

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

(game)land
hi-iun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

230₽

TALES OF VESPERIA стр. 76

РАЗНОЦВЕТНЫЕ ВОЛОСЫ И БОЛЬШИЕ ГЛАЗА

ARCANIA: A GOTHIC TALE стр. 22

ТИХАЯ ГАВАНЬ ФАНАТА PC RPG

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION стр. 14

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ STEALTH ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ЛУЧШАЯ ИГРА
О СУПЕРГЕРОЕ

MAFIA II

15 МИНУТ
ГЕЙМПЛЕЯ НА ВИДЕО

СМОТРИТЕ
НА DVD



"Call of Juarez - образец того, как нужно делать вестерны". Страна Игр 9.0/10

РЕКЛАМА



© 2008 Techland. Все права защищены. Издатель и распространитель - Ubisoft Entertainment по лицензиям Techland. Call of Juarez является товарным знаком Techland и используется по лицензиям Ubisoft и является Ubisoft является товарным знаком Ubisoft Entertainment в США и в других странах.
© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены.
Microsoft, Xbox 360, Xbox Live и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Microsoft. "X", "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

В чем сила, БРАТ?



**УЖЕ
В ПРОДАЖЕ**

CALL OF JUAREZ

УЗЫ КРОВИ

www.callofjuarez.com
games.1c.ru



TECHLAND



UBISOFT

Слово редактора

Август 2009 #16(289)



НА ОБЛОЖКЕ
Batman: Arkham Asylum

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Eidos

Признаюсь честно: до последнего не верил, что новая игра о Бэтмене окажется хорошей. Несмотря на удачную демоверсию, зрелищные видеоролики и громкие обещания. В 1994 году на приставке «Денди» я с удовольствием прошел экшн Batman Returns – это стало одним из самых ярких воспоминаний детства. И с тех пор вышло немало игр на ту же тему – и по мотивам фильмов, и просто так – но ничего по-настоящему сильного так и не появилось. Успех Batman: Arkham Asylum, детища никому не известной студии и недавно сменившего хозяев издательства, доказывает: приятные сюрпризы возможны. Даже в индустрии, где давно понятно, кто умеет делать хорошие вещи, а кто – нет. Будет очень здорово, если те отечественные команды, чья халтурная работа уже стала притчей во языцех, когда-нибудь удивят нас и пришлют в редакцию интересную и красивую игру без глюков и багов. Мы бросим все дела, соберемся вокруг компьютера, будем глазеть на чудо и переспрашивать друг друга: «А это точно они сами делали? Не заказали ли тайком финским партнерам?» Но если ничего такого не произойдет – не страшно. И без того осенью 2009 года выйдет множество американских, японских, европейских (и даже парочка русских!) игр, которые точно нас не разочаруют. Рецензии на первые из них – в следующем номере. А на последние хиты уходящего лета – в этом. Наслаждайтесь.

Константин Говорун, главный редактор

КАЛЕНДАРЬ ЗДОРОВЬЯ

Лето подходит к концу – против законов природы не поперешь. Совсем скоро закончатся каникулы и отпуска, и придется возвращаться в бетонные коробки офисов, аудиторий, классов. Да, дома тебя будут ждать любимые игры, но вместе с ними – и опасность быстро потерять набранную за лето форму и добавить пару килограмм лишнего веса. Пусть на улице скоро зарядят осенние дожди, и под ногами будет хлюпать грязь. Это не повод расслабиться!

Мы в очередной раз предлагаем тебе 5 ценных советов, которые помогут поправить здоровье и поддержать себя в хорошей спортивной форме. Годятся для любой погоды!

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 Цилорик
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. Тимур
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
tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плюшев
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
Андей 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
goncharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей
из регионов РФ и абонентов
сетей МТС, Билайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу
«Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы
«Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

**Претензии и дополнитель-
ная информация**

Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно
для регионов РФ и абонентов
МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимур
Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федераль-
ной службой РФ по надзору за
соблюдением законодатель-
ства в сфере массовых ком-
муникаций и охране культурного
наследия. Свидетельство о
государственной регистрации
печатного средства массовой
информации ПИ № 77-11804 от
14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания
Gameland предлагает партнерам ли-
цензии и права на использование
контента журналов, дисков, сайтов
и телеканала Gameland TV. По всем
вопросам, связанным с лицензиро-
ванием и синдицированием, обращаться
по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений
редакция ответственности не несет.
Категорически воспрещается воспро-
изводить любым способом полностью
или частично статьи и фотографии,
опубликованные в журнале. Рукописи,
не принятые к публикации, не воз-
вращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

SAMSUNG

Новый учебный год
со знаком плюс
1 сентября

- + Быстрая печать
- + Комфортная работа
- + Отличная учеба
- + Свободное время
- + Новые друзья

2999 руб.*



CLP-310



*принтер Samsung ML-1641
специальная цена только до 30 сентября.



CLX-3175



SCX-4500

Выгодные покупки к началу учебного года в магазинах-партнерах, участвующих в акции.

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

POLARIS
МАГАЗИН ВЕЩЕЙ КОМПЬЮТЕРНОГО СПЕЦИАЛИСТА

ПРАГМА

KEY
www.key.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР

**БЕЛЫЙ ВЕТЕР
ЦИФРОВОЙ**

PARAD

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

8

На горизонте

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

Также в номере:

Homefront, The Beatles: Rock Band...
Подробный список материалов раздела – на стр. 8.



14 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Сэм Фишер возвращается, но совсем другим человеком. Игра тоже серьезно изменится.



22 Arkania: A Gothic Tale

Официальный сиквел «Готики» выйдет позже неофициального, и сделают его совсем другие люди.

28

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. 28.



30 Ska Software: Кровавый путь посудомойщика

К успеху за руки с зомби.



38 Супербратья Марио

Жизненный путь главного водопроводчика планеты.

58

На полках

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

Также в номере:

Boom Blox Smash Party...
Подробный список материалов раздела – на стр. 58.



60 Batman: Arkham Asylum

Arkham Asylum не перестает удивлять с начала и до самого конца.



66 Overlord II

Играть по-прежнему интересно, кривляния персонажей вызывают улыбку, а сценарий забавен.

Список рекламодателей | gameland.ru 37 | gameland.tv 13 | мультфильм «Девять» 4 обл. | Blade 7 | SoftClub 2 обл., 3 обл., 1 | Samsung 3 | Кант 27 | TNT 53 | Настроение 55 | Хитзона 57 | Телеканал 2x2 87 | VELLE 96-97 | GamePost 103, 105, 137 | Сбарро 125 | Редакционная подписка 127 | К-системс 129 | Общая подписка 141 |

DVD №1.

Страна Игр: Видео

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

Также на диске:

BlazBlue: Calamity Trigger, Mass Effect 2, Mafia II...

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:

BlazBlue: Calamity Trigger, FUEL...

Подробное содержание – на стр. 138.

**20 Edge of Twilight**

Паропанк не умер, он просто так пахнет. Приключения между светом и тьмой с топоролушкой наперевес.

92

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. 92.

**100 Speech Bubble**

Супермен – довольно несчастный супергерой: его все любят, помнят, но читать о его приключениях уже не хотят.

**80 Dragon Quest: The Hand of the Heavenly Bride**

Новый римейк нетленной классики от Enix.

**94 Настольные игры**

Обзорная статья для тех, кто еще только собирается освоить настольные игры.

**76 Tales of Vesperia**

Игра сделана вроде бы для поклонников аниме, но понравится и самой широкой аудитории.

132

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, Блогосфера

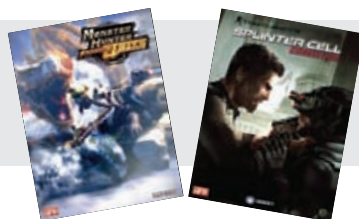
Подробный список материалов раздела – на стр. 132.

**134 Обратная связь**

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

Комплектация

Постеры: Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Monster Hunter Freedom Unite



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

Содержание Видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

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



BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)

Смогла ли новая игра от создателей Guilty Gear стать лучшей среди двухмерных файтингов? Ответ вы узнаете в нашем обзоре BlazBlue.



Monster Hunter Freedom Unite (PSP)

Продолжается коллективное помешательство на почве совместной охоты на монстров и динозавров. Снаряжайте свои PSP!

Видеопревью

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



Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники (PS3, Xbox 360)

В нашу редакцию привезли секретную превью-версию замечательного симулятора. Мы версию протестировали и спешим поделиться впечатлениями.



Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)

Если бы 10000 Bullets суждено было стать JRPG, а не экшном, то выглядела бы она именно так.

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».



Mass Effect 2 (дневник разработчиков)

Образцово-показательный дневник разработчиков. Сотрудники BioWare раскрыли массу интересных подробностей об игре и показали игровой процесс Mass Effect 2.



Mafia II (демонстрация)

Пятнадцатиминутная демонстрация одной из миссий с комментариями разработчиков. Не верится, что игра с открытым миром может выглядеть так прекрасно!

WWW.KOSS.RU

KOSS PORTA PRO



25

лет легенде



KOSS®

Юбилейное издание. Уникальная коллекционная монета в комплекте

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

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



На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Поклонникам сериала Shin Megami Tensei вряд ли нужно представлять Кадзуму Канеко, художника, чей легко узнаваемый стиль давно стал визитной карточкой игр от Atlus. Правда, к недавней Persona 4 мэтр рисовал лишь демонов (точно так же обстояли дела и с Persona 3). Представители издательства намекали: мол, Канеко занят неким другим проектом, имеющим отношение ко вселенной Megami Tensei, и речь не идет о Devil Summoner: Kuzunoha Raidou 2. Их слова ободряли: ведь над чем еще трудиться главному иллюстратору сериала, как не над Shin Megami Tensei для PS3? Как выяснилось не так давно, надежды эти были напрасны и судьба next-gen выпуска по-прежнему туманна. Зато в рядах RPG для DS – пополнение. Японцы уже в октябре получают Shin Megami Tensei: Strange Journey – с дизайнерами Канеко, видом от первого лица, русскими учеными и непременной вербовкой демонов путем задушевных разговоров. Более подробно о новинке мы расскажем вам в следующем номере «СИ».

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	30 октября 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
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Глобальная экспансия Microsoft	10
BioWare про игры для взрослых	11
В Rock Band сможет попасть каждый	11
Последняя битва за тиберий	12
Следующая часть Tomb Raider?	12

Хит?!

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	14
---	----

В разработке

Edge of Twilight (PC, Xbox 360, PS3)	21
Arcania: A Gothic Tale (PC, PS3, Xbox 360)	22
Homefront (PC, PS3, Xbox 360)	24

В разработке – мини

The Beatles: Rock Band (Wii, Xbox 360, PS3)	26
Brink (PC)	26
Spyborgs (Wii)	27
Disney's A Christmas Carol (DS)	27

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



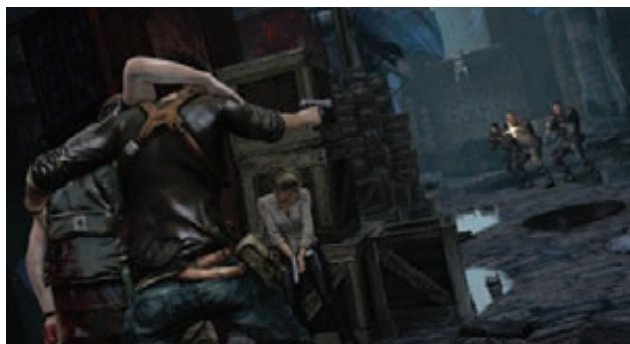
Brink (PC, PS3, Xbox 360)



Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)



Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)



Uncharted 2: Among Thieves (PS3)



Ninja Gaiden Sigma 2 (PS3)



Valkyria Chronicles 2 (PSP)

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES – ЧУТЬ ЛИ НЕ ЕДИНСТВЕННЫЙ PS3-ЭКСКЛЮЗИВ, КОТОРЫЙ ТОЧНО ВЫЙДЕТ ОСЕНЬЮ. НАДЕЕМСЯ, НА GAMESCOM ОБЪЯВЯТ ДАТЫ РЕЛИЗА ОСТАЛЬНЫХ.

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Честное слово, всем было бы лучше, придумай Microsoft для Xbox и вообще игр какую-нибудь формально независимую компанию с нейтральным названием. А так стоит вывести на рынок хорошее устройство, как сразу начинается: Windows, Билл Гейтс, мастдай (хотя последнее слово нынешние геймеры могут и не знать). Еще замечу, что Wiimote в свое время был воспринят разработчиками и прессой хорошо. А вот к Natal отношение куда более скептическое. Геймеры хотя держат что-то в руках, и отказ от джойпада как-то не очень радует.

Глобальная экспансия Microsoft

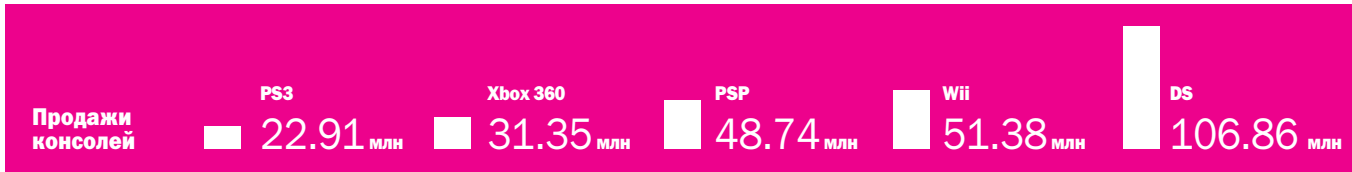
Мicrosoft активно трудится над проектом Natal – не только для Xbox 360, но и для PC. Сам Билл Гейтс очень активно интересуется состоянием дел. «Мы в Microsoft всегда стремимся развивать всяческие инновации, – говорит миллиардер. – И это лучший тому пример. Я думаю, вы удивитесь, когда мы продемонстрируем новую технологию эдак через год – не только в играх, но и в медиапотребительской сфере в целом».

Гейтс считает, что Natal будет незаменимым не только в играх и домашних развлекательных системах (продемонстрированное Питером Мулине иначе и не назовешь), но и в офисе – для всевозможных конференций, встреч, деловых переговоров. «Я думаю, использование собственного тела для управления – это отличная идея, и применение ей найдется и дома – для музыки, фильмов, домашних систем... Кроме того, я уверен, что в офисе на компьютере с установленной Windows эта технология будет не ме-

нее уместна, – заключает Гейтс. Поскольку Microsoft изначально ставит на мультиплатформенность и многофункциональность, компания сможет прилично сэкономить».

Natal – не единственное, над чем работает MS, но приоритеты корпорации очевидны. По словам вице-президента Шейна Кима, именно на проект Natal ушла значительная часть ресурсов компании, и поэтому Microsoft в данный момент не пытается, например, захватить рынок портативных устройств. Но это лишь вопрос времени, уверяет Ким. «Мы говорили о Live Anywhere (мультиплатформенный сервис, на сегодняшний день объединяющий Xbox, Xbox 360, Windows XP/Vista и плееры Zune. – Прим. ред.) несколько лет назад. Ныне Live – это как соединительная ткань», – пояснил Шейн. Он, впрочем, подчеркнул, что компания еще не определилась, будет ли она и дальше развивать систему Windows Mobile или же запустит новое устройство (возможно, телефон?) с поддержкой Live.





BioWare про игры для взрослых

Основатели BioWare считают, что индустрия уже достаточно выросла, чтобы позволить себе отказаться от сражений и жестокости. «Мы тут размышляем – может быть, нам и не нужны бои как часть игрового опыта. Что, если стоит разделить игру на составляющие и подогнать их под конкретную аудиторию? – говорит Грег Зещук. – Естественно, ребята, которые провели последний десяток лет за играми, захотят битв, но есть и другие люди – те, кому просто интересен сюжет».

Глава студии Рэй Музыка соглашается с коллегой и проводит аналогии с кинематографом: «Потребовались десятилетия, чтобы перейти от немого кино к звуковому, актеры начали получать большие гонорары, а режиссерское ремесло превратилось в искусство со своими тонкостями и секретами, хотя сегодня все эти вещи уже стали привычными. Идя этим путем, кинематограф процветал, и я думаю, что игровая индустрия

сейчас находится в той точке, где должно начаться разнообразие – в сеттингах, жанрах и персонажах. Игры становятся мейнстримом, и многие люди выбирают именно их в качестве основного вида развлечений».

Вместе с тем BioWare считает, что откровенные сцены секса в видеоиграх – это нормально. «Мы стремимся воссоздать настоящие человеческие взаимоотношения, и если для этого нужны интимные сцены, мы готовы демонстрировать и их», – говорит Зещук. По его словам, показанное в Mass Effect – это так, цветочки, и совершенно непонятно, почему непрофильная пресса раздула вокруг них скандал. Dragon Age – другое дело: разработчики подумывают о том, чтобы ввести в нее и обнаженную натуру, и достаточно откровенные эпизоды. Надо полагать, что впоследствии BioWare собирается делать дей-симы: там и боев нет, и для «клубнички» простор огромный, и почти вся игра состоит из «сюжета».

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Вообще-то, Сигеру Миямото говорил об этом еще лет десять назад. Так что господа из BioWare не открыли Америку – всего лишь дошли своим умом до того, что давно уже было известно японским коллегам.

Vitality Sensor – новый Balance Board, считает Реджи

Реджи Физ-Эме, президент Nintendo of America, утверждает, что Vitality Sensor будет успешным – надо лишь дать ему время. «Заявив я, что вы будете стоять на гигантских весах и получать от этого удовольствие, никто бы мне не поверил. Но сейчас-то Balance Board – едва ли не третья по числу пользователей платформа в мире. Я вот что скажу – мы, разработчики из Nintendo, сделаем такую игру, которая заставит всех понять, насколько хорош Vitality Sensor».

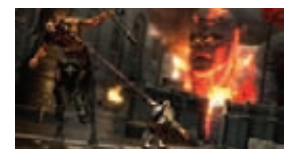


Rebellion Software – издатель?

Rebellion Software перекупила у Activision Blizzard права на издание нескольких старых стратегий: Evil Genius, Lords of the Realm/Lords of Magic, Ground Control и Empire Earth. Компания уже принялась распространять их при помощи цифровой дистрибуции (Steam, gog.com), но о разработке продолжений именитых сериалов пока не заикается – слишком уж она занята созданием Aliens vs Predator для Sega и Rogue Warrior для Bethesda.

Кратос перебирается на бумагу

По мотивам God of War будет создан комикс, состоящий из шести выпусков, посвященный детству Кратоса в спартанской армии. Издание осуществляется под патронатом DC/Wildstorm Comics, публику познакомит с ним уже в октябре этого года. Также готовится новеллизация первой части игры (то есть, история о том, как Кратос во имя мести прошел через огонь, воду и царство мертвых) – ее выход издательство Del Ray Books запланировало на март 2010-го.



В Rock Band сможет попасть каждый



MTV собирается запустить Rock Band Network, сервис, благодаря которому любой музыкант – работающий по контракту со студией звукозаписи, независимый или даже только начинающий раскручиваться – сможет продавать свои песни для использования в Rock Band. «Мы предлагаем набор профессиональных инструментов, позволяющий авторам контролировать распространение своих композиций», – говорит Пол ДеГуер, вице-президент MTV Games. По плану артисты и студии будут передавать песни не самой Harmonix, а одобренным ею фрилансерам, которые подготовят треки для публикации. Студии, не желающие заниматься аутсорсингом, могут нанять специально обученных людей на постоянную службу. Прежде чем отправиться на виртуальный прилавок, все музыкальные произведения проверяют на соблюдение авторских прав, на цензурность текстов и на играбельность. Артисты могут сами назначить цену, получать они будут 30% с продаж.

MTV планирует открыть Rock Band Network в Xbox Live отдельно от Rock Band Store до конца этого года.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Все это очень напоминает AppleStore – помойку игр и программ, в которой не так-то просто найти что-то по-настоящему интересное.

Цифры и факты

Майкл Джексон в видеоигре

Компания Майкла Джексона MJJ Productions занимается разработкой игры, посвященной знаменитому певцу. Окажется, незадолго до смерти Майкл успел сделать записи своего голоса и движений для использования в видеоигре – и его дело решено довести до конца. Релиз одного из последних проектов покойного короля поп-музыки запланирован на это Рождество, а в качестве платформ указываются «домашние консоли».

Вкратце про визит Альтаира на PSP

Assassin's Creed: Bloodlines станет связующим звеном между первой и второй частями сериала. В ней Альтаир продолжит преследование тамплиеров на Кипре, который этот орден купил у Ричарда Львиное Сердце. Геймплей останется преимущественно тем же, а связь PSP и PS3 будет эксплуатироваться в Bloodlines и Assassin's Creed 2 самым непосредственным образом: прогресс в одной игре откликнется наградами в другой.

Продолжение Valkyria Chronicles

Sega анонсировала вторую часть Valkyria Chronicles – но не на PS3, а на PSP. Действие VC2 происходит в Галлии через два года после событий оригинала. На сей раз маленькому королевству угрожают революционеры, и на защиту существующего строя встают кадеты. Школьной жизни в игре разработчики обещают уделить особое внимание; мы же надеемся, что при переносе на портативную консоль отменный геймплей VC не сильно пострадает. Релиз Valkyria Chronicles 2 в Японии намечен на зиму этого года.



White Knight Chronicles

обзаведется сиквелом.

Square Enix показала

нового персонажа Final Fantasy XIII - подростка Хоупа..

Анонсирован четвертый выпуск

Ryu ga Gotoku, на Западе известной, как Yakuza.

В Soul Calibur: Broken Destiny

можно будет сбрасывать с себя броню.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Калифорнийское отделение EA нашло правильную формулу C&C – ничего не скажешь. Но историю пора заканчивать, пока она не протухла.

Последняя битва за тиберий

Electronic Arts анонсировала Command & Conquer 4, завершающую часть великого стратегического сериала. Из нововведений обещаются мобильные базы и новый, ориентированный на классы, игровой процесс.

Сюжет будет повествовать о том, как вскоре после событий третьей части C&C, в 2062 году, непримиримые GDI и NOD перед лицом общей для всего человечества опасности готовы сесть за стол переговоров. Сам Кейн, таинственный глава братства Нод, отправляется в штаб-квартиру противника – но зачем? «Со временем мы дадим

фанатам ответы на все интересующие их вопросы», – говорит Майк Глосеки, главный продюсер Command & Conquer 4.

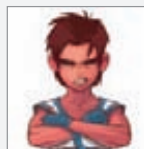
Помимо двух предсказуемых кампаний, которые разрешат проходить как в одиночку, так и совместно, будет представлен и новый режим (две стороны по пять игроков с каждой), требующий слаженной командной игры.

Command & Conquer 4 разрабатывает EA Los Angeles, релиз ожидается в 2010 году на PC – о других платформах пока ни слова.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Скажу прямо: иллюстрация мне ужасно не понравилась. «Это просто не Лара». Еще сильнее удивили сенсации на пустом месте – любой давний поклонник Tomb Raider только ухмыльнется: да-да, как же, это все так необычно, так ново...

Следующая часть Tomb Raider?

Один из сотрудников Crystal Dynamics тайком выложил в Интернет иллюстрации преображенной Лары Крофт и поделился первыми подробностями о горячо ожидаемой девятой игре из цикла Tomb Raider. На этот раз отважной героине предстоит путешествовать по некоему японскому острову с необычной фауной. Сюжет не будет продолжать ни одну из двух больших арк, в которые укладывается сериал. Вместо этого игра расскажет историю того, как молодая Лара Крофт обрела свои недоюжные способности. Судя по всему, окружающий мир будет полностью открыт для исследования, а интерактивность и реали-

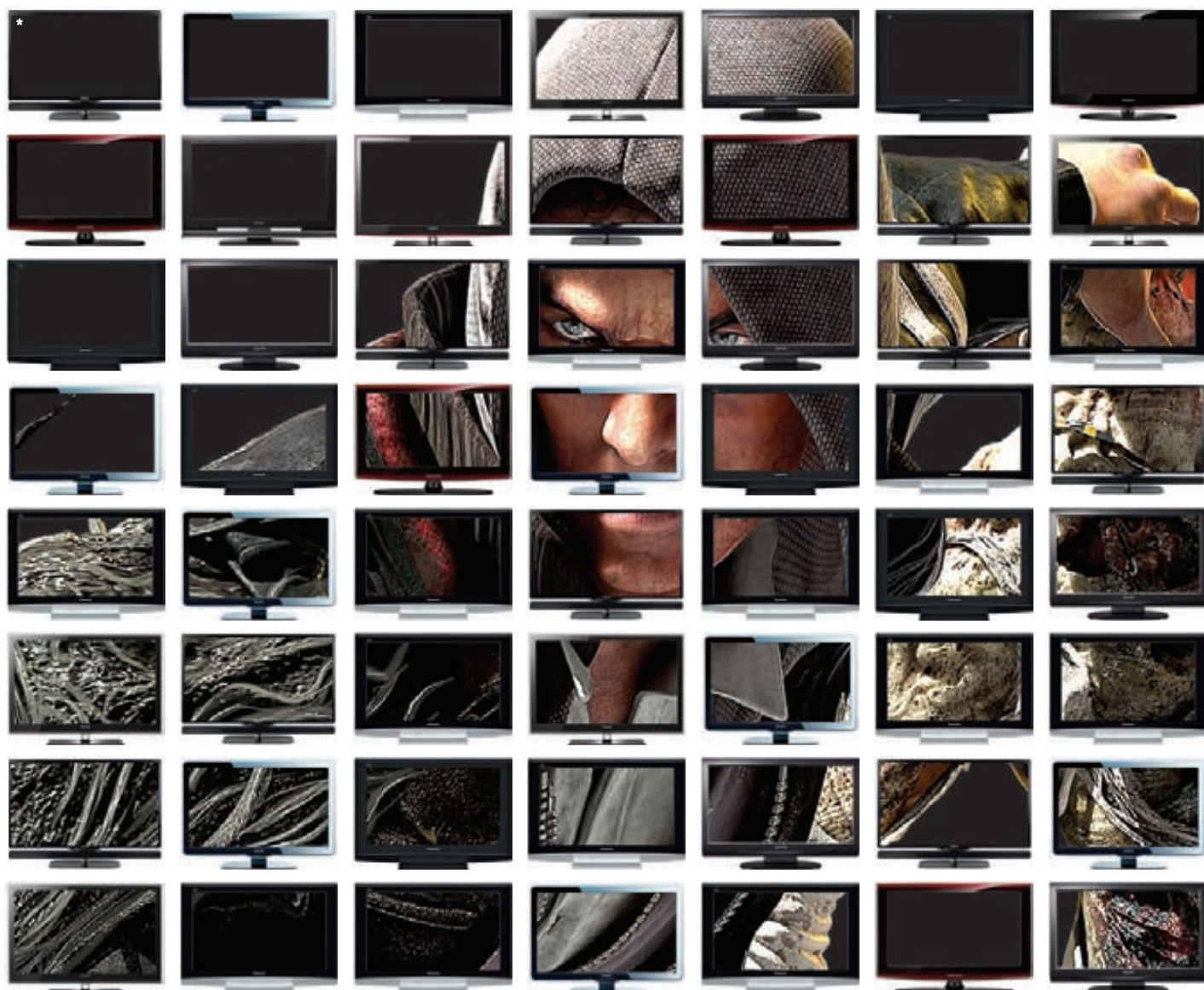
стичность декораций – едва ли не главные достоинства игры. В целом новая часть Tomb Raider обещает быть динамичной и непривычно брутальной: за Ларой охотятся таинственные враги, и ей невольно придется участвовать в поединках с ними. Речь идет о том, что разработке может быть присвоен рейтинг «M» – впервые за историю сериала.

Судя по тому, что адвокаты Crystal Dynamics быстро послали опубликовавшим сайтам просьбы убрать арты из публичного доступа, это не утка. Осталось дождаться официального анонса игры.

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



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВРЕМЯ – ДЕНЬГИ По словам креативного директора Splinter Cell Conviction Максима Беланд, прохождение игры займет немногим более 12 часов. Как заявил Беланд, он хочет, чтобы геймеры его произведения любили и не могли от них оторваться, пока не дойдут до финальных титров. Так что непреодолимых трудностей не будет. Но это, правда, на среднем уровне. Для настоящих любителей сериала предусмотрен сложный режим, который отнимет около 30 часов. Там придется много прятаться, а Фишера будут убивать буквально с пары попаданий.

ХИТ?!



ЧТО ЗНАЕМ? Сэм Фишер возвращается, но совсем другим. На смену тихим убийствам из-за угла приходят яростные перестрелки на открытых пространствах, а знаменитые «трехглазые» очки ночного видения и фирменное черное трико уступили место потрепанным штанам и свитеру.

ЧЕГО БОИМСЯ? Бояться, в общем-то, нечего. Разве что некоторые поклонники сериала могут в штки воспринять принципиальное изменение геймплея и новый образ самого Фишера.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что нам, наконец, расскажут интересную историю про Сэма Фишера, что геймплей будет захватывающим, а графика, как всегда у Ubisoft, на высоте.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Если вы помните, Splinter Cell: Double Agent начиналась с того, что дочь Сэма Фишера погибает при весьма странных обстоятельствах. В Splinter Cell: Conviction знаменитый агент покидает родной «Третий эшелон», а потом уже самостоятельно ищет убийц дочери.



ТЕКСТ ?

Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
action, third-person, modern
Зарубежный издатель:
Ubisoft Entertainment
Российский издатель:
GFI/Руссобит-М
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
осень 2009 года
Онлайн:
<http://splintercell.us.ubi.com/conviction>
Страна происхождения:
Канада

Так вышло, что на игровых платформах сегодня существуют сразу два знаменитых шпиона. Человеку неискушенному может показаться, что эти смелые парни, вроде, похожи, однако на самом деле разница между ними огромна. Имена суровых мужчин вам известны – Солид Снейк и Сэм Фишер. Оба они предпочитают тень свету, специализируются на скрытном проникновении в тыл противнику, то и дело вляпываются в смертельно опасные истории, попутно спасая мир.

Несмотря на близость профессий и некоторую общность характеров, герои, да и вообще сериалы Metal Gear Solid и Splinter Cell отличаются, как небо и земля. В Metal Gear краеугольный камень каждой серии – сюжет. Хидео Кодзима постоянно рассказывает полные драматизма, чертовски запутанные истории, а геймплей у него скорее дополняет напряженное повествование. Стрелять и бе-

гать, конечно, приходится, но обычно не ради того, чтобы картинку отправить очередного супостата на тот свет, а лишь в надежде поскорее увидеть новый шикарный ролик.

Со Splinter Cell совсем другая история. Здесь на первом месте всегда именно геймплей, а сюжеты каждого выпуска немногим сложнее классических боевиков с Брюсом Уиллисом или хрестоматийных комиксов для самых маленьких. В первой части, например, Фишер воевал на территории Грузии, где должен был сорвать злобные планы президента с запоминающимся именем Комбейн Николазде. Во второй серии агент уже спасал мир от сумасшедших индонезийских партизан, готовых заразить весь мир смертельным штаммом оспы, ну и так далее.

Сэм Фишер, в отличие от Снейка, не тратит время на долгие разговоры и предпочитает не задумываться о смысле жизни и своем месте в мире. Он – идеальная машина для

Взрывов в игре будет довольно много.



убийства: владеет десятком разнообразных приемов, нож в его руке – смертельное оружие. Этот герой всегда имеет доступ к самым ультрасовременным приспособлениям и пушкам. Сэм не любит задавать вопросы, зато педантично выполняет приказы своего любимого агентства «Третий эшелон».

Душевный надлом

Как выяснилось, и негибаемый Фишер тоже человек. Его железная воля надломлена, а произошло это как раз в предыдущей части, называвшейся Splinter Cell: Double Agent. В начале игры умирает напарник, потом гибнет дочь. Чтобы отвлечься от грустных мыслей, Сэм берется за опаснейшее задание: внедряется в террористическую группировку «Армия Джона Брауна», чтобы предотвратить масштабный теракт. Но эта сложная миссия очень дорого обошлась Фишеру. Чересчур многое ему пришлось пережить, часто стоящий перед ним выбор оказывался слишком мучительным, а в конце концов он своими руками убил лучшего друга.

История Splinter Cell: Conviction стартует спустя несколько лет после событий Double Agent. Фишер так и не пришел в себя, да и работа в «Третьем эшелоне» чем дальше, тем больше идет наперекосяк.

Оказавшись в этой непростой ситуации, Сэм решает покинуть агентство и уйти на покой. Жизнь изрядно потрепала нашего героя, и единственное, чего он теперь хочет, – залечь «на дно», навсегда забыв неблагодарную службу. Благо, за время работы он скопил кругленькую сумму и теперь может безбедно существовать до конца своих дней.

Увы, но довольно быстро Фишер понимает, что бурное прошлое не отпускает. Сначала его пытаются убить в бразильском городе Сан-Паулу, казалось бы подходящей тихой гавани. Затем он неожиданно выясняет, что смерть дочери Сары была вовсе не случайна, как казалось раньше. После этого, понятное дело, наш герой свирепеет окончательно и тут уже начинает собственное расследование, намереваясь открыть правду и покарать виновных.

Перестрелки обещают быть жаркими. Враги прячутся за укрытиями, Фишер поливает их свинцом из автомата. Все, как мы любим.



Вот таким образом на декорации уровня транслируются воспоминания Фишера и его текущие задания.



**ОН ОБРОС БОРОДОЙ,
ОБОЗЛИЛСЯ НА ВЕСЬ МИР
И ЖАДЕТ ВОЗМЕЗДИЯ.
НА СМЕНУ ЧЕРНОМУ
КОСТЮМУ ПРИШЛИ ПОТЕР-
ТЫЕ АРМЕЙСКИЕ ШТАНЫ
И ЗАДРИПАННЫЙ СВИТЕР.**



Схватив врага, можно тут же превратить его в живой щит. Очень удобно, когда противники окружили.



Без документов

Но это только завязка нового сюжета. Как история повернется дальше, ведомо пока одним сценаристам Ubisoft, а мы можем разве что гадать. Лишь одно известно точно – в этот раз действие будет более напряженным и непредсказуемым. Оно, смеем надеяться, далеко уйдет от тоскливых бесед Сэма с начальством из первых серий, а перед нами предстанет противоречивая, способная страдать личность. Складывается мнение, что ближайший культурный ориентир Splinter Cell: Conviction – фильмы о Борне, и если создателям удастся выдержать настрой, то мы уже сейчас готовы снять шляпу.

Главное же в том, что «заматеревший» сюжет самым непосредственным образом отразится на всей игре. Начать хотя бы с того, что образ Фишера претерпел существенные изменения. Раньше перед нами предстал даже не человек, а эдакий робот без страха и эмоций. Он ходил в черном трико, использовал самые современные гаджеты, не расставался с прибором ночного видения и неукоснительно выполнял указания начальства. Теперь все иначе. Фишер играет в свою игру и сам диктует правила.

Он оброс бородой, обозлился на весь мир и жаждет возмездия. На смену черному костюму пришли потертые армейские штаны и задрипанный свитер, а все необходимое он носит

Одной из изюминок игры станет смешение рукопашных боев и перестрелок. При должной сноровке, вломившись в помещение, можно сотворить нечто подобное с первым, кто подвернется под руку.



Сначала Сэм стремительно подлетает к противнику...



...затем ловко отскакивает в сторону, захватывая руку...



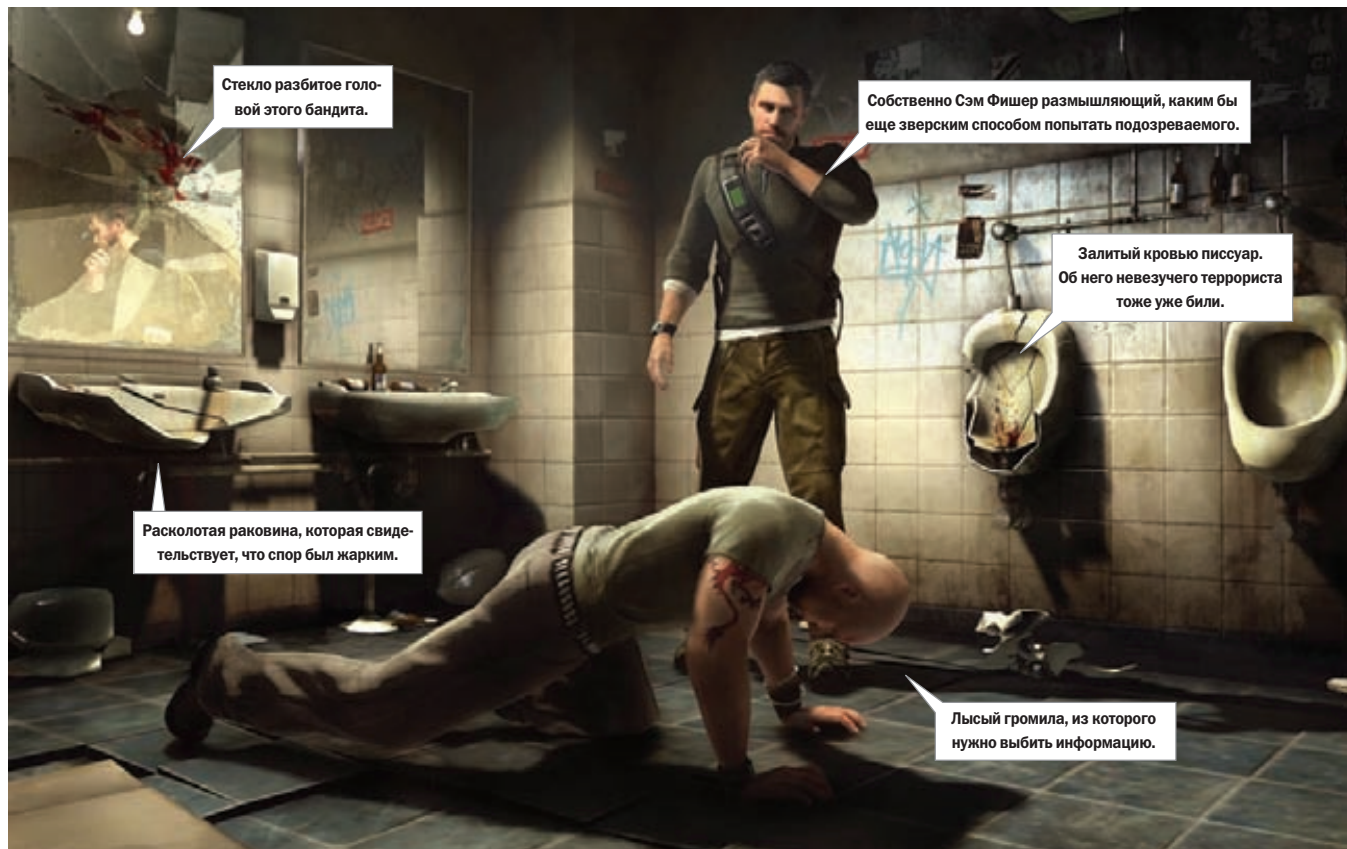
...далее выхватывает пистолет и между делом наносит увесистый удар в лицо...



