дидимеса, «великой драгоценности, без которой нельзя управлять Египтом». Но потом Галуа неожиданно исчез: разобраться в его каракулях предстоит главному герою игры – археологу Ивану.

Делать это придется, решая головоломки, читай – составляя комбинации из трех и более волшебных шаров. Но не торопитесь клеить ярлыки. «Секрет фараона» – это не match three. Самой ближайшей аналогией являются... легендарные офисные «Шарики». На практически пустом поле появляются все новые объекты, цель игры – помешать этому процессу, убрать с доски все фишки, а потом доставить ключ к замочной скважине. Звучит несколько сумбурно, но только на словах. Правила легки в освоении и никаких сложностей не вызывают. Попробуйте сами, игра есть на нашем диске.

ДРУГИЕ ИГРЫ

» Рыбки

Вот было бы здорово завести целый аквариум золотых рыбок и загадывать желания до бесконечности. Но это просто только в теории, в реальности – все куда хлопотнее и сложнее. Смени воду, купи новые водоросли, и ничего не перепутай. Не посади гулешек вместе с гурами или того ужасней – в компанию к сомикам. И не заметишь, как малышек слопают. Поэтому лучше заранее потренироваться. Такую возможность дарит новый казуальный симулятор «Рыбки». В традиционных тайм-менеджерах нам приходилось управлять кафе и салонами красоты, здесь – нужно наладить аквариумный бизнес и превратить магазинчик в гипермаркет. Рыбки бывают разные. Одни предпочитают полумрак и тишину, другим не обойтись без подсветки и нового компрессора, нагнетающего воздух. То же и с кормами. Опытный аквариумист должен разбираться в этих нюансах и очень шустро шевелиться. Дело усугубляется тем, что на каждую миссию отведено определенное время. Большая часть заданий сводится к зарабатыванию денег. Сей грустный факт компенсируется яркой мультяшной графикой, веселыми мини-играми и многочисленными апгрейдами-улучшениями. Порой, самыми нестандартными, вроде сандалет, позволяющих ноутбуку быстрее выходить в Интернет. С помощью такого компьютера можно взять дополнительные задания, и как следствие – хорошенько подзаработать. Старайтесь, и рыбки выполнят все ваши желания!

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



» Римская империя

«Римские» градосимуляторы – это классика, наравне с волчицей, вскормившей Ромула и Рема, и «Золотым ослом» Апулея. Целое поколение домашних стратегов выросло на «Цезаре» и многочисленных его клонах – берем отдельно взятые трущобы и превращаем их в район высокой культуры быта. Термы, лупанарии, опять же коллизеи... все это мы когда-то проходили, заигрываясь в очередную стратегию в античном стиле.

Но хорошее не надоедает. Можно снова и снова застраивать знакомую улочку, возводить храмы и рынки, и неважно – какое название на коробке с игрой. На сей раз – это казуальная градостроительная стратегия «Римская империя». Империи нам пока никто не доверит, а город – пожалуйста, и какой город!

Начинать будем с азов, первые уровни несут сугубо ознакомительную, обучающую функцию: «Постройте две хибарки, увеличьте население до 20 человек, сделайте людей счастливыми – откройте поблизости рынок с финикийским контрафактом». Постепенно задачи усложнятся. Просто решить квартирный вопрос вовсе недостаточно – нужно наладить торговлю, приобрести лицензии на поставку товаров, разобраться с озеленением поднадзорного квартала, и принести уже жертву сердитому Юпитеру. Играть довольно сложно, но интересно: авторы предлагают две дюжины миссий, любопытные дополнительные задания и множество апгрейдов.

Говорить о качестве графики, пожалуй, бессмысленно, не тот жанр, Рим выглядит симпатично, не более. Но и этого хватает, чтобы всем сердцем привязаться к игре. Она определенно заслуживает вашего внимания.

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

ТЮНИНГ
автомобилей

carmusic

ФОРСАЖ

DVDXPERT

ТЗ

«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. 720 руб.
по спец. акции на сайте!

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

ТОП 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

МС МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ЖЕЛЕЗО

ХУЛИГАН.

SMOKE

Вышивую 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.
12 мес. 1630,00 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. 5580,00 руб.

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Live Network Channel

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

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:

- Droplitz, 144 Мбайт, \$9.99
- Zuma, 19 Мбайт, 275 руб.
- Trash Panic, 1.3 Гбайт, 170 руб.
- Gunstar Heroes, 35 Мбайт, 170 руб.
- Wolfenstein 3D, £3.99

Демoversии:

- The Bigs 2, 562 Мбайт
- NCAA Football 10, 1.9 Гбайт

Дополнения:

- Disgaea 3: Absence of Justice – Class World Command Attack Mode, 1 Мбайт, \$3.99
- Cross Edge – Additional Dungeon 1, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Mighty Rare Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Mystery Synth Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Wanderer Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Power-Up Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Departure Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Summer Solstice Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Jon Burgerman Sticker Pack, 1 Мбайт, 70 руб.
- High Velocity Bowling – Tiki Polynesian Ball Pack, 5 Мбайт, 35 руб.
- High Velocity Bowling – 60's Surf Ball Pack, 5 Мбайт, 35 руб.
- MotorStorm: Pacific Rift – Jester Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- MotorStorm: Pacific Rift – Wombat Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour – S.U.P.R.A.H.U.M.A.N. «Guitar Hero On Tour: Modern Hits Theme», 32 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour – Ben Harper and Relentless7 Track Pack («Fly One Time», «Number with No Name», «Shimmer and Shine»), 110 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero World Tour – Phish Track Pack 01 («Chalk Dust Torture», «Down With Disease», «Sample In A Jar»), 169 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band – Spinal Tap Pack 01 («Back from the Dead», «Rock 'N' Roll Nightmare», «Saucy Jack», «Warmer than Hell»), 98 Мбайт, £4.99 или £0.99/шт.
- Rock Band – Evanescence Pack 01 («Bring Me Back to Life», «Call Me When You're Sober», «Weight of the World»), 86 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Maroon 5 Pack 01 («Little of Your Time», «Makes Me Wonder», «Wake Up Call»), 94 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Pearl Jam Ten Bonus Songs («Brother», «Alive (Live: Drop in the Park)», «State of Love and Trust (Live: Drop in the Park)»), 21-42 Мбайт, £0.99/шт.

» Zombie Panic in Wonderland

WiiWare АНОНС

Жанр: shooter.third-person.rail | Издатель: Akaoni | Разработчик: Akaoni | Дата выхода: декабрь 2009 года

Создателям рельсовых шутеров и виртуальных тиров на Wii – сплошное раздолье. Чувствительные к наклону контроллеры как будто созданы для того, чтобы имитировать ружья да шотганы. Не иначе, сходным образом рассуждали в молодой испанской студии Akaoni: для платформы Nintendo геймдизайнеры готовят шутер Zombie Panic in Wonderland. Управление замысловатым не назовешь: нунчак отвечает за перемещения героя вправо и влево, а Wiiimote, само собой, заменяет винтовку (а также все остальные виды оружия) – им предстоит целиться в назойливых мертвецов. Разработчики обещают сделать уровни полностью разрушаемыми, причем, не разнеся в щепки все декорации, вперед боец не продвинется. Каждый этап состоит из двух эпизодов, в финале которых персонажа поджидают боссы. Внимание,

самое интересное: каждая встреча с уберзлыми проливает свет на прошлое нашего подопечного, то есть, в довесок к виртуальному тиру прилагается какой-никакой, но сюжет. Доступных персонажей трое, вдобавок поощряется кооперативное прохождение. Графика выглядит весьма симпатично для скачиваемого проекта. Испанцы открыто признают, что их произведение в первую очередь вдохновлено японской культурой, но это и так очевидно: на первых же скриншотах представлены и герои, дизайн которых будто позаимствован у персонажей какой-нибудь JRPG, и постеры с иероглифами, и буйно цветущая сакура. Надеемся, в Akaoni не растратили все силы на создание как-бы-восточного антуража, и нас и впрямь ждут увлекательные перестрелки на улицах, полных непуганых зомби.

Алексей Косожихин

Босс легко сдаваться не собирается.



Эмоции персонажей карикатурны – в Akaoni собираются сделать игру еще и смешной.



Разрушать можно и нужно не только всякие бочки, но и целые здания.



» Rocket Riot ★★★★★

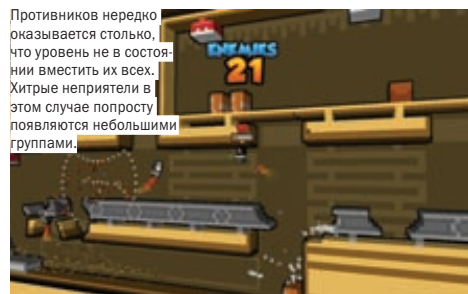
XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.scrolling | Издатель: THQ | Разработчик: Codeglue | Размер: 77 Мбайт | Зона: XBLA | Цена: 800 MP

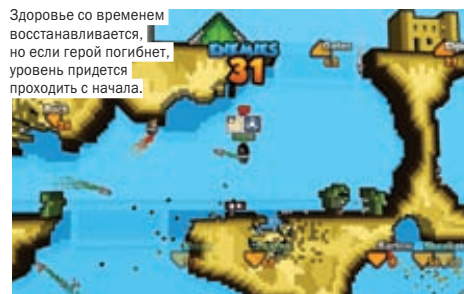
Rocket Riot с самого начала делает ставку на необычность. Где еще вам предложат отстреливать летающих пиратов от лица Чака Норриса с ракетным двигателем вместо ног? Хорошо, Чак – не вполне главный герой, а всего лишь одна из жертв безногого капитана, который возжелал постыдиться всему прямоходящему человечеству. Чтобы наказать зарвавшегося негодяя, игроку предстоит 80 уровней подряд вести войну в духе Worms. Привычные задания «убей их всех» перемежаются поиском спрятанных под землей персонажей (по принципу «горячо-холодно») и даже вариациями на тему регби. Стандартное оружие у всех одно – ракеты. Разнообразие боям придают паверапы, до поры до времени спрятанные в земле. Они позволяют герою проходить сквозь стены, стрелять очень часто или тремя снарядами сразу. Пока активирован первый бонус, второй все равно можно взять с собой, про запас. «Кампанией» набор режимов не ограничивается: доступен survival (выживать предлагается в одиночку или вместе с товарищем), стан-

дартный десматч и так называемый Golden Boy. В последнем случае один игрок становится обладателем золотого костюма и должен уберечь ценное достояние от любых посягательств. В мультиплеере (доступен через Xbox Live или по System Link) вдвоих открываются соревнования по регби и что-то вроде capture flag, только вражеский «флаг» нужно не украсть, а уничтожить. Графика в Rocket Riot имитирует древние скроллшутеры, а значит, любой взрыв сопровождается каскадом гигантских пикселей, «здоровье» объектов тем слабей, чем меньше в них остается все тех же пикселей, и даже загрузки иллюстрируются знакомыми многим с геймерского детства кассетами. Выбиваются из общего стиля лишь модели персонажей – они выполнены в технике cel-shading, но тоже довольно минималистичны. Вспомнив об интересном и затягивающем геймплее, подытожим: Rocket Riot – превосходный повод потратить лишние 800 поинтов.

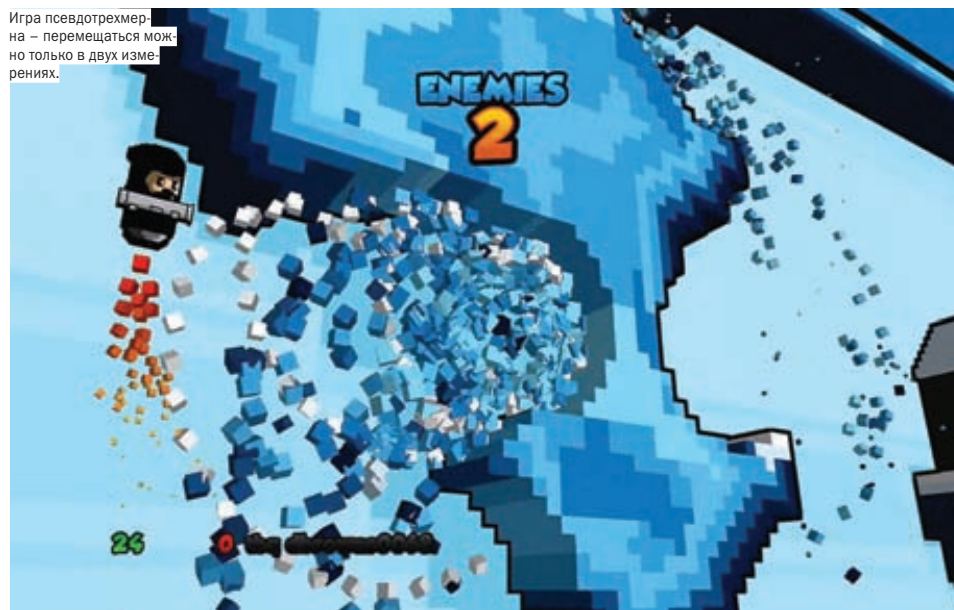
Алексей Косожихин



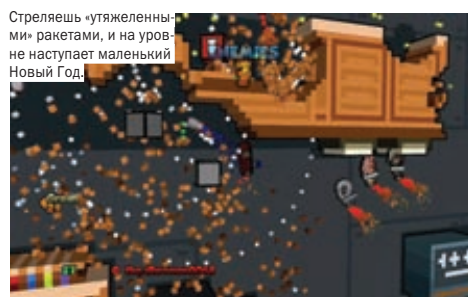
Противников нередко оказывается столько, что уровень не в состоянии вместить их всех. Хитрые неприятели в этом случае попросту появляются небольшими группами.



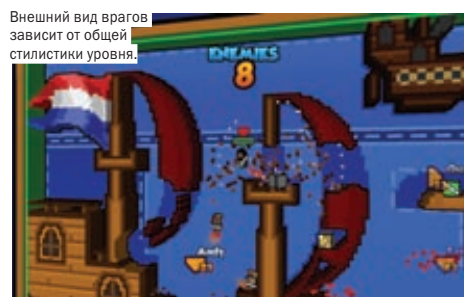
Здоровье со временем восстанавливается, но если герой погибнет, уровень придется проходить с начала.



Игра псевдотрехмерная – перемещаться можно только в двух измерениях.



Стреляешь «утяжеленными» ракетами, и на уровне наступает маленький Новый Год.



Внешний вид врагов зависит от общей стилистики уровня.

Новости

Алексей Косожихин

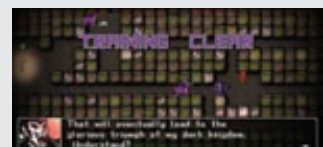
Поклонников квестов наверняка порадует весть о возвращении классической адвенчуры Secret of Monkey Island в виде HD-римейка для PC и XBLA. Что ж, возможно, это только начало – если продажи впечатлят, то никто в LucasArts не будет против возродить к жизни еще пару убоженных седьмой хитов. Telltale Games не стоит в стороне – студия не прочь превратить в еще один сериал Day of the Tentacle.



Служба Xbox Originals доживает последние месяцы – на смену ей на всех парах мчится Games on Demand, через которую будут распространяться только цифровые копии продукции для Xbox 360. Название последней выходящей в Xbox Originals игры еще не объявлено. На сайте xbox.com соответствующий раздел уже переименован, хотя в полную силу Games on Demand заработает лишь с августа. Прошедшая E3 преподнесла много добрых вестей всем подписчикам Xbox Live. В ближайшее время он станет гораздо ближе к народу за счет внедрения трех популярных социальных сервисов. Во-первых, это Facebook – невероятно популярная за рубежом социальная сеть, прототип нашего «В контакте». Далее – известное многим из вас интернет-радио Last.fm (причем все его функции будут абсолютно бесплатны). И, наконец, сеть микроблогов Twitter.



Компания Nippon Ichi решила познакомить западную аудиторию с симулятором слуги злобного властелина, Holy Invasion of Privacy Badman. Игрок, вооружившись топором, должен превратить крепость Темного Повелителя в замысловатый лабиринт, чтобы защитники добра и света потерпели неудачу. Изначально предполагалось, что Holy Invasion выйдет на UMD, но теперь Nippon Ichi объявила, что будет распространять ее исключительно через PSN.



Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр:

- Garou: Mark of the Wolves, 148 Мбайт, 800 MP
- Droplitz, 176 Мбайт, 800 MP
- Rocket Riot, 77 Мбайт, 800 MP
- Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers, 281 Мбайт, 800 MP
- Sam & Max: Save the World, 475 Мбайт, 1600 MP

Демoversии:

- The Bigs 2, 613 Мбайт
- NCAA Football 10, 2 Гбайт

Дополнения:

- Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers - Game Tables, 14 Мбайт, 160 MP
- BlazBlue: Calamity Trigger - Unlocks (Unlimited Nu, Unlimited Ragna, Unlimited Hakumen, Unlimited Rachel), 108 Кбайт, 80 MP/шт.
- Yosumin! LIVE - Yosumin Adventure, 14 Мбайт, 80 MP
- Fallout 3 - Point Lookout, 450 Мбайт, 800 MP
- Space Invaders Extreme - Expansion Pack, 108 Кбайт, 240 MP
- Arkanoid Live - Episode Add-on Pack 1, 4 Мбайт, 240 MP
- Arkanoid Live - Episode Add-on Pack 2, 3 Мбайт, 240 MP
- Guitar Hero World Tour - Phish Track Pack 01, 172 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour - Ben Harper and Relentless7 Track Pack, 111 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Warped Tour Pack 01, 141 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Maroon 5 Pack 01, 97 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Pearl Jam Ten Bonus Songs, 94 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Evanescence Pack 01, 86 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Spinal Tap Pack 01, 98 Мбайт, 560 MP или 160 MP/шт.
- Lips - Downloadable Tracks (Keane «Spiralling», Snow Patrol «Take Back The City», Golden Earring «Radar Love», Cheap Trick «I Want You To Want Me», Natasha Bedingfield feat. Sean Kingston «Love Like This», Vanilla Ice «Ice Ice Baby»), 70-130 Мбайт, 160 MP/шт.

Sega Vintage Collection 2



400 MP/шт.

Saints Row 2 - The Untuck Pack



бесплатно

Blueberry Garden ★★★★★

Steam **НОВИНКА**

Жанр: action-adventure.platform | Издатель: Erik Sved?ng | Разработчик: Erik Svedang | Размер: 40 Мбайт | Зона: RU | Цена: \$4.99

В blueberry Garden – отличный пример игры от независимых разработчиков. Она малопривлекательна и выглядит весьма скромно, но эти недостатки идут ей только на пользу. Как часто бывает в проектах инди-направления, цели и задачи героя приходится выяснять по ходу прохождения. Нам полезную подсказку: работающий водопроводный кран, который мельком показывают в самом начале, сигнализирует, что времени осталось в обрез – уровень воды на локации медленно, но верно поднимается. Неподготовленный геймер такую мелочь, скорее всего, не заметит, так что первое знакомство с Blueberry Garden закончится грустно. Добраться до крана не так-то просто – его скрывают декорации. Преодолеть преграды поможет врожденное умение главного героя летать, ведь он – птица (чем-то похожая на синицу из «Дома, который построил Джек» в версии «Союзмультфильма»). Правда, есть одно но – высоту пернатый подопечный набирает не очень хорошо, так что придется сначала забраться повыше. Для этого нужно тащить в своеобразное «гнездо» в центре уровня все, что плохо лежит, а именно: гигантские (относительно пер-

сонажа) карандаши, фотоаппараты и всякую всячину. Вернее, достаточно просто постоять какое-то время рядом с понравившимся предметом, и он сам запрыгнет на верхнюю стопку. Самостоятельно достичь некоторых мест бывает трудно – на помощь приходят растущие на уровне ягоды. Скажем, голубика (она же – blueberry из названия проекта) ненадолго позволяет взлететь повыше. Разгадывать, зачем нужны остальные дары природы – занятие весьма увлекательное, так что не буду портить вам удовольствие. Помимо ягод сад наполнен причудливыми животными, с которыми при желании можно пообщаться: как-никак, путь до крана далек. Необычная графика, напоминающая абстрактные зарисовки скучающего на уроках тинейджера, – сама по себе достаточный повод не бросать изучение этого мира на полдороге. К сожалению, он невелик – после устранения сантехнической проблемы до финала останется совсем чуть-чуть. Тем не менее, любопытный стиль и интересный геймплей полностью окупают и без того низкую стоимость Blueberry Garden.

Алексей Косожикин

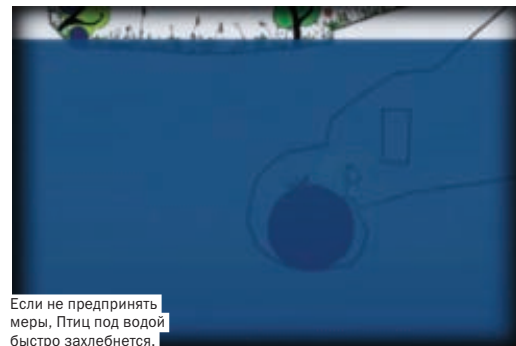


Слева 1: Так близко, но так далеко – с этой позиции добраться до крана и отключить его не выйдет.

Слева 2: По всему саду понатыканы знаки-подсказки, объясняющие управление. Этот предлагает нажать кнопку «Нот», чтобы попасть, собственно, домой.

Слева 3: Каким-то невозможным образом пирамида из совершенно разных предметов умудряется не разваливаться. Умеют же птицы строить.

Слева 4: Ягоды можно не есть самому, а поберечь для других существ на уровне. Особого смысла в этом нет, зато забавно.



Если не предпринять меры, Птиц под водой быстро захлебнется.



По терновнику ходить невозможно. К счастью, встречается он крайне редко.

Ретроклассика

PS one Classics:

- Mobile Light Force, 69 Мбайт, \$5.99
- Metal Gear Solid, 780 Мбайт, \$9.99

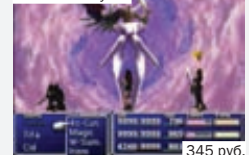
Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

- Altered Beast, ARC, 900 WP
- SimEarth: The Living Planet, TG-16, 800 WP
- Space Harrier, ARC, 800 WP

Final Fantasy VII



345 руб.

» Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

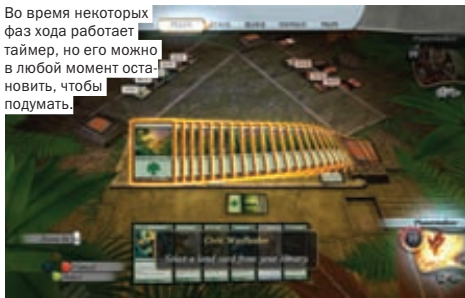
Жанр: special_card_battle | Издатель: Wizards of the Coast | Разработчик: Stainless Games | Размер: 310 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Magic: The Gathering вот уже шестнадцать лет победоносно шествует по планете, оставаясь одной из наиболее популярных TCG (коллекционных карточных игр). За это время по ее мотивам сделали несколько компьютерных версий – от онлайн-ового (и полностью платного) клона оригинала, Magic: The Gathering Online, до нелепого фантинга Magic: The Gathering – Battlegrounds. Вышедшая недавно Duels of the Planeswalkers старается сохранять баланс между аутентичностью и доступностью, что ей вполне удается. Собрать собственные колоды с нуля не разрешено (на этом этапе начинающие обычно засыпают не меньше, чем во время самих поединков). Максимум, что может сделать игрок, – разбавить деку дополнительными картами, которые открываются по мере прохождения «кампании» – серии дуэлей с компьютерными противниками. Впрочем, и фирексийскому ежу понятно, что компания Wizards of the Coast не упустит возможности опубликовать платные DLC с новыми колодами. В довесок к одиночному режиму предлагают

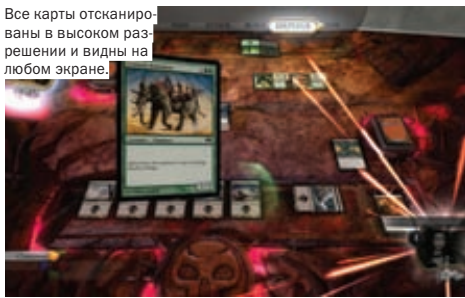
кооперативные бои против двух противников и любительные задачи, в которых необходимо при предложенном раскладе победить оппонента за один ход. В лайве на выбор предоставляются рейтинговые и простые матчи, причем вариантов несколько: один против одного или двух, либо двое против двух. К сожалению, Duels of the Planeswalkers страдает известным многим онлайн-игрокам недугом: терпачие поражение соперники могут отказаться от схватки до ее логического завершения, лишив победителя полагающегося плюса к рейтингу. Помимо основного мультиплеера, Duels of the Planeswalkers предлагает стать наставником другого бойца – провести тренировочный поединок, в котором учитель видит карты ученика и разъясняет ему преимущества того или иного варианта хода. Wizards of the Coast очень хорошо продумала новинку – ее доступность позволит заманить в стан заядлых картежников не знакомых с Magic: The Gathering геймеров. При этом опытные игроки тоже в обиде не остаются.

Алексей Косожихин

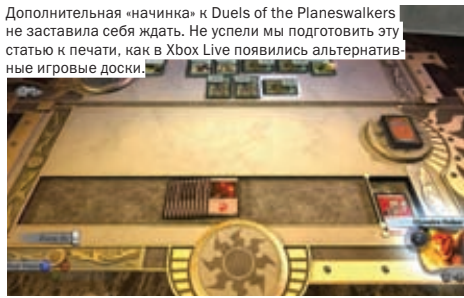
Во время некоторых фаз хода работает таймер, но его можно в любой момент остановить, чтобы подумать.



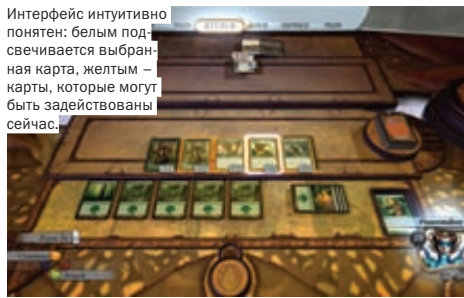
Все карты отсканированы в высоком разрешении и видны на любом экране.



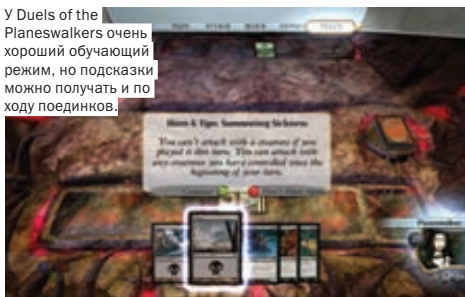
Дополнительная «начинка» к Duels of the Planeswalkers не заставила себя ждать. Не успели мы подготовить эту статью к печати, как в Xbox Live появились альтернативные игровые доски.



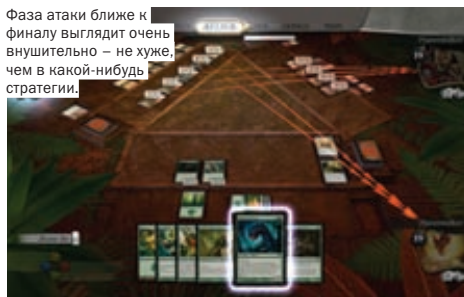
Интерфейс интуитивно понятен: белым подсвечивается выбранная карта, желтым – карты, которые могут быть задействованы сейчас.



У Duels of the Planeswalkers очень хороший обучающий режим, но подсказки можно получать и по ходу поединков.



Фаза атаки ближе к финалу выглядит очень внушительно – не хуже, чем в какой-нибудь стратегии.



...повезет в любви.

Цель игры проста – довести число очков жизни противника с двадцати до нуля. Для этого приходится разыгрывать с руки карты заклинаний или призывать на помощь существ. Практически все действия стоят маны, добываемой с помощью особых карточек – «земель». Ключевую роль также играет понятие «стека» – получив приоритет, участник может в ответ на любое заклинание оппонента наколдовать свое, причем, когда оба мага наконец спасуют, полученная цепочка действий выполняется с конца.

Новости

Меньше чем за 10 месяцев широко известный XBLA-слэшер Castle Crashers достиг отметки в миллион пользователей. Сто тысяч новых игроков в месяц – весьма недурно для скачиваемого проекта. Разработчики так ждали юбилея, что даже устроили конкурс по угадыванию знаменательной даты – победителем оказался некий DenisDenis, промазавший всего на три минуты, но заработавший таки бронзовую фигурку рыцаря и кучу других призов.



Увидело свет очередное увесистое обновление прошивки PS3. Sony, по сложившейся в последнее время традиции, заботится исключительно о стабильности системы, а не новых «фишках». Сеть же полнится слухами о якобы выходящей под Рождество прошивке номер 3.0. Если верить сетевым всезнайкам, работа проведена не менее основательная, чем в случае с NXE для Xbox 360: будет добавлена система «репутации» игроков, одновременный вывод аудио через оптику и HDMI, а также прочие особенности.



У японских владельцев PS3 появилась эксклюзивная возможность скачать с PSN улучшенную версию первой Mega Man, вышедшую на PS one под названием Rockman Complete Works. Впрочем, даже потомкам самураев не так-то просто получить римейк. Дело в том, что скачиваемая версия разыгрывается между покупателями Mega Man 9. Иного способа скачать Rockman Complete Works пока нет, хотя мы и не сомневаемся, что рано или поздно она поступит в открытую продажу на PS Store.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг

ДРУГИЕ ИГРЫ



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Chrome Shelled Regios
Формат:
телесериал, 24 серии
Режиссер:
Ицуро Кавасаки
Год премьеры:
2009
Студия:
ZEXCS
Наша оценка:
можно смотреть

Chrome Shelled Regios

Приятно наткнуться на хорошие малоизвестные вещи. От общепризнанных шедевров изначально ждешь многого, потому они редко удивляют.

Меж тем, когда сериал, о котором ты буквально пару раз что-то слышал, неожиданно оказывается чем-то стоящим – такой приятный сюрприз может доставить еще большее удовольствие. Напекаем: Chrome Shelled Regios – как раз такой случай.

В том, что касается качества анимации или прорисовки сцен, «Хромированный Региос» не тянет более, чем на четверку с минусом. Картинка в сериале не ужасает, но и возгласов восхищения не вызывает – бюджет явно не тот. Но «Региос» берет другим. Он подкупает необычным, но в то же время логичным миром, интересными персонажами, уважительностью (и вместе с тем требовательностью) по отношению к зрителям. Последнее немного напоминает подход, использованный Мамору Осии в фильме The Sky Crawlers, о котором мы говорили несколько месяцев назад (хотя «Региос» – вовсе не наполненные фило-

софскими размышлениями и скрытыми цитатами творения Осии, нет). Дело в ином: что там, что здесь, зрителя никто не пытается вести за ручку, медленно и доходчиво объясняя все особенности мира и тонкости взаимоотношений героев. Вместо этого к человеку, сидящему перед экраном, относятся... не как к стороннему наблюдателю. Ему показывают мир глазами героев, живущих в нем с самого рождения, и потому не нуждающихся в постоянных объяснениях. Да, кто-то понимает в происходящем больше, кто-то – меньше, тот же главный герой в начале сериала впервые приезжает в город и знакомится с новыми местами, позволяя таким образом и нам узнать что-то о мире «Региоса». Но это знакомство происходит органично, как бы исподволь, при этом остается достаточно тайн и загадок, чтобы поддерживать интерес публики к дальнейшему повествованию. Сегодня мы только в самых общих чертах представим вашему вниманию мир «Региоса», покажем, так сказать, лишь вершину айсберга. На большее нам бы просто не хватило места, да и не хочется портить вам удовольствие.