...после этого приставляет пушку к груди опешившего врага и...



...спускает курок. Заметим, однако, что далеко не всегда противника стоит убивать. Другой вариант – крепко схватить его за шею, превратив в живой щит. Удобно когда нужно расправиться с группой врагов.



Стекло разбитое головой этого бандита.

Собственно Сэм Фишер размышляющий, каким бы еще зверским способом попытаться подозреваемого.

Залитый кровью писсуар. Об него невезучего террориста тоже уже били.

Расколотая раковина, которая свидетельствует, что спор был жарким.

Лысый громила, из которого нужно выбить информацию.

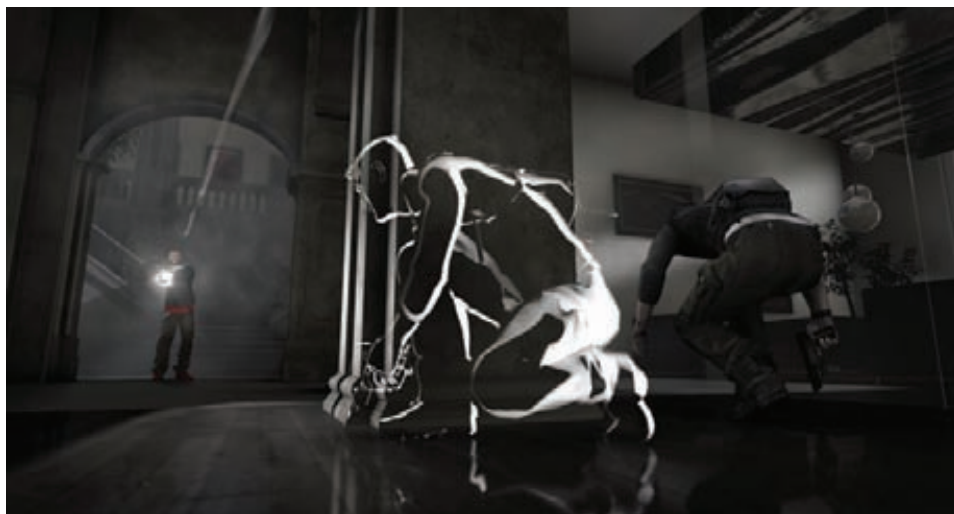
в неприметном рюкзачке. Никаких высокотехнологичных штук тоже не будет – склад «Третьего эшелона», кажется, навсегда закрыт для бывшего агента, так что добывать оружие и боеприпасы придется на черном рынке.

Впрочем, сдав удостоверение, Сэм развязал себе руки. В бытность правительственным агентом его постоянно одергивали, запрещая убивать без разбору, обязывали оставаться незаметным и так далее. Теперь же наш герой не стеснен в выборе средств. Простой пример: никуда не делись те самые знаменитые допросы врагов из предыдущих частей Splinter Cell. Только если раньше Сэм «интеллигентно» приставлял нож к горлу противника и шептал на ухо угрозы, то теперь без лишнего слов превращает злодея в отбивную.

Схватив за горло супостата, таскает того по комнате, со всей дури прикладывая к стенам, углам, предметам мебели. Разработчики показали, как это работает: Сэм вламывается в грязный туалет, хватая лысого громилу за шкуру и, недолго думая, бьет башкой о стекло. Из разбитой головы жертвы начинает хлестать кровь, а Фишер, не теряя времени даром, уже молотит ею об унитаз. Спустя пару минут такого зверского общения избитый бандит выкладывает всю нужную информацию. Можно ли после допроса убить террориста, пока не сообщается, но, учитывая новый подход Сэма к беседе, это вполне вероятно.

Другой стиль

Но что там допросы – совсем иными станут и боевые действия. Раньше, как вы помните, Сэм практически всегда скрывался в тени, убивал тихо и без шума, а по возможности вообще избегал лишних жертв. Теперь все изменится. Фишер без зазрения совести разряжает во врагов дробовик, закидывает их гранатами и поливает свинцом из автоматов.



Новая часть Splinter Cell, похоже, станет самой «жаркой» во всем сериале. Отныне нам частенько придется в открытом бою сталкиваться сразу с несколькими противниками, и в такие моменты перестрелка напоминает, ни много ни мало, Gears of War – Фишер тоже умеет прятаться за укрытиями и вести оттуда прицельный огонь, кидать «вслепую» гранаты.

Другую новую фишку разработчики позаимствовали из своей же Rainbow Six: Vegas. Штука в том, что теперь можно в некоторых эпизодах сначала задать Фишеру последовательность действий, а затем нажать кнопку и смотреть, как он воплотит наш план в жизнь. Таким образом, например, очень удобно влетать в помещения – указываем цели, дальше Сэм ногой вышибает дверь, та – с петель, а пока ошалевшие враги сообщают, что произошло, Фишер одаривает

Вверху: Если злодей засек местоположение Фишера, то оно тут же помечается вот таким сигналом. Пора смыться.

каждого кусочком смертоносного свинца. Выглядит захватывающе.

Кроме того, Сэм наделен и способностью ориентироваться по обстановке, то бишь зачатками искусственного интеллекта. Ваш подопечный может самостоятельно решать, куда стрелять в первую очередь. Например, если за дверью стоит канистра с бензином, а рядом с ней бандиты, то чтобы вы ни приказали, Сэм все равно сначала выпустит пулю именно в канистру, чтобы разом избавиться от противников. Надеемся, впрочем, что самовольство героя будет не слишком раздражающим, и вы не сочтете, что в Conviction компьютер играет сам с собой.

Тень мой друг

Впрочем, любителям стелса особо сильно расстраиваться не стоит. Экшна в игре станет

намного больше, но и скрываться в тени тоже придется. Правда, стелс-система немного изменилась. Во-первых, в прошлом остались разноцветные огоньки, которые показывали уровень маскировки нашего агента. Теперь определять, насколько хорошо мы спрятались придется по... насыщенности красок на уровне. Когда героя не видно, то цвета тускнеют, а вокруг него сгущается темнота. Если же торс Фишера хорошо заметен, то уровень, наоборот, играет яркими красками. Во-вторых, враги научились отслеживать и проверять подозрительные места. Тень Сэма, неудачное движение, стук пистолета в кобуре легко могут привлечь внимание злодеев, и тогда опасный уголок помечается силуэтом Фишера – это такой предупреждающий знак, что пора пора менять позицию, в противном случае, не ровен час, нагрянут враги и пальбы не избежать.

А вот знаменитая акробатика Сэма никогда не делась. Он по-прежнему обращается с элементами декораций, как с гимнастическими снарядами. Ловко ползает по трубам, неожиданно сваливаясь на головы ничего не подозревающим противникам, может карабкаться по отвесным стенам, перебирается по карнизам, а в случае чего легко выпрыгивает в окно, оставляя преследователей с носом.

Неясно только, какой окажется структура миссий. Разработчики не устают показывать детально проработанный город с толпами людей, так что, вполне вероятно, что ряд заданий мы будем выполнять в свободном режиме а-ля Assassin's Creed.

Карнавал

Графика игры изменится не только в плане стилистики, но и технологически. Разработчики из Ubisoft всегда славились умением анимировать персонажей, и Splinter Cell: Conviction нас вряд ли разочарует. Сэм очень плавно и естественно двигается, ловко взбирается по трубам, эффектно выбивает оружие из рук врагов. Во время жаркого боя тоже есть на что посмотреть. Гранаты взрываются, откалывая изрядные куски штукатурки и бетона, пули со свистом вонзаются в мебель, враги красиво, почти картинно умирают. Другая интересная находка авторов – транслировать на декорации уровня всю вспомогательную информацию. На стенах отображается текущее задание, то и дело мелькают воспоминания Фишера и так далее. Подобный подход, ей-богу, создает ощущение, что смотришь фильм, а не играешь.

Уже сегодня понятно, что Splinter Cell: Conviction станет действительно бронейных хитом. Ubisoft очень вовремя решила изменить концепцию сериала, который, если честно, уже стал несколько надоедать. Перед нами и более глубоко проработанный образ Сэма, и, хочется верить, не самый примитивный сюжет. Тут же и принципиально иной, очень злой и взрослый геймплей, позволяющий бить врагов мордой об стол, разряжать в упор дробовик и вышибать запертые двери.

Игра появится в продаже под конец этого года, а пока можно еще разок пройти прошлые выпуски. Освежить, так сказать, воспоминания. **СИ**

Если злодей засек местоположение Фишера, то оно тут же помечается вот таким силуэтом. Пора смыываться.



СЭМ ОЧЕНЬ ПЛАВНО И ЕСТЕСТВЕННО ДВИГАЕТСЯ, ЛОВКО ВЗБИРАЕТСЯ ПО ТРУБАМ, ЭФФЕКТНО ВЫБИВАЕТ ОРУЖИЕ ИЗ РУК ВРАГОВ.

С трубы можно приземлиться прямо на голову противнику.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



С ПЫЛУ С ЖАРУ Игр, полностью выполненных в стилистике паропанка, отыщется немного. Сразу же на память приходят прекрасные реликты минувших дней – снимавшая популярность и признание критиков ролевая игра Arcanum и без пяти минут симулятор средневекового вора Thief. Чаше же разработчики считают, что стоит добавить какие-нибудь «пылящие механизмы» ради одной только красивой строчки в аннотации. Вспомним хоть паровой танк гномов в Warcraft, хоть механического робота в Silverfall.

PC
PS3
XBOX 360



Стимпанк – достаточно молодое направление в развлекательной фантастической литературе, появившееся в конце девяностых как ответвление от киберпанка и заявившее о себе после выхода в 1990 году романа Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга «Машина различий». Время действия – середина позапрошлого века. Место – Англия. Как и в большинстве произведений этого направления. Основной задачей, как и в киберпанке, становится изображение «маленького человека», бунтаря, вступающего в конфликт с властью имущими. Вокруг царит расцвет паровых технологий, подчас выражающийся в совсем уж безумных открытиях и устройствах. Меж тем электричество в таких мирах только осваивается и используется скорее для фокусов и как фетиш особо сумасшедших «ученых». Во многих аспектах «паровые романы» от киберпанка не слишком отличаются: роботы, суперкомпьютеры, злое правительство есть и там, и там, лишь киборги подменяются паровыми роботами, а hovercraftы – стальными цеппелинами. Однако сколь разнятся описываемые миры!



ТЕКСТ ?

Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: action-adventure, fantasy
Зарубежный издатель: SouthPeak
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Fuzzyeyes Studios
Количество игроков: 1
Дата выхода: IV квартал 2009 года
Онлайн: www.edge-of-twilight.com
Страна происхождения: Австралия



«Здесь Паша Эмильевич, обладающий сверхъестественным чутьем, понял, что сейчас его будут бить, может быть, даже ногами».

Edge of Twilight

Анонсированные много лет назад игры потихоньку пробуждаются от спячки и начинают прихорашиваться к заветным месяцам предрождественской лихорадки. Rogue Warrior и WET на всех порах спешат к релизу, теперь к ним присоединилась Edge of Twilight.

Еdge of Twilight, «Грань сумерек», и сама была почти на грани, грани забвения: о ней ничего не было слышно аж с прошлогодней Tokyo Game Show. Недавние трейлеры, опубликованные Fuzzyeyes, напомнили аудитории, что проект жив, не покинул избранной стези и выглядит очень даже неплохо. Отличные новости! Хоронить его было бы крайне неприятно.

Fuzzyeyes – студия молодая, опыта у нее не многим больше числа выпущенных игр (а именно – ноль), поэтому путь к успеху продуман очень тщательно. Решено остановиться на эстетике стимпанка, или, как его еще называют в России, паропанка. Подробнее об этом направлении можно прочесть во врезке, но догадаться, чем это «грозит» для арт-дизайна игры в целом, несложно. Скрежещут огромные шестерни со следами ржавчины, извиваются вдоль улиц многочисленные трубы, заводы выплевывают кубометры черного дыма – от скриншотов так и веет жаром и копотью. В таком пейзаже определенно есть изрядная доля ретро, и это даже хорошо – вспомните хоть тот же BioShock. Дизайн персонажей явно навеян викторианской эпохой, да только в мире Edge of Twilight модно иметь механические кресла и протезы да хвалиться стальными перчатками от лучших кутюрье-кузнецов. Но «чистого» паропанка разработчикам показалось мало, и к романтике паровозов и классической механики они присовокупили типичные фэнтезийные элементы, вроде магических кристаллов энергии и волшебных чашоб.

Упомянутые выше кристаллы – не просто элемент антуража, а важный, даже фундаментальный, элемент сюжета. Дело в том, что... эх, придется начать издалека. После глобальной катастрофы (да, опять постапокалипсис) мир разделился надвое: на дневную и ночную свои ипостаси. Днем страна Хеллаем населена обычными трудягами, интеллигенцией и остальными представителями homo sapiens. В ночном варианте город оказывается во власти древней расы атернов, которые далеко не homo, но очень даже sapiens. Настолько, что сумели истребить другую расу литернов в войне за те самые энергетические кристаллы. К моменту, с которого стартуют наши приключения, они уже готовятся захватить последний источник энергии, и мир окажется на пороге новой угрозы, когда ночь поглотит день.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Амбициозный проект от никому не известной австралийской студии, который интересен главным образом, благодаря необычному сеттингу и не новому, но ныне подзабытому финту с альтернативной действительностью.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неопытные, но амбициозные игроделы частично делают акцент на художественных аспектах своих творений, забывая, что – об-разно – красивая машина без двигателя покупателю не интересна. Вот этого-то и боимся.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На правильные пропорции составляющих «увлекательность», «зрелищность» и «оригинальность», на отсутствие притянутых за уши головоломок, на умение художников и дизайнеров не только красиво рисовать концепт-арты, но и достойно воплощать их в виртуальность.

Хеллаем днем...



...и ночью. Найдем хотя бы два стилистических различия?



Составленные с таким тщанием планы намеревается расстроить главный герой – охотник за головами Лекс. Сложная личность. Мало того что работенка не из приятных, так Лекс еще и «отверженный», изгнанник. Его не любят власти, у него мало друзей, но те, что есть, помогут в трудную минуту и займут достойные места в сюжетном поезде. Приключения разбавят многочисленными сайдквестами, которые будут сыпаться на героя со всех сторон, пока тот уверенной походкой будет рассказывать по улицам города. И рано или поздно Лекс набредет на не-другов. Fuzzyeyes вообще-то не акцентировали внимание на брутальности своей игры, но стоило бы: Лекс рвет и калечит врагов что твой Кратос, а крови брызжет столько, сколько видели только соратники Маркуса Феникса. Оружие тоже вызывает в памяти Gears of War: главный герой в бою полагается на увесистую пушку, к дулу которой приспособлено острое лезвие. Сперва стреляем, потом рубим. Сражения обещают быть быстрыми, разнообразными и похожими на Devil May Cry; как водится, с кучей приемов, замедлением времени и так далее.

Но и это еще не все: Лекс – мутант-полукровка и, возможно, единственный оставшийся в живых представитель древней расы литернов. Нет, все еще не конец: он умеет то, чего не умеют другие – перемещаться между дневным и ночным мирами. Вот это-то и есть основной элемент, который, по замыслу разработчиков, должен обеспечить их творению восторженные отзывы и народную любовь. Если подумать, то на подобном фокусе пытаются выехать и Raven с их Wolfenstein. А если поднапрячь память, то можно вспомнить Soul Reaver, где вампир Разиль прыгал туда-сюда из призрач-

ного мира в материальный для решения головоломки и нахождения обходных путей. Лекс будет пользоваться своим уникальным умением с той же целью, что и упомянутый сосед по жанру; например, паровые механизмы, открывающие ворота, работают только днем, но за ними – утес, по которому можно забраться только ночью. Почему? Попадая на другую сторону реальности, Лекс меняет облик и превращается в нечто прыгучее и темнокожее, весьма напоминающее Дзирта и Найткроулера одновременно. Приобретенную прыткость предстоит использовать для акробатических номеров в духе Принца Персии, которые дневному здоровяку Лексу не под силу. Зато ночной не слишком любит драться, но если понадобится – пустит в ход когти.

Перемещаться между двумя мирами разрешается не абы где, а только рядом с особыми алтарями, зато – неограниченное число раз. Вообще, дневной и ночной Хеллаем – словно две различные игры, каждая со своим геймплеем и оформлением. На песочно-желтый стимпанк насмотреться можно днем, когда Лекс общается, разглядывает вычурные наряды, выполняет задания, подражает Данте в потасовках. В реальности ночи Хеллаем окрашивается в черносиние тона, и пробуждается фэнтезийная реальность – с загадочными храмами и мифическими монстрами, насквозь пропитанная волшебством. Сражения удаляются на второй план, уступая место приключенческим элементам.

Итак, перед нами будто бы две игры в одной коробке. Стоило ли Fuzzyeyes сосредоточиться лишь на одной – узнаем ближе к концу года. И вот еще что. Изначально Edge of Twilight должна была явиться миру сразу на Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Но последние официальные

Совет №1. Раз в два часа отрывайся от работы и устраивай прогулку!

Если возможно, гуляй по 5-10 минут на улице. Но можешь ходить и по офису. А чтобы коллеги не подумали, что ты бездельничаешь (они же не знают, что ты уже второй месяц следишь за своим здоровьем!), а считали что у тебя важные дела по работе – возьми в руки стопку исписанной бумаги. Это работает!



Вверху: Камеру можно вращать как душе угодно. Полезно в бою.

трейлеры PC как вариант уже не вспоминают. Ситуация усугубляется тем, что, кроме этих самых трейлеров, информации по игре кот наплакал: официальный сайт хоть и чертовски красив, давно не обновлялся, а интервью разработчики давать не спешат. Никаких преград для выпуска игры на PC нет – благо движок UE3 приспособлен ко всему, – тем не менее, есть шанс, что PC-версия запоздает. **СИ**

Левая рука Лекса определено неспроста имеет такой грозный вид.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



МОСТ НАД БЕЗДНОЙ Лебединой песней главного героя трех предыдущих частей сериала стало дополнение Gothic 3: Forsaken Gods, вышедшее в конце прошлого года. Оно задумывалось как связующее звено между грядущей четвертой частью и классической трилогией. Но халтурная игра от индийской студии Trine только усугубила недостатки оригинальной Gothic 3. Наверное, после «Отвергнутых богов» можно было бы даже поставить крест на будущем «Готики», если бы к тому времени уже полным ходом не шла работа над полноценным сиквелом.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Дмитрий
Злотницкий



Справа: Чем дольше вы будете удерживать кнопку атаки, «заряжая» заклинание, тем мощнее оно получится и больше урона нанесет противнику. Подобным образом мы сможем контролировать силу ударов нашего протеза и в ближнем бою.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
role-playing-action-RPG
Зарубежный издатель:
JoWood
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Spellbound
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
www.arcania-game.com
Страна происхождения:
Германия

» Arcania: A Gothic Tale

Словосочетание «немецкая компьютерная ролевая игра» за последние восемь лет стало ассоциироваться в первую очередь с трилогией Gothic. Даже несколько невнятной третьей части и нашумевшему разрыву между разработчиками и издателями не под силу поколебать ожидания, которые мы возлагаем на продолжение сериала.

Что именно послужило причиной конфликта между Piranha Bytes и JoWood, так и осталось загадкой – компании предпочли не выносить сор из избы. Права на торговую марку и вселенную остались за издательством, и уже весной 2007 года – не прошло и шести месяцев с релиза Gothic 3 – оно приступило к поискам студии, которая занялась бы разработкой четвертой «Готики».

Вскоре имя создателей четвертой Gothic было обнародовано: чести продолжить уже легендарный ролевой эпос удостоилась еще одна немецкая студия – Spellbound Entertainment. На плечи авторов сериала Desperados легла тяжелая ноша: мало того что им предстояло попробовать силы в новом для себя жанре фэнтезийной ролевой игры,

так еще и дело оказалось чрезвычайно ответственным. Ведь им, ни много ни мало, необходимо оправдать ожидания многочисленной армии поклонников «Готики», которая с первого дня принялась ловить буквально каждое слово разработчиков.

Однако немцы поначалу не отличались разговорчивостью и представляли на суд публики лишь скриншоты с пейзажами умопомрачительной красоты, а вот подробности о сюжете и игровом процессе держали в строжайшей тайне. Однако время шло, игра избавилась от цифры в названии и превратилась в Arcania: A Gothic Tale, а вскоре из недр студии начали просачиваться крупицы информации и проект стал обретать более определенные очертания.

Мы не случайно говорим о грядущей игре не просто как о сиквеле, но как о новой «Го-

тике». Речь не только о смене разработчика и названия – веяния времени коснутся и многих других аспектов игры. Нет-нет, не нужно паниковать раньше времени, Arcania: A Gothic Tale не превратилась во что-то совершенно неузнаваемое. Перед нами по-прежнему ролевая игра с открытым миром, видом от третьего лица и изрядной примесью экшна. Но, как говаривал Шерлок Холмс, нет ничего важнее мелочей, и если внимательно приглядеться к деталям, то окажется, что мир «Готики» действительно ожидают многочисленные перемены, и затронут они, в первую очередь, сюжет.

Его события развернутся спустя десять лет после окончания Gothic 3, а неизменный протагонист предыдущих частей сериала уступит место новому соискателю. Что же случилось со старым добрым безымянным победителем драконов и колдунов? Во-первых, он наконец

Кто раньше встал, того и бабки?

Хотя «Готика» уплыла из их рук, умельцы из Piranha Bytes не отчаиваются и трудятся над новой ролевой игрой, в миру известной как Risen (мы печатали интервью с руководителем проекта в «СИ» №14). За этим незамысловатым названием скрывается... да фактически та же самая «Готика». Новый мрачный псевдосредневековый сеттинг, изолированный остров, на котором происходят таинственные события, лишившийся памяти герой-одиночка, открытый для исследования мир... У вас еще не возникло ощущение дежавю? Представители Piranha Bytes и не отрицают, что их новое творение можно назвать идейным наследником первых двух частей Gothic.

Естественно, Arcania: A Gothic Tale ожидает нешуточная конкуренция с Risen: на стороне последней богатейший опыт разработчиков, которые лучше всех в мире знают, как создавать «готические» игры. Да и «право первородства» за Risen, выход которой намечен уже на второе октября. Если новое детище Piranha Bytes не будет пестрить многочисленными техническими недоработками, то у него есть неплохие шансы завоевать сердца геймеров задолго до того, как у «Аркинии» появится возможность нанести ответный удар.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Новые разработчики готовят буквально второе пришествие «Готики», стремясь угодить как поклонникам со стажем, так и неопитам. И хотя ожидания немцев нам очень импонируют, поговорку о погоне за двумя зайцами мы стараемся не забывать.

ЧЕГО БОИМСЯ? Утраты из-за смены разработчика и перехода на мультиплатформенность уникальной атмосферы «Готики», а также бесчисленных багов и повышенных системных требований, которые не давали играть в Gothic 3 до выхода десятка-другого патчей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На возрождение легендарного сериала. На органичное сочетание классических фишек с яркими нововведениями и захватывающим сюжетом, способное подарить всем поклонникам «Готики» игру их мечты.

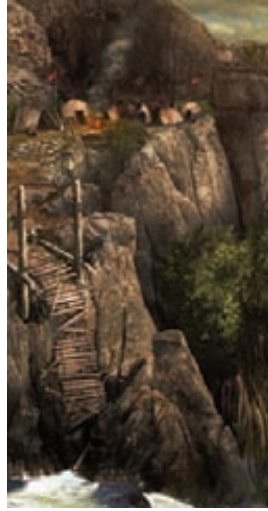


обрел имя и ныне зовется Робаром Третьим. Во-вторых, уже давно перестал быть добрым – за минувшие годы он прибрал к рукам корону Миртаны и превратился в настоящего тирана, которому теперь подчиняются и орки, и люди.

Но не перевелись еще на свете безымянные герои, страдающие комплексом спасителя мира. Наш новый протезе искал приключений на свою голову и бед не знал, пока однажды не надумал заглянуть в родной городок, располагающийся на одном из южных островов. Но вместо старых знакомых увидел лишь трупы на дымящемся пепелище.

Так в один день господин Многоточие лишился дома и обрел цель в жизни – отыскать виновников резни и поквитаться с ними в лучших традициях графа Монте-Кристо. Теперь его ждут путешествия по землям Миртаны, встреча с таинственной красоткой и столкновение с очередным внезапно пробудившимся древним злом. Звучит, конечно, не слишком оригинально, зато разработчики клятвенно обещают, что развитие истории в значительной степени будет зависеть от решений игрока. Например, Робар Третий может стать покровителем героя или, наоборот, его непримиримым врагом.

Arcania: A Gothic Tale сможет похвастаться большой вариативностью не только на глобальном уровне. Многие задания удастся выполнить несколькими способами, и далеко не всегда меч окажется лучшим решением проблемы. Естественно, в игре будет несколько фракций, на сторону одной из которых мы



Совет №2. Попробуй контрастный душ!

Он отличается от обливаний тем, что его можно принимать лишь когда горячую воду снова включают после летней профилактики. А еще это полезно, но гораздо приятней.

НЕ ПЕРЕВЕЛИСЬ ЕЩЕ НА СВЕТЕ БЕЗЫМЯННЫЕ ГЕРОИ,
СТРАДАЮЩИЕ КОМПЛЕКСОМ СПАСИТЕЛЯ МИРА.

сможем встать. А поступки нашего протезе не останутся незамеченными и скажутся на отношении к нему обитателей Миртаны, а также доступности тех или иных квестов. Появятся удобная карта, журнал заданий и возможность моментально перемещаться между посещенными прежде локациями... В общем, налицо джентльменский набор современной CRPG – пусть им уже давно никого не удивишь, но в целом стремление разработчиков сделать мир «Готики» более живым, разнообразным и удобным для игроков мы можем только приветствовать.

Значительные изменения ожидают и боевую систему. Во-первых, теперь герой сможет выделять еще более зрелищные комбо, на манер Геральта из Ривии. Во-вторых, гораздо большая роль, чем прежде, отводится волшебству, и, похоже, мы получим в свое распоряжение по-настоящему мощные заклинания.

Впрочем, многие индивидуальные черты «Готики» все-таки уцелели после «тотального ребрендинга», затеянного Spellbound.

Вверху слева: Интерфейс отличается минимализмом и чем-то неувловимо напоминает аналоги из MMORPG.

Внизу слева: Если меч подсвечен, пришло время выполнить комбо-атаку.

Внизу: Убегая от жука-переростка, героем не прослынешь, да и пейзажами не полюбишься, а они в игре – просто загляденье. С таким видеорядом не стыдно показаться на современных консолях.

Ролевая система хоть и подвергнется переработке, останется все такой же гибкой и позволит игрокам по своему усмотрению комбинировать боевые и магические способности персонажа. Никуда не денется возможность собственноручно создавать предметы. Разумеется, нас ждут встречи со многими памятными по прошлым частям персонажами, и даже знаменитому магическому куполу найдется место.

Смена главного героя, как и почти все остальные нововведения, призвана расширить аудиторию «Готики» – в частности, привлечь американцев, доселе не баловавших сериал своим вниманием. Вероятно, по этой же причине Arcania: A Gothic Tale следом за Fallout 3 и Dragon Age: Origins готовится изменить персональным компьютерам с приставками нынешнего поколения. Впрочем, будем надеяться, что игра избежит синдрома «иксбоксификации», и будущей зимой, когда ожидается релиз, не разочарует ни писишников, ни консольщиков. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



KAOS STUDIOS Нью-йоркскую команду создателей Homefront издатель THQ собрал в 2006 году из бывших сотрудников маленькой Trauma Studios – студии, начавшей с мода для Battlefield 1942, а затем помогавшей Digital Illusions в работе над Battlefield 2. Пока в послужном списке Kaos Studios только масштабный онлайн-шутер Frontlines: Fuel of War. Он был неплохо встречен прессой – игра получала по большей части семерки и восьмерки.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter, first-person
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Kaos Studios
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.homefront-game.com
Страна происхождения:
США

Справа: «Голиаф» картинно взбирается на гражданскую развалюху. Скрипит или нет?



Homefront

Куда нас заведут экономический и экологический кризисы? Растают ли льды? Вымрут ли пингины? Развалится ли экономическая система в ее современном виде? Разгромит ли Северная Корея Америку... Простите, что?

4

то создатели Homefront думают о пингвинах, нам неизвестно, а вот по поводу противостояния звездно-полосатых держав у них есть однозначное мнение: к 2027 году США обнищает и растеряет свои военные силы, а у Северной Кореи, наоборот, все будет в ажуре. Они одолеют южан, а затем введут войска в страну свободы и возможностей. Откуда у азиатов взялась огромная армия, что случилось с солдатами

самой Америки и какого мнения обо всем этом Россия и Китай, нам сейчас не говорят, но к релизу обещают раскрыть все карты. Надо думать, эти глупости объяснят красивым, но простым финтом («а им пришельцы помогли!»). Недоработок точно не останется: над сюжетом трудится Джон Милиус, сценарист фильма «Апокалипсис сегодня» (и автор фразы «люблю запах напалма поутру»), а также режиссер и соавтор сценария картины «Красный рассвет». В последнем, если кто забыл, Америку захва-

тывают русские войска – о сходстве сюжетов не сказал теперь только ленивый.

События игры разворачиваются через несколько лет после начала оккупации. Армия США давно разгромлена, с корейцами теперь воюют лишь местные повстанцы. Главный герой, Коннор Мэйсон, оказывается неизвестно как втянут в эту борьбу и за сюжетную кампанию успевает пройти с партизанами через половину Америки. Начнет он в штате Колорадо, а закончит на западном побережье. Нам его маршрут видится так: «Колорадо-Юта-Невада-Калифорния-Орегон», с заходом в Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Лас-Вегас, Портленд и Солт-Лейк-Сити. Но это пока только наши домыслы, конкретных локаций авторы не назвали. Зато пункт «реалистичные уровни» в список важнейших особенностей проекта уже внесли. Так что, какие бы города в игру ни попали, американцы их без труда узнают, а мы сможем просто проникнуться местным колоритом. Согласитесь, в шутерах такому редко уделяют внимание. Resistance 2 тоже показывает разрушенную Америку, да кто об этом вспоминает? Тамшний мир слишком коричневым, чтобы быть реалистичным.

Убедительность нам обещана не только архитектурная. Авторы находят и другие способы напомнить, что боевые действия разворачиваются на территории, где еще совсем недавно шла обычная мирная жизнь: например, вы расстреливаете нападающих корейцев, а за стрелком автомата слышите, например, плач



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Америка оккупирована Северной Кореей, но над ней продолжает светить солнце. Homefront выделяется не только сюжетом, написанным сценаристом фильма «Апокалипсис сегодня», но еще и на редкость красочными уровнями.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что Drama Engine не справится и начнет повторять одни и те же сценки, что уровни окажутся схожими, что сюжет так и не станет осмысленным, что необычные виды техники не впишутся в геймплей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На уникальные локации и необычный сеттинг, на хороший сценарий и большой выбор причудливой техники. Пока не знаем, чего ждать от Drama Engine, но надеемся на лучшее.

По такому уровню и ходить интересно, чего уж говорить о «войнушке».



детей в соседнем доме. Такие детали и должны сделать Homefront особенной игрой.

За эти важные мелочи отвечает так называемый Drama Engine: движок, следящий за драматизмом. Он на ходу генерирует захватывающие дух события вокруг игрока, заставляет товарищей по оружию разыгрывать между собой миниатюрные сценки, перемежает рутинные перестрелки короткими скриптовыми роликами.

В демонстрации на Е3 мы, например, видели, как рядом с Коннором взорвался снаряд – так героя не просто ранило, а сбilo с ног, он даже выронил автомат. В глазах все плывет, руки ищут оружие, вокруг свистят пули. Разумеется, все происходит быстро, и через пару секунд вы уже возвращаетесь в бой – но каков эффект!

Другой пример: если подорвать несущийся навстречу джип, будьте уверены, что горящие обломки полетят прямо вам навстречу. Если загрузиться и отойти на пять метров в сторону, ситуация повторится. Это все Drama Engine, он любую стычку пытается превратить в сцену из голливудского боевика.

Получается зрелищно, как в Call of Duty 4, но тамшних ограничений нет и в помине. Лучшее сравнение – Half-Life 2, разработчики из Valve умели так же красиво обставить любую драку. Другие пересечения с легендарным шутером: герой Homefront тоже молчит и не отпускает от себя камеру. Никаких сюжетных роликов нет, вы все видите глазами Коннора. А движок Unreal Engine 3 позволяет надеяться, что эмоции персонажей будут переданы достоверно.

Выдумав сюжет о недалеком будущем, разработчики в очередной раз решили довести до ума современные прототипы реального оружия и техники. Если помните, военные наработки сотрудники Kaos Studios использовали еще при создании шутера Frontlines. Беспилотные аппараты-разведчики, секретные модели самолетов, вертолетов и танков – все это вы в Homefront не только увидите, но и сможете использовать. На Е3 мы, например, посмотрели на «Голиафа», дистанционно управляемый бронированный транспорт с пулеметом на крыше. Напрямую его контролиро-



Вверху: Реальность – она такая, совсем не коричневая.

Внизу: Отличная погода для грабежа с подгогом.

Джон Милиус

Джону Милиусу сейчас 65 лет, почти всю свою жизнь он работал в киноиндустрии. Был и режиссером (снял, в частности, «Конана» 1984 года с Шварценеггером в главной роли), и сценаристом (не только «Апокалипсиса» и «Красного рассвета», но еще и, например, Magnum Force, второго фильма про Грязного Гарри), и продюсером. Даже над играми он трудился – написал сценарий Medal of Honor: European Assault. Разработчики из Kaos рассказывают, что Джон примерно раз в месяц приходит в студию и обсуждает с остальной командой дизайн персонажей, тактику боя и сюжетные ходы.

вать нельзя: вы указываете цель, а «Голиаф» сам с ней разбирается. И тут Drama Engine тоже делает свое дело: машина пробивает на своем пути стены, а вы даже не замечаете, что все это заранее прописано в сюжете.

А самостоятельно персонажу проламывать стены не удастся, сколько гранат ни кидай. Косметические разрушения обещаны, но сровнять с землей дом нельзя. Другую модную черту современных игр, систему укрытий, авторы не использовали: присесть за преградами можно, но «прилипнуть» к ним герой не станет. Управлять отрядом тоже не дают – напарники самостоятельны.

Об арсенале личного оружия пока молчат. В выставочной демке создатели использовали автомат ACR (расшифровывается как adaptive carbine rifle) – это продвинутая версия современного карабина M4. Прицеливание работает, как в Call of Duty или Killzone 2: хочешь – стреляй «от бедра», хочешь – смотри в прицел.

Хотя онлайн-шутер Frontlines все еще активно обновляется, новый проект Kaos не обойдется без собственного мультиплеера. Известно только, что бои будут масштабными, а в ход пойдут все виды транспорта из сюжетного режима. Совместного прохождения, к сожалению, нет.

Подводя итог: получиться должна Call of Duty 4, но с более хитро используемыми скриптовыми сценками. Или Half-Life 2, но не такая... гениальная? Не такая «валвовская»? Ладно, Homefront действительно напоминает Half-Life 2. Можно только надеяться, что она приблизится по качеству к эталону современных шутеров. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПО-НАСТОЯЩЕМУ! Игровые контроллеры – половина успеха музыкального симулятора. Разработчики The Beatles: Rock Band готовят настоящий подарок всем поклонникам «Битлов». В самом дорогом наборе, именуемом Limited Pack, помимо улучшенного барабанного контроллера с символикой The Beatles и настоящей стойки для микрофона, игроки получат гитарный контроллер, внешне копирующий оригинальный бас Пола МакКартни. Если же вы не поклонник Ринго Стар и сэра Пола, на прилавках магазинов вы легко отыщите две редакции игры с гитарным контроллером на выбор: Rickenbacker 325 Джона Леннона или Gretsch Duo Jet Джорджа Харрисона.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, Xbox 360, PS3
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
MTV Games
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Harmonix
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
9 сентября 2009 года
(США), ноябрь 2009 года
(Россия)
Онлайн:
www.thebeatlesrockband.com
Страна происхождения:
США



Вверху: 09.09.09 – это дата была выбрана неслучайно. Число «9» прочно связано с именем Джона Леннона и пронизывает не только его биографию, но и всю историю The Beatles.



Вверху: Внешний облик ливерпульских кумиров воссоздан в игре с хирургической точностью. Ринго Стар и Пол МакКартни на недавней презентации игры были сражены наповал.

The Beatles: Rock Band

ЧТО ЗНАЕМ? 9 сентября 2009 года, без сомнения, знаменательной датой в истории группы The Beatles. В этот день в продажу поступят ремастрированные записи всех студийных альбомов ливерпульской четверки, а Electronic Arts и Harmonix порадуют поклонников ливерпульской четвёрки первым тематическим аддоном к «Музыкальному симулятору» Rock Band.

В карьерном режиме мы пронесемся по знаменитым местам былой славы квартета: познакомимся с четырьмя молодыми людьми в культовом Cavern Club, станем свидетелями памятного выступления на токийском стадионе Nippon Budokan Hall, захлебнемся в слезах поклонниц на шоу Эдда Салливана в Нью-Йорке и, конечно же, подпеем при исполнении Get Back на самом знаменитом концерте «Битлов» – на крыше здания Apple Studio. В игру войдут сорок пять самых известных композиций бессмертного коллектива: от ранних

рок-н-рольных мелодий вроде I Saw Her Standing There, до поздних витиеватых блюзовых и арт-роковых мотивов. Внешне игра сильно преобразилась и стала больше похожа на вторую серию Yellow Submarine: разработчики раскрасили яркими цветами менюшки и сознательно придали интерфейсу мультяшный облик. В The Beatles: Rock Band ожидается поддержка сразу трех микрофонов для имитирования вокальных партий Джона Леннона, Пола МакКартни и Джорджа Харрисона, так что при желании каждый пользователь у себя дома сможет превратить легендарную ливерпульскую четверку в неизвестный секстет.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучного карьерного режима и малого количества бонусных материалов об истории The Beatles.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На настоящее погружение в мир самой знаменитой группы в истории рок-музыки.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТРОГ НЕ ПРОЙДЕТ! Enemy Territory: Quake Wars вогнала кое-кого в ступор – немудреный, казалось бы, проект (вроде как обычный мультиплеерный шутер, только во вселенной Quake) внезапно превратился в хит. Секрет прост – к популярному миру и возможности поиграть за агрессивных строггов прибавились ювелирный баланс и дюжина карт с самыми разными миссиями, предлагавшими широкий спектр вариантов прохождения. Надеемся, что Brink пойдет по стопам предшественника.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Splash Damage
Количество игроков:
до 32
Дата выхода:
II квартал 2010 года
Онлайн:
brinkthegame.com
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Здания в стиле хай-тек соседствуют в Brink с заброшенными строениями вроде ставшего ненужным порта.