Так вот, о мире. Одна из первых мыслей, которые приходят в голову, когда более-менее прилично его узнаешь: «Черт, какую же классную из этого можно сделать игру!». Посудите сами. Пустынный, недружелюбный, но такой просторный мир, манящий путешественника, дающий шанс узнать, что скрывается за следующим холмом, полюбоваться закатом, взобравшись на одну из высоченных скал, или исследовать здешние пещеры. А если надоест – тебя всегда с удовольствием развлекут многочисленные гигантские монстры, которые отнюдь не прочь убить человечка-другого (пища, пришедшая в гости сама, – особенно вкусна, даже если ее мало). И эти заполненные чудовищами пустыни, воздух которых смертелен для плохо экипированного искателя приключений, бороздят закрытые куполами города. Одни, сильные, с могучими воинами, ищут монстров и уничтожают. Другие, что послабее – наоборот, улетывают. Но и теми, и другими управляют «электронные феи» – искусственные существа, созданные специально, чтобы приводить целые поселения в движение и обхо-





Знакомьтесь, 17-й отряд! Слева направо: милашка-телепат Фелли, командир подразделения – Нина, техник и друг детства Нины – Харли, жизнерадостный плейбой и снайпер – Шарнид... Ну а под Шарнидом, само собой, Лейфон.



Слева: Когда Лейфон серьезен – он серьезен.

Внизу: прошлое Лейфона – светлые годы в приюте.

дить врагов (или, наоборот, нападать на них). Для работы необходима постоянная подпитка селениумом – ресурсом, за контроль над месторождениями которого города постоянно сражаются, устраивая жестокие состязания, подозрительно похожие на Capture the Flag, только без необходимости тащить добытый флаг домой.

С самими воинами все тоже совсем не просто. На поле боя в этом мире главное – энергия Кей. И тем, кто обделен ей, не светит стать бойцом. Энергия одной разновидности может защищать от повреждений и лечить раны. Второй – наоборот, используется для усиления атак. А третьей, самой редкой – позволяет читать и передавать мысли, но несовместима со вторым, атакующим типом Кей. Обычно каждый отряд состоит из нескольких воинов разных специализаций (от снайперов до мечников), и человека с третьим видом энергии, исполняющего роль связного и разведчика.

Один из таких отрядов города-академии Зелли и оказывается в центре событий. Именно туда в самом начале попадает Лейфон, главный герой этой истории, когда-то бывший в числе Двенадцати Небесных Мечей – избранных воинов сильнейшего из городов – Грендана. Причем Лейфон, на самом деле, не горит желанием сражаться. В академию он поступил, надеясь приобрести мирную профессию и бросить воинское ремесло. Но, как все мы знаем, такие планы никогда не сбываются. Глава академии быстро берет Лейфона в оборот и практически насильно заставляет вновь взяться за оружие.

Тут, однако, всплывает один из главных плюсов сериала. Наш герой – на удивление адекватная личность. Не страдает от десятков комплексов и не пытается уйти в себя, игнорируя происходящее вокруг. Несмотря на наличие целого гарема красоток, готовых за-

прыгнуть на него, – уверенно избегает пикантных ситуаций в стиле «он увидел мои трусики – извращенец!» и неизбежных после такой истории побоев. Старается всегда говорить правду, но умело ее дозирует) и осторожно подбирает слова. По возможности избегает сражений, но, скажем, поняв, что городу без его помощи просто не выжить, – вновь берется за оружие, почти не раздумывая.

Другие персонажи тоже, бесспорно, интересны, но лишь одна личность сравнима с главным героем – телепатка из отряда Лейфона и сестра главы Зеллины – Фелли. Из-за очень сильных телепатических способностей барышня с детства страдала от переизбытка чужих эмоций у себя в голове, и чтобы выжить, научилась подавлять собственные, став чем-то вроде местной Рей Аянами («Евангелион»). Но с появлением Лейфона, разумеется, влюбилась (и не она одна), и ее собственные нежные чувства начали крайне мило и забавно рваться наружу, мигмом превратив девушку в притягательнейшую из героинь.

Заметьте, рецензия уже подходит к концу, а о сюжете все еще не сказано практически ничего. Это отнюдь не случайно. Просто в этом сериале строго очерченного сюжета, по большому счету, и нет. Есть мир, есть люди, которые в нем живут, развлекаясь или стараясь справиться с возникающими трудностями. Участвуют в тренировочных матчах, исследуют заброшенные города, стараются разобраться в своем прошлом и нащупать дорогу в будущее. Chrome Shelled Regios – не о спасении мира, не о мести за любимую, и даже не о попытках стать самым-самым в любимом деле. «Региос» – аниме про жизнь. Просто жизнь в другом, странном и сильно отличающемся от нашего мире. Произведений такого рода мало, а хороших – и вовсе практически нет. И это делает «Хромированный Региос» особенно ценным. **СИ**



Regios – аниме про жизнь. Но про жизнь, где хватает красивых и в то же время кровавых поединков.



Немного косплея никому не повредит.

Вверху: Город Зеллины держится на плечах одного человека... Но как же он выживал до появления этого титана?

Студия Gainax, объединившись с режиссером первого Fullmetal Alchemist, Сэйдзи Мидзусимой, переносит на телеэкраны мангу Natsumi Yuchi. Подробнее об этой манге, думается, еще напишем. А пока скажем одно: она про девочек из детского садика и их воспитателей. И это совсем не то, чего мы ожидали от союза компании, создавшей «Гуррен-Лаганн» и человека, снявшего «Гандам 00».



А пока аниме-студии соревнуются в том, кто создаст больше сиквелов, американцы раз за разом проваливают попытки снять экранизации известных аниме и манги. Очередной жертвой стала планировавшаяся киноадаптация манги Akira, породившей культовый одноименный фильм. Хорошо это, или плохо, но больше она уже не планируется.



Закончена известная манга про американский футбол – Eyeshield 21. Финальный, 37-й том появится на прилавках японских магазинов в октябре. Ну а поклонникам одноименного аниме остается надеяться, что это побудит авторов телеверсии вернуться к своему творению и экранизировать оставшийся им десяток томов.

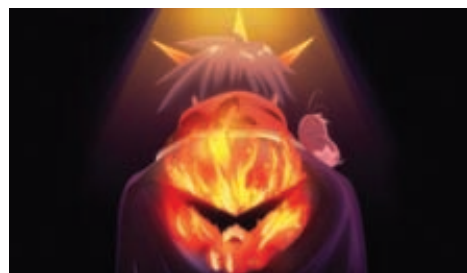


Сиквелы идут!

Лето в этот раз выдалось особенно богатым на вести о всевозможных продолжениях. Не успели мы написать про надвигающийся то ли перезапуск, то ли продолжение Shakugan no Shana, как подобные новости посыпались, словно из рога изобилия. Студия BONES решила порадовать преданных фанатов и официально объявила о работах над сиквелом Darker than BLACK (режиссер оригинала вновь у руля). Чуть позже заговорили несколько сейю, проболтавшихся о планах по созданию третьего сезона Hajime no Ippo и второго сезона Kuroshitsuji. Следом, едва закончив показ (точнее – во время финальных титров), создатели пообещали представить вторые сезоны аж трех сериалов: почти хентайного почти-эксна Queen's Blade, почти сюжетного (и крайне в этом плане слабого), но истинно эксного Sengoku Basara и смесь гаремной комедии, эксна и драмы – Asura Cryin'. Причем Queen's Blade и Asura Cryin' вернутся уже осенью, а Sengoku Basara еще до премьеры второго сезона порадует поклонников DVD специальным 13-м эпизодом, не попавшим на телевидение. Совсем недавно закончился великолепный сериал Higashi no Eden, опять же пообещав вернуться – но уже как полнометражная лента. Мы, конечно, еще до показа теленовеллы знали, что завершить историю авторы планируют полноценным фильмом. Однако он, по всей видимости, оказался достаточно попу-

лярен, чтобы удостоиться даже двух киносиквелов. Премьера одного, Higashi no Eden the Movie I: The King of Eden («Восточный Эдем, фильм 1: Король Эдема»), состоится 28 ноября этого года в японских кинотеатрах, а второго, Higashi no Eden the Movie II: Paradise Lost («Восточный Эдем, фильм 2: Потерянный рай») – всего двумя месяцами позже. Жаль только, что мы эти картины увидим не раньше, чем они появятся на DVD – а это, по меньшей мере, еще полгода.

Ну и наши любимые безумцы из Gainax тоже не отмалчивались. Один из продюсеров студии еще разок подтвердил: планируется продолжать работу с миром «Гуррен-Лаганна» 10 лет. Признал, что не исключает, но и не обещает появления полноценного второго сезона, и намекнул, мол, они у себя в компании уже практически окончательно решили делать следующий сборник клипов из серии Parallel Works. Сопоставим эти слова с вполне достоверными сведениями о создании ролика с Нией (по аналогии с недавно вышедшим S.t.a.r.S в исполнении Ёко, анонсом OVA по Abenobashi Mahou Shotengai, да готовящимся перешагнуть за два фильма циклом ремейков «Евангелиона»), и получается, что киношники из Gainax в последнее время полюбили возвращаться к старым мирам. Впрочем, мы только за, покуда они и о создании новых сериалов не забывают (а они не забывают, см. новость слева).



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Летний аниме-сезон

В этот раз мы решили отойти от традиции писать лишь про два основных аниме-сезона, весенний и осенний. Ведь летние и зимние, хоть и несравнимо менее масштабны, тоже регулярно предоставляют свою порцию отличных сериалов. Потому, перед вами наше экспериментальное превью летнего сезона 2009, в котором мы постараемся коротенько рассказать о самом главном.



Umineko no Naku Koro ni

Действие сериала разворачивается с 4 по 5 октября 1986 года на уединенном острове Роккендзима. Киндзо Усиромия, глава богатой и влиятельной семьи, владеющей этим островом, при смерти, и его родственники собираются у постели умирающего, чтобы поделить наследство. Но едва все собрались, как разразился сильнейший шторм, и остров оказался отрезанным от внешнего мира, а пока стихия бушевала, неизвестный убийца начал одного за другим отправлять на тот свет домочадцев.

Что мы ждем: «10 негрятя» с примесью мистики, причем от авторов Higurashi no Naku Koro ni – оригинальной, запутанной, интересной и страшной истории. Кажется, нас ждет «хорошее аниме» даже при самом неблагоприятном раскладе. А если повезет – так и великолепное.

Что боимся: авторы экранизации Higurashi в свое время захотели выжать из истории побольше, и потому безбожно затянули второй сезон, порядком его испортив. Очень не хотелось бы повторения этой истории.

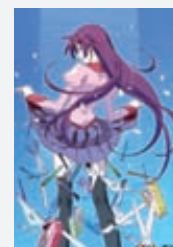
Bakemonogatari

Bakemonogatari – экранизация сборника коротких историй о столкновениях обычного школьника по имени Коёми Арараги с разными весьма необычными личностями, вроде невесомой девушки. А вот будет ли у этого аниме сквозной сюжет – неизвестно.

Что мы ждем: союз режиссера Акиюки Симбо и студии Shaft уже подарил зрителям немало замечательных произведений (Pani Poni Dash!, Sayonara Zetsubou

Sensei). В этот раз авторы, похоже, собираются порадовать нас довольно мрачной историей, наполненной черным юмором (в духе зашивания рта степлером).

Что боимся: Симбо в этот раз параллельно занят работой над третьим сезоном Sayonara Zetsubou Sensei, так что в основном за Bakemonogatari, похоже, будет отвечать его ученик, Тацзя Оиси. И кто знает, хватит ли ему опыта для создания стоящего сериала.



Tokyo Magnitude 8.0



Главные герои истории – школьница Мирай и ее младший брат, Юката, приехавшие на выставку роботов на остров Одайба (в Токийском заливе). К несчастью для них (и многих других), в этот день на Токио обрушивается восьмибальное землетрясение, мигом превращающее город в опасные руины. А брату и сестре теперь предстоит долгая дорога домой, в пути они и столкнутся с естественными опасностями, и познают истинную суть человека, проявляющуюся в столь тяжелых ситуациях.

Что мы ждем: мы видели много фильмов-катастроф, но аниме-сериалы-катастрофы – штука весьма нео-

бычная, и уже потому интересная. Тем более что авторы аниме способны нарисовать куда более правдивую, мрачную и интересную картину мира, чем это принято показывать в голливудских блокбастерах. А потому Tokyo Magnitude 8.0 обладает всеми задатками отличной драмы.

Что боимся: BONES – хорошая студия. И шедевров в ее послужном списке немало. Но в основном шедевры эти – экранизации. Их попытки довериться собственным сценаристам нередко приводят к печальным последствиям. Как бы и с Tokyo Magnitude 8.0 такого не вышло.

Zan Sayonara Zetsubou Sensei

Третий сезон Sayonara Zetsubou Sensei. И этим все сказано. **Что мы ждем:** возвращения к истокам. Второй сезон был неплох, но его сгубил переизбыток сатиры и откровенная бредовость всего действия. А ведь все хорошо в меру. Разумеется, и пародийное начало, и некоторая абсурдность происходящего отличали и первый цикл, но благодаря замечательному ситуационному юмору и зачаточному сюжету общая картина была вполне при-

стойной. Во втором же сезоне (и последовавшими за ним 3-я OVA) положение дел изменилось, и не в лучшую сторону.

Что боимся: что баланс испортят еще сильнее, сведя дело к жутко однообразным насмешкам над реалиями современной Японии, человечеством и самим сериалом. Мы и второй-то сезон досмотрели с трудом. Еще один такой же точно не выдержим.



Canaan



О сюжете Canaan сложно сказать что-то определенное, но может, оно и к лучшему. Canaan – экранизация графической новеллы для Wii, называющейся 428 и повествующей о странных событиях, происходивших в известном районе Токио – Сибуре, причем повествующей с разных точек зрения. Есть вероятность, что аниме будет построено по этому же принципу. А возможно, в центре внимания окажется не главная, а побочная сюжетная линия, история, написанная для игры группой Type-Moon.

Чего мы ждем: шедевра. Серьезно. P.A.Works до этого сняла очень красивый сериал True Tears, Type-Moon в последнее время вполне заслуженно считается культовой фирмой (см. обзор Kara no Kyoukai в позапрошлом номере), а первоисточник, 428, – единственная в истории играновелла, получившая от известного журнала Famitsu 40 баллов из 40 возможных. Если Canaan не окажется шедевром – мы будем разочарованы, это точно.
Чего боимся: разочароваться.

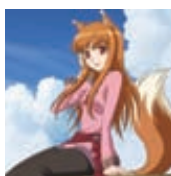
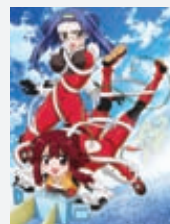
Fight Ippatsu! Juuden-chan!!

Дзюден-тян прибыла в мир людей с миссией подзарядить особо закручившихся ее обитателей жизненной энергией. Но важно, конечно, не это.

Чего мы ждем: Fight Ippatsu – экранизация манги Бо Дитамы, автора Kiss-x-sis и Mahoromatic. То есть человека, знающего толк в фансервисе и обладающего отличным чувством юмора, хотя частенько его шутки, на наш вкус, довольно ска-

брезны. И мы лишь надеемся, что экранизация окажется достойной своего автора.

Чего боимся: опасаемся, что на деле Fight Ippatsu окажется лишь заменой Queen's Blade на время лета – т.е. тупой и унылой чушью, выезжающей лишь за счет обнаженных аниме-героинь и изврате. А этого, увы, не исключает даже послужной список автора оригинала.



Spice & Wolf II

Продолжение приключений странствующего торговца Лоуренса Крафта и его спутницы, богини урожая, волчицы Хоро. Новые друзья, новые враги, и много-много новых сделок и секретов торговли – прилагаются.

Чего мы ждем: добротную смесь из красиво подан-

ного пособия по маркетингу и «взрослой» романтики в обертке из слегка фэнтезийного средневековья.

Чего боимся: что торговли будет слишком много, а пресловутой романтики – мало. Оно, конечно, может, и оригинально, но в больших количествах утомляет.

Needless

2130 год. После Третьей мировой войны во многих зараженных районах Японии был введен карантин. Такие места называют «Слепыми пятнами». Вскоре оставшиеся на этих землях люди начали обретать таинственные способности. Живущие вне карантина прозвали таких мутантов «Лишние» (Needless).