Вверху: Обещают, что с помощью редактора внешности можно будет создать почти двадцать миллиардов разных героев – больше трех штук на каждого жителя Земли. Только бы не обманули – надоели одинаковые болванчики в мультиплеерных шутерах.

Brink

ЧТО ЗНАЕМ? В сюжете Brink воплощены худшие страхи человечества: глобальное потепление растопило ледниковые шапки, и единственным местом для жизни (как представляется героям) является плавающий город Ark на пять тысяч человек. Вот только набилась туда тысяча пятьдесят, и начались «казачки-разбойники»: война между стражами порядка и нарушителями спокойствия. Выберите себе внешность (вариантов масса) – и вперед, крошить противников и выполнять задания. При этом квесты подбираются, исходя из обстановки (в зависимости от класса героя и заданий ваших соратников), персонаж же прокачивается, получая очки опыта и новые навыки, постоянно (как в сингле, так и в кооперативе или мультиплеере). Что еще интересно: класс можно поменять в специальных точках на любой другой. Это придаст боям невероятную динамичность (захватили ключевую

высоту, превратились в инженеров, наставили турелей и мин – вот вам и шаг к победе!). Отметим еще специальную кнопку «Smart», при помощи которой вы заставляете героя действовать по обстановке. AI сам выберет, где на бегу перемахнуть через заборчик, где перебраться через завал, а где проползти под заграждениями. Удобно? Без сомнений, главное – чтобы работало не «через раз», а всегда. Впрочем, у Splash Damage за плечами отличная Enemy Territory: Quake Wars, да и Bethesda не сегодня на свет родилась...

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия оригинальных видов оружия, несмотря на то, что 2035 год на дворе; неадекватной работы Smart-кнопки.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Побывать в городе-антиутопии, где повсюду идут ожесточенные скоротечные схватки; на кучу нетривиальных миссий.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СДЕЛАНО ВETERАНАМИ Spyborgs – дебютная работа студии Bionic Games, но при этом новичками трудящихся над игрой разработчиков никак не назвать. Среди них – выходцы из High Impact, Insomniac и других известных студий. Как горделиво заявляет трейлер, «над Spyborgs работают создатели Call of Duty, World of Warcraft, Tony Hawk и The Sims». Точнее, заканчивают работу – в недавнем интервью президент компании Майкл Холлер заявил, что Сарсом уже получила бета-версию Spyborgs, и от релиза игру отделяет только стадия тестирования и отладки.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.beat'em-up
Зарубежный издатель:
Sarcasm
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Bionic Games
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
25 сентября 2009 года
(Европа)
Онлайн:
www.spyborgs.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Сарсом кичится продвинутыми технологиями – и недаром. По меркам Wii картинка чудо как хороша.



Вверху: Мультишная стилистика Spyborgs немного напоминает Team Fortress 2 и Facebreaker.

» Spyborgs

ЧТО ЗНАЕМ? Рассчитанный на прохождение вдвоем beat'em up про биомодифицированных супершпионов, которым, судя по жанру, шпионить вовсе не придется. На выбор – пять героев с разными характеристиками и умениями: один владеет мечом, другой хорош в рукопашной, третий вооружен до зубов, четвертый горазд трюкачить на скейтборде, а пятый – просто сносящий все на своем пути робот. Противостоят суперкоманде орды противников и суровые боссы в пол-экрана ростом. Судя по геймплейным роликам, в сражениях с ними часто будут применяться QTE-вставки – надеемся, с ними не переборщат. Из побежденных врагов и разрушенных декораций вываливается валюта для прокачки, а получение достижений (привет «ачивментам» Xbox 360) откроет доступ к новым испытаниям и всяческим бонусам.

Spyborgs задумывается как несерьезная забава, полная стеба над шаблонами супергеройских эпопей. Играть можно будет и одному (переключаясь с одного персонажа на другого прямо во время боя), но проводить самые эффектные комбо и зрелищные добивания получится только с напарником. Сарсом настолько уверена в успехе, что нескромно заявляет, будто Spyborgs станет «главной кооперативной игрой на Wii». Что ж, посмотрим, подтвердятся ли эти слова делом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком большого упора на QTE, неинтересного сюжета, плоских шуток, однообразия игрового процесса и чрезмерной простоты.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красивую, зрелищную, динамичную игру, умело высмеивающую жанровые клише и грамотно использующую возможности контроллера Wii.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



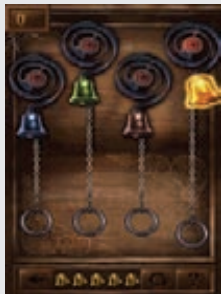
ОРИГИНАЛ «Рождественская песнь в прозе» – первое произведение Чарльза Диккенса, относящееся к традиционному для европейской литературы жанру «чудесных святочных рассказов». В этой нравоучительной истории писатель, не жалея ярких красок, рисует героя по имени Скрудж, в погоне за наживой разучившегося любить и радоваться жизни. Однако явившийся к нему Дух Рождества показывает подлинную красоту мира, заставляет вспомнить о том, сколь драгоценны привязанность, сочувствие, дружба и заставляет Скруджа начать новую жизнь.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
Disney
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Dumo Digital
Количество игроков:
1
Дата выхода:
3 ноября 2009 года (США)
Онлайн:
www.sumo-digital.com
Страна происхождения:
Великобритания



Слева-вверху: Старый Скрудж, как водится, ненавидит Рождество и все, что приносит людям радость.



Слева-вверху: Мини-игры, кажется, не особо оригинальны: подобная лотерея вряд ли будет интересна кому-то, кроме самых юных геймеров.



» Disney's A Christmas Carol

ЧТО ЗНАЕМ? Игра по мотивам готовящегося к выходу фильма Роберта Земекиса «Рождественская история» (с участием Джима Керри и Гэри Олдмена), который, в свою очередь, основывается на одноименной повести Чарльза Диккенса. A Christmas Carol – эксклюзивная для Nintendo DS адвенчура с множеством мини-игр и головоломок, активно использующих тачскрин, микрофон и двухэкранность консоли. Следуя истории старого скряги Эбенезера Скруджа, игрокам доведется повстречать знакомых персонажей и поучаствовать в праздничных рождественских мероприятиях. В A Christmas Carol найдутся и рецепты блюд викторианской эпохи, и тексты рождественских песенок, и даже отрывки из оригинальной книги Диккенса. Игра будет учитывать реальное время: с 1 декабря этого года и по самое Рождество она каждый день будет

предносить по сюрпризу. Также обещается интеграция с социальной сетью DGame (разработанной специально для Nintendo DS и внедренной во все «диснеевские» DS-игры, начиная с The Chronicles of Narnia: Prince Caspian), которая позволяет игрокам болтать с товарищами и открывать бонусные предметы – при условии, конечно, что у них есть доступ в Сеть через Wi-Fi.

ЧЕГО БОИМСЯ? Банальщины. Скучных, тривиальных мини-игр, которые придется проходить одному (мультиплеер-то не предусмотрен). Слишком большого упора на детские забавы.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красивую мультишную графику – ее можно оценить уже по скриншотам. На хорошую реализацию по-настоящему удачной задумки с ежедневными сюрпризами.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

По случаю выхода Dragon Quest IX японские журналисты провели опрос в четырех токийских супермаркетах, торгующих электроникой и бытовой техникой. У девяноста девяти человек из числа тех, кто приобрел девятый выпуск, интересовались: мол, что они чувствуют, заполучив заветную коробку, какая Dragon Quest им понравилась больше всего и какие еще игры их заинтересовали. Серьезным исследованием такое блиц-анкетирование назвать сложно: все же участников чересчур мало. Но для Японии оно, тем не менее, показательно. В Стране восходящего солнца Dragon Quest IX – что у нас GTA IV. За ней поспешила и 63-летняя писательница, обожающая сериал о Фениксе Райте, и 26-летний парень, который до этого попробовал лишь Monster Hunter, и сорокалетняя домохозяйка – фанатка Wii и DS. Среди всех Dragon Quest самой популярной оказалась третья часть, второе место – у DS-римейка Dragon Quest V.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Тим Шафер

глава студии Double Fine

Сражается за Brutal Legend: Double Fine на днях подала контр-иск на Activision.



Ясухиро Вада

президент Marvelous

Не стесняется подчеркивать свою любовь к играм с 2D-графикой.



Нобуо Уемацу

композитор, ветеран Final Fantasy

Подтвердил, что трудится над мелодиями к FF XIV, а также двум неанонсированным проектам Square Enix.



Дзюн Такеути

продюсер Lost Planet 2

Заявил, что Capcom выпустит продолжение Viewtiful Joe, только если разработкой займется Хидеки Камия.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Ska Software: Кровавый путь посудомойщика 30
Super Mario Bros 38

Авторская колонка

Константин Говорун 52
Сергей Цилюрик 54
Джеймс Силва 56

Смотрите также



Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

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



Хит-парад Великобритании

1	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts
2	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision Blizzard
3	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts
4	Wii Fit	Nintendo
5	Fight Night Round 4	Electronic Arts
6	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
7	The Sims 3	Electronic Arts
8	Virtua Tennis 2009	Sega
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard
10	EA Sports Active	Electronic Arts

Хит-парад Японии

1	Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito	Square Enix	DS
2	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
3	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
4	Boku no Natsuyasumi 4	Sony	PSP
5	Hatsune Miku: Project DIVA	Sega	PSP
6	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
7	Wii Fit	Nintendo	Wii
8	Kingdom Hearts: 358/2 Days	Square Enix	DS
9	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
10	Sloane to McHale: Nazo No Monogatari	Level 5	DS

Новые темы



Ska Software: Кровавый путь посудомойщика

Сегодняшний рассказ – о создателе недавнего XBLA-хита The Dishwasher: Dead Samurai.

Читайте на странице 30

Год назад

Rockstar объявляет GTA: Chinatown Wars для DS, а Activision Blizzard избавляется от ряда известных проектов – например, Ghostbusters.



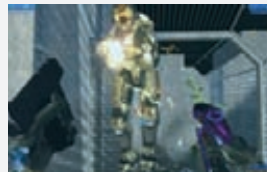
Пять лет назад

Sony объявляет, что игры для PS3 будут выпускаться на Blu-Ray дисках, а Microsoft говорит, что новый Xbox появится еще не скоро.



Семь лет назад

Microsoft официально анонсирует Halo 2, а Square впервые в истории анонсирует Final Fantasy для приставки от Nintendo.



Супербратья Марио

Четыре года назад «СИ» уже перечисляла заслуги Марио – самого популярного персонажа видеоигр всех времен и народов. Теперь пришло время для еще одной встречи.

Читайте на странице 38



Ska

Software: Кровавый путь посудомойщика



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Рецепт «просто добавь зомби» при кажущейся незамысловатости практически всегда гарантирует успех. Dead Rising, Left 4 Dead, Plants vs. Zombies – уберите из этих игр немертвую биомассу, и что останется? GTA в супермаркете, еще один кооп-шутер, еще одна Tower Defense. Да и наша игра-2008, Fallout 3, не обошлась без существ, которых вполне можно назвать «ходячими мертвяками». Но сегодняшний рассказ – о компании Ska Software, создателе недавнего XBLA-хита Dishwasher: Dead Samurai. Даже если вы не знакомы с этим 2D-слэшером, то могли уже по названию догадаться, что герой его – самурай, посудомойщик и оживший мертвец в одном лице. Однако в первом проекте Ska Software ходячие трупы оказались исключительно жертвами произвола самозванных охотников на зомби.



Zombie Smashers X (2001)

И так, в 2001 году, а может, чуть раньше, восемнадцатилетнему Джеймсу Силве пришла в голову идея соорудить клон NESовской River City Ransom (RCR), только с зомби и кровийшей. Напомню, что в RCR избивание карикатурно-симпатичной уличной шпаны перемежалось походами героев по закулочным, магазинам и саунам. Купив умную книжку, можно было разучить новые приемчики, а еда и помывка в бане повышали характеристики наших качков: здоровье, силу, защиту, а также мощь пинка и удара кулаком – параметрами братцев не обделили. Деньги герои выбивали из хулиганов (хм, что-то в этой фразе не так), используя отобранные у них же булжники, цепи и прочее оружие пролетариата, а также подручный хлам вроде покрышек и смертоносных мусорных баков.

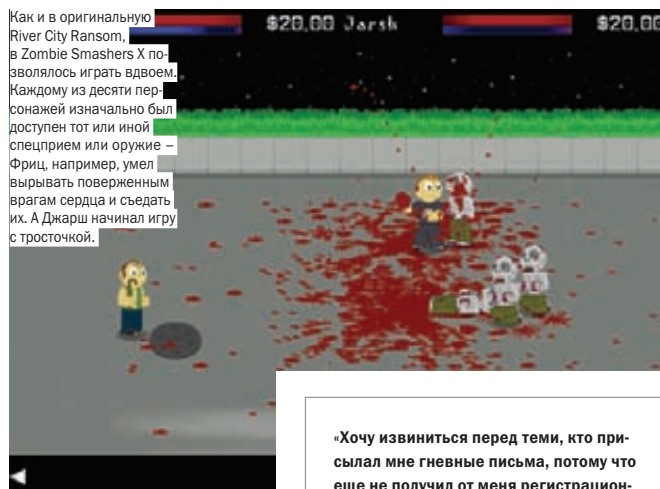
Что же сделал Силва? Прежде всего, кропотливо скопировал игровую механику. Простая на первый взгляд система «удар ногой – удар рукой – прыжок – бег» на деле позволяла использовать множество комбинаций и трюков. В RCR, например, была замечательная фишка – сбитого с ног врага можно было подобрать и использовать как дубинку, пока он не придет в себя. Такая же возможность появилась и в *Zombie Smashers X* (ZSX). Некоторые элементы подверглись косметическим изменениям – так, книжный магазин стал тату-салоном, где, чтобы освоить новый прием, вроде «огненного удара кулаком», надо было сделать соответствующую наколку. Полностью пересмотрена была подборка врагов – вместо «молодежных группировок» нам противостояли зомби, упыри и суккубы, а также ниндзя и продажные полицейские (тема борьбы с официальной властью вообще красной нитью проходит через творчество, а равно и через жизнь Силвы). Все они не то чтобы сильно отличались друг от друга поведением, но, по крайней мере, были в меру умны, чтобы окружать героя, атаковать

по возможности с разбега, подбирать и бросать в него бесхозный мусор (те же баки, покрышки)... иногда попадая в своих же «коллег». К счастью, огнестрельного оружия автор не выдал даже копам, так что бои, как и в RCR, шли в основном на близких расстояниях – тут, пожалуй, стоит сказать о характерном смачном кряканье, раздававшемся, когда ваш гаечный ключ опускался на прогнившую черепашку. Чего в RCR точно не было – так это декапитаций с фонтанами крови, здесь же примерно 90% врагов погибали именно от потери своей, извините, тыквы. Успешно расправляясь с противниками, вы заполняли линейку адреналина, которая, в свою очередь, восстанавливала здоровье, а также позволяла перейти в режим бешенства – героя начинало буквально трясти от распирающей силушки, и зомби так и разлетались в разные стороны.

Подкачала в ZSX разве что графика. Все персонажи – и отважные борцы с зомби, и «мясо» – были нарисованы по одному шаблону: круглая голова, угловатое тело с квадратными кулаками. Фоны тоже не отличались детализацией. С другой стороны, *River City Ransom* выглядела едва ли симпатичнее, а *Zombie Smashers X* предлагала картинку в высоком разрешении, эффекты вроде падающего снега и огненных вспышек от особо мощных ударов, да и анимаций, хоть и скупых, было немало: персонажи бегали, прыгали и дрались; корчили рожи, получив пинка; тяжело дышали, вставая после потасовки, а потеряв голову, делали несколько шагов назад, прежде чем рухнуть замертво.

В общем, игра вышла что надо, к тому же в редком для PC жанре. Немудрено, что Джеймс, назвавшись для солидности Totally Screwed Software, начал продавать ее со своего сайта по 10 долларов. Однако маркетинговый отдел в его «компани» был слабоват (чтоб не сказать отсутствовал), да и жизнь внесла свои коррективы в бизнес-план. Впрочем, Силва не унывал...

Внизу: «Нет, я не кошу под South Park!» – заявлял Силва в ответ на упреки во вторичности графики. И правда, совсем не похоже.



«Хочу извиниться перед теми, кто прислал мне гневные письма, потому что еще не получил от меня регистрационные ключи. Я провел большую часть лета за решеткой и не имел доступа к своей электронной почте. Хорошие новости: теперь моя почта работает. Еще я поступил в университет Олбани. Не поймите меня неправильно, я не сорвал куш – просто оттягиваю тот момент, когда мне надо будет найти нормальную работу (а заодно пытаюсь позаботиться о том, чтобы эта работа, которой мне придется посвятить большую часть жизни, была получше)».

(Новости сайта totallyscrewed.net, 5 сентября 2002 года)



Yuki's Vacation (2002)

Следующий релиз Totally Screwed Software оказался бесплатным и даже в чем-то обучающим. Сам автор писал в Readme-файле: «Yuki's Vacation распространяется с исходниками. Меня часто спрашивают, как я делаю игры; если вы хоть немного разбираетесь в программировании, то кое-что поймете. Если же нет, то увя. Откомментирован код слабовато, и я уже сам не уверен, как оно все работает (прошло полгода с тех пор, как я его написал). Но коли вы так ждете от меня новых свершений, вот вам – безвозмездно».

Yuki's Vacation – история Юки, девочки-вампира-ниндзя, чем-то похожей на Рейн из BloodRayne, только грудь у нее поменьше, зато штаны пошире. Пришла как-то Юки на вампирскую дискотеку – а там толпы невоспитанных ниндзя (не вампиров). «Что за дела?» – подумала девочка, и решила их всех выкосить – благо у нее, как и у Рейн, были два острых клинка.

Игрушечка получилась казуальной сложности – чтобы пройти большинство уровней (а всего их насчитывалось меньше десятка), достаточно было просто бежать вперед, иногда прыгая, и давить на кнопку атаки. Ниндзя исправно расчленились, разбрасывая вокруг руки, ноги, головы и хлопья (sic!) крови. Если проблема в прохождении и могла возникнуть, то только с финальным боссом.

Впрочем, как еще одна ступень в становлении Силвы-разработчика Yuki's Vacation довольно важна – хотя бы из-за графического стиля. Упор по-прежнему делался на обилие анимаций при сравнительно скромной детализации, однако автор уже отошел от кубизма, царившего в Zombie Smashers X. Тем страннее, что следующий проект стал в этом смысле шагом назад.

Внизу: Чтобы «чисто» пройти хотя бы первый уровень, нужно уложить 350 ниндзя. Но можно и никого не трогать.



«Как вы, возможно, знаете, я работаю в фотоотделе магазина «Хэннафорд». Так вот, свежие новости – я отлучен от дел «на неопределенное время». Вы спросите, как это? А вот так!

Я разрисовывал детскую картинку для раскрашивания, на которой была милая сцена с двумя карапузами, спящими в мягком кресле у очага под рождественской елкой в ожидании следующего утра, когда они наконец смогут жадными ручонками открыть свои сраные подарки. Дети выглядели жутко довольными, и я решил, что будет уместно изобразить у них над головами «мысленный пузырь» с самолетом, врезающимся в две (не будем говорить, какие) башни. Стены и елку у украсил сатанистскими и анархистскими значками. Как я понял, эта вредная сучка из службы работы с покупателями нашла мою картинку столь оскорбительной, что единственным логичным развитием событий стало мое увольнение (спорю на десять баксов, что «неопределенное время» это и означает). К черту ее. К черту «Хэннафорд». Я не член сраной «Аль-Каиды». Я не защитник терроризма. Я просто верю в свободу самовыражения – а если тебе моя песня не нравится, то и не слушай».

(Новости сайта totallyscrewed.net, 8 декабря 2002 года)



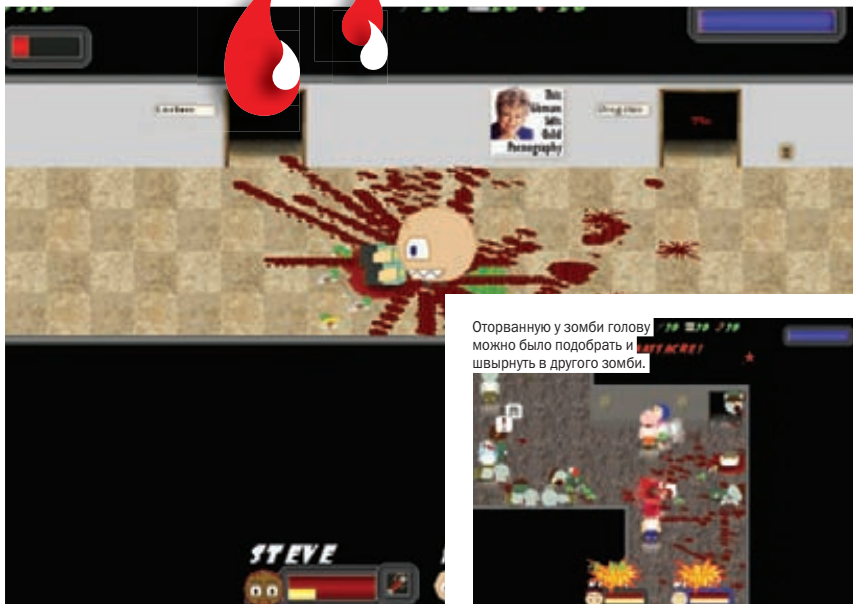
Blood Zero (2003)

Внизу: Шарообразный двуногий крыс Мафа собственной персоной. Его спецспособность – пожирать мозги поверженных противников. От этого он временно вырастает.

Если в Zombie Smashers X и Yuki's Vacation сюжет был лишь предлогом для избитого сотен разнообразных монстров (и ниндзя), то в Blood Zero проработке истории было уделено гораздо большее внимание. Действие игры происходило в некой «плохой вселенной», куда

попадают души людей, потерявших волю к жизни (тела их тем временем влечат жалкое существование в нашем мире). Триста лет назад в этом «чистилище» случилась революция, и власть захватила организация Mentor X. Герои игры – Бланк и Битл, две заблудших души, живущие в не самом хорошем районе плохой вселенной – трейлерном городке, где постоянно идет дождь. Оба не так давно слезли с иглы, и поэтому ничего не помнят о своем прошлом (да, классическая «амнезия сюжетная», однако поданная весьма жизненно). Однажды, отправившись к своему дилеру за очередной порцией зелья, они находят барыгу мертвым, после чего на них нападают... правильно, зомби. Друзья спешно вооружаются и ныряют в водоворот событий.

Если Zombie Smashers X вела свой род от River City Ransom, то Blood Zero схожа с Legend of Zelda. Основой игры по-прежнему были яростные сражения, однако теперь действие стало менее «горизонтальным» – уровни приобрели лабиринтную структуру, и лупить врагов можно было во всех четырех направлениях. Помимо «ролевых» характеристик, каждый герой получил персональное оружие с возможностью замены и апгрейда (например, добавления урона плазмой или ядом), а также дополнительные способности. Из Zombie Smashers X в Blood Zero переключал режим «озверения», только теперь эффектов (выбираемых случайно) было гораздо больше – режим неуязвимости, режим взрывающихся трупов, «радиоактивная дискотека», «попрыгунчики»... Подборка игровых персонажей давала фору даже японским RPG – помимо экс-торчков, под наше командование попадала трехсотлетняя девочка с бензопилой, растаман Стив по прозвищу «убийца полицейских», оруduющий дробовиком и динамитными шашками, и шарообразный двуногий ругливый крыс, вооруженный шприцем.





Survival Crisis Z (2004)

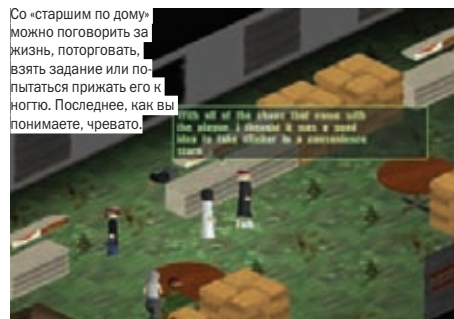
Первый 3D-эксперимент Totally Screwed Software продемонстрировал классический подход к теме живых мертвецов – зомби-апокалипсис. По улицам случайно генерируемого города шатались жадущие крови бывшие граждане (и очень милые красные собачки), а мы, перебегая от дома

к дому, мародерствовали и пытались наладить отношения с другими незараженными, выполняя их задания – либо захватывая убежища силой. Поначалу игра увлекала, демонстрируя классические сцены «мертвецы внезапно вламываются через окно», «мертвецы расправляются с отрядом спецназа», «мертвецы кусают твоего товарища, и тебе приходится его убить».

Однако довольно быстро процесс надоел – разнообразия маловато, сюжета нет вообще, а графика ужасна даже с поправкой на программистское происхождение.

Силва, впрочем, утверждает, что у Survival Crisis Z есть (ну, или был) свой круг фанатов. Можете сами убедиться, чего она стоит, заглянув на наш диск.

Внизу: Шел дождь и два зомби. Один в очках, второй в магазине.



Со «старшим по дому» можно поговорить за жизнь, поторговать, взять задание или попытаться прижать его к ногтю. Последнее, как вы понимаете, червато.

«Перед выходом *Zombie Smashers X2*, году в 2004, я работал посудомойщиком в, скажем так, псевдоитальянском ресторане. Говоря «псевдо», я имею в виду, что названия всех блюд в меню были на итальянском (так, домашний салат стал *Insalata Mista*), но ни одна официантка не имела ни малейшего понятия, как их произносить.

Будучи посудомойщиком, я занимал уникальный пост самого неуважаемого сотрудника во всем заведении, и мне оставалось только отбихиваться ото всех фразми вроде: «Знаете, Брюс Ли тоже когда-то мыл посуду»». (Джеймс Силва, «Как я стал разработчиком игр», с сайта www.bit-tech.net)



ZSX2: Punx and Skins (2005)

В продолжении *Zombie Smashers X* уже не разглядишь *River City Ransom*, зато легко признать прототип будущей *The Dishwasher* – так, нам наконец-то разрешают помахать катаной, а один из квестодателей выглядит как типичный сотрудник китайского рестораника.

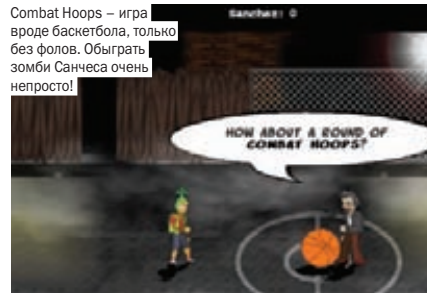
Жизнь наших героев стала несколько более осмысленной – хоть в составе организации *Zombie Smashers X* по-прежнему числились одни панки, у них появился офис (правда, совершенно пустой), и крушили зловещих мертвецов (и ниндзя, конечно же) они уже не по собственной инициативе, а по просьбе клиентов. Сюжет перестал быть просто связующей ниточкой, ведущей нас от одного босса к другому... ну ладно, не перестал, но в диалогах и текстах вообще прибавилось юмора, и будь игра поизвестнее, ее давно уже расхватали бы на цитаты («Минздрав предупреждает: не ешьте сигареты!»). Полностью изменился список локаций – теперь судьба забрасывала молотильщиков зомби в такие экзотические места, как луна и «Интервеб». Кроме того, к основной сюжетной линии добавились и побочные задания, сулящие приятные бонусы, – например, возможность обучиться магии и наколдовать...

«Узи» с полным боекомплектом (да, в *ZSX2* появился огнестрел). Вообще, интерактивность игры подросла по всем направлениям – например, затеяв на улице драку с мирными жителями, можно было вызвать полицейских и завладеть их оружием (или, с гораздо большей вероятностью, погибнуть от пули служителей закона). Стали доступны совершенно фантастические цепочки действий – выбить зомби из роботизированного доспеха на гусеничном ходу, залезть в доспех самому, подобрать ящик, бросить ящик во врага, разбить ящик на доски, взять доску и использовать как дубинку. Наконец, когда доспех сломается, отвалившиеся от него роборуки тоже отлично шли в дело!

Довершали картину мощный саундтрек с кучей заводных песен от малоизвестных групп и обновленная графика: персонажи из колобок превратились в безносых буратин (опять же, гораздо больше похожих на героев *The Dishwasher*) и приобрели реалистичные тени, фоны же стали более аккуратными и детализированными.

Где-то между *ZSX2* и *ZSX3* Джеймс переименовался из *Totally Screwed Software* в *Ska Software*. Тогда же вышла его первая игра с сетевым мультиплеером.

Внизу: Наш герой Хиро выходит, вернее, выкачивается со сковородкой на зомби-рейвера с молотком.



Combat Hoops – игра вроде баскетбола, только без фолов. Обыграть зомби Санчеса очень непросто!



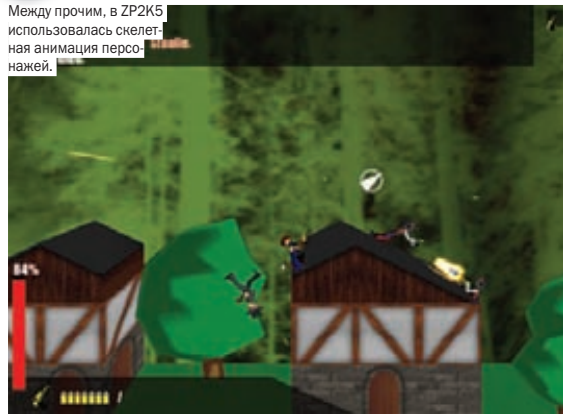
Zombies and Pterodactyls 2K5 (2005)

Точнее будет сказать, что *Zombies and Pterodactyls 2K5* (ZP2K5) так и не добралась до полноценного релиза, однако ее общедоступная бета-версия вполне работоспособна – по крайней мере, при игре по локальной сети или с ботами.

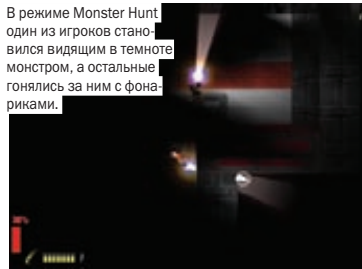
Оформлена игра была опять в панковско-спартанском стиле, и отношения между собой выясняли все те же типы: киборги, ниндзя, пираты, зомби и панки. Эта братия носилась по огромным слегка трехмерным уровням, стараясь либо перестрелять друг друга, либо стащить чужой флаг, либо стать «царем горы». Интересу добавляли сумасшедшие пушки, вроде... собственно, пушки – здорового, похоже, корабельного орудия, куколки вуду и странной штуковины под названием *Relic of Marduk*, напоминающей страдающего ожирением лысого пуделя и превращающей тех, в кого попадет

ее луч, в таких же медлительных толстяков. Еще одной фишкой, предвосхитившей, кстати, нынешнюю моду на «вертикальные шутеры», вроде *Damnation* и *Dark Void*, стала возможность бегать по стенам – безумно круто выглядящая, не в пример вульгарным джетпакам, и значительно преображающая рисунок боя – теперь, упав в бездонную яму, из нее можно было легко выбраться, а на любое высокое здание – без проблем взобраться.

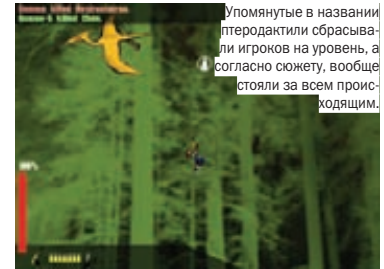
Позже Ska Software выпустила сиквел ZP2K5 под названием ZP2K9 для Xbox Live Community Games.



Между прочим, в ZP2K5 использовалась скелетная анимация персонажей.



В режиме *Monster Hunt* один из игроков становился видящим в темноте монстром, а остальные гонялись за ним с фонариками.



Упомянутые в названии птеродактили сбрасывали игроков на уровень, а согласно сюжету, вообще стояли за всем происходящим.

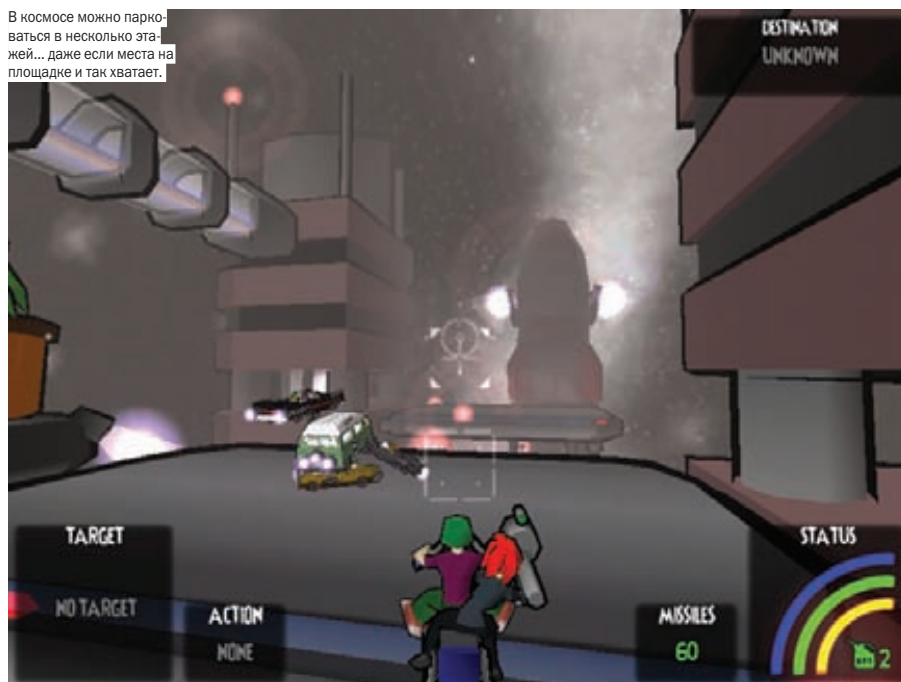


Zombie Smashers X3: Ninjastarmageddon (2007)

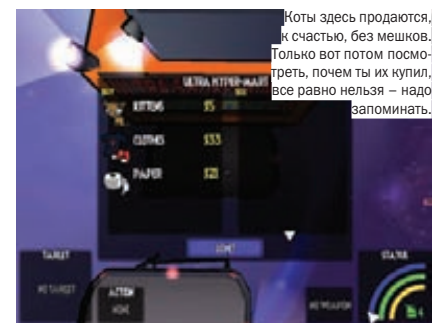
Третья часть сериала внезапно оказалась ни больше ни меньше как симулятором космического войнаторговца вроде, скажем, *Elite* или упрощенной версии *X2: The Threat*. В начале игры холодная война между нежитью и ниндзя грозит перерасти в настоящий ниндзястармагеддон, и хотя правительство птеродактилей пытается защищать население от нападков пиратов и киборгов, долго этот зыбкий мир не продлится... Да, мы обещали не задавать риторических вопросов «что курил автор?», тем более что последнее документированное упоминание о том, что он курил, относится к декабрю 2002 года (попынь, если вам интересно). Поэтому перейдем к описанию собственно игры. Рассекая просторы космоса на летающем автомобиле (как

вариант, мотоцикле, а в дальнейшем можно было завести флагманский галеон для хранения тачек), мы торговали товарами вроде сыра, туалетной бумаги и котят, либо пиратствовали и мародерствовали, выполняли задания противоборствующих сторон и понемногу копили денежки на более крутой транспорт и оружие. Интересная нетипичная для жанра система комбо – так, двойное нажатие «вперед» включало ускоритель, дважды дернувшись вбок, можно было сделать бочку в соответствующую сторону, а покачавшись туда-сюда – повертеться на месте, отбивая вражеские пули.

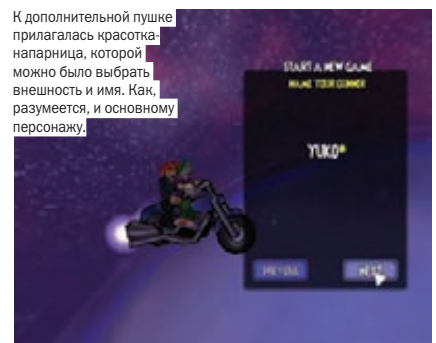
Наша история подходит к концу – но чтобы увидеть ее финал в перспективе, вернемся немного назад.



В космосе можно парковать в несколько этажей... даже если места на площадке и так хватает.



Коты здесь продаются, к счастью, без мешков. Только вот потом посмотреть, почему их купил, все равно нельзя – надо запоминать.



К дополнительной пушке прилагалась красочная напарница, которой можно было выбрать внешность и имя. Как, разумеется, и основному персонажу.

The Dishwasher: Dead Samurai (2009)

Итак, году примерно в 2004 Силва работал посудомойщиком в ресторане, находясь в самом низу «пищевой цепочки» этого заведения. Немудрено, что в голове у него вскоре родилась идея игры о скромном протирщике тарелок, бесстрашно истребляющем полчища опаснейших врагов. Вначале он решил сделать шутер от третьего лица в духе Max Payne, но, повзвизавшись с Torque Engine, понял, что такое не потянет. Потом было еще несколько ничем не закончившихся попыток, а затем Microsoft выпустила XNA Game Studio Express, чуть позже объявив о начале

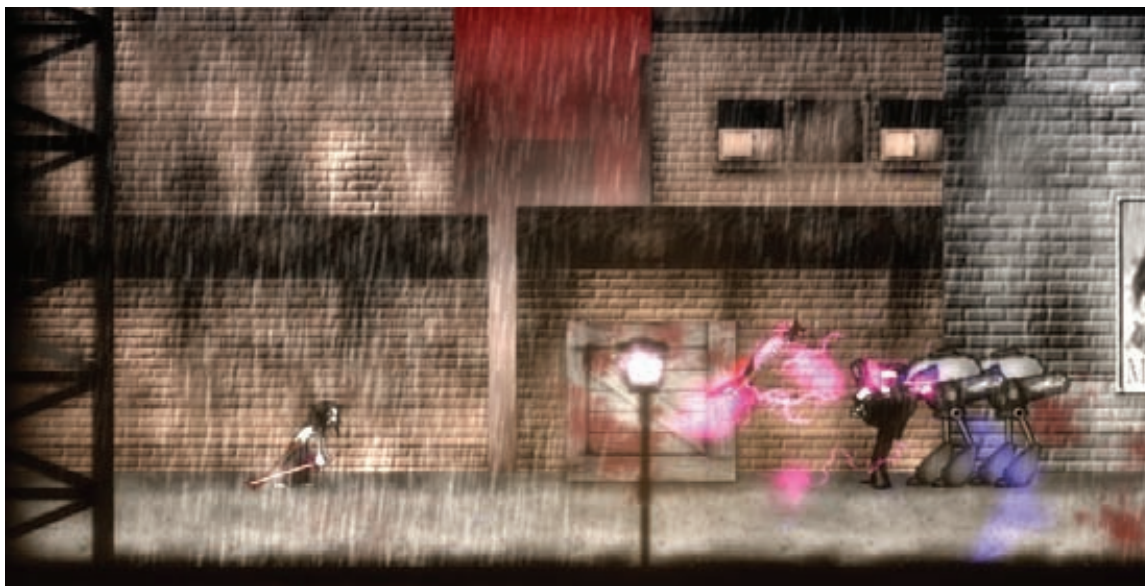
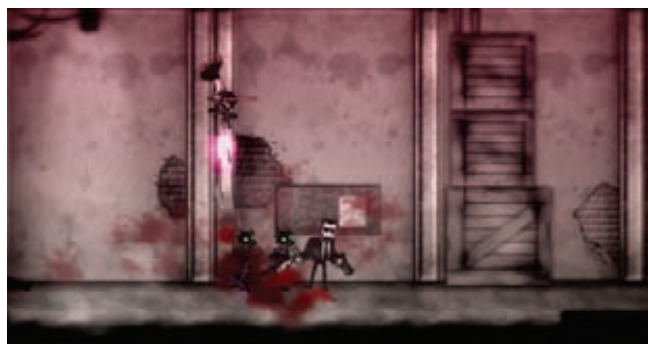
конкурса Dream.Build.Play, победитель которого получал контракт на размещение своей игры на Xbox Live Arcade. Прельстившись такой перспективой, Силва вновь решил воплотить в жизнь свою идею – на этот раз в виде двухмерного «мясного» платформера в духе ZSX2 и ZP2K5. Успех сопутствовал ему и, разделив гран-при с создателем «робобадминтона» Blazing Birds, наш герой получил 10 тысяч долларов и возможность выпустить свою игру на XBLA.