Чего мы ждем: при должном старании со стороны авторов, из этого материала может получиться неплохой комедийный

экшн. Или неплохой кровавый экшн. Или комедийный кровавый экшн. Не суть, в общем, какой именно, главное – экшн.

Чего боимся: манга, особенно ее начало, особого восторга не вызывает. Ну драки, ну сверхспособности, ну кровища. Не столько творение, сколько продукт. Приличного качества, но без малейших признаков вдохновения. И сделать из средней манги хорошее аниме – задача не из легких.



Umi Monogatari



Героини сериала – Марин и Урин, две сестры, живущие под водой, но мечтающие побывать на поверхности. И однажды к ним попадает прекрасное кольцо, которое барышни используют как повод, чтобы выбраться на поверхность – нужно же вернуть драгоценность владелице. Судьба приводит их на уединенный остров, где Марин встречает школьницу по имени Канон. Знакомство этих двух девушек – девушки моря и девушки неба, пробуждает в обеих скрытые силы, которые

они используют, чтобы сражаться с угрожающей миру тьмой.

Чего мы ждем: режиссер Umi Monogatari ранее снял довольно популярное аниме Aigai, так что возможно он сумеет вытянуть и эту вещь на сносный уровень. Однако...

Чего боимся: ...идея аниме про «превращающихся девочек-волшебниц», основанная не на манге, книгах или хотя бы хентайных играх, но на автоматах патинко – это, скажем так, попахивает бредом в плохом смысле слова. Очень плохом.

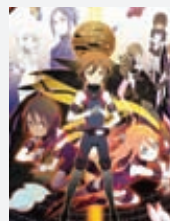
Element Hunters

В 2029 году катастрофа лишила земную кору жизненно важных химических элементов. За следующие шестьдесят лет население планеты сократилось в десять раз. Но когда исчезла последняя надежда, ученые выяснили, что все пропавшее переброшено в иное измерение, на «Негативную Землю». Чтобы спасти человечество, создается команда «Ловцы элементов», задача которых, согласно названию, – находить эти элементы и возвращать их на Землю. К сожалению, перемещаться между мирами могут лишь де-

ти и подростки не старше 14 лет...

Чего мы ждем: «Ловцы элементов» – сериал, призванный познакомить детей с азами химии. Как показал недавний Marie & Gali – японцы вполне в состоянии делать «обучающие» сериалы по-настоящему интересными. Да и завязка, в общем, внушает.

Чего боимся: что «Ловцы» превратятся в очередной клон «Покемонов». Нам не нужен еще один клон «Покемонов». Да еще и пытающийся вдолбить нам таблицу Менделеева.





Princess Lover!

Теппей Арима был обычным школьником, пока однажды его родители не погибли в аварии. Тогда несчастный узнает, что его дед – жутко влиятельный и богатый человек, а сам он теперь – наследник всего дедушкиного богатства. Чтобы Арима научился вести себя в высшем свете, его переводят в элитную академию для богатей.

Чего мы ждем: очередная хентайная игра превратилась в очередную гаремно-школьную комедию... Да нечего тут ждать. Ну, разве что нам очень повезет и комедия будет хотя бы сносной.

Чего боимся: что наши подозрения подтвердятся, и anime окажется унылым набором тупых клише.

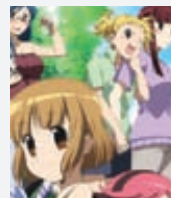
Kanamemo

Девочка по имени Кана Накамити, уже потерявшая своих родителей, лишилась последней близкой родственницы – бабушки. И тогда сироту приняли в фирму по развозу газет, весь штат которой состоит из очаровательных красоток.

Чего мы ждем: несмотря на не самое оптимистичное вступление, драмы не будет, Kanamemo – бессюжетная комедия (как Lucky Star, например), рассказывающая о

буднях Канны и фирмы, в которую она попала. Нас однозначно ждет очень милая, но напомним, что еще и смешная история).

Чего боимся: далеко не каждая комедия про девчачий коллектив сможет сравниться с «Азумангой». Большинство подобных сериалов оказываются средненькими поделками и быстро забываются. Как бы Kanamemo не стала одной из таких.



Yoku Wakaru Gendai Mahou



Коёми Морисита – девушка, которую все ошибочно принимают за младшеклассницу из-за ее внешности, попадает в ученицы к 25-летней Мисе Арихаре – одной из самых сильных волшебниц современности.

Чего мы ждем: смешать магию и технику – мысль хорошая. Использование сотовых вместо волшебных палочек и прочие милые штрихи, показанные в трейлере станут теми особенностями, которые формируют свой собственный, неповторимый стиль, позволяющий

успешно конкурировать с другими произведениями того же жанра. Остается лишь надеяться, что и сама история не подкачает.

Чего боимся: смешать магию и технику – мысль хорошая. Но вот пролог очень напоминает завязку из историй про девочек-волшебниц. А в этом жанре вещи, стоящие внимания людей, от подобных вещей не фанатеющих, можно пересчитать по пальцам. Одной руки.

Aoi Hana

Фуми и Акира были близкими подругами, пока Фуми не пришлось переехать. Однако, спустя десять лет, они вновь встречаются, оказавшись в одной школе. Теперь девочкам, не видевшимся столько лет, предстоит заново строить взаимоотношения и совместными усилиями преодолевать невзгоды, подстерегающие старшеклассниц.

Чего мы ждем: Aoi Hana – это юри. То есть отношения Фуми

и Акиры окажутся не только дружескими. Что при правильном подходе может быть весьма мило, романтично, а то и смешно.

Чего боимся: попытки рассказать историю о любви двух школьниц с излишне серьезной миной, редко кончаются удачей. Так что, если из Aoi Hana вдруг решат сделать не романтику, а драму – ничего хорошего из этого, думается, не выйдет.



Taishou Yakyuu Musume



1925 год. Две старшеклассницы, Комэ и Сёко, решают создать бейсбольную команду. Конечно в современной Японии этот вид спорта относится к самым популярным, а в те далекие времена все обстояло совсем иначе. Да и сами подружки очень смутно представляют себе правила этой игры. Что, впрочем, не мешает им начать поиски единомышленников.

Чего мы ждем: честно говоря, ничего. Нормальной такой сюжет, который при желании можно взять

за основу как для комедии, так и для драмы. Или даже фильма ужасов про обезумевших девочек с бейсбольными битами, убивающих всех, кто отказывается к ним присоединиться или рассказать правила этой игры.

Чего боимся: опять же, пожалуй, ничего. Мы не особо верим в этот сериал, так что и опасаться за его судьбу не стоит. Зато, если он все-таки окажется хорошим – будем приятно удивлены.

Sora no Manimani

Саку Ояги возвращается в родной город спустя 7 лет, и встречает там свою подругу детства, Михоси Акэно. Когда они виделись последний раз, Михоси сорвалась с дерева, а Саку ее спас, этот эпизод не оставил девушку равнодушной. И теперь Михоси, чтобы укрепить отношения, заставляет Саку присоединиться к ее клубу любителей астрономии.

Чего мы ждем: сложно сказать. Наверное, хорошую и добрую романтическую историю, разворачивающуюся под звездным небом.

Чего боимся: что сериал окажется откровенно проходным, как и множество других подобных «как бы романтических историй».



Железные новости

Современная компьютерная техника



Российские неттопы идут вперед

Компьютеры USN NET

Волна огромной популярности неттопов захлестнула и нашу страну. Для тех, кто не в курсе, уточним, что выход новых процессоров Intel Atom и появление линейки Asus EEE PC спровоцировало многих производителей на выпуск компактных ноутбуков и настольных ПК, которые обеспечивают достаточный для офисных приложений уровень производительности, стоят недорого, а также выгодны в плане энергопотребления. Теперь подобное решение предлагает и российская компания USN Computers. На данный момент компания представила две модели экономичных настольных ПК - USN NEONix.NET 330 и USN BUSINESS.NET 331. Обе модели построены на базе процессора Intel Atom 1.6 ГГц, разница только в том, что первая оснащена двумя гигабайтами памяти, а вторая - одним гигабайтом. Объем жесткого диска также различается - 160 Гбайт для более оснащенной NEONix и 80 Гбайт для офисной Business. Соответственно, различаются и розничные цены. NEONix, которая позиционируется для активного домашнего использования будет стоить порядка 10 тысяч рублей, а офисная - всего лишь 6500 рублей. Правда, цена последней версии не включает в себя установленную операционную систему Windows XP, но для бизнес-клиентов обещаются специальные условия.

AMD собирается обновляться

Новые чипсеты AMD 8-й серии

Уже в конце этого года ожидается выход на рынок новой линейки системных чипсетов AMD. 8-я серия придет на смену чипсетам 790FX и будет называться RD890. Также ожидается версия RS880D. Последний вариант может увидеть свет только в начале следующего года. К сожалению, технических подробностей о новых чипсетах пока известно не много. Они все будут использоваться только с процессорами, устанавливаемыми в разъем AM3 (то есть, смена процессорного разъема пока не планируется), поддерживать высокоскоростную память DDR3 и шину передачи данных HyperTransport 3.0. Звучит хорошо, но нового в этом мало. Обещается также обновленный южный мост SB800, особенности которого, пока не раскрываются. Ожидается, что теперь будет много не только доступных интегрированных решений для компьютеров среднего класса, но и топовых плат, в том числе, ориентированных на оверклокеры.



WD выходит на рынок твердотельных накопителей

Новые винчестеры WD и SiS

В скором времени ожидается появление в продаже первых твердотельных накопителей производства Western Digital. Компания прекрасно понимает все перспективы этого формата и с целью развития нового направления приобрела фирму Silicon Systems, у которой уже было налаженное производство и клиентская база. Правда, работала компания больше с промышленными потребителями, а теперь готовит множество новинок для пользовательского рынка. В частности, уже анонсированы модели формата 1.8 дюйма и 2.5 дюйма. Western Digital обещает скорость работы на уровне 100/80 Мб/с для моделей с интерфейсом SATA. Это не рекорд, но WD позиционирует новинки как надежные отказоустойчивые решения, для мобильных устройств. Позже, планируется выход более скоростных решений, которыми славится Western Digital среди обычных накопителей.

Новая зеркалка от Nikon

Фотоаппарат Nikon D5000

Компания Nikon обновила линейку профессиональных фотокамер моделью начального уровня – D5000. В компактном корпусе этой зеркалки скрывается вся мощь современных технологий Nikon. Матрица с разрешением 12,3 Мпикс позволяет варьировать светочувствительностью от ISO 100 до ISO 6400, что позволяет снимать практически в полной темноте. Дисплей с диагональю 2,7" обладает высоким разрешением, функцией Live View, а так же переменным углом наклона, открывая новые возможности для съемки. Помимо этого в камере реализована функция D-Movie, позволяющая снимать видео высокого разрешения. А для новичков будет полезно присутствие 19 предустановленных режимов съемки, которые сводят до минимума сложность обращения с камерой.



Ноутбук от Acer

Портативный компьютер Acer Timeline

Совсем недавно компания Acer представила новейший лэптоп Timeline, который отличается большим временем работы от батарей и тонким корпусом. Минимальная толщина ноутбука – всего лишь 24 мм, а что касается времени автономной работы, то, по результатам первых тестов, оно составляет около четырех с половиной часов, что неплохой показатель для мощного компьютера с двухъядерным процессором Intel. Разработчики Acer позаботились не только о длительном времени автономной работы, но и о сроке службы аккумуляторной батареи. По словам инженеров Acer, когда она полностью разряжена, то отключается контакт с ноутбуком, что позволяет ощутимо, примерно на 30-40%, повысить срок ее службы. Обычно батарея ноутбука при активном использовании живет не более 2-3 лет, после чего время ее автономной работы сокращается в разы.

Помимо технических новшеств, в ноутбуках применено много оригинальных решений, в частности, эргономичная клавиатура, где под клавишами скрывается защитная пластина (чтобы не испортить ноутбук пролитым чаем), многофункциональный тачпад и многое другое. Новые ноутбуки будут стоить от 24 тысяч рублей.

Чудесное превращение

Док-станция Sunbeam HDD Docking Station

В принципе, подобные гаджеты не являются редкой новинкой, но, тем не менее, официально на российском рынке появляются впервые. Ожидается, что скоро в продаже появится удобная док-станция для подключения жестких дисков к компьютеру. Ее устройство предельно просто – внутри SATA-разъем и адаптер питания. Диск вставляется и легко определяется компьютером, можно даже начать работу без перезагрузки системы, благо стандарт SATA поддерживает «горячее подключение». Непосредственно с компьютером док-станция соединяется при помощи интерфейса USB 2.0 или e-SATA. Первый – удобный, но не слишком быстрый, а второй – быстрый, но провод далеко не протянешь. Было бы здорово, если в продаже также появилась версия с IEEE1394 (FireWire) интерфейсом, что разом бы убило двух зайцев. Однако цена подобной версии была бы ощутимо выше. Стоимость же этой модели в отечественных магазинах составит примерно 1500 рублей.



Новый элемент

Геймерский корпус Thermaltake Element G

Известная компания по производству специфического железа для активных игроков и энтузиастов Thermaltake представила миру новый системный блок Element G. По своей сути это высококачественный Middle-tower, но в нем кроется немало интересных особенностей. В частности, четыре больших вентилятора с подсветкой, цвет которой можно менять при помощи переключателя на передней панели. Для эффективного отвода тепла есть три зарешеченных окна, а украшает корпус аккуратная тонкая красная полоска по его периметру. Разумеется, стенки и края закруглены, чтобы избежать порезов при сборе системы. Все накопители могут устанавливаться без применения отвертки, блок питания же устанавливается в нижней части корпуса. На переднюю панель также выведено управление звуком, USB-порты и многое другое. Вес этого корпуса достаточно велик – 8 килограмм, что немало для не слишком большого middle-tower'a. В продаже новинка появится уже совсем скоро, в том числе, в отечественных магазинах.



Алексей Поляков

Большие и быстрые

Тестирование внутренних жестких дисков от 1 Тб

- А сколько места у Вас на диске занимает Windows Vista?
- Да сколько находит – столько и занимает.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Hitachi Deskstar E7K1000
Samsung HD103UJ
Samsung HE103UJ
Seagate Barracuda
7200.11 1.5TB
Seagate Barracuda
7200.11 1TB
Western Digital
WD1001FALS
Western Digital
WD1002FBYS

Если процессор – это «сердце» компьютера, то жесткий диск – безусловно, его «желудок»: ведь именно от него зависит, сколько «вкусенького» и с какой скоростью туда поместится. А содержимое, будь то фотки, видеоролики, фильмы или игры, с каждым годом выдвигает все более и более ненасытные требования к объему дискового пространства. Подумать только: всего какой-то десяток лет назад объем диска в 1 (один!) гигабайт казался большим! Потом появился быстрый Интернет, тяжелые игрушки, торренты... И – понеслось. Гонка объемов пошла со все нарастающей скоростью. В этот раз мы решили провести сравнительный тест хардов большого объема – от 1 Тб. Все девайсы, участвующие в обзоре, имеют практически одинаковые технические характеристики: скорость вращения 7200 оборотов в минуту, размер буфера 32 Мбайт и интерфейс SATA/300. Впрочем, не исключено, что всего через пару лет фраза о «большом полуторатерабайтном диске» будет вызывать у читателя в лучшем случае ироническую улыбку.