Рецензию на The Dishwasher мы публиковали в рубрике Live Network Channel в 9 номере «Страны Игр» за этот год. Игра представляет собой сплав всего лучшего, что было в ранних

2D-проектах Totally Screwed Software. Зомби, ниндзя и кровису мы даже уже не упоминаем – однако человек, пристально следящий за работой Силвы, легко заметит, что телепортационные способности катаны Shift Blade схожи с режимом Crackhead из самой первой Zombie Smashers X, а бег по стенам заставляет вспомнить о ZP2K5 и Yuki's Vacation. Кстати, сама Юки тоже появляется в The Dishwasher в эпизодической, но довольно важной роли. Разумеется, не забыт и режим совместного прохождения – один из вариантов даже предлагает второму игроку взять на себя роль... призрачной гитары, управляемой соответствующим контроллером.

«Я заметил тенденцию – все думают, что The Dishwasher либо отличная игра, либо тупая кнопкодавилка. Из этого я делаю вывод, что если вы не играете в The Dishwasher как в тупую кнопкодавилку, вы понимаете, что это отличная игра. В противном же случае вы будете много умирать, а потом напишете рецензию о том, какая это скучная игра, в которой вас все время убивают, но раз в ней необычная рисованная графика, ее можно сравнить с Alien Hominid. В The Dishwasher полно хитрых стратегий, которые вы должны использовать, если хотите продвинуться на высоких уровнях сложности. Играйте в нее как в кнопкодавилку, и вы не поймете, отчего все так от нее прутся. Похоже, игровые журналисты окончательно поделились на "геймеров" и "фанатов Cooking Mama"».

(Из блога Ska Software, запись от 15 апреля 2009 года)



Вверху: Самурай владеет не только холодным, но и огнестрельным оружием, не брезговал и особой посудной магией.

Интервью: Джеймс Силва

? Расскажите о себе. Давно ли вы делаете игры?

Сейчас мне 28 лет. Первые свои игры я писал на «Бейсике» лет в 12, но не знаю, стоит ли их считать. *Zombie Smashers X* я сделал в 18 или 19 лет. Сейчас разработка игр стала моим основным занятием.

? А каким инструментарием вы пользовались раньше и сейчас?

Все игры, начиная с *ZSX* и заканчивая *ZSX3*, написаны на Visual Basic 6. Все проекты для Xbox 360 сделаны в XNA Game Studio.

? Авторами *Blood Zero* значатся Джеймс Экхардт и Аарон Ёфтингер. Экхардт – это ваше прозвище?

Это мое второе имя, а кто такой Аарон Ёфтингер, даже вспомнить не могу!

? Джеймс, в 2002 году вы писали, что провели почти все лето в тюрьме. А за что сидели, если не секрет?

Да шутка это была!

? Когда шла работа над *ZSX2*, на вашем сайте было сказано, что в *Ska Software* трудится зомби Роджер. Что с ним стало?

Он снова умер, так что теперь я работаю с двумя кошками: Неко и Гато.

? Как вы думаете, можно ли сделать хорошую игру без зомби?

Может да, а может и нет. Мне очень понравился мультиплеер в *Call of Duty*, но, раз уж об этом зашла речь, однопользовательский режим не помешало бы разнообразить походом в городок зомби, как в *Half-Life 2*.

? С другой стороны, не кажется ли вам, что *Plants vs. Zombies* порочит светлое имя зомби-игр?

Сама идея зомби предполагает налет кичевости, но когда их делают симпатичными, это несколько раздражает. Хотя, если вспомнить *ZSX3*, я и сам не без греха.

? Разработчики часто вкладывают в игры частицу себя. Так кто же вы: панк, зомби, ниндзя, самурай, вампир, пират, посудомойщик?

Когда-то я был панком-посудомойщиком, но сейчас я просто компьютерщик*.

? В ваших играх очень смачный звук. Вы сами записываете сэмплы вроде треска черепа, разбиваемого ударом гаечного ключа?

Обычно я покупаю звуки, беру бесплатные или пользуюсь помощью фанатов (например, они сделали отличный набор сэмплов для *Survivor Crisis 2*).

? А музыку сами пишете?

В основном да. Раньше собирал лупы в ACID, но в последнее время записываю многие инструменты вживую. Вся музыка в *ZSX3* – настоящие инструменты, я сам на них играл и сам сэмплировал треки, потому и вышло несколько неряшливо. В *Dishwasher* использованы сэмплы барабанов с живыми гитарами, поэтому там возникает ощущение такого «управляемого хаоса». Над двумя самыми популярными песнями из игры мне помогал работать друг – в частности, записал вокальную партию.

? *ZSX2* поражает солидной подборкой групп в саундтреке. Как вам удалось заполучить их для своего инди-проекта?

Мой друг тогда как раз открыл независимую звукозаписывающую компанию и разрешил мне использовать все треки с демодиска своего лейбла.

? В *ZSX3* вы резко поменяли жанр сериала, почему?

Привязать игру к сериалу было довольно поздним (и, возможно, плохим) решением, призванным расширить границы бренда; большую часть времени проект назывался просто *ProjectNova*. Думаю, я какое-то время не буду возвращаться к 3D – работы много, а игры выходит мало.

? В сопроводительном файле к *Zomberman* говорилось, что этот проект должен был стать основой для компьютерного курса. Вы занимались преподаванием?

Да, я предполагал написать программу серии уроков, посвященной созданию игр. В последнем семестре я вел такой курс.

? А есть ли у вас какая-то методика создания игр, какие-то принципы, которым вы следуете?

Да не особенно, просто стараюсь делать интересные игры.

? Были ли ваши PC-релизы успешны в финансовом плане? Пошли ли дела на лад с переходом на XBLA?

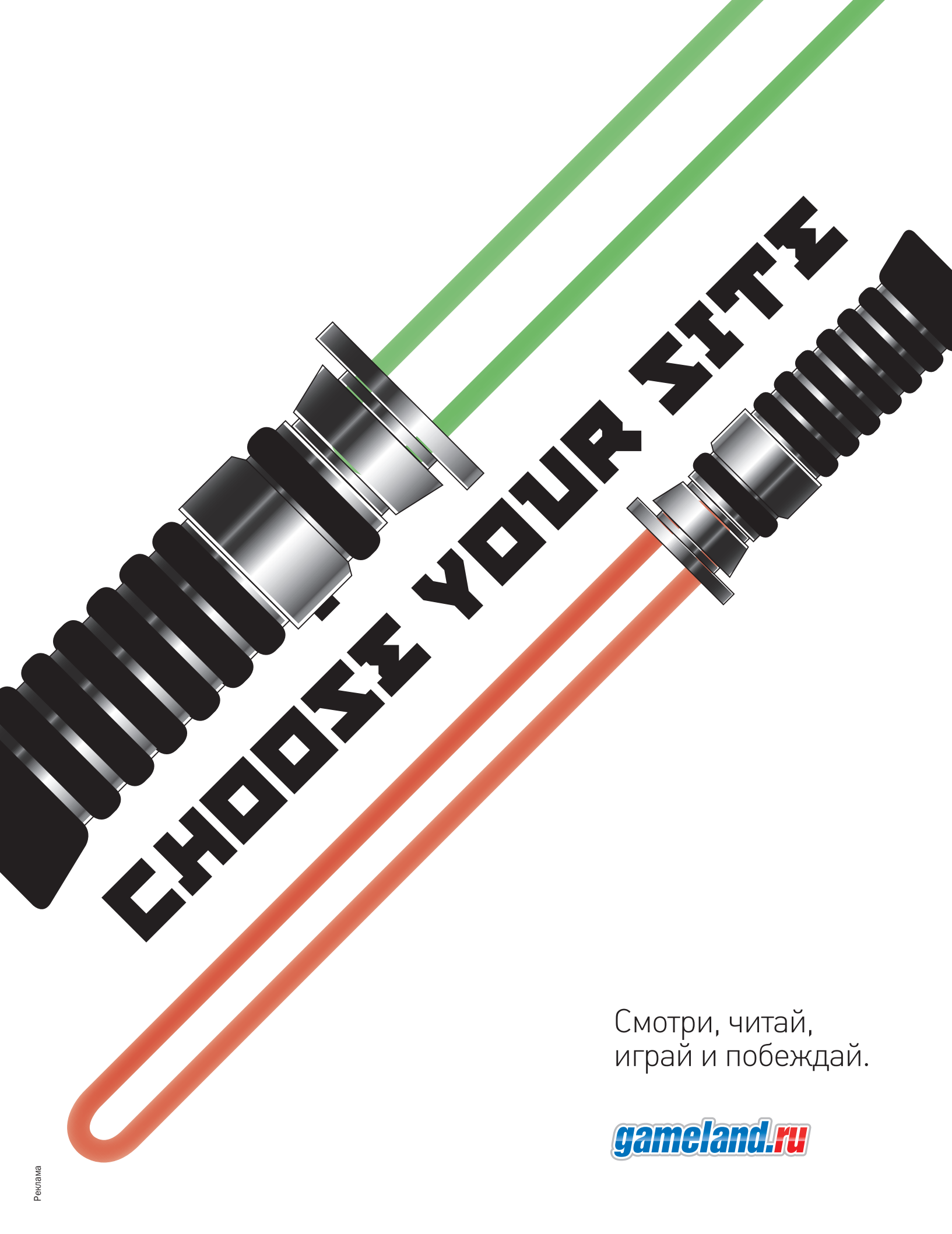
Ни один мой PC-релиз в этом смысле успеха не добился. Думаю, дело было в качестве, хотя отсутствие маркетинга и пиратство тоже сыграли свою роль. Успех *Dishwasher*, с другой стороны, позволил мне заниматься разработкой игр как основной профессией. Даже *ZSX4: Guitarapocalypse* и *ZP2K9*, мои игры для Xbox Live Community Games, продаются гораздо лучше, чем то, что я делал для PC.

? Каковы ваши дальнейшие планы?

Собираюсь сделать еще одну игру для XBLA. Можете следить за новостями на Twitter, я пишу туда довольно часто под именем @Jamezila.

Итак, панк-посудомойщик, отовсюду изгнанный за вольнодумство, превратился в профессионального независимого разработчика, которого приглашают читать лекции в родной университет – а все благодаря чудесной фирме Microsoft... и зомби. Можно ли назвать такую развязку хэппи-эндом? Мы, пожалуй, будем против – хотя бы потому, что никакой это не «энд». В ожидании новых игр Джеймса Силвы играем в старые – вы можете найти их на нашем диске. **СИ**

* Джеймс использовал слово nerd.



**СМОТРИ, ЧИТАЙ,
ИГРАЙ И ПОБЕЖДАЙ**

Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru



СУПЕРБРАТЯ



ТЕКСТ

Константин
Говорун

Четыре года назад «СИ» уже перечисляла заслуги Марио – самого популярного персонажа видеоигр всех времен и народов.

Тогдашний материал слегка смахивал на некролог – пусть мы и отрещивались от этого. Казалось, будто итальянский водопроводчик – и Nintendo вместе с ним! – засел в глухой обороне на последнем рубеже. Не ушел на пенсию, не растерял былой прыти, как тот же Соник. И все же слишком устал для разговоров с геймерами, покупающими Grand Theft Auto и Halo. Однако вышло так, что Nintendo, проведя ловкий обходной маневр, поставила конкурентов на колени, принудила глотать пыль в бессильных попытках открыть секрет ее успехов. Волшебный замок игровой индустрии – вновь в руках бывшего владельца дум, и именно Марио было доверено поднять над ним флаг «большой N».





МАРИО

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МЭСКОТОВ

Консольные войны нынче совсем не те, что двадцать лет назад. Феномена мэскотов больше нет. Иллюстрации с любимцем публики на обложке нового диска недостаточно, чтобы его купили. Слишком часто геймеров обманывали, заставляли клевать на яркую наживку популярного бренда. Теперь их внимание переключилось с обертки на содержимое, с выдуманных героев – на их создателей. В наше время большие продажи делают не популярные персонажи, а зарекомендовавшие себя команды разработчиков. И не так уж важно, о сиквелах ли идет речь (Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots), «духовных наследниках» (Assassin's Creed по отношению к Prince of Persia) или абсолютных новых проектах (Uncharted: Drake's Fortune). Когда-то дизайнеры и программисты только и могли, что корчить рожи в финальных титрах игр, – все равно геймерам не было до них никакого дела. Сейчас, услышав анонс очередного боевика или свежей RPG, мы

непреренно задаем вопрос: «А чье это?». «Ах, Bayonetta – это игра от создателей Devil May Cry? Lost Odyssey – новый проект Хиронобу Сакагути? Хидео Кодзима лично взялся продюсировать трехмерную Castlevania? Берем. Кстати, расскажите еще, чем там занимаются Клефф Блэжински, Мишель Ансель?» Прошедшие десятилетия выделели людей, команды и целые студии, которые редко разочаровывают нас. И здесь Марио чрезвычайно повезло. Нынче Сигеру Миямото – ньюйсмейкер уровня президентов Sony или Microsoft и один из самых узнаваемых людей в индустрии. Ему верят куда больше, чем бизнесменам и PR-менеджерам; два года подряд он даже входил в список ста самых влиятельных людей мира по версии журнала Time – вместе с Владимиром Путиным, Опррой Уинфри и Джоан Ролинг. Для сравнения, Соник у Юдзи Накэй – нет, не повезло.

В прошлом, когда консоли «продавали» Соник да Марио, конкуренты Sega и Nintendo судорожно искали образы, которые можно

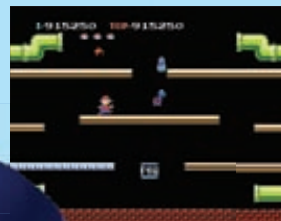
Mario Bros.

Год релиза: 1983

Платформа: аркадные автоматы

В предтече Super Mario Bros. действие разворачивалось на единственном экране, без скроллинга. Играть можно было как одному, так и вдвоем (на пару с Луиджи). Поле состояло из нескольких платформ, на которые герои могли запрыгивать. Из двух труб сверху сыпались черепахи и медленно ползли вперед, пробираясь вниз. Геймеру сначала нужно было в прыжке удариться головой о платформу прямо под врагом – от этого он переворачивался на спину и становился беспомощным. А затем – просто коснуться тела черепахи. Если дело казалось совсем безнадежным, оставалось только активировать блок POW, который мгновенно обездвигивал всех злодеев.

Mario Bros. был издан на NES отдельно, входит в состав Super Mario Bros. 3, всех игр серии Super Mario Advance, а также Mario & Luigi: Superstar Saga.



Легенды гласят, что в лесах близ Санкт-Петербурга водятся и не такие грибочки.

В НАШЕ ВРЕМЯ БОЛЬШИЕ ПРОДАЖИ ДЕЛАЮТ НЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, А ЗАРЕКОМЕНДОВАВШИЕ СЕБЯ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ.





было бы в массовом сознании неразрывно связать с их приставками. Не сумели, оставили эту затею и пошли другим путем – перекупать независимые издательства, агрессивно рекламировать «миллионы полигонов». В крайнем случае, делать хорошие игры. Так бандикут Крэш и ящерка Гекс были брошены на произвол судьбы; зверек с трудом выжил, о земноводном помнят лишь специалисты по истории индустрии. В начале XXI века даже Соник, извечный соперник Марио, сдался, превратился из символа компании, знамени консоли в обычного героя популярного сериала 3D-платформеров. Да что там, дело дошло до полного идиотизма: современная Sega умеет делать какие угодно крутые хиты, но только не с участием Соника. «Господин президент, что случилось с новой частью Sonic the Hedgehog? – Она провалилась». А как же успешные Рэтчет с Кланком, Джек с Декстером, Слай? Нет-нет, это не мэскоты, а лишь герои популярных одноименных игр, от которых в любой момент можно безопасно отказаться. Ведь мэскоты – палка о двух концах. Герой,

Super Mario Bros. 2

Год релиза: 1988
Платформа: NES

Ирония в том, что знакомый западным геймерам Super Mario Bros. 2 – «ненастоящий». Правильный сиквел игры вышел только в Японии и мало чем отличался от первой части – тот же движок, те же спрайты, только уровни другие. Он оказался очень сложным, и именно поэтому Nintendo не решилась издать его в США. Вместо этого компания взяла совершенно другой платформер (Dream Factory: Doki Doki Panic; разработчик – Fujii) со своим сюжетом, заменила четырех главных персонажей на Марио, Луиджи, Тоада и принцессу, а также подправила сценарий, кое-какую графику и музыку. Все это и было названо Super Mario Bros. 2. Тем не менее, настоящий сиквел все же увидел свет в США в сборнике Super Mario All Stars на SNES – там он назывался Super Mario Bros. The Lost Levels.

Геймплей игры достаточно сильно отличается от привычного по первой части, но не настолько, чтобы этот платформер считался совершенно самостоятельным. Как бы то ни было, Super Mario Bros. 2 создавался под впечатлением от шедевра Миямото. Разве что врага, которому герой прыгнул на голову, нужно затем хватать и бросать в других злодеев. А монетки не выбивать из кирпичиков, а вытаскивать из земли. Как морковку. Кроме того, у каждого из четырех персонажей игры имеются свои спецспособности. Например, принцесса умеет парить под облаками.



Знаковые предметы

Монетка

Знаковый предмет мира Марио? – что-то вроде колец Соника. В разных играх их функция меняется, но чаще всего сотня монеток обменивается на жизнь. В Super Mario RPG и Paper Mario они служат официальной валютой Грибного королевства.

Грибы

Встречаются грибы нескольких видов. Наиболее известен супергриб, позволяющий Марио мгновенно вырасти. В ролевых играх сериала используются также в качестве лечебных предметов.

однозначно ассоциирующийся с платформой или компанией, может как поднимать продажи (если выходят удачные игры с его участием), так и ронять их (при ином развитии событий). А кто гарантирует, что Рэтчет с Кланком не протянут ноги на следующем же поколении консолей? Или что студия Insomniac не уйдет в полном составе к конкурентам? Нет уж, спасибо, лучше обойтись без мэскотов. Жить вечно сможет разве что Марио.

SEAL OF QUALITY

К настоящему моменту по всему миру разошлось 210 млн (к 2005 году, когда готовилась наша предыдущая статья о Марио, – «всего» 160 млн)



Super Mario Bros 3

Год релиза: 1990

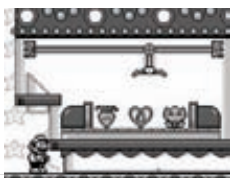
Платформа: NES

«Правильный» сиквел первого Super Mario Bros. внес немало новых элементов в геймплей. Например, Марио предложили новые костюмы – в облике тануки (енотовидная собака, любимый герой японского фольклора) герой мог превращаться в статую, а замаскировавшись под лягушку, он лучше плавал и прыгал. Другие давали возможность летать и метать молоты. В последующих играх о Марио предметов хватало, но идея с костюмами была забыта. Наконец, Super Mario Bros. 3 – одна из самых красивых вещей на NES за всю историю консоли.

Впервые Super Mario Bros 3 был представлен американским геймерам в фильме «Волшебник» (The Wizard). Его герой – юный специалист по видеоиграм – путешествует с братом по США с востока на запад, его цель – добраться до места проведения национального консольного чемпионата. В самом конце фильма зрителям и показывают Super Mario Bros 3. Такая вот рекламная кампания.

**Продажи некоторых игр цикла**

	Игра	Платформа	Год	Продажи
1	Super Mario Bros.	NES	1985	40.24 млн
2	Super Mario World	SNES	1990	20.60 млн
3	New Super Mario Bros.	DS	2006	19.07 млн
4	Super Mario Land	GB	1987	18.06 млн
5	Super Mario Bros. 3	NES	1988	17.28 млн
6	Mario Kart Wii	Wii	2008	16.71 млн
7	Mario Kart DS	DS	2005	15.4 млн
8	Super Mario 64	N64	1996	11.62 млн
9	Super Mario Land 2	GB	1989	11.09 млн
10	Mario Kart 64	N64	1997	9.87 млн
11	Super Smash Bros. Brawl	Wii	2008	8.53 млн
12	Super Mario Galaxy	Wii	2007	8.4 млн



ЕСТЬ ПОПУЛЯРНАЯ БАЙКА О НЕСМЕТНЫХ ОРДАХ «МАРИОБОЕВ» – ИНФАНТИЛЬНЫХ ПСИХОВ; ИХ ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ, НО ДАЙ ПОПРЫГАТЬ НА ГОЛОВУ ЧЕРЕПАШКАМ.

копий игр, посвященных бравому итальянцу. Самый популярный цикл в мире! Из них более 40 млн приходится на Super Mario Bros. (NES), 20 млн – на Super Mario World (SNES). Их учитывать обязательно, ведь эти картриджи входили в комплект поставки консоли, и обязательно попадали к геймеру. Четыре года назад мы писали, что «лучше всего в естественных условиях» показала себя Super Mario Bros. 3 с результатом в 17.28 млн. И еще – что «такие успехи в наши дни Nintendo, потерявшей статус монополиста, и не снятся». И вот поди ж ты – New Super Mario Bros. для Nintendo DS опередила хит времен NES и набрала более 19 млн (Grand Theft Auto IV, самая популярная западная игра современности, на трех платформах в сумме – лишь 13 млн). Неплохо показала себя и Super Mario Galaxy на Nintendo Wii. Впрочем,

даже в самые тяжелые для компании времена – когда GameCube из последних сил выцарапывала у Xbox второе место – любая игра о Марио легко добивалась завидных результатов.

Есть популярная байка о несметных ордах «мариобоев» – инфантильных психов; их хлебом не корми, но дай попрыгать на голову черепашкам. Все верно, только выражение «мариобои» стоит заменить на «хардкорные геймеры» – ведь во всем мире это одно и то же. Поклонники Super Mario Bros. – люди с игровым стажем от 5 до 25 лет, знакомые и с новинками последних лет, и с ностальгической классикой. Это геймеры, изжившие стадный инстинкт (когда все, как по команде, бегут покупать то GTA IV, то LittleBigPlanet) и научившиеся в результате относиться к играм и платформам без предубеждения,



Super Mario World

Год релиза: 1991
Платформа: SNES

Сиквел Super Mario Bros. 3 оказался наименее богатым инновационными платформером о Марио – уж больно хороша была предыдущая часть. Огромный новый мир, солидный набор бонусных предметов и красивейшая графика – вот главные фишки Super Mario World. И, конечно, Йоши. Ведь принцесса вместе с Марио отправляются на Остров Динозавров, где их опять поджидает Баузер. Йоши в игре не является самостоятельным персонажем, но Марио способен подобрать соответствующий предмет и взгромоздиться на зеленого динозавра. Его язык поможет справиться с врагами, а быстрые ноги домчат куда угодно. Еще одно важное нововведение – отдельная карта мира, по которой разрешено перемещаться между уровнями. На многих из них имеются два выхода – обычный и секретный, позволяющий выскочить в совершенно неожиданном месте на карте.



Поцеловав лягушку, можно в одночасье стать женихом принцессы. полезный совет: сначала обязательно проверьте пол земноговодного!



Откуда взялся Donkey Kong?

С первой игрой, в которой засветился Марио, связывают забавную городскую легенду. Речь идет о происхождении названия Donkey Kong. Если с «Kong» все понятно – намек на Кинг Конга (Donkey Kong – гигантская горилла), то откуда взялся Donkey – не знает в точности никто. Наиболее популярна версия о том, что произошла ошибка. Якобы изначально игра называлась Monkey Kong, но то ли Миямото неразборчиво произнес первое слово по телефону, когда общался с американским отделением Nintendo, то ли он опечтался, составляя дизайн-документ... Вариантов много. По другой теории, Миямото в каком-то англо-японском разговорнике обнаружил, что Donkey переводится, как «глупый». А ему как раз нужно было применить этот эпитет к горилле. Впрочем, и такая версия кажется натянутой. А что говорит сам Миямото? Создатель игры уверяет, что слово «donkey», то есть «осел», всего лишь намекает на упрямство гориллы. А никакой ошибки нет и не было.

самостоятельно отделять зерна от плевел. У нас таких людей не слишком много. Ведь средний возраст поклонников электронных развлечений в России эдак на десять лет меньше, чем на Западе, – до Марио мы еще просто не доросли. Особняком стоят наши геймеры, выросшие на хардкорных PC-играх – авиасимуляторах, стратегиях. Эдакая эндемичная субкультура, развивавшаяся в уникальных условиях, вроде австралийских бандикутов. Многие из них как будто бы понимают все в современных играх, но детские комплексы дают о себе знать. Им почему-то кажется, что игры о Марио ничем не отличаются от платформеров по мотивам современных 3D-мультфильмов. И там, и там прыгают рисованные человечки – какой стыд! На Западе же нет никаких проблем с тем, чтобы утром играть в StarCraft, а вечером – в Super Mario Bros.

Настоящая причина успеха Super Mario Bros. очень проста. Nintendo никогда не снижала планку качества и не подводила поклонников цикла. С каждым новым релизом она утверждает в умах покупателей простую истину: если на обложке игры написано «Mario», то игру делает если не сам Миямото, то, во всяком случае, люди, которым доверяют он и руководство компании. И делают на совесть. Что бы ни случилось – хоть мировой финансовый кризис, хоть выпуск стомиллионной PlayStation 2. Без компромиссов. Трудно сказать, насколько мнение Миямото влияет на издательскую политику, но можно припомнить один любопытный факт. Нам неоднократно обещали Mario 128, но до дела так и не дошло. В нескольких интервью мэтр обмолвился, что был не в состоянии реализовать нечто принципиально новое на железе GameCube, поэтому решил остановиться на Luigi's Mansion и Super Mario Sunshine. Окупились бы Mario 128 на GameCube? Успела бы его Nintendo «воткнуть» между Super Mario Sunshine и Super Mario

Super Mario World 2: Yoshi's Island

Год релиза: 1995
Платформа: SNES

Официальный сиквел SMW обернулся фактически самостоятельной игрой. Дело в том, что главный ее герой – Йоши; вернее, Йоши и его сородичи. Super Mario World 2: Yoshi's Island повествует о временах, когда Марио был маленьким и глупым, а принцессы еще не было на свете. Вот только враги похитили Луиджи, пока аист нес их с братом домой, и Йоши на пару с Марио отправляется его спасать. В отличие от Марио, зеленый динозаврик борясь с врагами, не стесняется применять грубую силу, и набор его приемов весьма разнообразен. К примеру, он может проглатывать монстров, откладывать яйца, превращаться в подводную лодку или вертолет, плавать семенами...

К сожалению, продажи были относительно невелики. Она вышла уже под конец жизненного цикла консоли, и осталась незамеченной многими геймерами. Правда, эта вещь переиздана в 2002 году на GBA под названием Super Mario Advance 3. Посмотрите, если вы еще этого не сделали.



Super Mario 64

Год релиза: 1996

Платформа: Nintendo 64

Игра – справедливо или нет – называется одной из двух-трех лучших в истории. Super Mario 64 – первый полноценный 3D-платформер; в нем Миямото показал, какими должны быть камера, управление и геймплей. Представленные тогда идеи используются и по сей день. Миямото, правда, повезло – джойпад Nintendo 64 был адаптирован именно под эту игру, а не наоборот. Здесь нет каких-то особенных инноваций, набор приемов Марио довольно скуден, зато выполняются они просто, и геймер быстро адаптируется к трем измерениям. Одновременно со стартом консоли Nintendo DS в продажу поступил Super Mario 64 DS – римейк Super Mario 64 с дополнениями – мини-играми для стилуса и мультиплеерным режимом.



ЕЩЕ СО ВРЕМЕН SNES ПОВЕЛОСЬ, ЧТО КАЖДАЯ НОВАЯ ИГРА О МАРИО СИЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ

Galaxy? Заработать сотню-другую миллионов долларов? Несомненно. Но зачем? Марио – это знак качества. Примерно такой же, как логотип Blizzard, – ведь StarCraft я упоминал неслучайно.

Многие скептики любят рассуждать о засилье однообразных игр о Марио. Но если внимательно посмотреть на их список, можно увидеть – прямых продолжений не так уж и много. Римейки (в основном на портативных платформах) встречаются, а вот классические сиквелы в духе «то же, но с другими уровнями» – практически нет. Еще со времен SNES повелось, что каждая новая игра о Марио сильно отличается от предыдущей, а выходят они довольно редко. Популярный мини-сериял Mario Kart имеет всего по одному выпуску на каждой из платформ. Одному! И это в эпоху таких конвейеров по штамповке гонок, как Need for Speed, Colin McRae Rally, Burnout! Компания Nintendo несколько старомодна и потому пытается расширять свой ассортимент честно, а не плодить копии удачных проектов и выдавать их за новинки. Просто еще раз посмо-



Луиджи – брат Марио, появился на свет по той же причине, что и разноцветные ниндзя в Mortal Kombat.

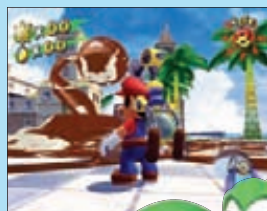
Super Mario Sunshine

Год релиза: 2002

Платформа: GameCube

В целом история с Super Mario World повторилась. Super Mario Sunshine реализует идеи Super Mario 64 на новом техническом уровне, но не предлагает ничего действительно нового. Даже сам Миямото признается, что речь может идти только об улучшении уже изобретенной модели, но никак не о революции.

Марио и принцесса отправляются в отпуск на остров Дельфино, и сразу же сталкиваются с большими проблемами. Кто-то изгадил прекрасные пляжи, и свидетели в один голос уверяют, что преступником был наш водопроводчик. Сбежав из тюрьмы, Марио узнает, что истинный виновник – сын Баузера, изобравший своего врага... В Super Mario Sunshine нужно не только собирать призы и справляться со смешными монстриками, но еще и счищать грязь, оставленную «предшественником». Для этого у Марио есть специальный агрегат под названием FLUDD – эдакий ранцевый огнетушитель. Из него под давлением бьет мощная водяная струя, позволяющая герою наводить чистоту, а заодно и высоко прыгать (помните rocket jump?) и даже планировать в воздухе.

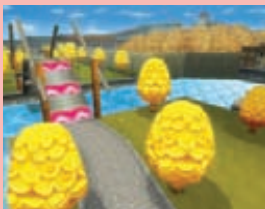


На наш редакционный взгляд – вылитый Артем Шорохов.

Сериял Mario Kart

Годы релиза: 1992-2008
Платформы: SNES, Nintendo 64, GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS, Nintendo Wii

Super Mario Kart положил начало первому мини-сериалу в рамках игр о Марио. Он же фактически создал жанр kart racing. Геймеру предлагалось выбрать одного из восьми персонажей здешнего мира и отправиться на трассы, проложенные в Грибном королевстве. Катаясь наперегонки, можно было собирать полезные предметы – одни позволяли стрелять во врагов, другие давали временное ускорение. Super Mario Kart поддерживала режим для двоих, а для вывода трехмерной графики использовала технологию Mode 7. Mario Kart 64 развил идеи первой части, добавил настоящие трехмерные трассы (хотя персонажи по-прежнему были плоскими), расширил набор бонусов на трассе и предложил режим для четырех геймеров. В Mario Kart: Double Dash!! каждым картингом управляют двое: один ведет машину, другой – стреляет и использует предметы. В любой момент их можно поменять местами. Всякий персонаж обладает уникальным предметом, а при выборе картинга надо учитывать размер своих водителей. Жутко весело!

**Киноверсия**

Фильм «Супербратья Марио» с живыми актерами вышел в мае 1993 года. Однако, несмотря на популярность темы, он провалился в прокате и был нещадно раскритикован в прессе. Сюжет (герои отправляются в параллельное измерение, населенное динозаврами, чтобы спасти принцессу Дэйзи) весьма условно связан с видеоиграми, Марио и Луиджи не похожи на себя, действие вялое, а атмосфера не имеет ничего общего с привычной по Super Mario Bros.



трите на хронологию релизов на врезке. Все это штучный товар – никаких Super Smash Bros '09! Пожалуй, ни один другой герой не был задействован в таком количестве понастоящему разных игр. Как же так вышло?

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

16 ноября 1952 года в пригороде Киото родился Сигеру Миямото. Мальчик с детства любил рисовать, и в 1970 году поступил на отделение промышленного дизайна в Kanazawa Munci College of Industrial Arts and Craft. Благодаря знакомству отца с самим Хироси Ямаути (президент компании Nintendo с 1950 по 2002 год) легко сумел устроиться на работу в «большую N». С тех пор имя Миямото неразрывно связано с успехами Nintendo.

Работать дизайнер начал в 1977 году, но первую собственную игру выпустил лишь в 1981-м, да и то почти случайно. В 1980 году Nintendo вывела аркаду Radar Scope на американский рынок, неверно спрогнозировав уровень спроса. Тысячи никому не нужных автоматов вернулись обратно на склад, и компании надо было что-то с ними делать. Чтобы не отправлять добро на помойку, Ямаути



Однажды он гулял по лесу и увидел Медведа, делающего свое грязное дело.

Сериял Mario Golf

Годы релиза: 1999-2005
Платформы: Nintendo 64, GameCube, Game Boy Advance

Проект был поручен студии Camelot, создателю сериалов Shining Force и, что важнее, Hot Shots Golf. Собственно, первый Mario Golf и оказался копией обычного Hot Shots Golf, но с героями Mario Bros. Ничего плохого в этом нет – отличная физическая модель и красивейшая графика и так привлекли к ней всех фанатов. Однако Mario Golf: Toadstool Tour стал более оригинальным – многие поля для гольфа были выполнены по мотивам игр серии Mario Bros., на них можно встречались знакомые персонажи. А?если удавалось попасть мячиком в трубу, то он телепортировался совершенно в другое место и хорошо, если ближе к лунке.



Сериял Mario Party

Годы релиза: 1999-2005
Платформы: Nintendo 64, GameCube, Wii

Единственное исключение из правил Nintendo о недопустимости самокопирования. Новые игры сериала выходят практически ежегодно, и это если не считать версий для Game Boy Advance! Идея очень проста: Mario Party – симулятор настольной игры, где нужно бросать кубики и двигать фишки, то есть Марио и его друзей. Попадая на ту или иную клетку, герои активируют одну из десятков мини-игр. Не самое интересное развлечение для геймера-одиночки, но для компании из четырех человек – то что надо. В каждой новой Mario Party появляются дополнительные мини-игр и поля, концепция остается неизменной.



поручил подвернувшемуся под руку молодому Миямото сделать какую-нибудь другую игру для того же железа, перекрасить машины, наклеить новое название и заново выставить их на продажу. Дизайнер взялся за дело практически в одиночку. По вопросам программирования, конечно, консультировался с профессионалами из Nintendo of Japan, но музыку сочинил сам. В результате получился типичный для тех лет внежанровый проект – аркада по определению, смесь головоломки и платформера по сути. Игра предлагала провести героя по имени Jumpman (переименованного для аме-

риканского рынка в Марио в честь владельца арендуемого Nintendo of America склада – Марио Сегали) через множество препятствий к девушке, которую охраняет злая горилла. И обещая, и игру он назвал Donkey Kong. Новинка оказалась необыкновенно популярной, разошлась в количестве 65 тысяч автоматов. По тем временам, когда и индустрия, и Nintendo были маленькими и бедными, – громкий успех. Так Миямото получил статус восходящей звезды, а заодно и карт-бланш на разработку новых игр. В 1983 году на рынок поступило новое творение дизайнера – Mario Bros. (не путать с Super Mario Bros.). Именно тогда мастер решил официально сменить профессию персонажа. Изначально ведь Марио числился по документам плотником, но коллеги Миямото часто шутили, что его герой больше похож на водопроводчика. Так что в Mario Bros. Марио и его брат Луиджи занялись своими прямыми обязанностями – очисткой канализации от всякой нечисти. Особых успехов эта одноэкранная аркада-протоплатформер не добилась и послужила лишь своего рода прамбулой настоящего хита.

В 1985 году Nintendo выпустила свою первую и самую успешную консоль – Famicom/NES. После «великого игрового кризиса» 1983 года покупатели настороженно относились к домашним системам, справедливо подозревая их в ненадежности (сегодня для вашей приставки делают игры, а завтра – нет). Хироси Ямаути,

В MARIO BROS. МАРИО И ЕГО БРАТ ЛУИДЖИ ЗАНЯЛИСЬ СВОИМИ ПРЯМЫМИ ОБЯЗАННОСТЯМИ – ОЧИСТКОЙ КАНАЛИЗАЦИИ ОТ ВСЯКОЙ НЕЧИСТИ.

Сериял Mario Bros. эволюционирует с годами, в нем появляются все новые и новые существа.





ВСЕ ПРИВЫКЛИ, ЧТО ХОРОШИЕ ИГРЫ СНАЧАЛА ПОЯВЛЯЮТСЯ НА АРКАДНЫХ АВТОМАТАХ, А ПОТОМ ИХ, УПРОСТИВ ИЛИ ДАЖЕ ИЗГАДИВ, ПЕРЕНЕСЯТ НА ПРИСТАВКИ И ПЕРСОНАЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ.