Методика тестирования

Внешне все жесткие диски выглядят почти одинаково (разве что из-за разного количества пластин могут немного варьироваться вес и толщина), поэтому встречать эти девайсы «по одежке» - занятие бессмысленное. Главные два критерия, по которым можно оценить жесткий диск – это объем и скорость. С объемом все понятно: он указан в спецификации, а плюс-минус несколько сотен мегабайт при теперешних объемах существенной роли не играют. Скорость же мы оценивали по двум параметрам: с помощью утилиты HD Tach смотрели время случайного доступа, то есть время в миллисекундах, за которое в среднем происходит обращение к случайному сектору диска, а в пакете Valavay Everest – замеряли среднюю скорость случайного чтения. Но нас интересовали не только средние значения – мы визуально оценивали весь полученный график, смотрели, насколько он стабилен, и насколько мал (или велик) разброс между максимальным и минимальным значениями. Третий критерий – надежность. Возможности произвести многотысячасовую выработку «на отказ» у нас, по понятным причинам, не было – поэтому пришлось ограничиться знакомством с

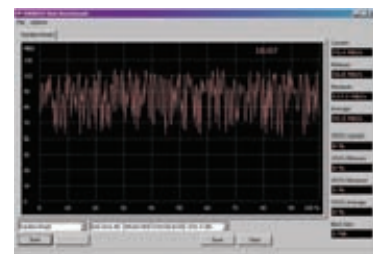
рекомендациями производителей по условиям использования дисков и примененными антиударными и прочими технологиями. И, если, допустим, для определенной модели заявлялся повышенный ресурс работы или какие-то особенные характеристики, мы, разумеется, обращали на это внимание. Не были оставлены в стороне и различные технологии и инновации, которые применяют производители в своих дисках с целью повышения производительности или, допустим, снижения уровня шума. С помощью утилиты DTemp мы мониторили температуру подопытного: ведь чем меньше греется диск, тем у него больше шансов прослужить долгие годы, да и остальные элементы компьютера не будут так греться. Кстати, хотя накопители большого объема в последнее время стали стоить вполне разумных денег – цена для многих тоже может оказаться важным критерием. Ведь необходимость поставить терабайтный (или даже более емкий) диск сегодня у многих может возникнуть даже в недорогой компьютер «для слушания музыки и просмотра фоток». Поэтому соотношение «цена/производительность» - критерий, последний по порядку, но не последний по важности.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
2,66, Intel Core 2 Duo
E6750
Материнская плата:
ASUS P5K
Память, ГГц:
4x1 Гб, DDR2-800
Видеокарта, Мб:
512, ASUS EN8400GS
SILENT (NVIDIA GeForce
8400 GS)

Hitachi Deskstar E7K1000

Мощный, быстрый, и, разумеется, далеко не самый дешевый накопитель. Показал наилучшие в тесте скоростные результаты среди 1-терабайтных хардов. Обогнал его только 1,5-терабайтный Seagate Barracuda 7200.11 1,5TB. Кстати, диск имеет самый аскетичный дизайн из всех устройств в нашем тесте (спорно, можно ли применять это слово для девайса, постоянно находящегося внутри компьютера, но выглядит он практически так же, как гигабайтные модели десятилетней давности). Вместе с Western Digital WD1002FBYS, этот диск обзавел парой самых дорогих устройств из нашего теста (притом, что серия Hitachi Deskstar предназначена для использования в домашних компьютерах, а ультразащищенный Western Digital WD1002FBYS – соответственно, разработан для корпоративных систем). Греется диск, кстати, тоже неслабо.



4



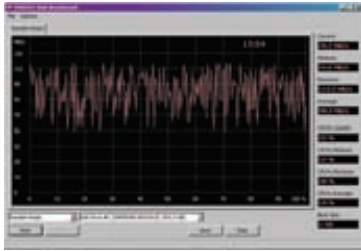
Превосходные скоростные показатели



Несмотря на то, что устройство предназначено для использования в Desktop системах, его цена характерна больше для корпоративных систем

Samsung HD103UJ

Samsung HD103UJ – первый в мире диск, вместивший объем 1 Тбайт всего на трех пластинах. Диск продемонстрировал очень хорошие скоростные характеристики: средняя скорость случайного чтения 90,5 МБайт/с. В своих дисках Samsung использует целый ряд фирменных технологий, включая SilentSeek (минимизация уровня шума во время поиска) и NoiseGuard (используется специальное покрытие пластин, уменьшающее уровень шума). Кстати, оба участника нашего теста от Samsung показали рекордно низкую температуру после тестирования: всего 35 градусов. Поэтому подобные диски можно смело рекомендовать для корпусов типа Mini tower и Desktop, где установка серьезных дополнительных элементов охлаждения часто не представляется возможной. Что касается цены, то она не только вполне конкурентоспособна, но и чуть-чуть ниже, чем аналогов от других производителей. Разброс между минимальной и максимальной скоростью чтения довольно большой: от 54,6 до 115,5 МБайт/с. Реальное среднее время поиска по нашим тестам существенно отличается от указанного в документации производителя (8,9 мс).



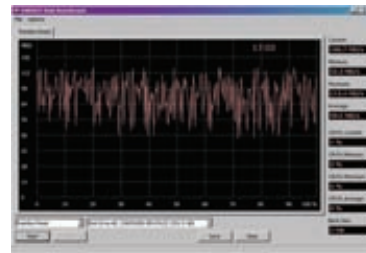
4



Довольно шустрый, тихий и малогреющийся хард по вполне демократичной цене



График скорости случайного чтения довольно нестабилен; имеется существенный разброс между максимальными и минимальными значениями



Samsung HE103UJ

Диск принадлежит к серии SpinPoint F1R, предназначенной для использования в корпоративных системах, серверах, многодисковых RAID массивах, системах видеонаблюдения и других областях, где предъявляются повышенные требования к надежности и ресурсу наработки «на отказ» при непрерывном использовании. Кстати, на такие диски Samsung предоставляет 7-летнюю гарантию. Однако, за повышенную надежность, разумеется, нужно платить. Причем почти столько же, сколько за накопитель в полтора раза большего объема. Диск оказался чуть-чуть медленнее своего «младшего собрата» - Samsung HD103UJ (средняя скорость чтения 90,2 МБайт/с, а время доступа 13,7 мс). Правда, это может объясняться как следствием более высокого уровня защищенности, так и элементарной погрешностью теста: поэтому можно считать, что скорости почти одинаковы.

3



Сравнительно быстрый и тихий винчестер повышенной надежности

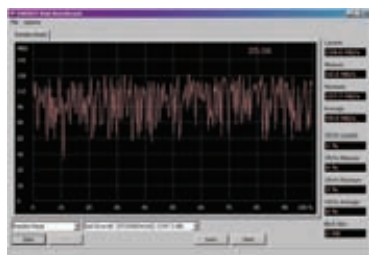


За те же деньги можно купить диск большего объема



4500 руб.

Выбор редакции



Seagate Barracuda 7200.11 1.5TB

Полугоратерабайтная модель от Seagate заняла первое место в наших тестах по скорости чтения (99,9 Мбайт/с). Правда, время случайного доступа оказалось почему-то при этом довольно большим. В жестком диске используется технология перпендикулярной записи, которая позволяет повысить надежность и увеличить объем. По заявлениям производителя, жесткие диски Barracuda 7200.11 позволяют экономить до 43 процентов энергии по сравнению с предыдущими поколениями дисков Seagate. Может быть, для энергосберегающего режима это и верно, но оба харда данной линейки, принимавшие участие в нашем тесте, оказались «горячими парнями»: их температура после тестов поднялась до 43 градусов.

5

- + Самый большой и быстрый (по тесту скорости случайного чтения) накопитель в тесте.
- Диск при работе сильно нагревается, стоит подумать о дополнительных системах охлаждения.

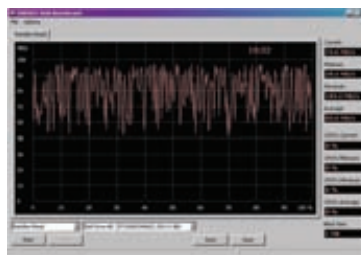
Seagate Barracuda 7200.11 1TB

Сравнительно недорогая модель, предлагающая за вполне разумные деньги большой объем и высокую надежность. Используется ряд новых технологий, включая перпендикулярную запись данных и улучшенный режим энергосбережения. Кроме того, особый упор Seagate делает на экологичность применяемых материалов и самого производства.

Хотя диск принадлежит к той же линейке, что и Seagate Barracuda 7200.11 1TB, результаты тестирования оказались совершенно другими. Как это ни странно, диск оказался самым медленным в тесте: скорость случайного чтения составила всего 83 Мбайт/с. А вот время случайного доступа, напротив, довольно мало (12,7 с). Чудеса, да и только!



3300 руб.



3

- + Качественный и не очень дорогой накопитель, хорошо подходящий для применения в домашних системах
- Довольно ощутимый нагрев; скоростные характеристики невыдающиеся

Название	Hitachi Deskstar E7K1000	Samsung HD103UJ 1Tb	Samsung HE103UJ 1Tb	Seagate Barracuda 7200.11 1.5TB	Seagate Barracuda 7200.11 1TB	Western Digital WD1001FALS	Western Digital WD1002FBYS
Объем, ТБайт	1	1	1	1,5	1	1	1
Интерфейс	SATA/300	SATA/300	SATA/300	SATA/300	SATA/300	SATA/300	SATA/300
Скорость вращения, об/мин	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
Размер буфера, МБайт	32	32	32	32	32	32	32
Габариты, мм	147x102x26	147x102x26	147x102x26	147x102x26	147x102x26	147x102x25	147x102x25

Western Digital WD1001FALS

«Черная» (Black) серия дисков для настольных систем, к которой принадлежит Western Digital WD1001FALS, предназначена для использования в наиболее мощных настольных компьютерах, включая игровые, а также для редактирования и обработки больших объемов графики и звука. В дисках этой линейки используется два процессора, что, по заявлениям производителя, должно на 20 процентов увеличивать производительность. График случайного чтения довольно «ровный» и стабильный. После тестов хард не критично, но довольно ощутимо нагрелся. Несмотря на использование двух процессоров, средняя скорость случайного чтения не слишком велика – всего 87,9 МБайт/с. Впрочем, в реальных условиях применения, где активно используется 32-мегабайтный кэш и два процессора, видимо, от диска стоит ожидать гораздо лучших результатов.

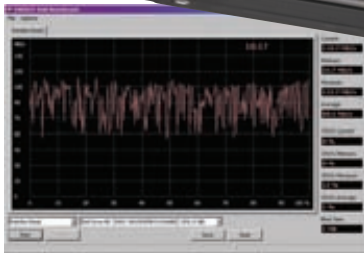


3

- + Диск оптимизирован для быстрой обработки больших объемов данных, таких графика, звук и видео
- Показатели теста скорости чтения довольно скромные



4900 руб.



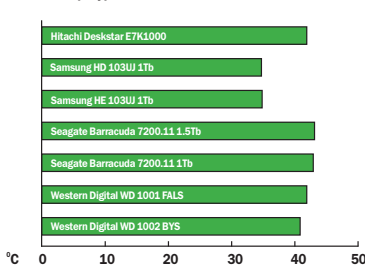
Western Digital WD1002FBYS

Накопитель разработан специально для корпоративных систем и других областей применения, где требуется повышенная надежность. Технология StableTrac подразумевает закрепление вала двигателя с обеих сторон, что делает диск более устойчивым к вибрации. Еще одна «фирменная» технология – RAFF - занимается фактически «стабилизацией», отслеживая и минимизируя вибрацию диска, повышая, тем самым, надежность и скорость считывания данных в условиях тряски. Скоростные характеристики в целом неплохи, а по времени случайного доступа Western Digital WD1002FBYS - рекордсмен нашего теста: этот параметр составил всего 12 мс. График случайного чтения очень ровный и стабильный; разброс между минимальным и максимальным значениями небольшой.

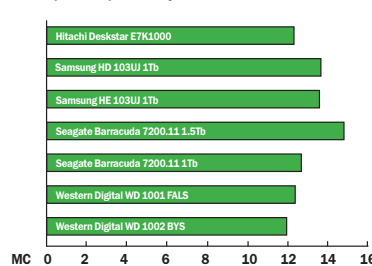
4

- + Хорошая скорость в сочетании с множеством технологий, направленных на повышение надежности, делают этот диск идеальным выбором для корпоративных систем.
- Цена накопителя – одна из самых высоких в тесте.

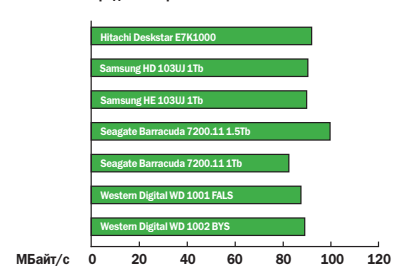
Температура после тестов



Среднее время доступа



Средняя скорость чтения



Выводы

Протестированные диски, несмотря на очень близкие характеристики, были разработаны производителями для разных целей – одни больше подходят для использования в графических станциях и игровых компьютерах, другие – в серверах и многодисковых системах. Ведь дело не только в скорости, но и в уровне защиты: винчестер для домашнего использования никто не собирается бить с размаху об стол, а выход из строя диска, скажем, в промышленном компьютере где-нибудь в цеху на заводе может обернуться большими проблемами не только для его владельца. Результаты тестов также получились различными. Назвать однозначного победителя тяжело: ни один из накопителей не «сделал» всех остальных

по всем параметрам сразу. После долгих раздумий награду «Выбор редакции» мы решили присудить диску Seagate Barracuda 7200.11 1.5TB – за выдающиеся скоростные характеристики, ну и, разумеется, самый большой в тесте объем. А награду «Лучшая покупка» получает Samsung HD103UJ 1Tb – за хорошие результаты тестов по умеренной цене и низкое энергопотребление. Отдельно хотелось бы отметить Western Digital WD1002FBYS – за рекордно низкое время доступа и множество технологий, примененных производителем для защиты данных, в том числе при работе в тяжелых условиях, и Hitachi Deskstar E7K1000 – чемпиона по скорости среди протестированных нами терабайтных дисков.



ТЕКСТ

Алексей Поляков

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материнская плата:
ASUS P5QL
Процессор, ГГц:
2,8; Intel Core 2 Duo
E7400
Видеокарта:
MSI N9800GT-T2D512-
0C
**Оперативная память,
МБайт:**
2048; Hyundai-Hynix
DDR2-800
Жесткий диск, ГБайт:
500; Seagate Barracuda
7200.12 SATA II 16 Mb
Корпус:
Middtower Cooler Master
RS-500-PCAP 500W ATX
0C
Windows Vista Home
Premium

Редакция выражает
благодарность за пре-
доставленный компью-
тер магазину Айти Меню
(т.(495) 727-3355,
www.it-menu.ru).

+ Довольно недорогой
для своего класса
игровой компьютер.
Много свободного
места в корпусе

- Невысокая
производительность
графической системы

На чем «резались» чемпионы

Тестирование компьютера USN LEVEL 516

К нам в лабораторию попал не простой компьютер, а официальная платформа чемпионата мира по киберспорту KODE5, проходившего в Москве с 8 по 10 мая, где за призовые места сражались 20 лучших команд со всего мира. Чемпионат завершился – и самое время посмотреть поближе, на чем «резались» профессионалы своего дела.

Внешность и внутренности

В комплектацию включено только самое необходимое – собственно, сам системный блок, тоненькая книжка, гордо называемая «руководством пользователя», диски с драйверами, набор основных кабелей и мануал от материнской платы. Корпус – симпатичный, черный с серебристыми элементами. Передние заглушки имеют множество отверстий, что улучшает вентиляцию. На переднюю панель вынесены аудио и USB разъемы, а также встроенный картридер. Внутри корпуса довольно просторно: никакой путаницы из проводов, все собрано и стянуто в один аккуратный пучок. Жесткие диски крепятся «безотверточным» способом, с помощью специальных пластиковых заглушек. Система охлаждения не особо мощная: она представлена лишь вентиляторами на видеокарте и процессоре (последний с алюминиевым, хотя и большим, радиатором), и дополнительным «карлсоном» внутри корпуса. Впрочем, учитывая то, что компоновка

внутри не плотная, охлаждение можно считать достаточным (разумеется, если не «разгонять» систему). Внутри стоит графическая плата MSI N9800GT-T2D512-0C на базе чипсета NVIDIA GeForce 9800GT (что для игрового компьютера, конечно, далеко не идеал), а также двухъядерный процессор Intel Core 2 Duo E7400 2,8 ГГц.

Методика тестирования

Общую производительность компьютера мы оценивали с помощью пакета PCMark Vantage, а производительность графической подсистемы – в 3DMark Vantage. Обе программы оптимизированы специально для работы с Windows Vista. 3DMark запускался с разрешением 1280x1024 и настройками по умолчанию. К сожалению, встроенный в 3DMark CPU TEST 2 зависал по непонятным причинам, поэтому для тестирования производительности центрального процессора пришлось ограничиться CPU TEST 1. Кроме того, мы проверили боеготовность

компа в реальных боевых условиях – бенчмарками, встроенными в игры Tom Clancy's H.A.W.X. и Far Cry 2. Последний мы запускали в трех режимах: 800x600 с оптимальными настройками качества, 1280x1024 – с максимальными, и 1280x1024 с максимальными настройками и включенным anti-aliasing 8x. Во всех случаях бралось среднее значение FPS.

Итоги

Результаты тестов, надо сказать, не слишком выдающиеся (впрочем, сама по себе платформа недорогая, и этого следовало ожидать). H.A.W.X пошел достаточно шустро, а вот в Far Cry 2 «играбельным» разрешением можно признать максимум 1024x768. 3DMark же вообще показал среднюю производительность на уровне 16 кадров в секунду. После тестов мы посмотрели температуру процессора и системной платы в программе Everest – нагрелся компьютер совершенно не сильно (см. результаты температурного теста).



РЕЗУЛЬТАТЫ

PCMark Vantage

Memories Suite:	3966
Gaming Suite:	4329
HDD Suite:	4614

3DMark Vantage, 1280x1024, настройки по умолчанию.

GPU Score:	5605
Графический тест 1, кадр/сек:	16,76
Графический тест 2, кадр/сек:	16,07
Тест процессора 1:	681,6

Tom Clancy's H.A.W.X: 1280x1024, настройки по умолчанию, кадр/сек:

	52
--	----

Far Cry 2:	
800x600, Overall Quality Optimal:	66,05 кадр/с
1024x768, Overall Quality Ultra High, anti-aliasing 8x, кадр/сек:	38,35.
1280x1024, Overall Quality Ultra High:	21,25 кадр/с

Температурный тест:

Температура процессора, °C:	32
Температура системной платы, °C:	34

Выводы

Главное преимущество USN LEVEL 516 – это весьма демократичная для игрового компьютера цена. Все комплектующие стандартные, какие-либо «фирменные» навороты практически отсутствуют. Что касается производительности, то для геймера желающего играть на максимальных графических настройках, ее скорее всего будет недостаточ-

но. С другой стороны при сравнительно небольшой стоимости данный компьютер позволяет играть в большинство современных игр. При необходимости же всегда можно сменить видеокарту на более производительную.

**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

**СТРАНА
ИГР**



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

Каждый день в эфире радио
Спорт разыгрываются подарки

РАДИО СПОРТ 93.2 FM

партнеры акции



**В ЛЮБОЙ
ДЕНЬ ДО
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



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

Компактная ярость

Тестирование материнской платы ASUS Rampage II Gene

Когда эта плата попала к нам в руки, мы изрядно удивились. Казалось бы, Rampage серия от ASUS характеризуется мощными материнками, коробка от которых не умещается в руках, да и сама плата обычно монументальных размеров. Здесь же мы наблюдаем стандартную mATX карту, которая, тем не менее, построена на базе чипсета Intel X58. Но и это еще не все, компактная новинка готова предложить массу интересных возможностей!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет:
LGA1366

Чипсет:
Intel X58

Поддерживаемые процессоры:
Intel Core i7/Core i7 Extreme

Системная шина:
QPI

Память:
6 слотов DDR3 1066-2000 МГц

Максимальный объем памяти:
24 Гбайт

Слоты расширения:
2xPCI-E 16x, 1xPCI

Форм-фактор:
mATX

Поддержка нескольких графических адаптеров:
ATI CrossFireX/NVIDIA SLI

Южный мост:
8x SATA/300, RAID: 0, 1, 5, 10, на основе Intel ICH10R, 1xIDE

Задняя панель:
6xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), оптический выход, 1xSATA, Ethernet, PS/2 (клавиатура)

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core i7 920

Память:
Corsair DDR3 TR3X3G1866C9DF 3 Гбайт 1866 МГц

Графический адаптер:
ATI Sapphire Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5

Винчестер:
WD 1000 Гбайт 7200 об/мин

Блок питания:
Thermaltake Toughpower 850 Вт

Методика тестирования

Разобравшись с тем, что есть интересного в этой материнской плате, мы приступили к стандартной тестовой программе. Установили на собранную систему Microsoft Windows XP SP3 тестовые пакеты и программы. Компьютер тестировался в 3DMark'06, Crysis GPU Test, GTA IV, а также встроенном бенчмарке архиватора WinRAR. Традиционно прогонялся термо-тест. Мы запускали пакет Lavavly Everest 4.50 и проводили в нем стресс-тест системы. На протяжении получаса, каждые 2 минуты мы фиксировали температуру чипсета и вносили показания в результирующую таблицу. Позже по этим данным строили график. В общем, все вполне стандартно.

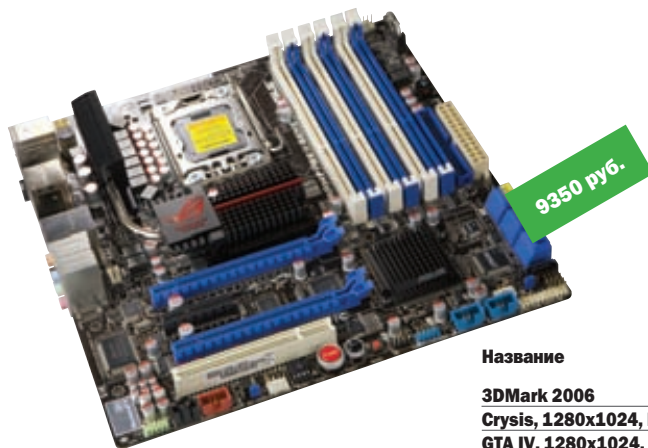
Тестирование

За счет чего ASUS Rampage II Gene удалось так эффективно ужаться в размерах? В первую очередь, инженеры отбросили все лишнее и неактуальное. Под нож пустили контроллер FDD, оставив, правда, один IDE. Хотя его тоже, за давностью лет, стоило бы уда-

лить. Также урезали все разъемы PCI-Express кроме x16. Звукую плату можно поставить и в 32-битный PCI, ни в чем себя не ограничив. Зато есть два полноценных PCI-Express x16; поддерживается конфигурация SLI и CrossFireX. Иными словами, на базе ASUS Rampage II Gene можно построить очень быстрый компьютер, особенно если вспомнить про наличие шести разъемов DIMM для установки DDR3-памяти. Максимально поддерживаемая частота – 2 ГГц, так что Gene ничуть не хуже полноформатной ASUS Rampage. В чем плюсы этой модели? В том, что можно без проблем создать компактный и быстрый компьютер. Конечно, эта материнская плата поместится не в каждый barebone, но можно смело отказаться от стандартного форм-фактора ATX, предпочтя ему стильный и небольшой mATX. Главное позаботиться о качественном охлаждении. При этом можно установить две любые видеокарты – если они только поместятся в системном блоке. Таким образом, ASUS представила наиболее оригинальное и интересное решение на базе Intel X58.

Никаких проблем при сборке не возникло. Несмотря на то что все компоненты находятся достаточно близко друг к другу, осталось место для большого кулера на процессор, и ATI Radeon HD 4870 чувствовал себя очень свободно. Система охлаждения классическая – 3 радиатора, два из которых соединены теплопроводными трубками. Основание системы охлаждения цельномедное. Радиатор, установленный на южный мост, не соединен с основной системой охлаждения, но, на наш взгляд, это вовсе не критично. Да и тесты похожих материнских плат показывают, что данное решение не влияет кардинальным способом на стабильность работы системы при разгоне.

Наши тесты этой материнской платы подтвердили отменную систему охлаждения ASUS, применяемую на платах Rampage. Под нагрузкой температура чипсета не превысила 33 градуса, что очень немного. Скорее всего, в тесном mATX системном блоке температура окажется несколько выше, но работать стабильно компьютер будет.



Название

3DMark 2006	15442
Crysis, 1280x1024, high	64.1 FPS
GTA IV, 1280x1024, high	54.2 FPS

Термотест

Минуты	Градусы Цельсия
0	23
2	25
4	27
6	27
8	27
10	28
12	29
14	30
16	30
18	31
20	31
22	31
24	31
26	32
28	32
30	31



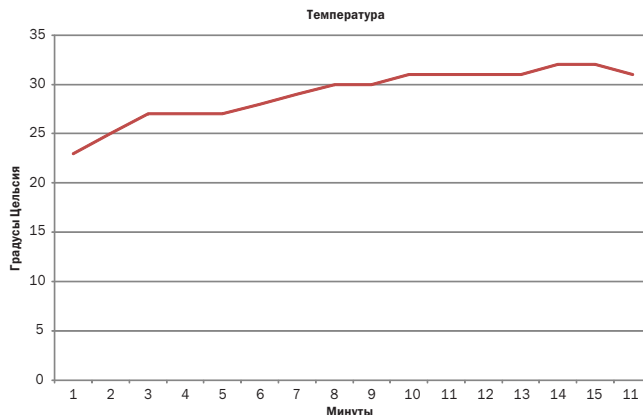
Компактность и богатая функциональность



Простота системы охлаждения южного моста

Выводы

Оригинальное решение ASUS – мы полностью одобряем подобную концепцию! Почему мощный компьютер должен быть огромным? Только затем, чтобы его удобно было постоянно собирать и разбирать? Да, это неплохо, например, для нашего тестового стенда, в котором мы традиционно используем корпус BigTower. Но для рядового пользователя это не так актуально. Логичнее собрать один раз компактный компьютер, задвинуть его под стол или на полку и забыть о его существовании. А производительности процессора Intel Core i7, трех гигабайт памяти (можно и 6, и 24!), двух мощных видеокарт хватит для любого спектра задач.



При максимальной нагрузке температура северного моста не поднимается выше 35 градусов, что очень хорошо.

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 огоньком. За что и любим.

«Дурная репутация» (inFamous)



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Sucker Punch

По улицам, крышам и стенам домов, линиям электропередач, рекламным вывескам, пожарным лестницам и водосточным трубам... Реалистичным суперменом быть нелегко, но ведь и удовольствие почти гарантировано!

136 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:
Что такое геймплей?, с.136

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 37:
Случай в парке, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Главная проблема «Трансформеров» – сценаристы вообще даже не пытались раскрыть характеры роботов. Есть только героический Оптимус, умственно отсталый Бамблби, трусливый Старскрим, мстительный Фоллен, властолюбивый Мегатрон и все. Одна черта на персонажа. Одноклеточные. Почти все остальные - даже не говорят и безымянны. Хотя, например, с Джетфайром постарались что-то придумать – и получилось же!

СТАТУС: Капитан звездолета **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** Star Ocean: The Last Hope

Наталья Одинцова



В официальном блоге разработчиков Bayonetta (<http://platinumgames.com/blog>) наконец-то выложили эскизы Жанны, Красной Ведьмы и главной противницы Байонетты. По словам автора иллюстраций, Мари Симадзаки, Хидеки Камия очарован Жанной едва ли не больше, чем Байонеттой, так что, видать, «сексапильные библиотекарши» - не единственный типаж, который ему нравится.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** Kuzunoha Raidou 2, Tales of Vesperia

Илья Ченцов



«Сапожник каждый день два раза посылает мальчика за водю, а колодец за полверсты, и 15 раз в месяц за водкою, а кабак за 3/4 версты. Сколько верст мальчик пробежит в год?» Задачник С. А. Рачинского – очень интересный срез российской действительности на рубеже XIX-XX веков. Разработчикам образовательных игр стоило бы обратить на него внимание.

СТАТУС: Читатель Интернета **СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:** «1001 задача для умственного счета»

Степан Чечулин



Наконец-то дошли руки до Fight Night Round 4. Пока музузишь виртуального Тайсона, ловишь себя на мысли, что постоянно сравниваешь процесс с недавней UFC 2009: Undisputed. И лично у меня пока сравнение не в пользу FNR4. Там где у THQ получился внятный, азартный и местами жестокий мордобой, у EA выходит какая-то непонятная возня на ринге. Кроме того, жутко не понравилась новая тренировочная система.

СТАТУС: В окопе **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** Fight Night Round 4, Arma 2

Сергей Цилюрик



Бойкотировать Left 4 Dead 2 я, конечно, не собирался, но известие, что из-за второй части силушек у Valve на новые кампании для L4D уже не хватит, расстроило. Однако подоспел утешительный приз – поддержка пользовательских карт. Ни одной хорошей полноценной кампании энтузиасты пока еще не сделали, зато в survival-картах недостатка нет. Жаль только, что Valve так не поступили сразу же, как с Team Fortress 2.

СТАТУС: Мультиплеерщик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** Left 4 Dead, Resident Evil 5

Александр Солярский



Когда Tekken 6 добрался до южной Кореи, Кнее, капитан команды Triple V, а заодно один из лучших файтеров в мире, отправился в местную армию. Мы тогда сильно опечалились – а вдруг этот сорвиголова не вернется в комьюнити после окончания службы. Похоже, опасения не подтвердились: выяснилось, что Кнее через пару месяцев станет окончательно свободен и совсем не прочь снова навести шороху на турнирах.

СТАТУС: руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** Army of Two

Алексей «Red Cat» Голубев



Это лето оказалось удивительно богатым на голливудские «блокбастеры». Часть из них уже вышла, часть еще только готовится атаковать кинотеатры, но почти за каждым тащится игра-двойник, которая жаждет получить свою долю в кассовых сборах. Уже добравшиеся до магазинных полок экземпляры, как обычно, разочаровали. Но, быть может, среди грядущих новинок попадет что-нибудь приличное?

СТАТУС: Кинозритель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** Overlord II

Евгений Закиров



Devil Survivor – игра достойная. Интересная, местами красивая, в общем-то, доступная и не сказать, что очень уж сложная. Это хорошо. Но было бы еще лучше, если бы она называлась не Shin Megami Tensei, а, например, Super High School Devil Summoner Devochka s Golubimi – тогда бы она без проволочек получила свои девять баллов и все бы остались довольны. Но нет, Atlus USA все называет одним именем.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ:** SMT Devil Survivor, Tales of Vesperia, Monster Hunter Freedom Unite

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.

Слово «геймплей» давно уже укрепилось в лексиконе любителей компьютерных и видеоигр. Но действительно ли ему там место? Не является ли оно искусственно созданным термином, значение которого, к тому же, толком не определено? Может быть, стоит отказаться от употребления этого слова и вовсе? Да и вообще, что такое этот «геймплей»?



mjr_blayne

Что такое геймплей?

Наткнулся в Интернете вот на такое мнение: <http://insomnia.ac/commentary/gameplay>. Вкратце, мысль автора такова: игрожурналисты (и не только они) используют слово «геймплей», когда им лень пояснять, какой конкретно аспект игры они имеют в виду, и фраза «у игры хороший геймплей» просто означает «это хорошая игра». А вы, дорогие сообщники, что понимаете под геймплеем? Бывают ли игры без геймплея, и если да, то какие?

важно, насколько там игров сам игровой процесс (многострадальный Rockstar, например, несмотря на полное отсутствие графики и предсказуемости действий игрока, обладает офигенным игропроцессом из-за огромного объёма отдачи).

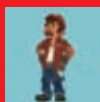
Игры без геймплея уже не игры, а «фильмы на движке». За это я всегда люто ненавижу дел NID, Non-Interactive Demo, жанр, который к счастью отмер, кажется, ещё в девяностых. С одной стороны – да, ты можешь сложить себе представление о том, как игра выглядит в действии в pixel-perfect виде, что в мире без Интернета и Ютуба было необходимо. С другой – реальных ощущений от того, как играется игра, ты не получишь. По этой же причине мы и должны калёным железом жечь всех, кто пихает в игры QTE – нервное угадывание кнопочек не способствует получению удовольствия от.