президент Nintendo, блестяще продумал бизнес-модель и маркетинговую кампанию, но все усилия окончились бы пшиком без по-настоящему громкого хита, который бы убедил, что NES – это надолго. Компании нужно было чудо, и его опять сотворил Миямото. Платформер Super Mario Bros. как будто взорвал рынок. Ведь все привыкли, что хорошие игры сначала появляются на аркадных автоматах, а потом их, упростив или даже изгадив, переносят на приставки и персональные компьютеры. А тут все наоборот. Более того – Super Mario Bros. предлагала совершенно иной, неаркадный геймплей, и была в принципе рассчитана на вдумчивое прохождение в домашней обстановке, а не «короткие забеги» в залах автоматов. По сути, игра прототипила дорожку всей идеологии консольного геймдизайна (гостиная, большой семейный телевизор, удобный диван), которая правит бал и в наши дни. Ни Gears of War, ни Final Fantasy, ни Metal Gear Solid, ни God of War не были бы возможны без Super Mario Bros. Но вернемся к истории вопроса. За первые два месяца NES (в комплекте с которой шел картридж Super Mario Bros.) приобрели 500 тысяч геймеров, в конце жизненного цикла консоли армия ее поклонников насчитывала уже 62 миллиона. В 1990 году в США было проведено социологическое исследование, которое показало: среди американских подростков Марио – более узнаваемый персонаж, чем Микки Маус. Патриоты били тревогу: битва за умы молодого поколения проиграна.

Спустя пять лет – новый вызов. На рынок 16-битных консолей первыми вышли компании Sega и NEC, обе имели хорошие шансы преуспеть. Задача проста – наглядно показать, почему геймерам следует выбрать именно SNES. И на помощь опять приходит Миямото, отправляя Марио и Луиджи на Остров динозавров, где они знакомятся с Йоши – очередным культовым героем

Марио

Как родился образ героя? Миямото хотел сделать персонажа нарочито простым парнем, которого могли бы понять и принять все геймеры, – получился плотник с носом картошкой и широко раскрытыми глазами. Знаменитая кепка Марио появилась потому, что программисты старались облегчить себе жизнь. Им не хотелось заниматься анимацией волос персонажа во время прыжков. Да и, как говорит Миямото, прически никогда не были его коньком. А вот усы он добавил, чтобы персонаж стал более узнаваемым. Одежда менялась несколько раз. Поначалу водопроводчик носил синюю майку и красные штаны, в Mario Bros. майка стала красной, штаны – синими. В Super Mario Bros. низ опять оказался красным, а верх – коричневым. Для Super Mario Bros. 2 дизайнеры использовали вторую цветовую схему, она и стала стандартной. Годы спустя Миямото со смехом признался: «Я не знал, как создать действительно круглого героя, поэтому и сделал Марио».

Сериял Paper Mario

Годы релиза: 2001-2007
System: Nintendo 64, GameCube, Nintendo Wii

Сиквел Super Mario RPG совершил революцию в дизайне. Герои игры и монстры – двухмерные, «бумажные» существа, которые бродят по трехмерному миру. Сохранив систему боя пошаговой, но с аркадными вставками, разработчики усилили платформенные элементы. Например, бумажный Марио может складываться в самолетик и так преодолевать некоторые препятствия. Не проблема для него и протиснуться в узкую щель. Кстати, Super Paper Mario на Wii – наверное, самая хардкорная игра в мире Марио.



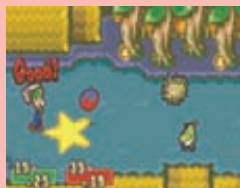


Сериал Mario & Luigi

Год релиза: 2003

Платформа: GBA, DS

Третий по счету ролевой подцикл Mario поручили студии Alpha Dreams. В ней акцент был сделан на возможности управлять одновременно двумя героями? – Марио и Луиджи. Меняя лидера партии, геймер должен выбирать, какие способности его подопечных требуются для преодоления препятствий. Выглядит все это очень смешно. Например, Луиджи может стукнуть идущего впереди Марио молотком по голове – брат уменьшится в размерах и без проблем проберется через маленькую дырку. Продолжение, Mario & Luigi: Partners in Time, вышло на Nintendo DS, а в конце этого года на той же системе появится третья часть - Mario & Luigi: Bowser's Inside Story.



Nintendo. Соревноваться с Соником было ох как сложно, но война 16-битных консолей в итоге была выиграна. SNES, однако, победил бы и без Марио – на гребне успеха предыдущей консоли, благодаря десяткам других интересных игр. А вот при запуске Nintendo 64 издательство столкнулось с куда более серьезной проблемой. В стартовой линейке был лишь один перспективный проект – Super Mario 64. На рынке уже прочно закрепилась PlayStation, да и положение Saturn не казалось безнадежным. Многие аналитики прочили провал работающей на картриджах, то есть «морально устаревшей», «ископаемой» приставке. Nintendo ответила лозунгом «Тридцатого сентября динозавры взлетят». И чудо свершилось вновь. Super Mario 64 не шла в комплекте с Nintendo 64, но ее, первый настоящий трехмерный платформер, все равно покупал каждый новый владелец консоли. Nintendo 64 выжила, хотя и плелась в хвосте, уступив с крупным счетом конкурирующей PlayStation. Один лишь GameCube обошелся на старте без платформера с участием Марио. Великолепный квест Luigi's



Создатели



Сигеру Миямото

Кратко перечислим основные достижения мэтра. Он первым выпустил сайд-скроллинговый платформер (Super Mario Bros.), картридж с батареей для поддержания сейвов (The Legend of Zelda), игру, успешно использующую аналоговое управление (Super Mario 64), и проект с поддержкой технологии обратной связи (Star Fox 64). Немало, правда?

Такаси Тэдзука

Об этом сподвижнике Миямото известно не так много, однако в одном из интервью мастер упомянул, что Такаси помогает ему в работе над играми еще со времен самого первого Super Mario Bros. Кроме этого, он точно работал над Pikmin и Animal Crossing.



Чарльз Мартине

С 1991 года Чарльз предоставил свой голос Марио. Правда, не сразу он появился в играх. Поначалу Nintendo использовала артиста в качестве «говорящей головы». Движения лицевых мышц Чарльза оцифровывались, и в реальном времени генерировалась картинка трехмерной головы Марио, которая делала заявления знакомым всем голосом. Очень удобная штука для выставок и других массовых мероприятий. Первой игрой с участием Чарльза стал платформер Super Mario 64. В наши дни он также озвучивает Луиджи, Варио, Бэйби Марио, Данки Конга и Валуиджи. Чарльз Мартине – профессиональный актер, на его счету – огромное количество пьес. Он участвовал в создании множества телесериалов и кинофильмов, озвучивал роли в зарубежных лентах и игре Jet Set Radio Future. Однако своим любимым образом он до сих пор считает Марио.

Кодзи Кондо

Именно этот человек создал знакомые всем четыре мелодии из Super Mario Bros. С тех пор он успел поработать над саундтреками SMB2, SMB3, Super Mario World, SMW2: Yoshi's Island, Super Mario 64 и Super Mario Sunshine. Ремиксы его творений можно услышать также в Super Mario RPG, Mario Tennis и Mario Party и многих других проектах.



Сериал Mario Tennis

Год релиза: 2000-2009

Платформа: Nintendo 64, Game Boy Advance, Virtual Boy, GameCube, Wii

Типичный образчик спортивных игр с участием Марио – геймплей великолепен, а герои Mario Bros. лишь добавляют проекту лишние очки. Mario Tennis предлагает множество режимов, а по разнообразию ударов Mario Tennis даст фору любому другому симулятору тенниса. Версия игры для Virtual Boy – один из немногих картриджей для мертворожденной консоли, действительно достойных покупки. В нем 3D-возможности платформы использовались на полную катушку. Продолжения сериала выходили также на Game Boy Color, Game Boy Advance и GameCube.



Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Год релиза: 1996
Платформа: SNES

Последний совместный проект Square и Nintendo перед ссорой руководства компаний. Каждая вложила в Super Mario RPG то, что смогла – в результате получился великолепный сплав консольной RPG и платформера, да еще и с героями Mario Bros. в главных ролях. Стандартная «менюшечная» система боев была сильно оживлена – геймеру предлагалось не просто тыкать пункт «атака», а затем быстро набирать требуемую комбинацию. Если все получалось, как надо, наносимый врагу урон увеличивался. В наши дни такой принцип взяли на вооружение многие RPG, в том числе и от Square. Кстати, теперь Nintendo и Square Enix в отличных отношениях; на Nintendo Revolution выйдет сиквел Final Fantasy: Crystal Chronicles. Глядишь, и до Super Mario RPG 2 доживем.



Баузер

Главный злодей в мире Марио; практически во всех играх он является финальным боссом. Негодник преследовал Марио-ребенка в Super Mario World 2, пытался уничтожить остров Йоши в Yoshi's Story и воевал с повзрослевшими героями. Главная цель Баузера? – поймать принцессу Тоадстул и стать властителем Грибного королевства, женившись на ней, но до исполнения этой мечты ему ой как далеко. Время от времени нам разрешают играть за Баузера – пусть даже он и злодей, но все равно веселый парень.

Mansion, где брат водопроводчика выступал соло, увы, был не из разряда игр, что продают консоли... Впрочем, о судьбах GameCube и Nintendo Wii (ранее известной как Revolution) поговорим позже. Но что же такого публики нашла в Super Mario Bros.?

СОДЕРЖАНИЕ

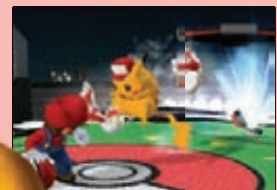
По современным стандартам, Super Mario Bros. – весьма примитивный платформер. Восемь миров по три уровня каждый и финальный босс. Прохождение линейно, однако есть возможность забредать в бонус-локации, а иногда – переноситься на пол-игры вперед, спустившись в правильную трубу. Формула «100 монеток – жизнь» и секретный этап, который невозможно пройти, – вот, собственно, и весь Super Mario Bros. Механика «боев» весьма проста. Марио уклоняется от встреч с монстрами, в крайнем случае – прыгает им на голову, «выбрасывая» врагов с экрана. Съев гриб, Марио вырастает (получает дополнительный хитпойнт), после этого, взяв цветочек, он может стрелять огнем. Наконец, звезда делает героя временно неуязвимым. Очень просто, да. Но тогда, в 1985 году бал правили игры не сложнее тетриса или арканоида, и Super Mario Bros. на их фоне выглядел настоящим новым витком эволюции геймдизайна.

Приученные к слезливым историям Final Fantasy и технотриллерам от Кодзимы, современные геймеры вряд ли воспринимают сюжет Super Mario Bros. так же, как их сверстники двадцать лет назад. Многие задним числом находят в нем постмодернистские изыски, качают головой, рассказывая о волшебных грибочках... Господа и дамы, бывают на свете просто сказки! Одна из них повествует о двух братьях, которые отправились чинить водопроводную трубу и оказались в волшебном Грибном королевстве, где обитают существа столь же опасные, сколь и загадочные. Марио и Луиджи выпала честь спасти принцессу Тоадстул, которую похитила

Сериял Super Smash Bros.

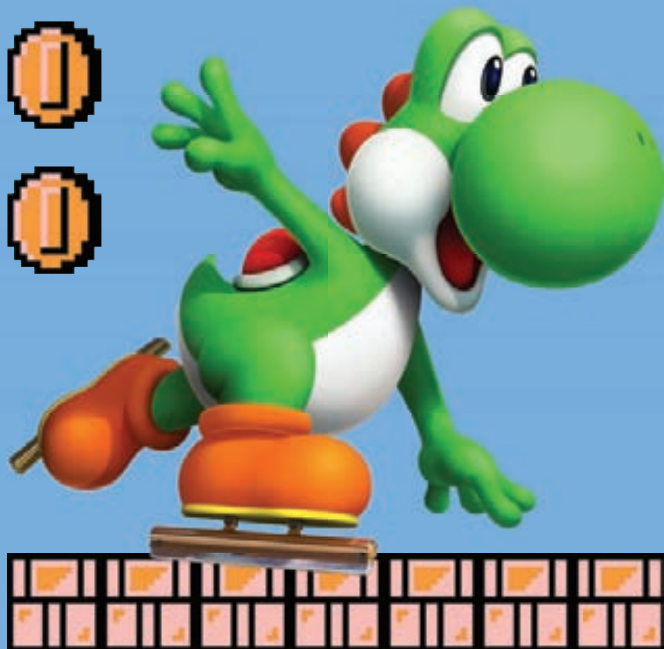
Годы релиза: 1999-2008
Платформы: Nintendo 64,
GameCube, Nintendo Wii

Настоящая мечта поклонника Mario и других игр от Nintendo. Совершенно несерьезный файтинг на четыре персоны (читай, конкурент не Tekken и иже с ними, а Power Stone). Важное отличие от классических образцов жанра: здесь нет обычной линейки энергии. Чтобы победить, нужно выкинуть противника. Хотя, конечно, если перед этим его отдубасить как следует, то сделать это будет проще. Super Smash Bros. Melee отличался от первой части, в основном, улучшенной графикой и солидным набором бойцов. Super Smash Bros. Brawl для Wii еще больше расширил список персонажей – в него вошел даже Снейк из Metal Gear Solid.



Йоши

Йоши (правильнее – Ёси) – одновременно и имя собственное, и название вида разумных динозавриков, которые населяют несколько островов Грибного королевства. Один из них – лучший друг Марио; он дебютировал в Super Mario World и стал главным героем Super Mario World 2. Динозаврики Йоши общаются между собой на примитивном языке, Марио может понять речь только собственно Йоши (он же Зеленый Йоши – Green Yoshi).



Если будете есть перловую кашу и слушаться маму, то с мускулами у вас тоже все будет хорошо.



**В ОДНОМ ИЗ ИНТЕРВЬЮ МИЯМОТО СКАЗАЛ:
«Я СЧИТАЮ НАСИЛИЕ ОДНОЙ ИЗ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ПРОБУДИТЬ ЭМОЦИИ И ДОСТАВИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ГЕЙМЕРАМ...»**

огнедышащая черепаха Баузер. Наивно, мило, глупо, как в такое могут играть взрослые люди? Могут, любят, ценят и будут ценить всегда. Потому что многозначительная пустота – куда лучше, чем пустая многозначительность, а для подвиг во имя принцессы не нужны десятистраничная предыстория и пять минут CG-роликов. Ее нужно спасти – и точка. Это нельзя объяснить, можно просто запомнить.

В Грибном королевстве принципиально нет места смерти, насилию, крови (притворимся, что не смотрели ту самую серию «Робоцыпы»). Это сказочный мир, и таковым он всегда останется. В одном из интервью Миямото сказал: «Я считаю насилие одной из возможностей пробудить эмоции и доставить удовольствие геймерам. Но в то же время мне кажется, что для многих разработчиков оно стало палочкой-выручалочкой, которая приходит на помощь, когда никаких других идей нет». Действительно, Миямото известен как человек, умеющий создавать игры класса «для всех возрастов», собственно, и определение-то это впервые было дано Super Mario Bros. и еще Sonic the Hedgehog. Если внимательно изучить все его творчество, можно увидеть, что у мастера нет ни одного проекта, записанного ESRB в Mature и, кстати, Early Childhood. Ни одну игру он не делал для определенной возрастной категории. И вряд ли когда-нибудь сделает – даже «взрослая» The Legend of Zelda: Twilight Princess не нарушила традицию. Позволю себе пошутить. Если известным дизайнерам предложить разработать игру по мотивам «Красной Шапочки», то Хидео Кодзима главным героем выберет бравого охотника, но обязательно раскроет тему трудной юности волка и его конфликта с флажками загонщиков. Американ МакГ и возьмется за психологический триллер о переживаниях бабушки до, во время и после съедения. А вот Сигеру Миямото будет интересен лишь один персонаж сказки – сама Красная Шапочка. Идет по лесу с лукошком пирожков, песенки поет, цветочки рвет, от злых волков прячется. А если серьезно, то идею насчет грибов, превращающих Марио в гиганта, дизайнер напрямую позаимствовал из «Алисы в Стране чудес». А это, как известно, далеко не самое простое литературное произведение. Гораздо сложнее кровавых, «взрослых» историй в духе «Макса Пэйна».

Почему игры цикла Mario Bros. нельзя назвать детскими хотя бы из-за мультяшной графики? Те самые PC-эндемики зачастую утверждают, что стратегии, квесты и симуляторы – развлечения для взрослых, в то время как любая «аркадка о Соны или Марио» пригодна лишь для сосунков. Они путают не



Принцесса

Принцесса Пич Тоадстул – правительница Грибного королевства, которую вечно похищает Баузер. В Super Mario RPG она, напротив, отправляется на приключения вместе с Марио, оставив страну на попечение премьер-министра. Правда, собственной игры у нее пока нет – в отличие от Луиджи. Отметим, что в Donkey Kong Марио спасал не принцессу Пич, а некую Паулину. В дальнейшем он к ней охладел.



только «детскость» антуража с примитивностью геймплея, но и сложность управления и освоения с многообразием возможностей, которые предоставляет игра. Ведь стратегия с тремя сотнями юнитов запросто может оказаться хуже и глупее, чем та, где есть всего с десяток, а экранизация комикса взрослее и умнее фильма с живыми актерами. Вещи вроде Super Mario Bros. бросают вызов смекалке и реакции геймера любого возраста и непригодны как раз для малых деток, которым куда проще валить монстров в каком-нибудь шутере от первого лица. Что с того, что управление осуществляется одной-двумя кнопками? Геймплей «центрального» цикла Super Mario Bros. сильно изменился с годами, и уже не укладывается в вышеописанную формулу. Соберите все звезды в Super Mario 64, если считаете себя самым крутым геймером. Luigi's Mansion своими логичными и уникальным загадками может дать сто очков вперед любому квесту – даже самому именитому. Mario Kart – идеальные аркадные гонки, разве

что слишком мультяшные на вкус некоторых. Не нравится Mario Party? Скажите, какую другую игру можно поставить в большой компании, где есть люди, ничего не понимающие в интерактивных развлечениях? Guitar Hero, увы, не так уж универсальна. Серий WarioWare, Inc. дал старт целому новому жанру – сборникам мини-игр; много позже его успех повторил Мишель Ансель с «кролегами». Mario с блеском выступил даже на чужом поле – Mario & Luigi Superstar Saga и Paper Mario доказали, что не все японские RPG делаются по единому шаблону. Когда мы готовили эту статью, читатель «СИ» прокомментировал тему: «Персонаж дурацкий, но игры с его участием отличные». Да, черт возьми! Марио как персонаж устарел – он человек из восьмидесятых, невзвест как оказавшийся в нулевых, – это и его сила, и его слабость. Но если закрыть глаза и оценить по достоинству суть игр с водопроводчиком – обнаружите, что не зря мировая пресса единодушно раздает им восьмерки, девятки и десятки. Практически в каждом жанре есть

что-то о Марио, и в этом самом жанре она является одним из лидеров. Соберите всю коллекцию – и можно вообще обойтись без игр не от Nintendo.

Еще раз процитируем Миямото: «Взрослый, по сути, – тот же ребенок, но знакомый с правилами этики и морали. Вот и все. Когда я, ребенок, создаю нечто, я не делаю игру. Я нахожусь внутри нее. Мои игры – не для детей, они для меня. Я – взрослый с душой ребенка». Между прочим, когда вы будете читать эти строки, Миямото как раз исполнителю 57 лет. Но он по-прежнему молод душой и готов творить дальше в том же ключе, что и прежде. Как шутят поклонники Марио, «если вам кажется, что костюм енота, дающий способность превращаться в каменную статую, – не самая интересная фишка в играх за всю историю индустрии, рекомендуем обратиться к психоаналитику». Игры Миямото уникальны настолько, насколько уникален их создатель. Это развлечение отнюдь не для детей – для взрослых, чей взгляд не успел потускнеть. В конечном итоге вопрос (к вам, дорогие геймеры) один: не записали ли вы случайно себя в скучных и уставших от жизни стариков раньше срока?

Римейки

Все игры Super Mario Advance – римейки хитов прошлых лет. Самая главная проблема с ними – смещенная нумерация. Поэтому сейчас мы поможем вам разобраться.

Римейк

Super Mario Advance
Super Mario Advance 2
Super Mario Advance 3
Super Mario Advance 4

Оригинал

Super Mario Bros. 2
Super Mario World
Super Mario World 2: Yoshi's Island
Super Mario Bros. 3

Кроме того, на SNES выходил сборник Super Mario All-Stars, в который вошли Super Mario Bros. 1-3, а также оригинальный японский Super Mario Bros. 2. Старенький Game Boy Color был осчастливлен Super Mario Bros. DX (порт Super Mario Bros.). В очень многие игры серии Mario был включен порт Mario Bros.

ЭПОХА ПЕРЕМЕН

На E3 2006 года, увидев первый трейлер Super Mario Galaxy, эксперты по играм со всего мира восторженно ахнули. Герой вернулся во всей красе. Приставка стартовала, правда, с другой игрой Миямото, The Legend of Zelda: Twilight Princess, но платформер с участием Марио





Совет №3. Устройте Fighting с соседом из-за девушки!

Вот видишь – не все советы полезны! Но чтобы и этот закончился для тебя благополучно, походи в тренажерный зал хотя бы пару месяцев.

геймеры ждали с нетерпением – куда больше, чем Super Mario Sunshine в свое время. А как вышел – чуть ли не в один голос признали лучшей игрой года на всех платформах. Примерно то же произошло с New Super Mario Bros. на DS – переосмыслением того самого, классического восьмимбитного Super Mario Bros, и файтингом Super Smash Bros. Brawl. Неужели Сигеру Миямото поднадужил и совершил очередное чудо? Знаете, нет. Сказать так – значит подвергнуть сомнению качество работы Миямото в эпоху GameCube, а к нему у нас особых претензий нет. Как делал лучшие в мире игры (иногда – чуть сильнее, иногда – чуть слабее) – так и продолжал делать. Главной проблемой цикла пять-десять лет назад была слабость платформ Nintendo, отсутствие идей у руководства компании, а не разработчиков. В 2006 году Nintendo впервые со времен NES представила действительно идеальную (с точки зрения концепции, железа, маркетинга) приставку и заставила всех в это поверить. Компания вернула себе (а заодно и Марио) имидж лидера, и именно это привело к циклу утерянную за предыдущие годы аудиторию. И еще долго у Nintendo все будет хорошо – хотя бы и по инерции.

Марио остается мэскомом консолей Nintendo, но одновременно он стал знаменем всей индустрии вообще, символом противостояния настоящих игр для увлеченных геймеров и... наверное, всего остального, что пытается пристроиться сбоку. Когда-то шли войны «PC против консолей», сейчас линия противостояния пролегла между хардкорными и казуальными играми, полноценными дисковыми релизами и скачиваемой дребеденью. И мы знаем, кто победит. Должно случиться нечто совершенно невероятное, чтобы качественные платформеры, аркадные гонки и файтинги, посвященные сине-бело-красному водопроводчику, перестали выходить. Вместе с тем, у Марио имеется огромный потенциал для развития. Есть неохваченные жанры – вроде тех же стратегий. Wiimote позволил создать платформер нового поколения, и кто его знает, на что будет способна следующая приставка от Nintendo. И, если руководство Nintendo и Сигеру Миямото не погонятся за сиюминутной выгодой и не изменят подход к производству игр, положение дел останется неизменным. Звезда Марио не закатится до тех пор, пока на свете существуют видеоигры. **СИ**



Игры подцикла Mario & Luigi изобилуют головоломками, для решения которых задействуются одновременно оба брата.



ГЛАВНОЙ ПРОБЛЕМОЙ ЦИКЛА ПЯТЬ-ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД БЫЛА СЛАБОСТЬ ПЛАТФОРМ NINTENDO, ОТСУТСТВИЕ ИДЕЙ У РУКОВОДСТВА КОМПАНИИ





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Фантастика и фэнтези

На днях купил свежее – «Алиедору» Ника Перумова и «Недотепу» Сергея Лукьяненко. Специальной рубрики о книгах у нас пока нет, поэтому пишу здесь.

Ник Перумов, к сожалению, пошел по пятому кругу писать одно и то же. Жонглирует названиями родов, рас, заклинаний, но суть не меняется совершенно. Фэнтези как фэнтези – очень похоже на новеллизации компьютерных игр или цикл Dragon Lance. По-моему, в последние годы у него хорошо идет только тема Империи – тогда из-под пера выходит по-настоящему хороший, яркий, образный текст. Видимо, было искренне очень, от души. А тут Империи нет, поэтому все уныло и искусственно. Напротив, Лукьяненко (после бессмысленного «Последнего дозора» и совершенно обычной дилогии «Черновик-Чистовик») прямо-таки родил новый «Лабиринт отражений». Добрая, самоироничная и какая-то очень... свежая и полная простой житейской правды книга. Читаешь – и чувствуешь, что ее писал умный человек с чувством юмора, который все понимает и о себе, и о читателях, и о фэнтези, и о мире вокруг себя. Собственно, о том, что многие знают, только вот сказать не могут. А у него получается. И все равно от этой небрежности и ироничности становится как-то совсем обидно за будущее классической фэнтези.

Заодно посмотрел сериалы The Legend of the Seeker (по мотивам «Правил волшебника» Гудкайнда) и Battlestar Galactica. Интересно, ничего не скажешь, но не отменяет простого факта: нормальных космоопер, равно как и нормально-классического фэнтези ни в кино, ни в телевизоре почти нет. Экранизируют обычно вещи, где космический корабль – один, и девять десятых экранного времени можно снимать в павильоне. Люди ходят, разговаривают – драма! Или, наоб-

рот, делают фильмы, где brave вояки летают на истребителе, лучи во все стороны – зрелищно! В обоих случаях мир, показанный на экране, совершенно нежизнеспособен. Понимаешь, что стоит отойти в сторону от главных героев на два шага – туда, где нет камеры, как сразу все развалилось. После просмотра той же Battlestar Galactica складывается ощущение, будто герои отправились на большой пикник – собрали корабли и начали кружить вокруг родной планеты туда-сюда, туда-сюда. В этих декорациях, конечно, удобно разыгрывать драму о религии и смысле жизни. Но к фантастике имеет очень мало отношения. То же самое – в The Legend of the Seeker. Герои путешествуют по миру – от королевства к королевству (по карте – так вовсе тысячи километров!) – но кажется, что они ходят кругами по одному и тому же лесу. Всегда можно вернуться к самому началу путешествия за пять минут, и всегда можно добежать до замка темного властелина (специальное место для съемок финала) – тоже за пять минут. Вот вам и все местное средиземье.

Понятно, конечно, что BSG – ни капли не военный сериал, и никого особенно не заботили классы боевых кораблей, вооружение, тактика в бою (все это как будто взято из представлений школьной учительницы из американской глубинки, посмотревшей в детстве «Звездные войны», а в зрелом возрасте – выпуски новостей о войне в Персидском заливе), но можно ведь было хоть капельку его более рациональным сделать. Чтобы был не только Джон Локк, но и хотя бы немного еще Джек Шепард. Для сравнения, в «Вавилоне-5» мир был большой, объемный и настоящий. Или в том же «Властелине колец». Но, как подска-

зывают ценители, и Толкиен, и Стражинский по-настоящему жили своими произведениями, продумывали их мельчайшие детали в течение долгих лет. Сейчас такие энтузиасты как будто повывелись – примерно как драконы и волшебники.

Дело отнюдь не в российских авторах: заходишь в американский Borders, и там сплошь прямолинейное героическое фэнтези и Терри Пратчетт. И бродишь от полки к полке в надежде найти не трэш и не стёб. К счастью, с литературой дела обстоят все же гораздо лучше, чем с кино и телесериалами: все-таки, есть книги на любой вкус. Но хочется ведь не только текст, но еще и картинку. Вы можете подумать, будто фантастический и фэнтезийный антураж я ценю больше, чем содержание произведения. Но, честное слово, откуда вообще взялся этот выбор «либо-либо»? Почему нельзя разыгрывать драму в правильных, не картонных декорациях? Что самое любопытное, найти недостающую картинку в наше время проще не в кино, а в играх. В этом смысле Mass Effect, Dragon Age: Origins, «Ведьмак», Fallout незаменимы. Да, они могут не выдерживать сравнения с аналогичной литературой (по художественным качествам текстам, сюжету, персонажам), но конкурентов среди кинолент и сериалов у них практически нет.

Можно, конечно, сделать и еще более грустный вывод: в наше время никому не нужны ни фэнтези с эльфами и гномами, ни космическая фантастика, ни киберпанк, ни даже более модный стимпанк. Ровно по той же причине, по которой в какой-то момент исчезли приключенческие романы о пиратах и путешественниках. Но тогда появляется еще один вопрос: а что пришло им на смену?

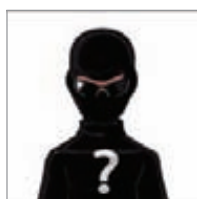


УНИВЕР

НОВЫЕ СЕРИИ с 17 августа
понедельник-четверг 20:30

Ироничное кино, тонкий психологизм и атмосферность, легкое дуновение артхауса в реальность

Реклама
Лицензия на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №7632 от 16.09.2003, выдана Министерству РФ



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Рецепт правильной action-RPG

После того как Nintendo приобрела Monolith, создателей Xenosaga, они сделали отличную игру для DS под названием Soma Bringer. Поскольку Nintendo так и не сподобилась выпустить ее за пределами Японии, Soma Bringer не удостоится хвалебного обзора в нашем журнале – но на ее примере мне хотелось бы показать, что должно быть в правильной консольной action-RPG.

На PC за примерами далеко ходить не надо: недаром же большую часть представителей hack'n'slash (по сути, то же, что и action-RPG) кличут клонами Diablo. Blizzard сделала эталонную игру в 96-м, заметно улучшила формулу в 2000-м и, без сомнения, поставит очередную веху в истории жанра через год-два. Но это все на PC – консоли же довольствовались неплохим портом первой части и кучей спорных или вовсе посредственных проектов. Преимущественно «одноразовых» – тех, к которым нет никакого желания возвращаться опять. Впрочем, недостатки каждой игры мы обычно разбираем в обзорах – поэтому в этот раз я просто подчеркну, какие качества пошли бы на пользу едва ли не каждой action-RPG.

Первое и самое главное: игра должна быть рассчитана как на одиночное, так и на кооперативное прохождение. Собственно, из многопользовательских ARPG и выросли безумно популярные ныне MMO – что еще раз подчеркивает, насколько общение красит игровой процесс. ARPG же по своей механике подходит для совместного прохождения идеально, и нет никакого оправдания отсутствию мультиплеера.

Не менее важен и баланс. Игру должно быть интересно проходить и одному, и в компании – и чтобы не возникало такого расклада, при котором она становилась бы непроходимо трудной или чрезмерно легкой. Уровень сложности должен динамически изменяться в зависимости от числа участников и вынуждать – да,

именно так – вынуждать участников спланировать, вырабатывать тактику против разных типов врагов и боссов.

Сюжет обязан наличествовать в обоих режимах – причем нельзя допускать, чтобы «гости» в многопользовательском прохождении чувствовали себя ущемленными. Soma Bringer это реализует отлично: для важных сюжетных сцен необходимо присутствие всех игроков (то есть, никто ничего не пропустит), а общение с NPC, включающее в себя побочные задания и прочее, у каждого проходит индивидуально.

Относительно геймплея самое главное слово, которое стоит запомнить всем разработчикам action-RPG, – «вариативность». В основе всех игр жанра в любом случае лежит методичное истребление десятков и сотен монстров и прокачка. Чтобы первое прохождение не вышло совсем уж нудным, важно наличие обширного bestiaria, уникальных моделей поведения различных противников и контроля над развитием характеристик и способностей персонажа. Однако по-настоящему хорошая игра не отправится на пыльную полку после первого раза – особенно такая, где геймплей стоит во главе угла. Для replayability необходимы разные классы с кардинально различающимися стилями ведения боя и действительно широким выбором умений, крайне желателен генератор случайных подземелий, создающий новый лабиринт при каждом запуске игры, и важно отсутствие головоломок.

Да, головоломки. В правильной action-RPG им не место по ряду причин, которые наглядно демонстрирует диалог Final Fantasy Crystal

Chronicles на DS. Во-первых, перепроходить игру, значительную часть которой занимают загадки, нет никакого смысла: все уже решено, и механически повторять уже известные действия неинтересно. Во-вторых, в мультиплеер они вписываются со скрипом: если решение может реализовать один игрок, то все остальные оказываются балластом и просто скучают. А создавать испытания с расчетом на нескольких участников сложно – ведь их число варьируется. Я не призываю к полному отказу от головоломок – лишь к тому, чтобы их делали опциональными, необязательными для прохождения основной сюжетной линии – и соответствующими числу игроков.

Стоит отметить и важность свободы передвижения всех без исключения участников партии. Сковывать их одним экраном (Diablo для PS one, оригинальная FFCC) или комнатой (две FFCC для DS) – безоговорочное зло. Да, оно может быть оправдано техническими ограничениями – как-никак, при игре за одним телевизором большого желать не приходится. Но в случае с мультиплеером через онлайн или локальный Wi-Fi поблажек нет никаких: тот же Soma Bringer показывает, что слабое железо – не помеха.

Естественно, все вышеперечисленное не обязано быть в одной игре – но, как показывает практика, все эти качества идут action-RPG только на пользу. Жаль, что на консолях полным их набором (за исключением, разве что, генератора уровней) может похвастаться лишь оставшийся японским эксклюзивом Soma Bringer.

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 **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр. 1.
- М **Бауманская.** Ул. Ладожская, 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 **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп. 1.
- М **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- М **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 15.
- М **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- М **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- М **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- М **Коньково.** Ул. Профсоюзная д.109.
- 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 **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- М **Октябрьское поле .** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- М **Отрадное.** Алтуфьевское шоссе, д. 40.
- М **Партизанская.** Измайловское шоссе, д. 69 Д.
- М **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- М **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- М **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- М **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- М **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- М **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- М **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- М **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- М **Савеловская.** Ул. Сущевский вал, д. 5, стр. 1а.
- М **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- М **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 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 **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- М **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- М **Юго-Западная.** 47 км МКАД, стр. 20.
- М **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.
- Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.
- Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
- Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
- Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
- Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
- Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро, Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
- Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7.
- Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
- Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
- Моск. обл. г. Ногинск, ул. 3-го Интернационала д.66.
- Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
- Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.



ДЖЕЙМС СИЛВА

Слово об Xbox Live Community Games

Я давно уже ничего не делал для Xbox Community Games (а кстати, пора бы отвлечься от Сверхсекретного Проекта 2.0 для XNA), но это не помешало мне прочесть несколько забавных статей, критикующих сервис за то, что он обещает богатство, известность, и настоящую любовь, как в фильме «Принцесса-невеста», только для того, чтобы потом, показав свое истинное лицо, отобрать конфетки у сироток.

Основные претензии, как я понял, таковы: Microsoft плохо рекламирует Xbox Live Community Games (XBLCG); Community Games недостаточно хорошо представлены в dashboard; дурацкие приложения не дают продаваться нормальным играм.

Что ж, подкрепите слово делом. Если XBLCG – такая печальная платформа, почему бы вам не выпустить игру для Windows?

А вот почему:

Доступность: критикуйте плохой маркетинг XBLCG, сколько хотите, но если ваше творение появится в разделе «Новые поступления», его увидят (по очень примерной прикидке) сотни тысяч людей. Если оно выглядит хорошо, его скачают. Если оно интересное, его купят. Какова альтернатива? Чтобы хорошо пропиратить игру для Windows, придется рассылать пресс-релизы и ключи к версиям на все сайты, обзвоняющие независимые разработчики, принять участие в IGF, попытаться поднять шум вокруг проекта и надеяться на лучшее. Хотя, конечно, даже если вы делаете игру для XBLCG, пресс-релизы и участие в IGF не повредят.

Продажи: кстати, о ключах – как вы их будете генерировать? Когда я делал свою первую shareware-игру, то использовал систему «пришли мне свой код покупки, и я отправлю тебе ключ». Это означало, что мне приходилось каждый день проверять почту (а в те годы e-mail был далеко не такой неотъемлемой частью жизни, как сегодня), все бросать, запускать специальное приложение, генерировать ключ и высылать его обратно. XBLCG делает все это «автоматически».

Оплата: не уверен, как с этим обстоят дела сейчас, но когда я начинал, то использовал PayPal, что опять же означало работу по дурацкой схеме «пришли мне свой код, а я пришлю тебе ключ». Существуют сайты, занимающиеся проводкой плате-

жей, вроде Digital River и Esellerate, но у них свои заморочки, и сделать переход с вашей странички на один из них можно только довольно кривым образом. Это все не очень страшно – основная проблема в том, что для покупки игры пользователю нужно найти кредитную карту, ввести свои персональные данные на каком-то сайте, о котором он никогда не слышал, и даже, возможно, зарегистрировать очередной аккаунт. Люди это не любят. На Xbox Live аккаунт уже есть, карта к нему уже привязана, и все Microsoft Points уже там.

Инсталлятор: Имея дело с Windows, я использовал Nullsoft Install System. Работа с ним состояла из редактирования кучи XML-файлов в Notepad. InstallShield – хорошая альтернатива, но дорогая. Если же вы скачали нелегальную копию, то заслуживаете всех бед, которые несет следующий пункт:

Пиратство: игры для XBLCG «спиратить» невозможно. Напротив, инди-разработчики для Windows, пожалуй, самая легкая добыча для пиратов. У EA есть деньги и люди, чтобы работать над защитой, а у независимых разработчиков нет, и даже если они пытаются, это только раздражает пользователей, а релизы потом все равно ломают.

Поддержка: Если игра для Windows не запускается на компьютере покупателя, он потребует деньги назад. Или заставит вас разбираться, в чем там дело – этот вариант тоже хлопотный, и тоже часто кончается возвратом денег. На Xbox 360 все проще – если игра работает на вашей консоли, заработает и на любой другой. Кроме того, во всех описаниях на Marketplace четко сказано «деньги не возвращаем».

Если вы издаетесь на портале вроде Steam, у вас не будет проблем с доступностью, пиратством, поддержкой и оплатой, но перед этим ваша игра должна пройти процесс утверждения. Возможно, со Steam вам и повезет: насколько я понимаю, они стараются разнообразить свой ассортимент. Я про-

бовал GarageGames и Reflexive, и в обоих случаях продажи были неважные.

Поговорим теперь о плохом маркетинге и силе дерьмовых приложений. XBLCG часто сравнивают с iPhone App Store. Что ж, представим, что вы купили iPhone. Это телефон, который, к тому же, воспроизводит музыку. И надо же, я еще и могу играть на нем в Tower Defense! Целая армия клонов Tower Defense на телефоне – это новый удивительный феномен! Все любят Tower Defense, а на айфоне в них используется сенсорный экран, они дешевые и классно выглядят. Для телефона это шаг вперед.

Теперь попробуйте выпустить игру в этом жанре на XBLCG. На машине, которая способна выдавать 60 кадров картинки высокого разрешения в секунду в стратегиях вроде Command & Conquer или Halo Wars, можно также запустить... Fieldrunners, да еще и самая крутая фишка – масштабирование тычком в экран – не работает! Это шаг назад.

Вот почему на XBLCG так хорошо продаются всеми проклинаемые дурацкие приложения. Они играют на территории, не охваченной другими разработчиками: программ для рисования, создания музыки, массажа (брр!) и т.д. На рынке приложений для Xbox 360, посвященных рисованию, музыке и массажу, они являются шагом вперед.

Так что перестаньте ныть. XBLCG – отличная платформа, но это не волшебная машинка для печатания денег (если вы, конечно, не ваяете еще одну программу-массажер). Сам тот факт, что вы сделали игру, не гарантирует богатство, славу и счастье, но выпуская ее на XBLCG, вы определенно движетесь в правильном направлении.

Оригинал статьи вы можете найти в блоге Ska Software : <http://skasoftware.wordpress.com>. Читайте наш спец о Ska Software на стр. 30, ищите старые игры Джеймса Силвы на диске.

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ НОВЫЕ ИГРЫ

СО СКИДКОЙ **70%**



Купи свою игру недели!

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

На полках

Лучшие игры в продаже



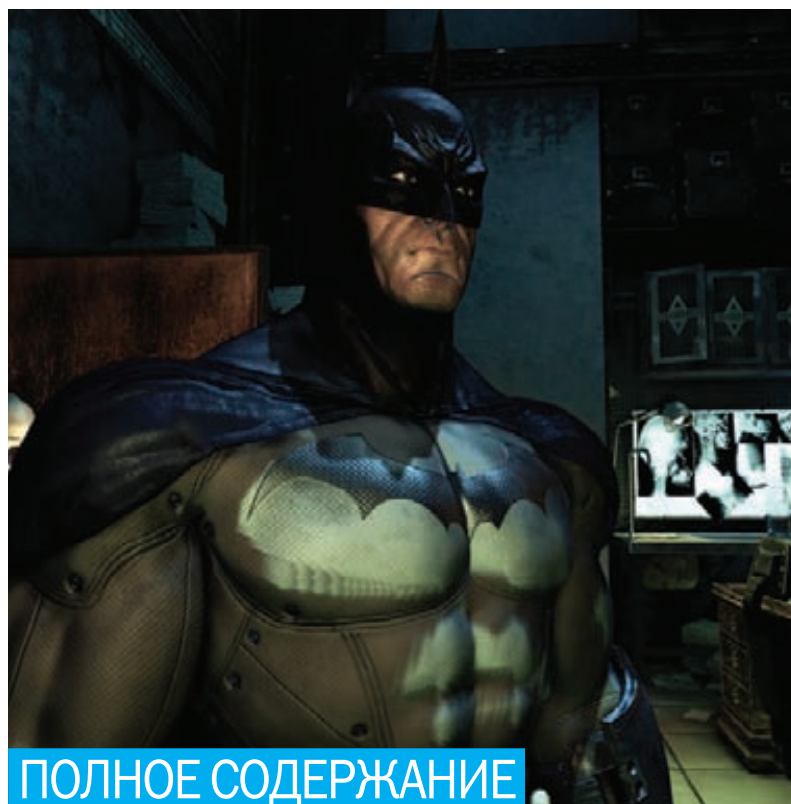
Сергей Цилюрик

Любящая подоить денег с фанатов Сарсом обзвала Wii-порт GameCube-римейка своей первой хоррор-игры Resident Evil Archives: Resident Evil. Да, с режущим глаза повторением и да, наплевав на то, что под названием Resident Evil Archives уже выходила 354-страничная энциклопедия по сериалу. Изменив название, Сарсом поленилась изменить наполнение: единственное, что отличает версию для Wii от вышедшего семь лет назад ужастика – это отсутствие необходимости в карточке памяти, GC-контроллере и смене дисков. В Archives нет ни подходящего Wii управления, ни каких-то добавок, ни даже поддержки широкоформатных экранов! На HD-телевизорах запущенная на Wii GC-версия показывает растянутую по горизонтали картинку (с чем еще можно мириться), а Archives – изображение в оригинальном формате 4:3 с черными полосами по бокам экрана! Сарсом хорошо бы поучиться у Nintendo и ее линейки New Play Control!, как надо переносить игры с GameCube на Wii.

«Страна Игр» рекомендует

Dragon Quest: Hand of Heavenly Bride (DS)	9.5
sports.traditional.boxing	
BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)	9.0
fighting.2D	
Batman: Arkham Asylum (PC, Xbox 360, PS 3)	9.0
action-adventure	
Monster Hunter Freedom Unite (PSP)	9.0
action-adventure.fantasy	
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3)	9.0
shooter.first-person.historic	
Anno 1404 (PC)	9.0
strategy.city_building.historic	
Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)	8.5
role-playing.console-style	
Overlord II (PC, PS3, Xbox 360)	8.5
action-adventure.freeplay	
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper (PC)	8.0
adventure	
Tales of Vesperia (Xbox 360)	8.0
role-playing.console-style	

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

Batman: Arkham Asylum (PC, Xbox 360, PS3)	60
Overlord II (PC, PS3, Xbox 360)	66
Blood Bowl (PC, Xbox 360)	70
Monster Hunter Freedom Unite (PSP)	74
Tales of Vesperia (Xbox 360)	76
Dragon Quest: Hand of Heavenly Bride (DS)	80
BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)	82
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper (PC)	88

Мини-обзоры

Boom Blox Smash Party (Wii)	90
MySims Racing (DS)	90
X-Men Origins: Wolverine (PSP)	91
Transformers: Revenge of the Fallen (PC, PS3, PSP, Xbox 360)	91

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



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

Ninja Gaiden Sigma 2

(PS3, 18 сентября 2009 года)

Дополненное издание Ninja Gaiden 2. В «Сигме» появятся две новые героини (уже знакомая Аяне и Момидзи из NG Dragon Sword) и кооперативная игра через Интернет.

Red Steel 2

(Wii, 25 сентября 2009 года)

В Red Steel 2 главный герой по-прежнему сражается мечом и пистолетом, в визуальном стиле теперь доминирует cel-shading, а аксессуар Wii MotionPlus, поставляющийся в комплекте с RS2, для игры жизненно необходим.

Soul Calibur: Broken Destiny

(PSP, 28 августа 2009 года)

Полноценная часть Soul Calibur с Кратосом из God of War в списке игровых персонажей.

Wet

(PS3, Xbox 360, 18 сентября 2009 года)

Ураганный экшн про стильную и достаточно вульгарную наемницу. Озвучивает ее, кстати, Элиза Душку.

Новые темы



Batman: Arkham Asylum

Очевидно, что Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом порадует кого угодно.

[Читайте на странице 60](#)



Overlord II

Первая часть Overlord оказалась на удивление успешной. Смешав в одном котле идеи Dungeon Keeper, Pikmin и Fable, разработчики выпустили игру, которая нравилась многим. Overlord II следует испытанному рецепту, но добавляет кое-какие отнюдь не лишние элементы.

[Читайте на странице 66](#)



Tales of Vesperia

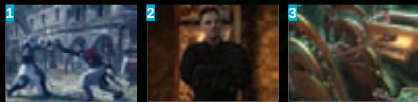
История о добре и древнем зле поначалу напоминает обычное приключенческое аниме, но вскоре превращается в увлекательную игру для самой широкой аудитории.

[Читайте на странице 76](#)



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.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ



1 Assassin's Creed
2 Batman Begins
3 BioShock

9.0



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360,
PlayStation 3

Жанр:
action-adventure

Зарубежный издатель:
Eidos Interactive

Российский издатель/
дистрибьютор:
«Новый диск» (PC)

Разработчик:
Rocksteady Studios

Системные требования:
CPU 3GHz, 1GB RAM,
128 MB VRAM

Количество игроков:
1

Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:
www.batman-arkhamasylum.com

Страна происхождения:
Великобритания

Batman: Arkham Asylum

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, восхитительная постановка боев, увлекательная и доступная стелс-система, бережное отношение к 70-летней истории Бэтмена.

НЕДОСТАТКИ Безнадёжно слитая кульминация, крайне мало разновидностей врагов, герой слишком безлик.

РЕЗЮМЕ Arkham Asylum не перестаёт удивлять с начала и до самого конца. Внимание разработчиков к деталям поражает – и сильно влияет на производимое игрой впечатление. Очевидно, что Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Это игра, цель которой – развлекать, и она справляется с этой целью на все сто процентов. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: меньше глубины в сюжете, больше едких фраз и колкостей, но ровно так же атмосферно, красиво и интересно.

Если начать статью словами «Arkham Asylum – лучшая игра про Бэтмена», это мало что скажет – со времен 8-битной NES других достойных претендентов на этот титул практически не было. Если взять шире и заявить, что Arkham Asylum – лучшая игра по мотивам комиксов вообще, то это будет ближе к правде.

Пискну сказать, что для человека, не жалующего супергеройские истории в картинках, комиковые корни Batman: Arkham Asylum имеют все шансы стать главным недостатком игры. Потому что чуть ли не все остальное сделано на высшем уровне. Остается только подивиться мастерству безымянных разработчиков из лондонской студии Rocksteady. Возможно, на руку им сыграло отсутствие четкой привязки игры к какому-нибудь конкретному фильму, как это обычно бывает. Авторы смогли черпать вдохновение из всей семидесятилетней истории человека-летучей мыши, спокойно выбрать самых известных злодеев, создать объединяющую их всех историю и не думать о соответствии придуманной киношниками сюжетной линии. «Если бы я ставил фильм о Бэтмене, я бы сделал его именно таким», – говорит Пол Дайни, сценарист Arkham Asylum. И недаром! В игре действительно

есть все то, за что люди любят «Бэтмена» – и мрачная атмосфера, и колоритные антагонисты, и обилие зубодробительного действия, и интригующие расследования.

На роль главного злодея Arkham Asylum других претендентов быть просто не могло. Джокер – не только извечный противник Бэтмена, но и идеальный злодей для видеоигры. Ведь его цель – не убить героя в черном плаще, а повеселиться, устроить ему испытание. Остров Аркхэм – площадка для игры, ведущий которой – Джокер, а участники – мы с вами. Можно не ассоциировать себя с мужиком в маскарадном костюме, но ведь, по правде-то говоря, на его долю достаются лишь напыщенные реплики в сюжетных сценках, а на нашу – все испытания, что приготовил Джокер. И надо признать, что из него вышел неплохой геймдизайнер.

Как можно уже было понять, Arkham Asylum не довольствуется каким-то одним стилем или жанром игры – она берет

Видя, как Бэтмен расправляется с врагами, зачастую сложно поверить, что все они сохраняют жизнь после столь грубого обращения.



Геймплей в фантастическом мире Пугала становится похожим на двумерный платформер а-ля Pandemonium.



Красным помечены люди с оружием, синим – безоружные и «упокоенные». Последние две категории легко приравнять.



Когда я узнаю, что бабок у него не осталось, я вырочно, как называется, и

несколько и связывает их воедино. И делает это умело – один перетекает в другой столь плавно и незаметно, что это ни в коей мере не кажется неестественным. Головоломки, поиск секретных закоулков обширного острова Архэм, детективные расследования, стелс, мордобой – все это разные стороны Batman: Arkham Asylum (последние две, однако, заметно преобладают). И из них всех оставляет желать лучшего лишь авантюристическая составляющая: слишком уж много на острове закрытых дверей, часты и однообразны решетки, которые всегда являются ответом на резонный вопрос «как же тогда пройти внутрь?». Свобода передвижения по острову слишком условна, а игра крайне линейна. Впрочем, скорее всего, именно этого от игры и ждали – ведь если учесть, сколько скриншотов и роликов Arkham Asylum посвящено мордобою, легко было предположить, что главный жанр игры – beat'em-up. Впрочем, на этом поприще она действительно преуспела.

Как заведено, простые враги – лишь пушечное мясо, отдушина между настоящими

испытаниями. Получить от них тумачков нереально – можно просто стоять на месте и долбить по кнопке контратаки, и ни один бандит Бэтмена и пальцем не коснется. Стычки с ними сильно напоминают Assassin's Creed – не в последнюю очередь из-за своей плавности. Система FreeFlow работает на ура – цепочка ударов, обманных маневров и контратак, плавно переключающаяся с одного врага на другого, воспринимается как единое целое. Кажется, будто вся сцена срежиссирована заранее, а не выполнена на лету по прихоти игрока. Постановка боев выше всяких похвал – герой движется грациозно, удары смачны, а slo-mo включается своевременно и лишь добавляет остроты. По зрелищности каждая из здешних драк не уступает сценам из «Хранителей» Зака Снайдера.

Управление простое: четыре основные кнопки геймпада отвечают за действия героя: простой удар, оглушающий удар, контратака и быстрый уход в сторону. Появляющиеся ближе к середине игры противники с ножами уверенно отражают все направленные в них выпады – их-то и нужно оглушать. А

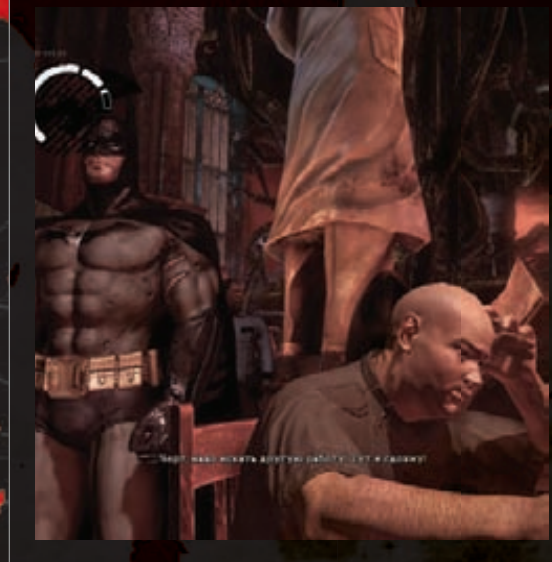
Когда от семерых заключенных на ногах остались двое, они начали острожничать, передвигаясь спиной к спине.



Планировать Сменить

КАПИТАН ОЧЕВИДНОСТЬ

Бэтмен, как известно, не убивает противников. Никогда. Сложно представить себе человека, который не проклял бы его за эту упорную принципиальность. Ведь она стоила жизни десяткам или даже сотням людей, ставшим жертвами снова и снова выходящих на свободу маньяков. Arkham Asylum, как и все «Бэтмены», являет собой великолепную демонстрацию того, почему смертная казнь необходима.





гады с электрошоками, заблокировав атаки Бэтмена, нанесут ему еще и урон разрядом – таким необходимо запрыгивать за спину во избежание неприятных последствий.

Однако когда у врагов в руках оказывается огнестрельное оружие, любая открытая конфронтация с ними сулит неминуемую гибель. Бэтмен может выдержать не так уж и много попаданий – а заключенные с выстрелами не медлят. Поневоле приходится быть тихим и незаметным – и игра вмиг из beat'em-up'a превращается в самый настоящий стелс. Весьма оказуальный, конечно – для бесшумного устранения противника достаточно лишь подобраться к нему сзади и нажать на одну кнопку – но от этого не менее увлекательный.

Если враги заметили-таки Бэтмена, единственный способ спастись от пуль – взлететь с помощью гравл-гана на одну из горгулий, обильно натканных под потолками. Но не стоит думать, что приспешники Джокера не умеют смотреть вверх! Они, естественно, не станут этого делать без повода, но когда Летучая мышь взмывает ввысь прямо перед их глазами, они не позволяют ей уйти просто так. И даже укрытие в виде каменного изваяния не спасет Бэтмена от шквала пуль – надо срочно перебазироваться, уйти с линии огня и спрятаться от преследователей.

Стоит отметить, что патрульные в Arkham Asylum ведут себя достаточно реалистично и естественно: болтают, ругаются, в бою пытаются найти себе хоть какое-то оружие (бывает и такое, что они ломают декорации,

лишь бы не выходить против Бэтмена с пустыми руками), а обнаружив лавших товарищей, начинают нервничать, паниковать, даже стрелять беспорядочно в разные стороны в попытке хоть как-то задеть мстителя в маске. Не менее греет душу разнообразие способов расправы с незадачливыми приспешниками Джокера. Тихо придушить, оглушить бэттангом, взорвать с помощью реагирующего на шаги геля, подвесить под потолок, обрушить на них стену – что угодно. По увлекательности стелса и по манерам поведения врагов Arkham Asylum можно без стеснения сравнить с Metal Gear Solid – и хотя работа безвестных английских авторов и не превзойдет детище Хидео Кодзимы, в грязь она лицом не ударит.

За победы в потасовках и выполнение сюжетных заданий «Мышонок» получает очки опыта. Каждый новый уровень позволяет прокачать боевые умения и усовершенствовать гаджеты. Или, например, приобрести в комплект к обычному бэттангу дистанционно управляемый. Что ж, это вполне в духе современных экшенов.

Детективный аспект игры, как и прочие, сделан максимально доступным – но при этом доставляет уйму удовольствия. Бэтмен оснащен особым сканером, совмещающим в себе функции всех трех Visor'ов из Metroid Prime – он способен и видеть сквозь стены, и отслеживать оставленные следы (будь то отпечатки пальцев или просто дыхание), и даже измерять темп сердцебиения рышущего в поисках Летучей мыши бугая. Если бы не

АРКХАМ ASYLUM – ЭТО «БИОШОК» ОТ МИРА КОМИКСОВ: МЕНЬШЕ ГЛУБИНЫ В СЮЖЕТЕ, БОЛЬШЕ ЕДКИХ ФРАЗ И КОЛКОСТЕЙ, НО РОВНО ТАК ЖЕ АТМОСФЕРНО, КРАСИВО И ИНТЕРЕСНО.

Джокер показательно не ценит своих подчиненных: взрывает их, издевается над ними, угрожает их семьям. Странно, что за всю игру не случилось ни одного бунта против столь одиозного лидера.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ DLC

Это знает, наверное, каждый, но мы все же напомним: владельцы PlayStation 3 сразу же после выхода игры смогут скачать бесплатное дополнение, позволяющее играть за Джокера в комнатах с испытаниями. Основная кампания по понятным причинам останется на совести Бэтмена. От Джокера, естественно, стоит ожидать совершенно иного набора умений – точнее, уловок – но о них мы вам рассказать пока не сможем: обозреваем-то мы PC-версию.

Ломать решетки придется раз в десять чаще, чем хотелось бы.



Костюм Бэтмена выполнен безупречно – уделено внимание каждой маленькой детали. Он даже рвется реалистично, хоть и не заскриптован.



PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

неестественный синий оттенок, обрамляющий «детективное зрение», его можно было бы не выключать и вовсе – слишком уж оно полезно во всех отношениях.

И, наконец, головоломки. Любезный Эдвард Нигма, он же Риддлер, имеет по загадке на каждую вторую игровую локацию. От нас требуется найти ответ и просканировать его – за сообразительность полагаются всевозможные бонусы, которые, увы, игру пройти не помогут. Зато фансервиса в них – не горюй. А еще Риддлер раскидал в самых потайных местах по всему острову свои фирменные символы – знаки вопроса. Собирая их, мы открываем комнаты с испытаниями, где можем проверить свое мастерство в двух дисциплинах. Первая – на самую эффектную драку, где выдаются очки за длинные комбо и разнообразие боевых приемов. Вторая – стелсовое истребление заданного числа вооруженных охранников на скорость. Свои результаты можно публиковать в Сети.

Преуспев в геймпле, Arkham Asylum показала не менее впечатляющие результаты и в фансервисе. Хоть в игре Бэтмену удастся повстречаться лицом к лицу далеко не со всеми значимыми сверхзлодеями саги, игра любезно предоставит досье даже на тех, кто остался за кадром. Как и в комиксе Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, в игре рассказывается история Амадея Архэма, основателя печально известного приюта для душевнобольных. Повествование затрагивает не только давно почивших людей: тут и там раскиданы записи бесед докторов с пациентами, старыми знакомыми мстителя в маске. Вообще, как и в случае с фильмом «Темный рыцарь», самое слабое звено игры – наверное, именно Бэтмен. Серьезный, серый, скучный, контрастирующий с яркими, запоминающимися злодеями.

Основная проблема Arkham Asylum – нехватка действительно масштабных и запоминающихся схваток. Единственное исключение – Плуц, классический видеоигровой

Сценарий Arkham Asylum – плод трудов Пола Дайни, приложившего руку едва ли не ко всем анимационным версиям «Бэтмена» за последние 16 лет. А в озвучании игры приняли участие актеры, «привязавшиеся» к персонажам еще с тех самых мультфильмов: Кевин Конрой выступил в роли Бэтмена, Марк Хэмилл (запомнившийся миру как Люк Скайуокер) оживил шутки Джокера, Арлин Соркин вернулась в качестве Харли Квин, а Диана Першинг подарила свой голос Ядовитому Плуцу. Иными словами, фанаты Темного рыцаря, смотревшие мультфильмы в оригинале, почувствуют себя в своей тарелке – если приобретут английскую версию игры, конечно. Что до локализации, то она довольно неплоха. Голос Джокера ему вполне подходит, а Риддлер озвучен просто прекрасно. Чего нельзя сказать о здоровяках вроде Крока и Бэйна – они-то как раз звучат совсем неубедительно. Впрочем, игра не о них.

Для решения этой загадки надо было совместить две части вопросительного знака. Пришлось забраться на самое высокое здание на острове.

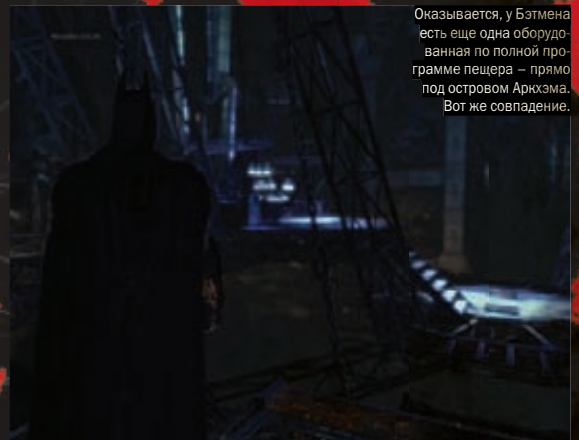


ПО ЗРЕЛИЩНОСТИ КАЖДАЯ ИЗ ЗДЕШНИХ ДРАК НЕ УСТУПАЕТ СЦЕНАМ ИЗ «ХРАНИТЕЛЕЙ» ЗАКА СНАЙДЕРА.

Джокер наблюдает за всем происходящим и комментирует. Поразительно, сколько ситуаций предусмотрено игрой.



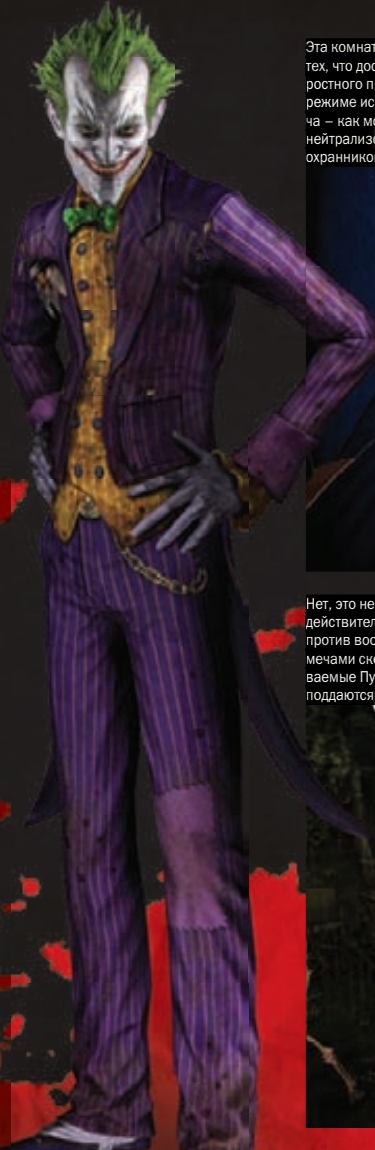
Оказывается, у Бэтмена есть еще одна оборудованная по полной программе пещера – прямо под островом Архэма. Вот же совпадение.



босс с ограниченным набором раз за разом повторяющихся атак. Но она одинока. Виктор Зсазс, удостоившийся до выхода игры целого отдельного пресс-релиза, в Arkham Asylum оказывается ничтожеством, которого Бэтмен дважды обезвреживает чуть ли не щелчком по носу. Огромный, внушающий, выглядящий по-настоящему устрашающе и расправляющийся с героем в мгновение ока Крок каждый раз усмиряется с одного бэтранга. И от этого в его логове можно чувствовать себя в полной безопасности. Бэйн (в русской локализации – «Бич») поначалу кажется хорошим боссом, но потом появляются монстры – сильные, редкие, но все же штампованные монстры – имитирующие его модель поведения во всем. И даже финальная битва, вопреки всем ожиданиям, доставляет лишь разочарование.

За отсутствием боссов становится особенно заметным крайне низкий ассортимент обычных врагов. Есть бугаи, дерущиеся врукопашную, есть бугаи с пушками и есть все остальные, появляющиеся столь кратковременно, что о них впрямую забыть. В оправдание игры можно сказать, что она действительно выжимает из каждого типа противников все соки, создавая с ними самые разные ситуации – но ближе к развязке на одинаковых приспешников Джокера любоваться надоедает.

Тем не менее, претензии эти достаточно невелики по сравнению с тем, насколько правильно в Arkham Asylum сделано все остальное: от безупречной графики и звездного актерского состава до грамотного смешения различных стилей игры и трепетного подхода к вселенной Темного рыцаря. Rocksteady Studios создала образцовую игру «по лицензии», показав всему миру, как можно увязать качественный геймплей, не воруя чужие идеи, с обилием фансервиса и верностью комиксо-мультиатному оригиналу. Лучший подарок фанатам «Бэтмена» сложно было бы придумать. **СИ**



Эта комната – одна из тех, что доступны для скоростного прохождения в режиме испытаний. Задача – как можно быстрее нейтрализовать всех охранников.

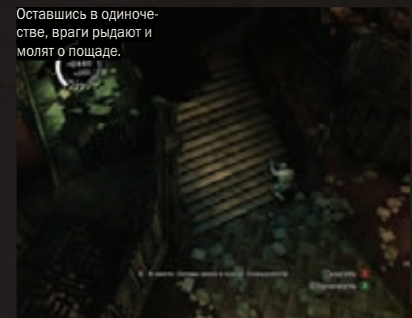


Нет, это не шутка: Бэтмен действительно сражается против вооруженных мечами скелетов. Создаваемые Пугалом миры не поддаются логике.

Вредины караулят противоположный край пропасти. Что ж, пусть одно движение Бэткогтя, и они продолжают нести караул на дне.



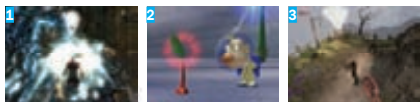
Оставшись в одиночестве, враги рыдают и молят о пощаде.



Подчас игра прямо-таки пытается утопить нас в фансервисе.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Overlord
2 Pikmin 2
3 Fable 2

8.5



PC
PS3
XBOX 360



Overlord II

Военный конфликт между Империей, известной также как Славная Империя, и Оверлордом, иначе именуемым Властелином, произошел более тысячи лет назад. Впервые на страницах нашего журнала публикуется свидетельство очевидца – письмо одного из непосредственных участников тех событий.

Приветствую тебя, мой добрый друг Андриус. Надеюсь, ты здоров и по-прежнему не обижен милостями нашего Императора, да пошлют боги удачи ему, его достойной супруге, почтеннейшей матери – вдовствующей императрице и всем девяти крошкам-наследникам, рожденным законно и незаконно. Немало воды утекло с тех пор, как отправил я тебе последнее свое послание, но недавние события в Нордберге вновь вынуждают меня взяться за перо и, не жалея пергамента, отвлекать тебя дурными известиями от мирных увеселений, на которые так щедро столица.

Знай же, любезный Андриус, что государство наше, о благе которого мы с тобой неустанно заботимся по мере скромных сил наших, ныне находится в большой опасности и, если вовремя не предпринять должных мер, может погибнуть. А с ним – и в этом я глубочайше уверен – исчезнет цивилизация человеческая и лучшие ее достижения. Опустеют гладиаторские арены, травой зарастут дороги в дома терпимости. Всюду будут бродить варвары и дружественная им нечисть, всюду будут твориться заклинания и полыхать огни шаманских костров. Ибо из недр земных на солнечный свет выбрался тот, кого иные шепотом (что разумно), а кто и открыто (глупцы и невежды!) называют Властелином. И под его стягом край, некогда честной сталью очищенный от колдовской скверны, опять топчут самые омерзительные существа, каких ты только можешь представить.

Ты, возможно, помнишь – тринадцать лет назад, или около того, мы уже слышали о Властелине. Тогда наш славный завоевательный поход близился к концу, но многие непокорные пугали нас сказками о могуще-

ственном чародее, что правил в здешних землях. Разумеется, он так и не появился, хотя в Нордберге мы обнаружили странного ребенка, черного лицом и с глазами желтыми, словно пламя свечи. Уродец умел колдовать, но истребить его солдатам не удалось – с помощью созданий, еще более отвратительных, чем он сам, мальчишка освободил из клеток стаю волков, перебил патрульных и сбежал в лес. Поверь, в том не было моей вины – за все отвечал жирный ротозей Бориус, но ему разум давно заменила порция гусиной печенки. Впрочем, должен признать, после той истории много воды утекло, и никто, кроме гнусных дриад, нас больше не беспокоил. Беда пришла неожиданно. Сначала кто-то перебил глухих тюленей на побережье. Потом из-под носа у Бориуса украли огромный сияющий камень, якобы волшебный. Наконец, под стенами Нордберга появились странные и зловещие сооружения, и мы впервые увидели Властелина.

Теперь-то я уверен – это и есть тот самый мальчишка. Он очень высок, и с ног до головы закован в железо, но годы не обелили его лица, да и глаза горят точно как раньше. Он не разучился колдовать и стал невероятно силен. Что еще хуже – его мощь растет с каждым днем, и чем больше времени мы трагитим, пытаясь с ним расправиться, тем более тщетными кажутся наши старания. Он умеет неожиданно появляться, где ему вздумается, и исчезает в мгновение ока. Властелин неравнодушен к золоту и самоцветам, всегда прибирает любую ценность, какую только отыщет. Ты, конечно, спросишь, на что ему деньги? Этого я наверняка не знаю, но полагают, мол, награбленное он таскает в логово, расположенное глубоко под землей. Там, в каменных чертогах, стоит его трон, бурлят

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересное сочетание экшна, RPG и стратегии в реальном времени, отличный юмор и забавные персонажи, отнесенная свобода действий.

НЕДОСТАТКИ Управление иногда кажется перегруженным, миньоны не всегда атакуют нужную цель, графика выглядит несколько неряшливой.

РЕЗЮМЕ Первая часть Overlord оказалась на удивление успешной – хотя и не слишком оригинальной. Смешав в одном котле идеи Dungeon Keeper, Pikmin и Fable, разработчики сумели выпустить игру, которая нравилась если не всем, то многим. Overlord II следует испытанному рецепту, но добавляет кое-какие отнюдь не лишние элементы. Играть по-прежнему интересно, кривляния персонажей вызывают улыбку, а сценарий, написанный дочерью самого Терри Пратчетта, по меньшей мере, забавен.

Как ни странно, из миньонов получались неплохие гребцы. Вот что значит умелое руководство!



ТЕКСТ

Алексиус Редус Катус

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.role-playing.strategy
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Triumph Studios
Системные требования:
CPU 3,4 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.overlordgame.com
Страна происхождения:
Нидерланды

Еще мальчишкой Властелин начал восхождение к вершинам власти и злодейского могущества.



С помощью специального пьедестала Властелин действительно был способен на время покидать собственное тело, вселяясь в самого сильного из своих солдат. Правда, далеко отойти от пьедестала в таком виде он не мог.



От редакции. Дополнения и уточнения. Часть 1

Будучи достойным представителем Славной Империи, автор письма не упомянул – возможно, преднамеренно – ряд подробностей, дошедших до нас из параллельных источников. Так, например, почти ничего не говорится о других расах, принимавших участие в конфликте. Между тем эльфы, гномы, феи и дриады сыграли в нем определенную роль. Как и всякие волшебные создания, они подвергались гонениям со стороны Империи, но, не имея ресурсов для открытого противостояния, предпочитали скрываться в тайных убежищах. Тем не менее, к Властелину и его миньонам прочие народы отнеслись враждебно – главным образом, из-за тех методов, которые Властелин использовал во время войны. Например, эльфы категорически не могли согласиться с уничтожением животных (так миньоны добывали жизненную силу – самый ценный для них ресурс), а гномы, известные скряги и воры, боялись – и небезосновательно – потерять награбленное. Однако ни тем, ни другим не хватило ума заключить прочный союз, и, в конце концов, все они были разгромлены Властелином и его ордами.

поток кипящей воды и лавы и не умолкает грохот кузнечных молотов. Властелин не чужд роскоши и любит новые доспехи и оружие не меньше нашего обожаемого Императора, да простят мне небеса подобное сравнение. А еще поговаривают, будто бы всякая вещь, созданная для Властелина, состоит не из одного только металла и драгоценных камней, но также и из живых душ его слуг, которые – вот как далеко простирается глупость любого, кто связался с колдовством! – охотно бросаются в плавильни, не щадя собственных жизней. Эти слуги, миньоны Властелина, призванные из бездонных вонючих ям, – худшая из постигших нас напастей, и о них, мудрый Андриус, я пишу тебе во всех подробностях.

Облик их отвратителен (чего же ожидать от порожденных магией чудищ?), они малы ростом и сложения тщедушного, уши и глаза огромны, голова куда меньше человеческой и, кажется, разумных мыслей в ней помещается немного. Но они беспрекословно слушаются своего господина и по его приказу готовы на все. Трудно вообразить даже, что столь хилые существа способны представлять угрозу для хорошо вооруженных ратников. И, тем не менее, это так. Один миньон действительно не опасен, расправиться с ним не составляет труда. Но поодиночке этих тварей никогда и не видели, нападают они большой стаей, нередко прибегают к подлым уловкам. Вместо оружия миньоны используют что ни попадя – дубины с гвоздями, палки, лопаты. Не брезгают они обирать павших воинов: уже не раз и не два доводилось мне видеть миньона, нахлобучившего на голову легионерский шлем.

Они дохнут, как мухи, а иные тонут в воде, стоит только им зайти туда по пояс. Но далеко не все: лишь на первый взгляд миньоны кажутся одинаковыми. Мне же удалось различить целых четыре разновидности, одна подлее и злее другой. Поначалу мы встречали исключительно тварей бурого цвета, слабых, но проворных. Они в армии нашего врага – нечто вроде расходного материала, раньше всех бросаются в бой, последними уходят, часто гибнут. Быстрые ноги позволяют тварям преследовать отступающего противника и не давать ему собраться с силами, но против сомкнутого строя легионеров эти прихвостни немного смогут. Впрочем, именно они умеют укрощать волков, и уж тогда бурых не остановят даже щиты и копья. Их красные сородичи еще хуже: не бояться огня и сами способны поджечь все, что угодно. Ты и представить себе не можешь, сколько

солдат, занимавших, казалось бы, надежную оборонительную позицию, сгубили эти красные монстры! Они не дерутся честно – о нет! – они швыряются огнем, держась на расстоянии, пока воины, обезумев от боли, не начнут разбегаться. Зеленые миньоны такими талантами не наделены, но и без того сеют панику в рядах неприятеля, нападая со спины. Кроме того, им не страшны ядовитые испарения, а огромные пауки послушны их воле! И, конечно, я не могу не упомянуть миньонов синего цвета; они единственные среди соплеменников умеют плавать и знают целительные заклинания, врачуют раны менее искусных собратьев.

Когда их много, миньоны способны таскать любые тяжести, управляться с кораблями и даже пользоваться осадными орудиями. Мы полагали, что, если наши доблестные легионы, случайно или по командирской глупости, потерпят неудачу, городские стены защитят нас. Какое жестокое заблуждение!

И все же без Властелина миньоны не были бы и вполноту столь опасны, как сейчас. Он всегда находится поблизости и, даже если не дерется сам, направляет каждое их действие, указывая, куда идти и на кого нападать. Ходят слухи, что порой Властелин сам принимает обличье миньона – чтобы пробраться в труднодоступные места или ради маскировки. К тому же, как рапортовали ветераны, пережившие не одно сражение (а у меня нет оснований им не верить), он в силах оживить любого из слуг, стоит только вернуться в подземное убежище. Как ему это удается, не знает никто. Центурион Крысобой однажды предположил невероятное: мол, враг наш возвращает жизнь своим любимцам, выменивая их души на души тех миньонов, что не сумели добиться расположения повелителя. Теперь ты понимаешь, Андриус, сколь ужасные нравы царят в этом краю колдовства и знахарства? Хотя, признаюсь, и я бы не отказался таким способом вернуть себе пару-тройку рабов, а, быть может, и...

Но я снова отвлекся, когда нужно написать о главном. Предупреди Императора, мой добрый друг, пока еще не слишком поздно! Быть может, собрав нашу армию в один мощный кулак, ему удастся остановить Властелина раз и навсегда. Император непобедим – я уверен в этом всем сердцем.

А напоследок попрошу тебя о сущем пустяке – распорядись, чтобы имущество мое и прислугу поскорее выслали из столицы в дальние провинции. Воздух там, по словам врачей, очень полезен для моих слабых легких. **СМ**

Мирное население до смерти боялось появления Властелина, люди разбежались в ужасе куда глаза глядят. В зависимости от настроения Оверлорд или истреблял трусов на месте, или при помощи магии лишал их воли и превращал в рабов.



От редакции. Дополнения и уточнения. Часть 2

Ряд источников указывает на то, что в действительности существовал не один, но, как минимум, два Властелина. Возможно, они выступали друг против друга, сражаясь за землю и золото; возможно, были союзниками и объединяли усилия для обороны и нападения на более могущественных врагов – данные на этот счет сильно разнятся.



От редакции. Дополнения и уточнения. Часть 3

Многие современники отмечали исключительную жестокость Властелина, утверждая, что тот уничтожал все живое на своем пути, оставляя на месте городов лишь голое пепелище. Вместе с тем, более поздние данные свидетельствуют о том, что в ряде случаев Властелин делал выбор в пользу порабощения, а не уничтожения. Так как владычество Империи признавали далеко не все, у Властелина даже нашлись союзники, к тому же – и этот факт не вызывает у нас сомнений – он не был чужд женского общества и, кажется, к концу своих завоеваний, содержал целый гарем.



Даже миньоны могли одолеть не всякого противника – порой главный злодей должен был сам выйти на бой, даже если до сих пор держался позади слуг.