Хотя автор статьи, естественно, имеет в виду что «игровой процесс» в аглицком можно обозначить тучей других слов (с чуть более мелким разбиением на составные части – поведение, механика, etc.), а универсальное слово-заменитель действительно употребляют зачастую без особой смысловой нагрузки.

Ну и можно привести еще достаточно примеров, когда игра при плохом геймплее будет далеко не так уж и плоха. Благодаря сюжету (Xenogears), персонажам и юмору (Psychonauts), атмосфере (Silent Hill). Геймплей – далеко не всегда главное, что игра может предоставить.

Опять же, балаболство автора имело бы под собой больше оснований, если бы позиции «главное в игре – геймплей» придерживалось большинство геймеров. Пока можно нередко услышать «игра отстой, там графика плохая», эта мантра про важность геймплея будет оставаться уместной.

**ГЕЙМПЛЕЯ
НЕ СУЩЕСТВУЕТ.
ЭТО СЛОВО
ПРИДУМАЛИ
ИГРОВЫЕ
ЖУРНАЛИСТЫ,
ЧТОБЫ
ОБОЗНАЧИТЬ
НЕКИЙ
КРИТЕРИЙ,
РЕАЛЬНО
НЕ СУЩИЙ
НИКАКОГО
СМЫСЛА.**



nintendobot

Иноземное словцо «геймплей» – это по-нашему «игровой процесс», так ведь? Стало быть, от него всё и зависит: если у игры плохой игровой процесс, то она плоха – какая бы там ни была замечательная графика и прочее. И наоборот – отличный «геймплей», значит, и игра отличная (это ведь игра, в конце концов) и пофиг на всё остальное. Лично я эти два слова использую как синонимы, дабы не повторяться.

Претензии автора мне кажутся резонными, фраза «у этой игры плохой геймплей» зачастую действительно малоинформативна и нуждается в разъяснении.

А игр без геймплея, кажется, не бывает. Я, по крайней мере, не встречал.)



ataehone

Для меня «геймплей» – это именно игровой процесс, то есть сжатое общее впечатление от процесса игнания в игру (которое МОЖЕТ зависеть от хреновой графики, противной музыки или убогого управления). При этом не-



timedevourer

В текстовых адвенчурах, графических новеллах и смежных жанрах (взять того же «Феникса Райта») геймплея толком-то и нет. Преимущественно там надо выбирать один вариант из нескольких, и только. При этом тот же «Феникс Райт» несомненно хорош – при плохом геймплее он имеет хороший сценарий, который в нем выходит на первый план. И пафосно разглагольствующий автор в таком случае что может мне сказать? Плохая игра, хорошая книга? Но «Феникс-то» – не книга, как ни крути. Он слабо, но интерактивен – что делает его игрой.



porco

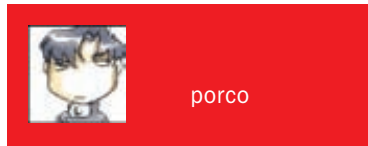
Ну, я склонен с ТД согласиться.

Грубо говоря, игра, по сути, является имитацией жизни, какой бы фантастической она не была. Игрок же отличается от зрителя тем, что принимает решения, которые приводят к изменениям в этой «жизни». Но игра отличается от жизни тем, что для достижения сходного результата надо совершать совершенно разные действия (в жизни – ударить ногой, например, а в игре – крутануть комбо на джойпаде). Так вот геймплей, игровой процесс и же с ними – это тот самый интерфейс, который находится между желанием и результатом. И как в хорошей во всем остальном программе может быть плохой интерфейс, так и в хорошей во всем остальной игре может быть хреновый геймплей.



mjr_blayne

Кстати, по твоему определению получается, что геймплей частично зависит от игрока (желание же не телепатически передается в консоль, или там компьютер). Это, между прочим, очень интересная мысль.



porco

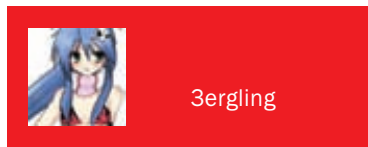
Не геймплей, а оценка геймплея. Субъективная оценка. Сам геймплей существует независимо от наблюдателей. И еще раз повторю – интерфейс не в сугубо утилитарном смысле кнопок на экране, а именно что прокладка между «Я хочу» и «Я делаю».

К примеру, FPS. Впереди вражеский пулемет. Заметив его, я тут же падаю за ближайший куст и, из всех сил прижимаясь к земле, отползаю в сторону. Там, пригибаясь, перебегаю вперед, заходя с фланга. Подобралшись к забору, швыряю через него пару гранат и, пока оседает пыль и дым от взрывов, а оглушенные пулеметчики пытаются прийти в себя, перемахивая через забор и в упор расстреливаю их из автомата. Задача выполнена, уровень пройден. Это «Что я хочу». А «Что я делаю»? Правой рукой я совершаю трех-пятисантиметровые резкие движения мышью, а левой – топчу кнопки WASD. И за счет многолетней привычной закономерности мозг воспринимает результат действия «двинул мышкой и кликнул» в виде «поднял автомат и выстрелил» как нормальный. Более того, количество затраченных интеллектуальных и рефлекторных усилий тот же мозг, пусть и ошибочно, но считает адекватным результату. И хороший результат воспринимает как награду за хорошую работу, а не случайный подарок судьбы. Плохой – как наказание за плохую. То есть тут вполне определенная положительная обратная связь. Радует не только результат, но и процесс.

Теперь предположим, что встретив пулемет, игра переключается в QTE и мне внезапно надо быстро набрать на клавиатуре строчку типа RGNDFURFGVBHGRG, после чего мне покажут мультик про бойца, обходящего пулеметное гнездо и закидывающего его гранатами. Связки «действие – результат» в мозгу не возникает. Мало того, игрока лишают возможности придумать, как именно он разберется с противником – может, он предпочел бы попытаться расстрелять пулеметчиков издали из своей винтовки? Это еще сильнее выключает из игры, и интерфейс из переходника превращается в барьер.

С другой стороны, если игрок десять лет играет на консолях и привык к QTE, ему наоборот, приятно показать собственную ловкость, получив привычное вознаграждение в виде красивого ролика с супергероями, ракурсами и сиськами.

Поэтому для меня первый случай геймплея – хороший, а второй плохой. А для него – наоборот.



Zergling

Автор придирается к словам. Если бы вместо слова «геймплей» было бы «зеленый апельсин», то ему, уверен, было бы намного лучше.

Геймплей – это игровые элементы цельного продукта, известного как «видеоигра». Кроме него там есть и пресловутые графика, сюжет, музыка и прочее. Но без геймплея игра не бывает. Это ж на то и игра, чтоб в ней были игровые элементы. Без них это будет фильм. Пример: если убрать из Linger in Shadows необходимость в определенные моменты крутить всякую фигню (чтоб продвинуться по сюжету), то получится обычная технологическая демка



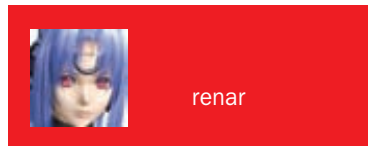
light_messiah

Геймплей – это совокупность действий, которые необходимо выполнять в игре. Даже если речь идет об элементарной прокрутке диалогов.

Но если геймплей сводится исключительно к монотонному повторению однообразных действий, мало отличимых от того, что приходится делать в повседневности, то резонно поставить вопрос, а игра ли перед нами.

Пример. Необходимо нажимать кнопку, чтобы проматывать диалоги. Всё. Больше в игре ничего делать не нужно. Единственное, что остаётся, это сидеть и смотреть на перемежающиеся картинки. Игра ли это? В значении принятом в области индустрии интерактивных развлечений – нет.

Поэтому в приведённом в начале комментарии определении слова геймплей ключевым моментом является «в игре».

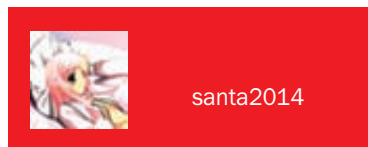


renar

Геймплея не существует. Это слово придумали игровые журналисты, чтобы обозначить некий критерий, реально не несущий никакого смысла. А точнее – смысл в него вкладывает тот, кто использует, причем, каждый раз свой. Я несколько раз задавал вопрос нескольким игрожурмам (ну и слово!), все они отвечали по-разному.

Но лично для меня, геймплей – это та последовательность действий или целых паттернов, которые необходимо совершать во время игры. Причем, это не только нажатие кнопок. Это масса действий, в том числе интеллектуальных и даже бессознательных.

Если эти паттерны доставляют удовольствие – геймплей хороший, если нет – значит, нет.



santa2014

Как правильно заметили, геймплей – это играбельность. Можно сказать, что геймплей – это те действия, которые игрок совершает в игре. Если действия эти интересны ему, то для не-

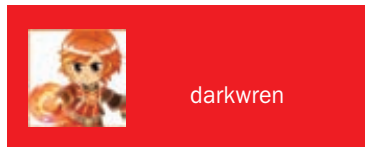
го и игра в принципе интересна, а графика и остальное уже отходит на второй план (Хотя физику тоже можно отнести к геймплею, т.к. некоторым нравится разносить всё в щепки). Возьмём, к примеру, симулятор корабля. Или поезда. Или автобуса, не важно. В игры такого жанра играют мало людей из за того, что им не нравится совершать рутинные действия, которые подразумевает этот жанр. Вот мы и пришли к тому, что геймплей как-то связан с жанром. Давайте разбираться)

Жанр – это основа игры, то есть, он как бы ограничивает игру. Если это шутер, то вы должны бежать и стрелять. Если гонки, то ехать куда-то на чём-то, и т.д. Вокруг этого «каркаса» строится геймплей. В шутерах это обычно где вы бегаёте, с чем, как, ну и так далее. В гонках – где вы ездите, на чём, как. Хороший геймплей подразумевает, что все особенности жанра в игре выполнены качественно и правильно. Плохой – соответственно наоборот.

Когда в игровой прессе пишут, что «в игре хороший геймплей» то подразумевается, что, к примеру, оружия много, или большой открытый мир, или интересные задания, или ещё что-то или всё это вместе сразу. Это слово (я всё ещё о геймплее) объединяет все особенности жанра, хорошо они сделаны и поданы или нет. Геймплей – это ещё не вся игра, но если он хорош, то и игра удалась)

Игрожурналисты используют слово геймплей, чтобы объединить все аспекты игрового процесса, которые, конечно же, им (игрожурналистом) уже были описаны, так сказать, под-резюмировать всё уже сказанное. Если игрожурналист пишет просто, что в игре хороший геймплей, то он плохой журналист)

«Хорошая игра» это хорошая графика, звук и геймплей. Может, для простого геймера «хороший геймплей» и равняется «хорошей игре», но для игрожурналиста эти понятия должны быть разделены.



darkwren

Слово «геймплей» придумано, чтобы объяснить, почему играть интересно, хотя графика и интерфейс фиговые (или, например, виснет игра постоянно). И наоборот. При этом существенной части геймеров игра может казаться плохой (раз графика плохая – играть не буду) или управлять неудобно – играть не буду), поэтому нельзя сказать, что это «геймплей = игра». Для них геймплей – хороший, а игра – плохая. Так как ситуации подобные возникают часто, то и термин необходим.

Напротив, в случае с книгами такой термин вводить бессмысленно, т.к. от качества бумаги, иллюстраций или размера шрифта очень мало что зависит, плюс книгу можно легко перепечатать/перевести в электронный формат и прочее.

В случае с кино есть такая штука, как обзоры DVD, где оценивается качество бонусов и качество картинки. У зарубежных фильмов есть еще отдельно качество перевода. Т.е. фильм может быть хороший, а перевод – плохой. И из-за этого весь DVD-релиз – плохой. Но, опять же, фильм легко перевести заново или выпустить с улучшенным качеством картинки. А игра – она уж какая есть, такая и есть. Далеко не все можно исправить.

**ПОКА МОЖНО
УСЛЫШАТЬ
«ИГРА ОТСТОЙ,
ТАМ ГРАФИКА
ПЛОХАЯ»,
МАНТРА ПРО
ВАЖНОСТЬ
ГЕЙМПЛЕЯ
БУДЕТ
ОСТАВАТЬСЯ
УМЕСТНОЙ.**

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.

Ghostbusters: The Video Game

Внезапно оказалось, что игра на PS3 выглядит значительно хуже, чем на Xbox 360. Впервые в «Территории HD» – сравнение обеих версий. Почувствуйте разницу.



Star Ocean: The Last Hope

Геймплейная нарезка из четвертой части сериала. Внутри много вспышек, циферок и говорящих пластиковых кукол. Будьте предельно осторожны при просмотре.



E3 2009: Пресс-конференция Nintendo

Пока Sony и Microsoft представляли свои новые разработки, Nintendo показала... Wii Vitality Sensor? И, конечно, огромное количество новых игр про Марио.



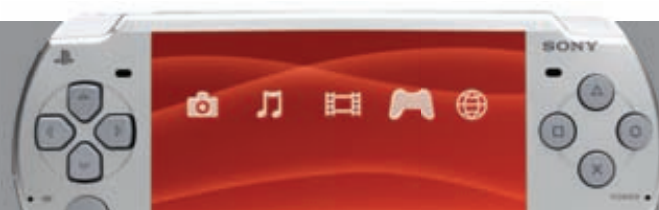
2012

Новый фильм-катастрофа от Роланда Эммериха, режиссера «Дня независимости» и «Послезавтра». Тотальное разрушение всего и вся.



PSP Zone

Прошивка: 5.50
ДемOVERсия: Onore no Shinzuru Michi no Yuke
Видеоролики: Elminage II, Queen's Blade: Spiral Chaos, Armored Core 3 Portable
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

В прошлый раз вы могли посмотреть на нашем диске полные версии пресс-конференций Sony и Microsoft. В этом же номере предлагаем вашему вниманию пресс-конференцию Nintendo. Естественно, вы можете увидеть ее не только на PC, но и на PS3 и Xbox 360.

От E3 к вещам более приземленным. Всем будущим злым властелинам рекомендуем заглянуть в раздел демок – вас там ждет ознакомительная версия игры Overlord II. Тем же, кому Left 4 Dead все еще кажется мало, советуем отправить на тот свет миллион-другой зомби в модификации ZombieMod: Source для Half-Life 2. // **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 обзора на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру 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 джентльменский 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 перейдите по директориям content/O2 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/O2 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:

- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Видеофакты

Видеопревью:

- Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Видеообзоры:

- Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)
- Tiger Woods PGA Tour 10 (PS3, Xbox 360)

Особое мнение:

- inFamous (PS3)
- Red Faction: Guerilla (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- The Beatles: Rock Band (PS3, Xbox 360, Wii)
- Heavy Rain (PS3)
- Gran Turismo 5 (PS3)
- Forza Motorsport 3 (Xbox 360)
- Super Mario Galaxy 2 (Wii)
- Metroid: Another M (Wii)
- Brutal Legend (PS3, Xbox 360)
- Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
- The Last Guardian (PS3)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)
- Mass Effect 2 (Xbox 360, PC)
- Crackdown 2 (Xbox 360)
- Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
- Final Fantasy XIV Online (PC, PS3)

Special:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- E3'09 (репортаж с выставки)
- Star Wars: The Old Republic (презентация с E3'09)
- Need For Speed: Shift (презентация с E3'09)
- Без винта

PC-диск:

E3'09:

- Пресс-конференция Sony
- Пресс-конференция Microsoft

Демоверсии:

- The Path

Территория HD:

- inFamous
- Red Faction: Guerilla

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArMA: Armed Assault
- Battlefield 1942

Софт:

- AVG AntiVirus Free 8.5.364a1545
- Outpost Firewall Pro 2009 6.5.4.2525.381.0687
- True Sword 5.4
- ZoneAlarm Internet Security Suite 8.0.059.000
- BurnAware Free 2.3.6
- Beauty Guide Lite 1.0
- Image Resize Guide Lite 1.0
- VideoMach 5.5.1
- Free Download Manager 3.0.865
- Google Chrome Portable 3.0.182.3
- Internet Cleaner 3.7
- Picture Downloader 1.4
- ClickyMouse 7.3.7
- Easy Time 5.0.0.1
- eXtreme Movie Manager 7.0.3.1
- PeaZip 2.6.1
- SUMo 2.6.1.76
- SyncBookmarks 1.0
- Kantaris Media Player 0.5.2
- DTweak Free 4.5
- Registry Cleaner 1.2
- TweakNow PowerPack Professional 2009 1.2
- TweakVI Free 1.0 build 1110
- Vista Manager 3.0.1
- Windows 7 Manager 1.0.3 beta1

PSP-Zone:

- Прошивка 5.50
- Onore no Shinzuru Michi wo Yuke (демоверсия)
- LEGO Harry Potter: Years 1-4 (трейлер)
- Soul Calibur: Broken Destiny (трейлер)

Банзай!:

- Glay – I am xxx (клип)
- Kevmaster – Never Sleep Alone (AMV)
- Герои пяти планет (трейлер)
- Soul Eater (второй опенинг)
- Tommy heavenly6 – Papermoon (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 186.08 Vista and 7
- GeForce ForceWare 186.08 XP

Патчи:

- Age of Empires III: The WarChiefs 1.05 RU
- Age of Empires III v1.13 RU
- Civilization IV: Эпоха огня v3.17 RU
- Анабиоз: Сон разума v1.0.2.608 RU
- Sword of the Stars: Темная

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 4.9.0
- 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 7.6.2
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:

- Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек (Cloudy with a Chance of Meatballs)
- Ледниковый период 3. Эра динозавров (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs)
- Мозгоправ (Shrink)
- Пункт назначения 4 (The Final Destination)
- Новолуние (The Twilight Saga: New Moon)

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».