Управление катапултой того времени – задача не из легких. Определять дальность выстрела приходилось на глазок, и вероятность промахнуться была высока.



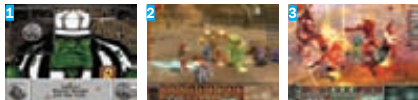
Взрослые тюлени, в отличие от бельков, умеют постоять за себя. Немало миньонов Темного Властелина сгинуло во льдах.



Погибшие противники частично роняли не только оружие и обмундирование, которыми могли воспользоваться миньоны, но и деньги – они отправлялись напрямую в казну Властелина.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Blood Bowl: Touchdown
- 2 Chaos League
- 3 Chaos_League: Sudden Death

8.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Xbox 360

Жанр:

sport.strategy.alternative

Зарубежный издатель:

Focus Home

Российский издатель:

«Бука» (PC)

Разработчик:

Suicide

Системные требования:

CPU 2,4 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Количество игроков:

до 24

Обозреваемая версия:

PC

Онлайн:

www.bloodbowl-game.com

Страна происхождения:

Франция



Лесному эльфу полполя за раз пробежать – дело плевое. Главное, чтобы под ногами никто с тяжелыми кулаками не пугался...



Achtung! Achtung! Злые больельшки вырвались на поле! Досталось «и нашим, и вашим», но нашим почему-то больше.

» Blood Bowl

1987 год – дата рождения Blood Bowl, настольной смеси Warhammer и американского футбола. С тех пор многократно менялись правила (сейчас в действии пятая редакция), но кровавый (да-да, здесь игроки могут умереть по ходу матча!) спорт по-прежнему популярен. И впечатляет даже на экранах мониторов.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

В словах «будет бой, будет кровь, будет лютая забава!» заключена квинтэссенция того, что представляет собой Blood Bowl. Цель каждого отдельно взятого матча проста – забить как можно больше голов сопернику и не дать ему сделать то же самое. Но если в наше время кровь и трупы на спортивных аренах не в чести (где ты, «благословенная» эпоха Римской империи?), то в мире Warhammer – самое то. Не можешь забежать в голевую зону (на

краю вражеской половины поля) с мячом? Какие вопросы – построй своих гномов (орков, хаоситов) в фалангу, пройдишь по площадке, закатывая в грунт любого, кто бросил в сторону твоих спортсменов косой взгляд (равно как и тех, кто отказался смотреть на настоящих «звезд»), а потом медленно и печально заведи форварда в ворота. Слаб в силовых взаимодействиях, как эльфы или гоблины? Что ж, остается осторожно обходить зоны контроля оппонентов, филигранно пасовать оказавшимся в тылу врага на-

падающим, после чего нестись к воротам, не обращая внимания на то, что вся остальная команда уже «в отключке». Попалась расасереднячок (ярчайший пример – люди)? Что ж, будет сложнее всего – придется решать, с кем пойти в стык, а когда держаться от здоровяков-соперников подальше, используя преимущество в скорости.

Карта кампании – впереди еще немало баталий и славных побед. Но раньше или позже все кубки окажутся у нас в кармане!



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Невероятно аддиктивная «экранная» версия настольной игры с великолепным пошаговым режимом и разнообразными онлайн-соревнованиями.

НЕДОСТАТКИ Вариант игры в реальном времени серьезно уступает пошаговому собрату, интерфейс не слишком удобен, а комментаторов стоило бы забросать тухлыми помидорами.

РЕЗЮМЕ После «Лиги Хаоса», созданной «по мотивам» Blood Bowl, настольного американского футбола в стиле фэнтези, студия Cyanide договорилась с Games Workshop и взялась за лицензированную версию. Те, кто ожидал увидеть копию Chaos League, будут удивлены: перед нами совсем другая игра. Хотя бы потому, что на сей раз пошаговый режим здесь вышел максимально качественным, практически во всем воссоздающим оригинал. А если AI кажется вам слабым (или слегка туповатым), добро пожаловать в онлайн!

Голы все празднуют по-своему. Скавены начинают жонглировать мячом (и обязательно получают им по голове), а вот гномы как бы пьют залпом пиво из своего спортивного снаряда.



«БУДЕТ БОЙ, БУДЕТ КРОВЬ, БУДЕТ ЛЮТАЯ ЗАБАВА!» – В ЭТИХ СЛОВАХ ЗАКЛЮЧЕНА КВИНТЭССЕНЦИЯ ТОГО, ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ BLOOD BOWL.

Главное – помните, здесь ведь и убить могут. А знаете, как обидно терять «бегуна» (которого вы растили в десятках матчей), нарвавшегося на тупого минотавра и получившего от этого чудовища смертельно опасную затрещину? И не узнаете, пока не окажетесь в такой ситуации сами. Хотя лучше, конечно, если минотавр будет все-таки вашим, а «бегун» – соседским.

Все перечисленное что-то напоминает? Кто там тынет руку и пытается сказать: «Копия Chaos League»? Признаемся, доля правды в подобном утверждении есть, упомянутая игра от той же конторы во многом похожа на нашу сегодняшнюю пациентку. Но схожесть эта появилась как раз потому, что «Лига Хаоса» слишком многое, не спросясь, позаимствовала у настольной версии Blood Bowl (производитель которой – Games Workshop, контора

в мире игр с миниатюрами более чем известная). Теперь же все «честно и по понятиям»: лицензия в наличии, издатель «настолки» упомянут в титрах, расы – канонические, правила – последней редакции.

Если помните, в Chaos League лучшим был режим, где действие происходило в реальном времени (с активной паузой или без нее). Здесь же RTS-бои явно уступают TBS-аналогу. Нет, мы не хотим сказать, что они отвратительны, получилось не слишком плохо. Но именно «не слишком». Проблема в том, что многие навыки и даже характеристики героев работают как-то не так (или не работают вовсе), стоит только начать матч, не разбитый на ходы. Внезапно оказывается, что баланса между расами почему-то нет («силовики» явно опережают «спринтеров»), а счет на табло к концу матча может стать



Жаль, но с кастомизацией спортсменов (и команды в целом) в Blood Bowl как-то не срослось. Смена основного цвета команды, логотипа (набор которых крайне скуден) – вот, пожалуй, практически все, на что можно рассчитывать. Так и хочется сказать: «Товарищи разработчики! Сгоняйте в гости к своим коллегам из Relic и поучитесь у них, как надо подходить к раскраске моделей».

Куча тел, кровавые пятна на поле, толпа явно довольных гномов и низенький плотный здоровяк на заднем плане, на максимальной скорости мчащийся к воротам. Обычная ситуация для матчей с участием подгорного народа.



Вполне стандартный лазарет соперников гномов в RTS-варианте. Один труп, один раненый и один оглушенный. И это еще врагам повезло, что они – люди, у хлипких скавенов потери могли бы быть раза в два больше.





и вовсе неприличным – 15:4, например. Попробуйте достичь таких невероятных цифр при стандартных настройках в пошаговом варианте – быстро поймете бесперспективность своих усилий. В пошаговой игре добиться победы с разгромным счетом на порядок сложнее, ведь любая серьезная ошибка (и даже случайно оказавшийся в нокауте ваш боец) передадут ход оппоненту. Да и искусственный интеллект в RTS-версии не просто «не блещет», он, похоже, отдыхает, попивая гномье пиво где-то в твердыне Карак-Варн. Всего пары матчей автору статьи хватило, чтобы раскусить все «хитрости» AI-соперника, и стало ясно, что одной и той же тактикой можно выиграть практически у любой команды. Стоит лишь взять, скажем, тех же гномов, создать численный перевес в центре, «укатать в асфальт» тех, кто нам противостоял там, а потом разойтись от центра веером, добивая оставшихся. А чтобы пресечь попытки особо шустрых забегать за спины нашему боевому строю, получить мяч и быстренько сделать тацдаун (он же – гол), достаточно парочки блокирующих, которые быстренько вышибут дух из любого, кто осмелится противостоять подгорному народу. Знаете, матчу эдак к пятому становится просто скучно наблюдать разрыв между тобой и соперниками в десяток голов. Казалось бы, самое время подумать об удалении игры, но так и тянет глянуть, что же это за таинственный пошаговый режим, о котором столь мало говорили в обучении (кстати, за tutorial разработчиков стоило бы побить палками

ПРОБЛЕМА В ТОМ, ЧТО МНОГИЕ НАВЫКИ И ДАЖЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ РАБОТАЮТ КАК-ТО НЕ ТАК (ИЛИ НЕ РАБОТАЮТ ВОВСЕ), СТОИТ ТОЛЬКО НАЧАТЬ МАТЧ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ.



Слева: Стадионы здесь удались на славу. Этот, кстати, явно расположен в землях орков, судя по стилистике и развешанным кругом символам.



Если в Chaos League мы, заслушавшись комментариями парочки бывших спортсменов, подкалывавших игроков и постоянно пикировавшихся друг с другом, иногда даже пропускали голы, то в Blood Bowl «голоса за кадром» оказались ниже всякой критики. Стоит только послушать их унылое бормотание с редкими всплесками активности вроде вяленького «Go, go, go», как понимаешь, что означает выражение «озвучено профессиональными программистами».



Чирлидеры бывают такими...



...а бывают и такими. Зависит от команды, сами понимаете.

У каждого спортсмена есть «зона контроля» (соседние клетки). Стоит кому-то попытаться пробежать через нее, как приходится пройти «проверку на вшивость». Не прошел – упал, ход потерял. Впрочем, чем выше ловкость бегущего, тем больше у него шансов вернуться от ударов блокирующего. Именно на то, что поймать их не удастся, и делают ставку «быстрые» команды. Хотя если враг дремлет и оставил неприкрытым какое-то направление, переть напролом необязательно, за ход какой-нибудь живчик вполне может прорваться почти от центра поля за линию ворот. Был бы только мяч у него в руках, и гол обеспечен...

по пяткам, он слишком короток и невнятен, в итоге за пояснениями многих моментов приходится лезть в мануал). И тут становится ясно – именно на TBS-часть ушла львиная доля времени, отпущенного на разработку. Что неудивительно, настольная-то Blood Bowl – игра пошаговая все-таки.

Как мы уже говорили, ошибки здесь не прощаются, поэтому лучше сначала совершить те действия, которые никак не приведут к потере хода. Если вы собираетесь кого-либо стукнуть (а Blood Bowl совсем без «стукнуть» неммыслим даже в случае с командой гоблинов), в ход идут кубики со специальными символами, бросаемые виртуальной рукой. Результат может быть непредсказуем – вы

собьете оппонента с ног, он сшибет вас, кто-то отодвинет другого на клетку назад, оба свалятся без сознания или вовсе кое-кому придется распрощаться с жизнью (такое хоть и редко, но случается). Впрочем, увеличить свои шансы на успех можно – достаточно поставить рядом с врагом одного-двух своих спортсменов, и вы будете бросать больше кубиков. А потом выбирать тот из них, на котором выпал лучший (по вашему мнению, разумеется) вариант.

Хотя если бы все сводилось только к броскам игральных костей (пусть даже с красивыми рисунками), Blood Bowl быстро бы наскучил. Но ведь у ваших парней есть параметры (сила там или ловкость), характеризующие их способности лупить, убежать и обращаться с мя-

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



Это именно то, что прокачает твою ману и здоровье! И, что немаловажно, прокачает со вкусом. Приятным. Подробнее – на www.velleoats.com

чом. Есть и специальные навыки – от простейших (помогающих передать мяч своему или словить кожаную «несферу») до оригинальных (когда спортсмен швыряет соратника вперед, для чего оба должны обладать определенными умениями). Со временем бойцы прокачиваются, получая новые способности (манчкины, закатайте губу – уровнем всего семь, выше поднять игроков не получится, хотя при умном подходе к специализации подчиненных и этого хватит с лихвой). А еще тут можно подкупить судью (чтобы он отвернулся, пока вы будете бить лежащего, что обычно запрещено) и использовать заклинания (зависящие от расы). Разнообразия добавляют всякие неожиданности: то мяч не туда улетит, а то и вовсе на поле выбегут разъяренные фанаты обеих команд и отпинают всех, кто под ногу попадет, не разбирая своих и чужих. С учетом вполне приличных действий AI в пошаговом режиме, массы лиг, которые вам предстоит пройти в кампании, и восьми рас (каждая со своим набором игроков) развлечения хватит надолго.

Кто там закричал: «Маловато будет»? Сыграйте на одной машине вдвоем или отправляйтесь в онлайн, где можно посоревноваться в Private League (с жестким расписанием матчей и плей-офф) или Public League (без расписания). Вот только перед столь решительным шагом, как игра по Сети, советуем (нет, даже не так: настоятельно рекомендуем!) пройти кампанию, изучить мануал и стратегическое руководство к Blood Bowl. В онлайн-хватает тех, кто годами оттачивал мастерство в настольной версии, и новичку (если он только не любимец госпожи Удачи) в противостоянии с асами, что называется «не светит». Зато потренировавшись недельку-другую «на кошках» (сиречь AI), да внимательно почитав правила и советы ветеранов, вы, быть может, и сумеете стать им достойным соперником. Чего вам, как говорится, и желаем. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Monster Hunter Freedom 2
- 2 Monster Hunter Frontier
- 3 Monster Hunter 3

9.0



Monster Hunter Freedom Unite

Каждый охотник желает знать: где сидит динозавр, какую стаю он нажил, стоит ли брать с собой кирку, еду и согревающий напиток, а также – какого кота выбрать в напарники. Без пушистых друзей нынче на охоту не ходят!

Очередная попытка Capcom заразить Америку и Европу главным увлечением японских владельцев PSP – сериалом Monster Hunter Freedom, в котором игрок выступает в роли охотника на всякую живность, можно сказать, удалась. На вид самый обычный, но по сути глубокий и увлекательный, этот экшн завоевал безумную популярность в странах Азии и долгое время возглавлял чарты продаж в Японии. Его последняя версия, нареченная 2G у себя на родине, а за океаном в процессе локализации прозванная Unite, берет за основу MHF2 и добавляет столько нового содержания, что хватило бы на полноценную третью часть. Благодаря этому Unite на сегодняшний день является не просто лучшим выпуском сериала, но и вовсе одной из главных игр на PSP. Более того, именно ради нее люди покупают эту консоль – и ничуть не разочаровываются в принятом решении.

Еще до выхода игры и появления демонстрационной версии был запущен сайт Encyclopedia Gigantica (www.encyclopedia-gigantica.com), на котором можно найти подробную справку по монстрам и посмотреть различные обучающие видео. Это говорит о том, что Unite в первую очередь рассчитан на подготовленного игрока, которому даже не нужно создавать нового персонажа (всегда можно загрузить старого из сохранения от предыдущего выпуска), а новичкам придется туго, и лучше заранее узнать обо всех трудностях и получить все необходимые сведения. И действительно, обучающий режим дает лишь общее представление об игре, причем одним только текстом и не всегда достаточно ясно, а первые же квесты отправляют героя собирать растения и сражаться с опасными монстрами в горах. Справиться с этим, быть может, и не так уж сложно, но возникает справедливый вопрос – и это все? Столько радости из-за возможности бить динозавров двумя атаками и жарить шашлык?

Monster Hunter Freedom Unite – это 1400 клинков и копий, две тысячи наборов брони, пятеро совершенно новых боссов, охотиться на которых предстоит в старом загадочном лесу и у подножья вулкана, а также бесплатные скачиваемые дополнения каждую неделю. Кроме того, сократилось время загрузки в переходах между локациями, а чтобы игроки вообще не жаловались на лаги, появилась возможность целиком установить игру на карту памяти. Все эти достижения Capcom выставляет на первый план, но следовало бы начать, конечно, не с этого, а с возможности... взять на охоту котяру. Раньше симпатичные маленьки кошки трудились на кухне и торговали оружием, сейчас же есть смысл нанимать их как помощников для сражений с монстрами. Они не нанесут много урона, зато ловко находят места, где можно поискать травы или полезные ископаемые, да еще хорошо отвлекают внимание чудящ и умело управляются с бомбами. Максимальный уровень такого напарника – двенадцатый; вдобавок коты различаются по специализациям – любят воровать или воевать, взрывать или искать драгоценности. А еще они противно мяукают, но с этим, увы, ничего поделать нельзя.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

- Платформа: PlayStation Portable
- Жанр: action-adventure.fantasy
- Зарубежный издатель: Capcom
- Российский дистрибьютор: «Софт Клуб»
- Разработчик: Capcom
- Количество игроков: до 4
- Онлайн: www.monsterhunter-freedomunite.com
- Страна происхождения: Япония

Справа: Правильное питание укрепляет здоровье, а удачная охота делает кошелек тяжелее, а броню красивее и прочнее. Без хорошего доспеха на крупного зверя не пойдешь. А их тут, доспехов хороших, четыре сотни. И еще сотня превосходных, которые еще мало кто видел. А уж зверья...



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Все еще впечатляющая графика, есть хороший стимул играть в компании друзей, огромен выбор того, чем можно заняться помимо охоты. Регулярно выходят бесплатные дополнения.

НЕДОСТАТКИ Очень высокая сложность, новичкам первое время будет тяжело разобратся. Сама по себе концепция понравится не всякому, хотя горячих поклонников у нее – хоть отбавляй.

РЕЗЮМЕ Популярнейшая в Японии, а с недавнего времени в США и странах Европы, портативная версия сериала Monster Hunter, главной особенностью которой испокон веков был многопользовательский режим. MHFU предлагает создать героя, выбрать оружие и отправиться выполнять задания, исследуя таинственный и загадочный мир, населенный динозаврами, монстрами и говорящими кошками. В Unite вошли новые чудовища, поручения, доспехи и оружие. Хватило бы на добрый сиквел, но у Capcom, видно, другие планы.

Легче оружие – быстрее атака. Идеальным вариантом для новичков является копье: спрятавшись за щитом, игрок все равно может наносить удары.



Разумеется, нет. Веселье в «Монхане» начинается в первой же деревне, где проходят все самые важные приготовления. Необходимо купить лечебные снадобья (хотя в случае чего есть смысл поискать растение уже на месте и попробовать его скушать – иногда помогает), камни для заточки оружия, кирку, сачок для ловли насекомых... В общем, собрать все, что может пригодиться. Следует также позаботиться о том, чтобы взять дополнительные зелья, согревающие в стужу и освежающие в жару. Перед новым походом хорошо бы подкрепиться, заказав сытный обед на кухне, да и в дорогу неплохо бы взять что-нибудь съестное. За этими приготовлениями не замечаешь рутины, напротив – всякий раз открываешь для себя что-то новое, экспериментируешь. И понимаешь, все это действительно важно, ведь каждое последующее задание для охотника – это серьезное испытание, которое надо не просто выдержать, но и вернуться обратно с полным инвентарем трофеев, предназначенных на продажу.

Эти испытания – охота – именно то, что привлекает внимание геймеров всего мира, то, что прославило сериал, и то, благодаря чему в ежемесячном DVD-журнале Famitsu Wave почти год продержалась рубрика, где двое ведущих и представитель Capcom делились секретами мастерства. На самых разных локациях – от ледяных пещер до тропических джунглей – можно повстречать множество

необычных существ, мирных или агрессивных, отыскать шахты для добычи полезных ископаемых, растения, часть из которых употребляешь в пищу сразу, восполняя здоровье или энергию, а другую часть лучше приберечь и потом продать. Убитого зверя следует разделить, получив кости и мясо, которое можно пожарить или использовать как приманку для чудовища покрупнее. Решающее значение имеет то, с каким оружием отправляться на охоту, умение им правильно пользоваться. Невозможно победить сильного монстра, не расставив повсюду ловушки, не попытавшись парализовать или отравить его, а еще лучше – просто поймать. Выходя на особенно крупную тварь, надо внимательно изучить ее повадки, найти слабые места, выяснить, какие кости быстрее получится сломать. И самое главное: игра в одиночку не доставляет и десятой доли того удовольствия, какое получаешь от мультиплеера. То, что один осилит с десятой попытки, опытная команда охотников одолеет с первой, если выберет хорошую тактику и верно распределит обязанности – кто отвлекает, выставив перед собой непробиваемый щит, кто ловит нужный момент, чтобы оглушить дракона, а кто бросается в атаку и нещадно рубит зверя мечом больше человеческого роста.

Вопрос о том, как скоро все это может надоесть, отметаем сразу. «Прохождение всех четырехсот квестов рассчитано примерно на пятьсот часов», – говорят разработчики. Лу-

Иногда монстры до того огромные, что не помещаются в кадр. И это действительно беда, потому что поворачивать камеру и защищаться одновременно не так-то просто.



Сразу после релиза игры в Лондоне открылся специальный клуб, Gathering Hall, куда могут прийти все желающие сразиться в мультиплеер MHFU. Никакого абонемента и клубной карты покупать не надо – пускают всех, у кого с собой PSP и коробка с игрой.



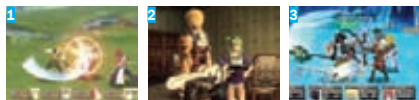
Вверху: Каждая локация поделена на несколько зон, цифрами отмеченных на общей карте. Монстры, как и игроки, могут свободно переходить из одной зоны в другую.

кавят, конечно. И все-таки к Monster Hunter хочется возвращаться снова и снова, чтобы получить еще одну возможность сразиться с великим чудовищем. А там, глядишь, и новый выпуск подоспеет. Или онлайн-версия Monster Hunter Frontier наконец-то запустят за пределами Японии и Кореи. **СИ**



КАЖДОЕ ПОСЛЕДУЮЩЕЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ОХОТНИКА – ЭТО СЕРЬЕЗНОЕ ИСПЫТАНИЕ, КОТОРОЕ НАДО НЕ ПРОСТО ВЫДЕРЖАТЬ, НО И ВЕРНУТЬСЯ ОБРАТНО С ПОЛНЫМ ИНВЕНТАРЕМ ТРОФЕЕВ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ НА ПРОДАЖУ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Tales of the Abyss
- 2 Star Ocean: The Last Hope
- 3 Tales of the World: Radiant Mythology

8.0



ТЕКСТ

Евгений Закиров

Как и в любой игре на Xbox 360, в Tales of Vesperia нашлось место DLC. Однако вместо нового содержания, разработчики предлагают покупать... игровую валюту и уровни. Лень прокачивать? Зайдите в Marketplace, скачайте набор по десять или по пять уровней всей команде, купите лечебный гель и смело отправляйтесь сражаться с боссом.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, увлекательная история, симпатичные персонажи, интересная боевая система, огромный мир для свободного изучения.

НЕДОСТАТКИ Сюжет несколько отстает от боевой части: приходится по полтора часа смотреть сценки и только по полчаса бить монстров. Кулинария и изготовление предметов – не более чем дань традициям, должного применения им не нашлось.

РЕЗЮМЕ История о добре и древнем зле поначалу напоминает обычное приключенческое аниме, но вскоре превращается в увлекательную игру для самой широкой аудитории. Делая ставку на сюжет, разработчики несколько упростили боевую систему, что для сериала нетипично. В сравнении со своим главным (и давним!) конкурентом, Star Ocean, новинка выглядит странно, но только до того момента, когда становится понятно: Tales of Vesperia – это не эксперимент и не попытка возродить жанр, это «всего лишь» интересная и продуманная до мелочей игра. Лучшая среди подобных.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing-console-style
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Namco Tales Studio
Количество игроков:
до 4 (только в бою)
Онлайн:
www.talesofvesperia.eu
Страна происхождения:
Япония

Tales of Vesperia

Неизменно популярный и в Японии, и на Западе сериал Tales of отпраздновал юбилей, в честь которого с фейерверками запустили сразу несколько игр для самых разных консолей. Европу праздник тоже не обошел – здесь, наконец-то, состоялся релиз Tales of Vesperia, прошлогоднего хита, заставившего японских геймеров покупать Xbox 360.

В недавней многостраничной рецензии на Star Ocean: The Last Hope Константин Говорун рассуждал о том, что, дескать, вот он, последний оплот JRPG на домашних консолях – с модной боевой системой, дурацкими несмешными сценками и кукольными моделями персонажей, по ошибке принятых за «анимешных». И действительно, в 2009 году все взоры обращены к этому творению tri-Ace, получившему широкое признание у себя на родине и завоевавшему завидную популярность по обе стороны океана. Такой всплеск внимания к жанру, конечно, можно назвать чудом, но с важной оговоркой: чудо это обаяно не tri-Ace с их Infinite Undiscovery, а Namco Bandai с Tales of Vesperia, ставшей самой продаваемой игрой в Японии в прошлом году.

Несмотря на легкое недопонимание со стороны европейских геймеров, мира Tales of принято любить за сюжетную сдержан-

ность, за персонажей, похожих на героев мультфильма, за многочасовое исследование сказочных земель, хорошее настроение, извечные рассуждения об отваге, чести и добродетели. В таком свете динамичная боевая система «а-ля файтинг», совершенно не обязывающая вникать во все придуманные создателями тонкости, видится слишком простой, история – нарочито детской, а сама игра – рассчитанной либо на круг давних поклонников, либо на увлеченных фэнтези-аниме геймеров школьных лет. Вот и Tales of Vesperia производит поначалу точно такое же впечатление. Подвох невозможно заметить в первые несколько часов прохождения, более того – не веришь, что здесь вообще хоть что-нибудь отлично от Tales of эпохи GameCube и PlayStation 2. История бывшего рыцаря Юрия, который попадает в тюрьму за попытку наказать вора, бежит из заточения, встречает в замке розоволосую девушку Эстелиз и вместе

Анонс Tales of Vesperia на PlayStation 3 навлек на Namco Bandai предсказуемое недовольство геймеров. Но не потому, что для нее придумали несколько дополнительных локаций, новое оружие и броню, костюмы (в том числе купальники), сценки, второстепенные квесты и, конечно, нового персонажа – маленькую пиратку Патти Флёр. Но потому, что та самая Патти изначально присутствует в версии для Xbox 360 и просто-напросто «не открыта» – раздосадованные фанаты обнаружили ее в файловых архивах игры. PS3-релиз ToV намечен на 17 сентября этого года. Демоверсию уже сегодня можно скачать в японском PS Store.



В октябре этого года ожидается появление полнометражной анимационной ленты Tales of Vesperia: The First Strike – приквела к событиям игры. Созданием занимается студия Production I.G., и в качестве главной композиции будет вновь использована песня Ring a Bell. Подробности можно узнать на официальной страничке фильма – www.tov-movie.net.

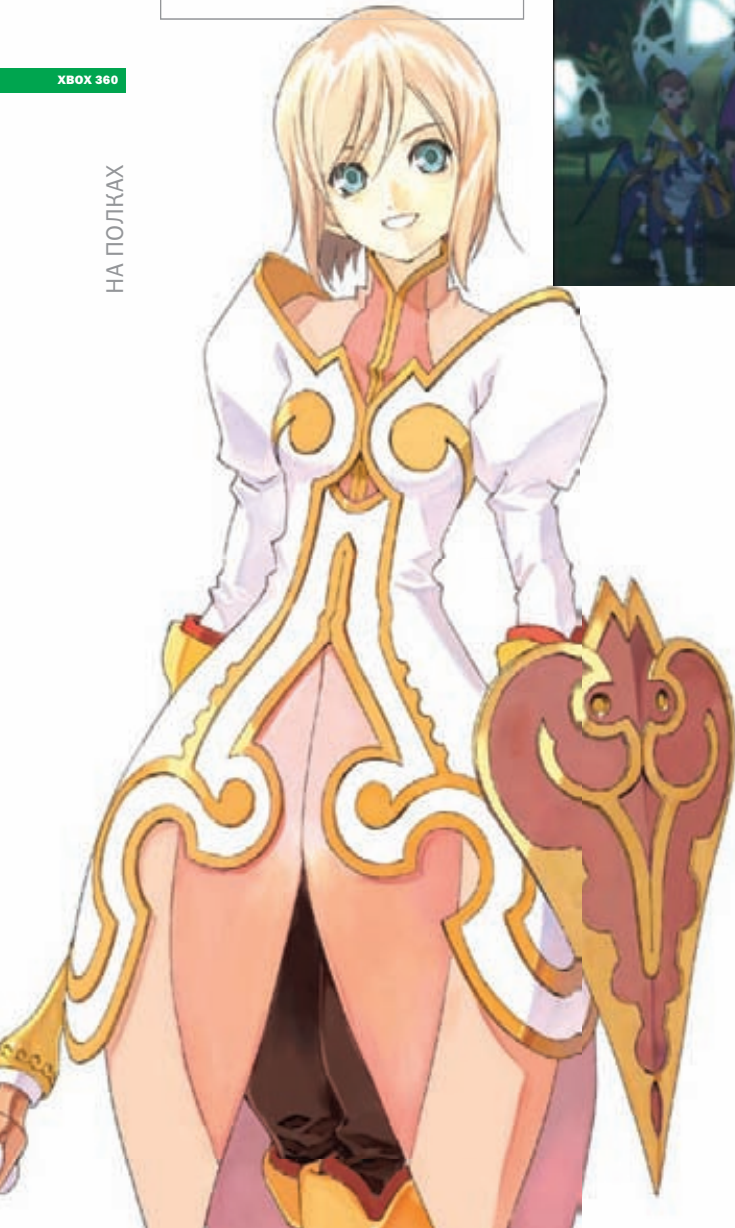


«Честных» мультипликационных роликов до обидного мало, но это отчасти компенсируется визуальным стилем игры: она сама – вылитое аниме, чего уж жаловаться на отсутствие мультфильмов.



На коробке с игрой написано: «кооперативное прохождение – от двух до четырех игроков». Это значит лишь то, что в Tales of Vesperia, как встарь, можно управлять во время схваток с монстрами всеми четырьмя героями. Для этого придется подключить еще три джойпада и доверить их друзьям. За пределами боевых локаций весь со-ор заканчивается.

Каждое новое оружие отображается на моделях персонажей. Вообще, арсенал здесь богатейший – одних только клинков набирается никак не меньше сотни.



с ней отправляется в путешествие, которое, конечно, завершится спасением мира? Этим сегодня никого не удивишь. Рассуждения персонажей о государственном устройстве, о несчастьях, обрушившихся на бедняков, равно как и восторженные комментарии Эстель, никогда прежде не покидавшей свою обитель, тоже не вызывают большого доверия. Но надо, надо дать игре время. Пролетят несколько часов, и Tales of Vesperia буквально расцветет. Не знакомые с сериалом люди воскликнут: «Как интересно!», фанаты Tales of ринутся делиться впечатлениями в блогах: «Вот это да, вот это чудеса!» Так случилось в Японии, где миллидная Эстель стала настоящим символом успеха Xbox 360, так было и в США, где пресса не постеснялась поставить высокие оценки и назвать игру «лучшей в сериале». Теперь дело за старушкой Европой.

Вещь для нас

Но даже тогда пресловутый «подвох» не проявляется в полной мере, и игра воспринимается как ладно скроенное приключение, удачно выполненное в актуальной стилистике. А подвох вот в чем: то, что до какого-то момента вызывало усмешку, вдруг не на шутку заинтересовывает. Дав общее представление о мире Весперии, познакомив игрока с населяющими его расами, показав различные города, игра мгновенно сбавляет темп и даже вынуждает совершить несколько шагов назад. Первый же бэктрекинг поощряется полезными сюжетными сведениями, притом что ни одну локацию не дают изучить досконально: камера неустанно следу-

ет за главным героем и управлять ею игрок не может, стало быть, в некоторые области до поры до времени заглянуть нельзя. Впрочем, это скорее достоинство, благо, таким образом разработчикам удается всякий раз брать наиболее удачные ракурсы, демонстрировать красоту архитектуры, обращать внимание на что-то важное, наконец, просто не дать потерять героя из виду. Своеобразное достижение ToV еще и в том, что ни один город или подземелье нельзя назвать «проходными». Та же Eternal Sonata была путешествием в один конец, в котором населенные пункты служили лишь местом, где можно докупить снаряжение в дорогу, а после прохождения очередного сложного участка следовало вздохнуть с облегчением – возвращаться туда вновь уже не потребуется.

Это отнюдь не означает, что несколько раз за прохождение силком заставляют пробегаться по десятку давно изученных локаций просто потому, что того потребует сюжет. Нет, ситуаций, когда это действительно необходимо, очень мало, но они дают представление о том, что может измениться в городе за время отсутствия героев. Дополнительные квесты, новое оружие, рецепты от странствующего повара, мини-игры и возможность собрать секретные костюмы – вот оно, поощрение любознательным исследователям Весперии. И конечно, не обойдется без дополнительных сюжетных сценок, будь они на движке игры или в форме необязательных для прослушивания диалогов с говорящими портретами героев. К тому времени даже они из надоедливых и нудных бесед превратятся в неотъемлемую часть приключения.

Чины и мода

По мере продвижения по сюжету герои собирают звания. Они также выдаются в награду за выполнение дополнительных квестов или прохождение мини-игр. Некоторые звания дают право носить дополнительные костюмы. Кроме того, можно надевать аксессуары (все они отображаются на 3D-моделях персонажей), а еще внешность героев и героинь способна изменить кое-какая экипировка.



Сказки, сказки!

Здесь необходимо заметить, что некоторое стремление «упростить» все же присуще разработчикам. После каждого серьезного события герои собираются вместе, обсуждают случившееся и говорят, по очереди, кто и что намерен делать дальше. Если возникает спор или решают поспать до утра, то это значит, что не все так просто, и Юрию придется выслушать соображения каждого путешественника отдельно, а для этого, в свою очередь, их надо будет еще разыскивать по всему городу – прячутся они уж очень старательно. Первый раз этому не придаешь особого значения, после – надоедает. Ни единый привал не обойдется без пустой бол-

Вопреки ожиданиям, сцены драк на движке игры встречаются очень редко. Куда чаще – заранее записанные видеоролики.



товни с друзьями и мини-игры «найди, где спрятались Рита и Эстель». И хочется, с одной стороны, списать это на лишнюю заботу, мол, таким образом разработчики хотят еще раз напомнить приключенцу по эту сторону экрана, «куда путь держать дальше и что же случилось прежде», да не получается – уж больно утомительно и нудно, нельзя не признать: здесь игра заметно пробуксовывает.

То же можно сказать и о боевой системе, исключительно привлекательной во всем, что касается зрелищности и динамизма, и в дополнение к этому еще и достаточно глубокой. Однако – по указанию самих же разработчиков! – игрок волен вообще не изучать ее и никогда не заглядывать в меню, разве только для экипировки нового клинка и доспеха. Какая разница, что за навыки герой получает, используя тот или иной меч? О том, что навыки эти хорошо бы комбинировать, тем самым разучивая новые спецприемы, и вовсе можно узнать только в самом конце. До сражения с Алексеем вообще незачем задумываться над тем, что из разных спецприемов надо составлять своеобразный move list, а на поле боя выстраивать их в комбо, нанося противнику гигантский урон. Зачем такие сложности, если хватает кнопки «В» (отвечающей за простой удар), кнопки «А» с направлением левой аналоговой рукоятки (что обеспечивает спецприем), и кнопки «Х» – блока? Игроку даются базовые знания: нажать крестовину, чтобы войти в режим Over Limit и без усталости рубить зверя, а при появлении цветного кружка на противнике быстро нажать правый курок, чтобы воспользоваться ситуацией и нанести удар по слабому месту. И этого вполне хвата-



ет, чтобы играть и не встречать на пути особых сложностей. Комфортно? Скорее, расслабленно.

Где же стимул? Главным образом, в постоянных изменениях не только мира Веспери, но и самих героев. Персонажи взрослеют, у них формируются новые черты характера, подчас даже меняется мировоззрение, они становятся сплоченней – настоящей командой! Ближе к финалу внимательный игрок уже узнает достаточно, чтобы самому ставить вопросы и искать на них ответы – и будьте уверены, ничто от него не утаит. Представлявшееся поначалу простым, окажется сложно устроенным, а то и во-

Вверху: По умолчанию герой сам выбирает себе ближайшую цель и бежит к ней. Однако в любой момент можно нажать левый курок и перемещаться по полю битвы свободно.

Внизу: Таких вот сценок в игре около пяти сотен. Если посмотреть их все, дадут ачивмент. Едва ли получится сделать это во время первого прохождения – уж очень много условий требуется выполнить.

Песню из вступительного ролика исполнила популярная японская певица Бонни Пинк (Bonnie Pink). Для Tales of Vesperia она записала сразу две версии – на английском и японском. Та, что встречает игроков на европейском и американском дисках, называется Ring a Bell и распространяется исключительно как строчка в iTunes Store. Японский же вариант, получивший название Kane no Narashite, вышел синглом, на отдельном диске. Ограниченный тираж этого диска вдобавок снабжен видеоклипом.



Эстель полезно держать в команде – она знает заклинание лечения всех и сразу. Главное, вовремя приказывать ей пить восстанавливающие шкалу умений зелья. Сама она, как видно, стесняется.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Dragon Quest: Chapter of the Chosen
2 Final Fantasy IV
3 EarthBound

9.5



Dragon Quest: Hand of Heavenly Bride

Самая востребованная из всех частей Dragon Quest (суммарный тираж составил почти 6 млн копий) после нескольких фанатских переводов и не оправдавшихся надежд на западный релиз для PS2 наконец-то официально издана на английском языке.



ТЕКСТ

Сергей Ряписов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

DS

Жанр:

role-playing.console_style

Зарубежный издатель:

Square Enix

Российский дистрибьютор:

нет

Разработчик:

ArtePiazza

Количество игроков:

1

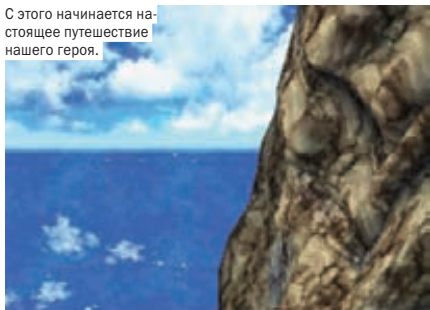
Онлайн:

www.dragonquest-game.com/dqhhob

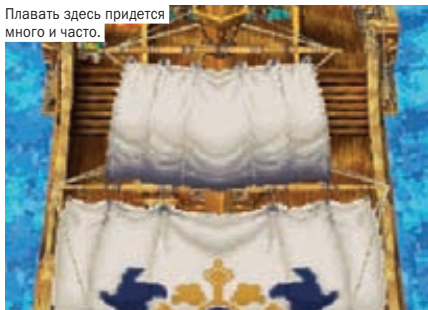
Страна происхождения:

Япония

С этого начинается настоящее путешествие нашего героя.



Плывать здесь придется много и часто.



Новость эта вряд ли окажется интересной для тех, кто и так знает, почему Dragon Quest V: Hand of Heavenly Bride – лучшая «номерная» часть легендарного сериала. И без того не раз пройден оригинал на Super Famicom, исхожен вдоль и поперек римейк для PS2... Для всех остальных любителей RPG нынешнее издание игры в Европе – замечательный повод познакомиться с одной из лучших ролевых приключений в истории жанра.