Overlord II

Демоверсия сиквела веселого экшна про нового Темного Владыку, которому подчиняются отряды бесстрашных, но глуповатых демонов. Доступен первый уровень, где нам предлагают прогуляться по заснеженным просторам Нордберга, разбудить йети и посеять ужас в одном из прилегающих городков. С помощью бесят нужно направить снежного человека по сюжетному курсу. Слуги Владыки заметно поумнели, научились ездить на волках и управляться с катапультами. Испробовать эти и другие новшества можно в данной демке.



Half-Life 2

Поток работ, посвященных борьбе с зомби, и не думает ослабевать! Еще один такой релиз, модификация ZombieMod: Source, ждет вас на нынешнем диске. По идеологии данный мод схож с ZombiePanic: Source. Дело в том, что в ZombieMod: Source зомби находятся под контролем не искусственного интеллекта, а живых игроков. С одной стороны, по сравнению с Zombie Master, утрачен стратегический элемент, а с другой, играть за зомби все равно чертовски весело!



ArmA: Armed Assault

ArmA 2 уже вовсю стучится в двери поклонников сериала, и потому модостроители торопятся с выпуском работ для первой части игры. Одним из таких модов является масштабная вещь под названием Hellenic Warfare Mod Addon Pack. Одиночных миссий здесь нет, но и без них есть на что посмотреть. Создатели Hellenic Warfare Mod Addon Pack добавили в игру целую кучу различного вооружения, техники и пехотинцев современной греческой армии. Набор получился впечатляющий, да и проработан он на высоком уровне.



rFactor

На этот раз центральное место в разделе rFactor занимает модификация Oversteer Drift Mod. Работа получилась по-настоящему масштабная. Она рассчитана на ту категорию игроков, на которую не так часто обращают внимание. Игра в Oversteer Drift Mod потребует хороших навыков в управлении машиной (руль обязателен!), и все те, кто понимает толк в управляемых заносах, оценят мод по достоинству. Модификация может похвастаться не только продвинутой физикой, но и множеством доступных машин самых разных классов.



Галерея

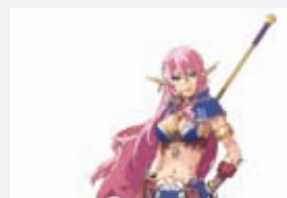
Обои для рабочего стола



Скриншоты

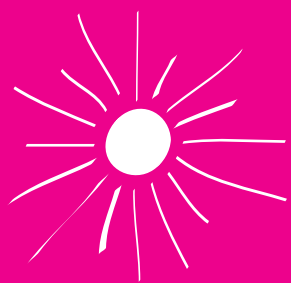


Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»





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. 1Б.
- 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 переулоч, 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. Сущевский 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. Восстания, 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, д.4., к. 3.

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 29 июля

РЕЦЕНЗИЯ

ArmA 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Богемный... нет, богемский... в общем, новый военный симулятор от Bohemia Interactive, создателей игры «Морозко». Ах да, и Operation Flashpoint.



РЕЦЕНЗИЯ

Battlestations: Pacific (PC, Xbox 360)

Примерь повязку камикадзе и убей себя об американца в продолжении военно-морской экшн-стратегии.



РЕЦЕНЗИЯ

Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate (PC)

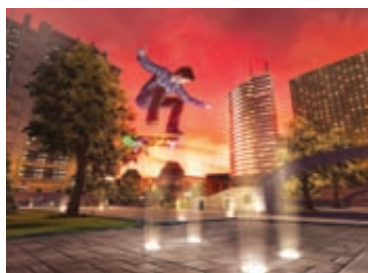
Приключения здесь натканы так густо, что между ними и не протолкнешься.



В РАЗРАБОТКЕ

Tony Hawk: RIDE (PS3, Xbox 360, Wii)

Легко ли быть скейтером по-честному? Мы опробовали чудо-контроллер имени Тони Хока и спешим поделиться впечатлениями!



В РАЗРАБОТКЕ

Samurai Shodown: Edge of Destiny (Xbox 360)

После многолетнего забвения знаменитый файтинг возвращается в аркадные залы и стучится в гости к владельцам Xbox 360.



СПЕЦ

Игры для iPhone

Готовятся ли для iPhone такие проекты, которые не отыскать на обычных телефонах? Сергей Цилюрик берется установить истину.



В РАЗРАБОТКЕ

Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)

Изворотливый Хидео Кодзима не только ловко анонсирует проекты но и делает отличные игры. Очередная – уже на подходе!



РЕЦЕНЗИЯ

Shin Megami Tensei: Devil Survivor (DS)

Японские школьники не устают спасать мир и заключать пакты с демонами. На этот раз – при помощи DS.



ИНТЕРВЬЮ

Хитоси Сакимото

Мы беседуем с одним из именитых игровых композиторов, участвовавшим в создании саундтреков Final Fantasy Tactics, Final Fantasy XII и Valkyria Chronicles.



В следующем номере

Несколько месяцев назад студия Climax, породившая довольно спорную Silent Hill: Origins, анонсировала вольное переложение самой первой части Silent Hill. Фанаты взвыли: казалось, что самое святое непременно будет изгажено, испорчено и выброшено на помойку. На E3 2009 издательство Konami привезло демоверсию – и, знаете, тихо тлеющий огонек надежды вдруг загорелся с новыми силами.

АНОНС

СТРАНА ИГР



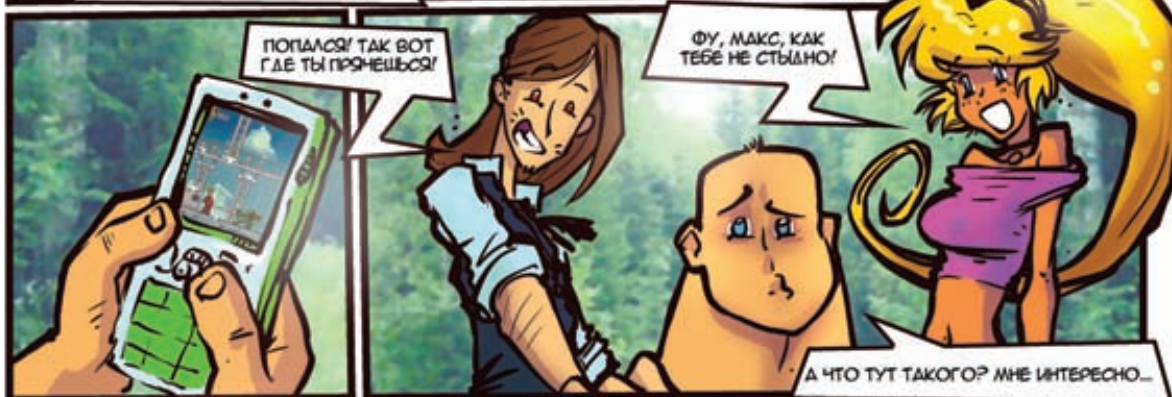
Silent Hill: Shattered Memories

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



И ТУТ Я ХВАТАЮ ГРИБ, И...

ИЗВИНИ, ЧТО ПЕРЕБИВАЮ, НО ЭТО ЖЕ МАКС ТАМ СИДИТ, ДА



ПОПАЛСЯ? ТАК ВОТ ГДЕ ТЫ ПРЯЧЕШЬСЯ!

ФУ, МАКС, КАК ТЕБЕ НЕ СТЫДНО!

А ЧТО ТУТ ТАКОГО? МНЕ ИНТЕРЕСНО...



НА МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНАХ ИГРАЮТ ТОЛЬКО КАЗУАЛЫ!

И PSP, РАЗУМЕЕТСЯ!

КОТОРЫЕ НЕ ЗНАЮТ О NINTENDO DS!

Я НЕ ВИНОВАТ, ЧТО У MICROSOFT НЕТ ПОРТАТИВНОЙ ПРИСТАВКИ!

НУ, ЕСТЬ ВАРИАНТЫ...

Я ТАК ПРОБОВАЛ, ТОЛЬКО ОЧЕНЬ НЕУДОБНО В МЕТРО ЧЕРЕЗ ТУРНИКЕТЫ ПРОХОДИТЬ.



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ, ТИПИНАЯ ПАРОНКА КАЗУАЛОВ. ВЛАСТЬ КЕЙНУ!!!

ДАГА, УВЕРЕН, ГЛАМУРНАЯ ДЕВОНКА НА РОЗОВОЙ DS NINTENDO GOV ВЪРАЩИВАЕТ, А ПАРЕНЬ ФУТБОЛОМ НА PSP БАЛУЕТСЯ.

ХОТЬ БЫ КТО ИМ О НОРМАЛЬНЫХ ИГРАХ РАССКАЗАЛ, НЕСЧАСТЬЕ...

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

230₽

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

ПРЕДПОСЛЕДНЯЯ
НАДЕЖДА JRPG

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

 стр.12

ГРОБ ИНДИАНЫ ДЖОНСА
ПЕРЕВЕРНЕТСЯ ДВАЖДЫ

SUPREME COMMANDER 2

 стр.33

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ КРИСА ТЕЙЛОРА:
ДЕЛАТЬ ДЕНЬГИ НА СИКВЕЛАХ

LEFT 4 DEAD 2

 стр.20

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ
В ПОСТКРИЗИСНОМ МИРЕ

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

 стр.74

АМЕРИКАНЦЫ, НЕ СРЕЛЯЙТЕ
ДРУГ В ДРУГА!

E3 2009
ВТОРАЯ ЧАСТЬ
ЭКСКУРСИИ И ПОЛНО-
МЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ
О ВЫСТАВКЕ.

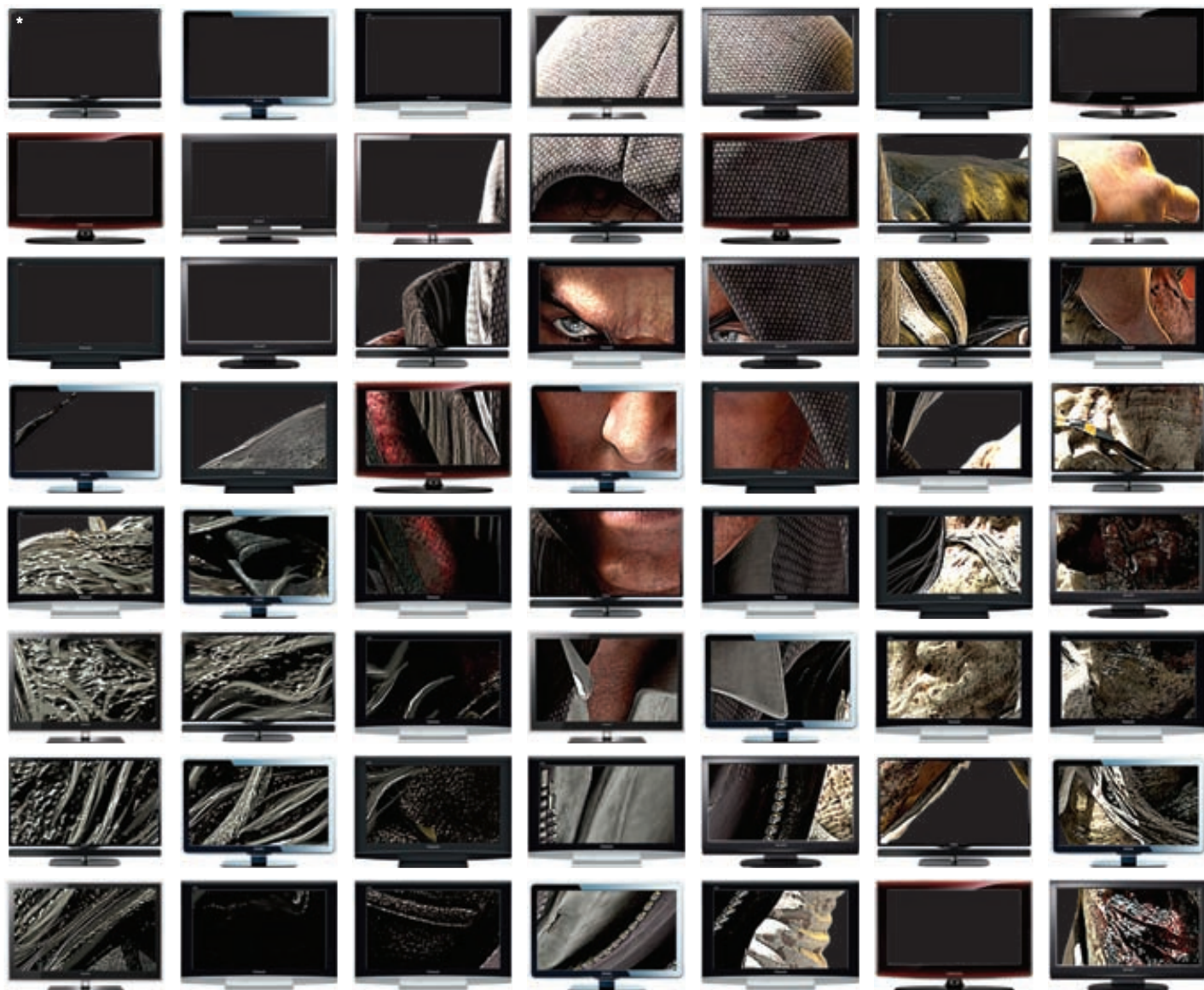
СМОТРИТЕ
НА DVD

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА
НА ДИСКЕ

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



Ritmix



Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма

До 8 Гб памяти + слот для Micro SD

Аудио, Видео, Графика, Текст,

FM радио, диктофон

До 22 часов работы

Габариты: 86x52x12мм

Вес: 67г

www.ritmirusssia.ru

www.ritmixfun.ru

Цифротекa

М.видео

ТОЧКА
МАГАЗИНЫ АУДИО И ВИДЕО

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
www.startmag.ru

POLARIS
НАЦИОНАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

The background of the cover art features a vibrant, multi-colored nebula in shades of blue, green, and purple, set against a dark starry sky. Two planets, resembling Earth, are visible in the upper right quadrant. In the lower half, a silhouette of a city skyline is visible against a bright, orange and yellow sunset or sunrise sky. Two characters are silhouetted against this bright light: a woman on the left with long hair, holding a bow, and a man on the right in a full-body suit, holding a sword.

STAR OCEAN®

THE LAST HOPE™

СТРАНА
ИГР

SQUARE ENIX®



GHOSTBUSTERS
— THE VIDEO GAME —