Во главу угла в Dragon Quest всегда ставили простоту. Простые истории, простые персонажи и простая боевая система – вот отличительные черты каждой игры сериала. Как известно, просто – все гениальное, и, пожалуй, лучшим подтверждением этого тезиса в видеоиграх служат работы Кейты Такахаси. И Hand of Heavenly Bride исключением не стала. Сюжет кажется настолько простым, насколько это вообще возможно. Традиционно безымянный путник, следуя заветам погибшего отца, ищет некоего Легендарного Героя.

Он должен помочь освободить из плена темных сил мать нашего подопечного. Действие игры разворачивается сразу в четырех временных промежутках: момент рождения главного действующего лица, пора, когда он, шестилетний ребенок, путешествует со своим отцом, вскоре уже юноша странствует в поисках Легендарного Героя и, наконец, наступают дни, когда он, зрелый мужчина, отправляется в дорогу уже со своими детьми. Безусловный талант Юджи Хории как рассказчика проявляется в мелких деталях и штрихах, благодаря которым незамысловатая эта история стала

незабываемой. Изычно выписанные персонажи (порой появляющиеся в кадре всего на несколько минут) и удивительная для игры начала девяностых режиссура оказывают воздействие, сравнимое, а порой и превосходящее то, что мы переживали лишь

Казино – традиционный для Dragon Quest способ развлечения. Можно бросить вызов «однорукому бандиту», приступить к делу ставки на монстров-гладиаторов или попытаться разобрататься в специфике здешних настольных игр.



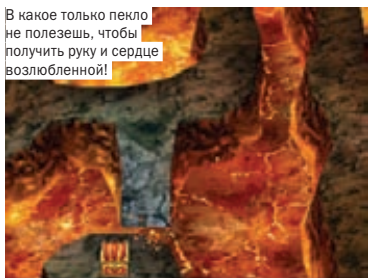
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Блестящий геймдизайн, прекрасный сюжет, огромное внимание к деталям, сбалансированный геймплей, саундтрек от Коити Сугиямы и персонажи от Акиры Ториямы.

НЕДОСТАТКИ Не самая удачная локализация. В общем и целом нынешнее издание выглядит менее привлекательно, чем римейк 2004 года.

РЕЗЮМЕ Одна из лучших ролевых игр в истории жанра за семнадцать лет не растеряла ни капли своей привлекательности. Чудесно поданный сюжет, мастерски созданные персонажи, огромное внимание к деталям, отточенная игровая механика, прекрасный саундтрек – сегодня все это на фоне современных ролевых игр впечатляет даже больше, чем на SNES в 1992. Любимая часть Dragon Quest самого Юджи Хории наконец-то стала по-настоящему доступна англоязычным геймерам.

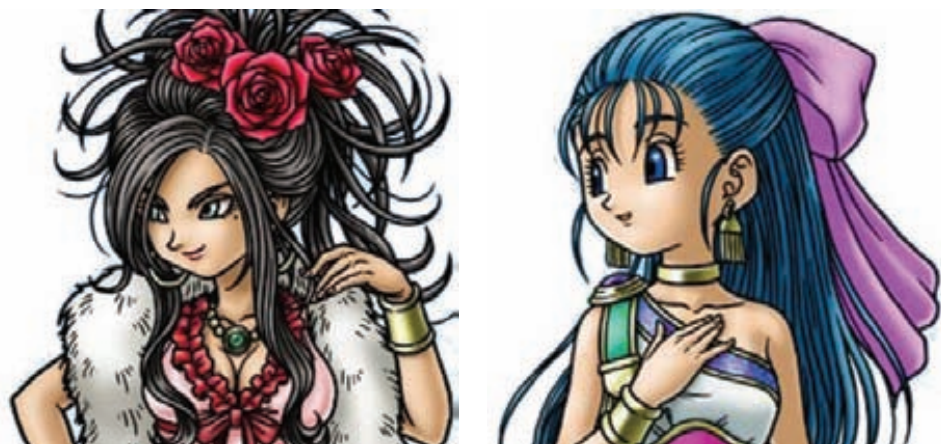
В какое только пекло не полезешь, чтобы получить руку и сердце возлюбленной!



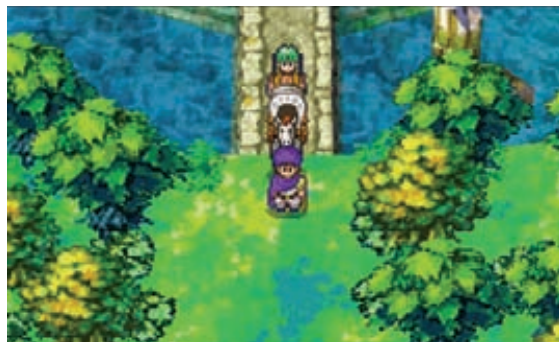
в поздних Final Fantasy. Эта история никогда не теряет привлекательности, и после первого прохождения хочется немедленно начать следующее. А потом еще одно.

Сочинив чудесную историю, команда под предводительством Юджи Хории не забыла и о геймплее. «Нам нравится играть, потому что нам нравится выигрывать». Господин Хории это прекрасно понимает, и именно потому Dragon Quest V – это игра, созданная ради игрока, постоянно думающая, заботящаяся о нем. Все сделано так, чтобы проводить за ней время всегда было одинаково интересно. Например, здесь вообще нет Game Over: когда вы погибаете, то просто возвращаетесь ко входу на локацию, лишившись половины денег. При этом ни разу не возникает ощущения, будто игра слишком легкая или, напротив, чересчур сложная. Ни одного босса не удастся победить с наскока, но нет и таких врагов, которых нельзя одолеть, хорошенько прокачавшись. Боевая система, как и прочие элементы, предельно проста. Нет запутанной системы умений, необходимости распределять очки между навыками или плясок с бубном вокруг груди экипировки. Вы лишь убиваете монстров, растете в уровнях и постепенно выучиваете новые способности и заклинания. Сами сражения, хотя и пошаговые, пролетают очень быстро и никогда не утомляют. Каким-то волшебным образом они умудряются быть настолько же увлекательными, как и в лучших современных JRPG. Обычные же схватки с монстрами служат и для «вербовки» новых членов группы. В Dragon Quest V реализована система, которая позже приобрела ошеломляющую популярность в играх бренда Roketop. Только здесь все работает, как вы уже догадались, еще проще. Однажды купив фургон в городе Фортуна, вы сможете привлекать монстров на свою сторону: достаточно просто участвовать в сражениях и побеждать, и они сами будут проситься в ваши ряды.

Новейшая игра в сериале – Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito – была выпущена в Японии 11 июля. В последние месяцы количество предварительных заказов на нее неуклонно росло, достигнув наконец отметки в два миллиона. Согласно данным Enterbrain (издатель Famitsu), только за первые два дня продаж было реализовано 2 343 440 копий, что немного не дотянуло до рекорда 1999-го, установленного Final Fantasy VIII (2 504 044 копий). Разойдясь колоссальным тиражом, игра все же разочаровала некоторых японских геймеров: многие из покупателей интернет-магазина Amazon в своих отзывах жаловались на низкую сложность, слабую графику, высокую цену (примерно \$65), наличие всего одного слота для сохранения и другие негативные моменты. Но, несмотря на подобную реакцию (не отражающую, разумеется, мнение большинства геймеров), Dragon Quest IX почти наверняка станет самым коммерчески успешным проектом этого года в Японии.



Честно говоря, хочется написать еще один абзац о великолепии игры да и закончить на этой высокой ноте. Но долг требует не умалчивать о недостатках, которых здесь, впрочем, всего ничего. Перво-наперво, нам немного жаль, что Hand of Heavenly Bride для DS была построена на движке, доставшемся в наследство от Dragon Quest IV, а не портирована с PlayStation 2: глядя на только что вышедшую Kingdom Hearts 358/2 Days, мы готовы верить, что PS2-римейк скромнице DS вполне по силам. Во-вторых, нынешняя локализация не кажется нам самой удачной. Кроме того что были полностью изменены имена многих персонажей и названия локаций, добавление региональных акцентов вызывает недоумение, ведь оригинальный текст был написан по всем канонам сериала, то есть предельно простым языком. Ну да это уже придирки. Главное – англоязычная Dragon Quest V наконец добралась до нас, причем в весьма хорошем издании. И это не просто еще одна старинная игра, это истинный шедевр, одна из лучших JRPG в истории, определившая нынешнее лицо сериала, но, к великому сожалению, почти не повлиявшая на эволюцию жанра в целом. Всем, кто ценит мастерски созданные ролевые игры, настоятельно советуем непременно обратить внимание на Hand of Heavenly Bride – вопреки прохладному приему, оказанному ей на Западе. **СИ**



В 1992 ГОДУ ENIX ПОДАРИЛА МИРУ НЕ ПРОСТО ОЧЕРЕДНУЮ ЧАСТЬ ПОПУЛЯРНЕЙШЕГО СЕРИАЛА, А ИСТИННЫЙ ШЕДЕВР, ОДНУ ИЗ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ ИГР В ИСТОРИИ ЖАНРА.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

- 1 Guilty Gear XX Accent Core
- 2 Melty Blood: Actress Again
- 3 Arcana Heart 2

9.0

IMPORT
REVIEW

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting_2D
Зарубежный издатель:
Aksys Games
Российский дистрибутор:
не объявлен
Разработчик:
Arc System Works
Количество игроков:
до 2 (до 6 в онлайн)
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
<http://blazblue.jp>
Страна происхождения:
Япония



BlazBlue: Calamity Trigger

Многие поклонники жанра ждали прихода Guilty Gear на железо нового поколения, но в Arc System Works решили иначе, и вместо очередной инкарнации Guilty Gear на свет появилась BlazBlue: Calamity Trigger. Прошел год со дня выхода игры на аркадных автоматах, и вот, наконец, она добралась и до консолей.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Проработанная игровая механика, отличный онлайн-режим, разнообразие героев, великолепная спрайтовая графика высокого разрешения.

НЕДОСТАТКИ Вторичный дизайн некоторых персонажей, чрезмерное обилие эффектов, неидеальный (хотя и не плохой) баланс.

РЕЗЮМЕ Blazblue: Calamity Trigger – лучший 2D-файтинг новой школы на данный момент. Игра базируется на серьезно доработанной и обновленной игровой механике Guilty Gear. Малое количество персонажей сливовой компенсируется их разнообразием. Визуальная часть также не вызывает нареканий: спрайты в высоком разрешении в сочетании с 3D-бэкграундами смотрятся очень хорошо. Консольная версия вдобавок получила лучший в жанре онлайн-режим и проработанный Story Mode.

А сразу и не подумаешь, что в данном противостоянии преимущество на стороне маленькой девочки. Баланс – штука тонкая.



СЕКРЕТ!

Для того чтобы в режиме Arcade сразиться с Unlimited-версией Рагна, необходимо пройти этот режим, не проиграв ни единого раунда, не менее десяти раз закончив раунды Distortion Drive'ом. При этом уровень сложности и количество раундов на бой значения не имеют. В случае выполнения условий схватка с Unlimited Ragna станет одиннадцатой. Вне зависимости от ее исхода финальная заставка показана не будет, но изменится музыка во время финальных титров. За победу над Unlimited Ragna дается трофей Welcome to Azure Nightmare. Его же можно получить и другим способом – до конца пройти режим Score Attack.

Когда только-только появилась информация о персонажах игры – а первыми публике были представлены Рагна и Дзин, – поклонники творчества Arc System Works были немало удивлены: оба персонажа оказались чрезвычайно похожи на Сола и Кая из сериала Guilty Gear от той же студии. И, действительно, если судить исключительно по дизайну, то многие герои и героини BlazBlue имеют очевидных «двойников» в Guilty Gear. Однако если обратиться к стилю игры за них, сравнения эти в большинстве случаев будут неуместными. И хотя персонажей в BlazBlue всего дюжина (к примеру, в той же Guilty Gear Accent Core их 23, а в консольной версии Street Fighter IV – 25), выбор не покажется скучным – все потому, что здешние бойцы очень различны между собой с точки зрения механики боя. Что касается баланса, то в целом он весьма неплох, особенно для первой инсталляции игры. Хотя некоторое преимущество все же получили персонажи с хорошим зонингом, такие как v-13, Аракуне и Рэйчел.

Сама механика очень схожа с Guilty Gear, многие техники пришли именно оттуда. Но без изменений и нововведений, конечно, тоже не обошлось. Рассмотрим их подробно, ведь всем известно, что лучший двухмерный файтинг – не тот, что красивее других, а тот, чья боевая система лучше продумана.

Интересной находкой является Guard Libra, специальная шкала, которая, по сути, выполняет функцию Guard Gauge из других 2D-файтингов. Guard Libra – это своего рода маятник или, если угодно, весы: когда один персонаж блокируется, показатель этой шкалы смещается в его сторону, и когда он дойдет до конца, блок будет пробит и персонаж на какое-то время останется беззащитным. Barrier, аналог Faultless Defense из Guilty Gear, располагает отдельной шкалой чуть ниже линейки жизни. Barrier позволяет при блокиро-

вании отодвигать оппонента от себя, не получая повреждений через блок от суперударов, а также не дает изменяться шкале Guard Libra. При этом Barrier напрямую связан с Burst – последним доводом защищающегося: он отбрасывает оппонента в другой конец экрана, причем работает даже тогда, когда соперник уже пробил блок и наносит удары. Однако после использования Burst уже невозможно полагаться на Barrier, и персонаж получает примерно в полтора раза больше повреждений – эти эффекты длятся до конца раунда. В самом низу экрана находится шкала Heat. Она заполняется со временем при совершении различных атакующих или защитных действий и может быть потрачена на Distortion Drive, особенно сильный прием, таких обычно по одному-два на персонажа. Вдобавок шкала Heat может быть потрачена на Rapid Cancel, отменяющий конечную анимацию какого-либо удара. И, наконец, Astral Finish тоже использует эту шкалу – такой удар моментально убивает соперника, но, конечно, есть ряд условий и ограничений: это должен быть последний раунд, исход которого определяет победителя, у оппонента должна быть одна пятая (или меньше) линейки жизни, а ваша шкала Heat полностью заполнена.

В BlazBlue задействовано четыре кнопки управления. Из них три отвечают за удары разной степени силы, а четвертая отведена под действие Drive, которое разнится от персонажа к персонажу. Drive – это фактически главная особенность персонажа. Например, выбрав Карла, при помощи кнопки «драйв»



ТЕКСТ
Александр Антонов



За обилием эффектов порой нелегко разглядеть своего персонажа. Придется привыкать.

можно управлять его куклой, а играя за Личи – шестом. Взяв Хакумена, получите перехваты, а Рэйчел и вовсе повелевает ветром. Помимо стандартных вариантов ударов «А», «В» и «С», каждый персонаж имеет еще три базовых удара – они выполняются при помощи нажатия направления «вперед» и соответствующей кнопки.

Что касается перемещения, то Blazblue предлагает стандартный для 2D-файтингов набор новой школы: рыбок вперед/назад, прыжок, двойной прыжок, суперпрыжок и рыбок в воздухе. Все эти приемы дают большой простор при построении атакующей игры.

Вообще, механика BlazBlue пропагандирует атакующий стиль: вариантов для атаки очень много, а за пассивные действия игра незамедлительно наказывает. Если в течение некоторого времени вы не предпримите каких-то атакующих действий, получите Negative Penalty, и все наносимые вам повреждения тут же умножатся на два. Избавиться от этого статуса можно, только начав играть более активно.

Для современных файтингов онлайн-режим – штука относительно новая, но при этом уже фактически обязательная. Arc System Work удалось сделать отличный онлайн-режим. До выхода BlazBlue лучшим вариантом для XBLA и PSN был Street Fighter IV, и по качеству соединения BlazBlue ничуть не уступает, а по количеству настроек намного превосходит. В Street Fighter IV, к примеру, можно создавать комнаты только на двух игроков, в BlazBlue поддерживаются комнаты до шести человек. Единственное, что пока омрачает общую картину, – так это отсутствие европейского релиза – для Старого Света игра еще даже не объявлена. Так что европейских игроков пока не так уж много и играть приходится в основном с представителями Америки и стран Азии, с которыми и связь похуже, да и временные пояса несколько мешают.

Помимо привычных Arcade, Versus и Training, в консольной версии игры был добавлен режим Story Mode. Разработчики не пожалели времени на его создание, все выполнено на очень высоком уровне. За основу был взят аналогичный режим из Guilty Gear, где драться предлагалось в промежутках между диалогами. Ветвления сюжета были реализованы уже тогда, но самих развилоч было не так уж много. В BlazBlue создатели развернулись на полную катушку: ветвлений необычайно много, при этом «повороты» сю-

Экран выбора персонажей очень сильно похож на экран выбора из ранних версий Guilty Gear.

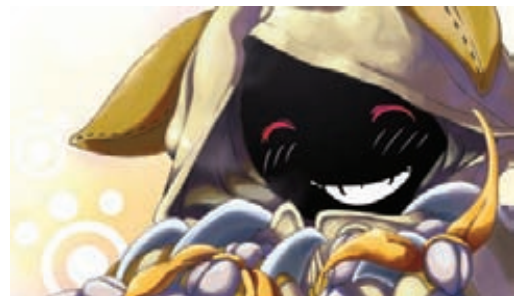


жетного пути зависят теперь не только от победы или поражения в матче, но и даже от способа, которым вы одержали верх. Помимо этого, теперь доступен выбор действий во время диалогов – хотя, к сожалению, далеко не у всех героев. Тем не менее, для того чтобы пройти Story Mode за какого-то одного персонажа на все сто процентов, придется перепроходить его не раз и не два. Хорошо, что не всякий раз нужно начинать с самого начала – разработчики предусмотрели возможность сохранения после каждого боя.

Что касается визуальной стороны, можно сказать, что в Arc System Works решили не идти по пути Street Fighter IV и Battle Fantasia, отказались от использования 3D-моделей, а нарисовали привычные для 2D-файтингов спрайты, да еще и в высоком разрешении. К слову, выглядят они заметно лучше, чем в том же King of Fighters XII, который до консолей, между тем, еще даже не успел добраться. При этом вся анимация выполнена на очень высоком уровне. Бэкграунды представляют собой микс из трехмерных пейзажей и спрайтовых обитателей игрового мира. Весьма удачной находкой нам показалась арена, сделанная с применением эффекта seria (при этом персонажей тоже можно выбрать в подходящей раскраске), выглядит это очень стильно. Удары и суперприемы сопровождаются всевозможными красочными эффектами, которые смотрятся, безусловно, очень здорово, но поначалу несколько

Сюжет в файтингах считается далеко не самым главным, но авторы BlazBlue нашли чем удивить и здесь. Слушайте. Когда-то в мир пришло порождение Тьмы и поставило человечество на колени. Но мир был спасен шестью героями, они помогли людям создать армагус, синтез магии и технологии. После войны для управления миром с помощью силы армагусов было создано Novus Orbis Librarium (NOL), что со временем привело к расслоению общества на тех, кто мог использовать армагус, и тех, кто не мог. Конфликт между слоями общества вскоре вылился в гражданскую войну, в которой NOL выстоял, но ввел в качестве упреждающей меры смертную казнь за неподчинение. И вдруг, спустя несколько лет после окончания гражданской войны, одна из ветвей Novus Orbis Librarium была уничтожена в один день. Это сделал Рагна, главный герой игры. В надежде остановить террориста NOL назначает за его голову баснословную награду. Считается, что Рагна обладает армагусом невероятной силы, имя которому Azure Grimoire, или BlazBlue. И теперь NOL, Сопротивление и другие силы готовы пойти на все, лишь бы заполнить его.

За прошедшее с выхода BlazBlue время было нарисовано множество фанарта, и самой большой популярностью из всех персонажей пользуются, конечно, Таокака и Рэйчел. Среди сонма работ попадаются и такие, что ничуть не уступают оригинальным иллюстрациям.





Без перевода понятно, что девочки что-то не поделили, и пускать дело на самотек явно не собираются.



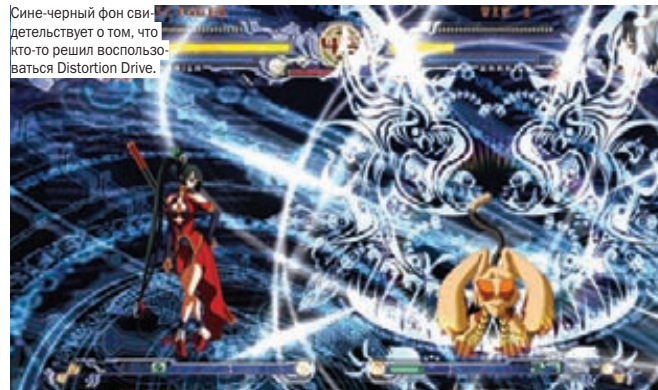
От местных пейзажей бывает крайне трудно отвести взгляд.

мешают восприятию игры. Впрочем, со временем к буйству красок привыкаешь.

За музыку отвечал сам Дайске Исиватари (поклонники Guilty Gear знают, сколь это здорово, остальным предстоит поверить нам на слово), практически весь саундтрек написан им. По стилю он очень близок к Guilty Gear, так что если вам нравились тяжелые гитарные записи там, то и в BlazBlue музыка обязательно придется по душе.

Подводя итог, можно сказать, что игра определенно удалась. То, чего ждали поклонники жанра от воплощения Guilty Gear на консолях нового поколения, они получили в BlazBlue. Новичкам же будет гораздо проще начать с чистого листа, нежели пытаться разобраться в очередной инкарнации прошедшего долгую эволюцию «старого» файтинга. Скорее всего, именно в этом и заключается хитрость Arc System Works: привлечь новых поклонников, не распуская старых.

Дальнейшая судьба игры зависит, в первую очередь, от популярности в японских аркадах. На данный момент, по прошествии года, BlazBlue является одной из самых популярных аркадных игр – наряду с Tekken 6 и MSG: Gundam VS Gundam NEXT. Так что смело можно ожидать если уж не второй части, то, по крайней мере, аддона с перекроенным балансом, новыми персонажами и, быть может, небольшими изменениями в механике. Благо, по части подобных дополнений у Arc System Works имеется колоссальный опыт. **СИ**

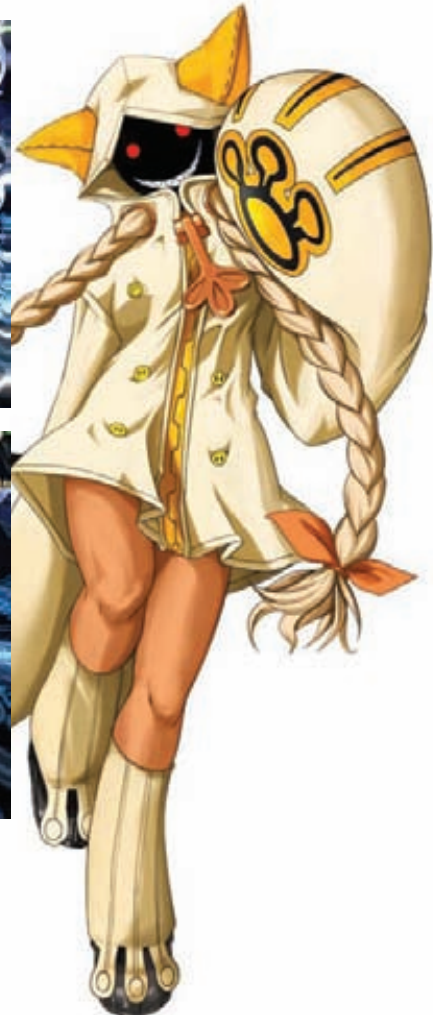


Сине-черный фон сводит с ума, кто-то решил воспользоваться Distortion Drive.



А вот такой фон подсказывает, что чья-то песенка уже спета: от Astral Finish спасения нет.

В США помимо стандартной коробки был выпущен еще и Limited Edition комплект. Кроме самой игры, он содержит саундтрек на двух дисках (помимо оригинальных композиций, есть несколько ремиксов от Oh No) и специально подготовленный совместно с порталом IGN.com диск (Blu-ray для PlayStation 3 и DVD для Xbox 360). Для его создания были приглашены лучшие игроки с таких известных файтинг-порталов, как www.dustloop.com и www.shoryuken.com. С их помощью были записаны видеоматериалы с подробным разбором боевой системы игры, а также анализом всех персонажей – их особенностей, стратегий игры и комбо. В дополнение к этому игроки записали несколько показательных схваток между собой, и эти записи также попали на бонус-диск – наряду с трейлерами и даже словариком терминов, использующихся в видеоматериалах. А некоторые онлайн-магазины, при условии предварительного заказа, включали в Limited Edition еще и артбук или энергетический напиток Mana Energy Potion с соответствующим дизайном упаковок.



БОЕВАЯ СИСТЕМА BLAZBLUE ПРОПАГАНДИРУЕТ АТАКУЮЩИЙ СТИЛЬ: ВАРИАНТОВ ДЛЯ АТАКИ ОЧЕНЬ МНОГО, А ЗА ПАССИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО НАКАЗЫВАЕТ.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов


СТАТУС:

Зам. отв. редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Max Payne 1-2, Fahrenheit, Fallout 1-2

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей

Смешайте Guilty Gear с Melty Blood и совсем немножко с Hokuto no Ken. Боевая система, которая по сравнению с той же GG стала еще более жесткой и комплексной, совершенно не мешает свободно влиться новичкам (для них придумали хоткеи для сложных приемов). Также игра порадовала отличным сетевым кодом.

Графика

Отличнейшее совмещение трехмерных задних планов с рисованными персонажами. Сами герои тоже анимированы на высшем уровне. По традиции GG во время боя количество спецэффектов зашкаливает. BlazBlue выглядит настолько эффектно, что смотреть на нее не менее интересно, чем играть.

Общее впечатление

Лучший «не олдскульный» двухмерный файтинг на данный момент. Сложный, красивый, разнообразный (на удивление, Story Mode оказался весьма хорошо проработанным и интересным) да еще и с отменным сетевым кодом. Рекомендуется как прожженным файтерам, так и тем, кто особенно серьезно не вникает в жанр.

Александр Антонов


СТАТУС:

выпускающий редактор DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Baldur's Gate 1,2, Persona 3, The Rumble Fish

Любит игры с хорошим сюжетом и проработанными персонажами. Жанровые предпочтения отдаст ролевым играм и файтингам, является большим поклонником сериала Shin Megami Tensei и таланта Кадзумы Канэко в частности. Редкие же моменты свободного времени уделяет активному отдыху.

Геймплей

BlazBlue по-настоящему затягивает. Настолько, что, присев за консоль сыграть пару матчей в онлайн, можно проиграть несколько часов кряду. Ну а когда захочется немного передохнуть от сражений с другими игроками, можно запустить story mode и попробовать разобраться что все-таки не поделили герои игры.

Графика

Сейчас лишь три файтинга могут похвастаться HD-спрайтами. Это The King of Fighters XII, Super Street Fighter II Turbo HD Remix и BlazBlue. При этом по качеству прорисовки последний на голову превосходит первые два. А уж обилие всевозможных визуальных эффектов всегда отличало игры Arc System Works.

Общее впечатление

BlazBlue – это не только воплощение концепции и идей серии Guilty Gear на консолях нового поколения, но еще и один из лучших 2D-файтингов на данный момент. Чего стоит одно только то, что в японских аркадных залах четвертая часть легендарного сериала Street Fighter уступает в популярности BlazBlue!

Денис «SpaceMan» Никишин


СТАТУС:

Директор всех ниндзэй

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Resident Evil 4, Project Zero 2

Считает файтинги самым увлекательным жанром видеоигр. Активно участвует в жизни российского файтинг-сообщества. Ведет свой сайт с записями боев с московских турниров. Знает, где кончается любительский «мэш» и начинается профессиональное владение предметом. Содержит клан ниндзэй.

Геймплей

У ArcSys получился очередной Guilty Gear, только с другими героями. Внешний вид и боевые механики указывают на то, что авторы решили обойтись без экспериментов. Жаль, правда, ростер персонажей оказался не особенно выразительным. По-настоящему интересной и самобытной получилась только очаровательная Таокака.

Графика

Единственное, наверное, нововведение по сравнению с GG – это шикарные трехмерные арены... объемность которых мы можем ощутить лишь перед сражением, когда камера неторопливо облетает окрестности. В бою же, где используются все те же спрайты бойцов, бэкграунд абсолютно не отличим от плоской картинке.

Общее впечатление

BlazBlue – качественный наследник Guilty Gear, обладающий, помимо прочих достоинств, доставшихся ему от благородного предка, еще и удачно реализованным онлайн-режимом, что для жанра очень важно. Многие поклонники 2D-файтингов уже объявили о своем переходе с GG и Street Fighter IV на новинку от ArcSys.

Юрий Левандовский


СТАТУС:

Оператор «Звезды Смерти»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ

Gran Turismo, UFC 2009: Undisputed, Guitar Hero

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

Геймплей

Для людей, вовсе не знакомых с 2D: «жмем беспорядочно все кнопки, потом крутим правый аналог куда попало, любиме буйством спецэффектов и обалденной анимацией». Для тех, кто считает себя профи: «сложная, продуманная боевая система, куча развозок, комб, джастфреймов и прочих прелестей хорошего файтинга».

Графика

Потрясающее сочетание трехмерных фонов и рисованных персонажей, гигантское количество спецэффектов и на удивление плавная анимация. В общем-то, это самый красивый и технологичный 2D-файтинг на планете, придаться здесь можно разве что к мелочам.

Общее впечатление

Человек, никогда не видевший сериал Guilty Gear и далекий от мира 2D-файтингов, впервые взглянув на BlazBlue, впадает или в дикий восторг, или в совершенное непонимание. Но при любой реакции нельзя отрицать того что перед нами самый красивый и один из самых продуманных 2D-файтингов из всех ныне здравствующих.

9.0

9.0

8.5

9.0

2x2 NEW ПРЕМЬЕРА В РОССИИ!

50 ШОУ В ЖАНРЕ LIVE-ACTION

«ЭТО НОВЫЙ ГЛОТОК СВЕЖЕГО ЮМОРА В РОССИЙСКОМ ОКЕАНЕ ВИДЕОМУСОРА...» ГОБЛИН



**НОВАЯ
ИДЕОЛОГИЯ
ЮМОРА**

В АВГУСТЕ

**ПОДОПЫТНЫЕ
СБ-ВС 21:00
С 8 АВГУСТА**

**МАЙТИ БУШ
ПН-ПТ 00:05
С 31 ИЮЛЯ**

**ПОДОПЫТНЫЕ
СБ-ВС 21:00
С 8 АВГУСТА**

**МАЙТИ БУШ
ПН-ПТ 00:05
С 31 ИЮЛЯ**

**ПОДОПЫТНЫЕ
СБ-ВС 21:00
С 8 АВГУСТА**

**МАЙТИ БУШ
ПН-ПТ 00:05
С 31 ИЮЛЯ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Jack the Ripper (2004)
- 2 Dracula 3: The Path of the Dragon
- 3 Sherlock Holmes: The Awakened

8.0



Алексей Меркухин



Справа: Вместо трупов мы исследуем рисунки в комиксовом стиле. Рейтинг, что поделать. По той же причине сцены, собственно, потрошения оставили за кадром.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure

Зарубежный издатель:

Focus Home

Российский издатель:

CP Digital Games

Разработчик:

Frogwares

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.sherlockholmes-

thegame.com

Страна происхождения:

Ирландия/Украина

» Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

Поначалу Frogwares Game Development Studio придерживалась рамок оригинальных историй про сыщика с Бейкер-стрит. Но затем полет фантазии сценаристов решили не сдерживать, и понеслось: Ктулху, древние проклятия, Арсен Люпен. Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper расположилась посередине между реальностью и фантастикой. Оптимальный вариант.

31

августа 1988 года в полумиле от церкви на улице Бакс Роу около еврейского кладбища разнорабочий Чарльз Кросс обнаружил едва живую Мэри Энн Николс, более известную под именем Полли. Патрулировавший соседний район констебль Джон Нейл, узнав о случившемся, оповестил местную полицию

и вызвал врача Риса Ральфа Льюэллина. Но было уже поздно. Женщине перерезали горло. По воспоминаниям доктора, ее руки похолодели, хотя ноги оставались теплыми некоторое время. В последующие месяцы Великобритании захлестнула волна жестоких убийств; часть из них приписывают человеку, чье имя овеяно ореолом тайны. Джеку-Потрошителю.

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper – своеобразный интерактивный фильм об известном душегубе, кладезь бесценной информации. Разработчики основательно подошли к изучению лондонского дела, точно воссоздав даты и места происшествий, даже позы жертв соответствуют описаниям из сохранившихся отчетов. Сюжет вобрал в себя множество легенд и теорий заговора, при этом детективная

Господин Немо

Тайна Джека-Потрошителя до сих пор будоражит умы миллионов людей. О нем пишут в газетах, снимают фильмы (From Hell, Jack's Back), включая документальные (Jack The Ripper: The First Serial Killer and Is It Real?; Jack the Ripper производства Explorer Viasat и National Geographic соответственно). О личности человека, на чьей совести минимум пять жертв (впоследствии названных «каноническими»), высказывались разные предположения, от вполне правдоподобных до откровенно бредовых. К последним принято относить обвинения в адрес внука королевы Виктории Альберта, автора «Алисы в стране чудес» Льюиса Кэрролла и Мэри Пирси, повешенной за умерщвление жены любовника в 1890 году. Также в число подозреваемых попали журналист Роберт Донстон Стивенсон за любовь к черной магии и американский мошенник Фрэнсис Тамблти из-за коллекционирования заспиртованных женских органов и нескрываемой ненависти к слабому полу. Английский ученый Эндру Кук придерживается иного мнения, утверждая, что загадочного психопата придумали сотрудники газеты «Star» ради увеличения тиража. С профессором категорически не согласна Патрисия Корнуэлл – ярая сторонница теории, положенной в основу книги «Джек-Потрошитель. Кто он?» (Portrait of a Killer: Jack the Ripper – Case Closed). Писательница полагает, что маньяком был Уолтер Сикерт. Этот 28-летний неудавшийся актер, талантливый художник, мастер перевоплощения, бедняк, «презиравший высший класс», имел достаточно оснований и сексуальных отклонений, чтобы сорваться и устроить бойню.

К сожалению, и оптимисты, и скептики солидарны в одном: доподлинно узнать личность уайтчепелского убийцы нам уже не суждено.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Головоломки стали на порядок сложнее, для решения особо зубодобительных задач приходится основательно раскинуть мозгами; очень хорошо передан дух эпохи.

НЕДОСТАТКИ От линейности прохождения и невидимых стен пора избавляться – дайте больше свободы! Бесконечная беготня утомляет.

РЕЗЮМЕ Классическое английское убийство, разыгранное как по нотам. Frogwares явно учла свои ошибки: с Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper срезали накопившийся в предыдущих частях лишний жирок. В мусорное ведро отправили мини-лабораторию с линейкой для измерения отпечатка обуви. Расследование разбавили интересными заданиями. Сюжет наконец-то не провисает, интрига сохраняется до конца, атмосфера нарисовалась. Вне сомнений, приятный сюрприз для поклонников жанра и претендент на звание «лучший квест-2009».



линия не распадается на бессвязные эпизоды, держа в напряжении вплоть до развязки. Нас направляют по ложному пути, намеренно запутывают лишними деталями, знакомят с второстепенными персонажами, настолько странными, что подозрение автоматически падает на них. Мистификация, впрочем, не раздражает, а лишь раззадоривает. Хочется двигаться вперед вопреки преградам.

Дедовским методом

Процесс расследования условно делится на несколько этапов и не ограничивается составлением списка подозреваемых. Склонившись над трупом проститутки, Шерлок Холмс и доктор Ватсон принимаются искать улики. Собранные факты заносятся на каталожные карточки и попадают в специальное меню, где красными ниточками связываются с предположениями (по три варианта на версию) – в итоге формируются выводы. Полезная штукавина? Отнюдь. Герои постоянно приходят к очевидным заключениям, которые и без того лежат на поверхности: «Девушку задушили, судя по вздувшемуся языку. Элементарно, дорогой друг!» А дедукцию упразднили за ненадобностью.

Куда интереснее наблюдать за реконструкцией преступления. Бедному Ватсону всякий раз достается роль потерпевшего, перед носом доктора то и дело мелькает острый нож, и смех и грех. Мини-плеер внизу экрана позволяет выбрать положение рук, характер ран и силу удара. «Play» – и вот сыщики воссоздают картину убийства, только без крови.

Стоит помнить и про мотивы преступления. Могла ли обида подтолкнуть неуравновешенного человека к совершению ужасного поступка? Пропажа человеческих органов и хирургических инструментов как-то связана с последними событиями? Возможно, не обошлось без черной магии? Стандартных ответов «да-нет» мало, надо обосновать гипотезу. И вообще, возьмите за правило анализировать буквально каждую мелочь, иначе до финала не доберетесь.

Вершина детективного ремесла – распределение иконок с изображением очевидцев, курительных трубок и скрипок по временной шкале. Мисс Лонг заметила беседующих мужчи-

ну и женщину на углу Хэнбери-стрит в 5:30 утра, некто Кадош проходил мимо церковных часов в 5:32, труп был найден в 6:00. Сверяясь с показаниями свидетелей, находим точки соприкосновения и узнаем, когда погибла Энни Чэпмен.

Смертельный марафон

В перерывах между основными заданиями Холмс подрабатывает курьером. Принести, отнести, довести что-то до сведения кого-то. Хозяин пансиона Финли признает заслуги собеседника, но отдать чужую сумку отказывается даже под угрозой ареста – мол, поймай сначала надоедливого бродягу, потом и поговорим. Содержательница увеселительного заведения будет молчать, пока вы не соберете из подручных средств красивую трость. В расписании Ватсона тоже значатся забеги на короткие дистанции. То он составляет портрет неизвестного по прозвищу Кожаный Фартук на улице, то в госпитале исследует чье-то сердце (профессия обязывает), то собирает по кусочкам порванный документ в полицейском участке. «Гостиница – бордель – мясная лавка – клиника», маршрут



Слева: Помимо вида «из глаз», доступен ракурс от третьего лица, отныне между ними можно свободно переключаться кнопкой R. Правда, от первого лица играть все равно удобнее. Камера не чудит, пиксель-хантинг не мозолит глаза, NPC не растворяются в воздухе.

Вверху: Без паники: на шею Ватсона бугафорская кровь.

Внизу: Для города, охваченного страхом перед неизвестностью, ночью здесь на удивлениелюдно.

прописан сценаристами, главное – не заплутать в одинаковых переулках. В случае чего поможет карта: на ней помечаются все здания, так что перемещение между точками осуществляется по клику мыши.

Обстановка преобразилась до неузнаваемости. Из солнечных уголков Лондона действие перенесли в трущобы Уайтчепела, района, где темные тона довлеют над светлыми, а зланных мест едва ли не больше, чем служителей порядка. Покосившиеся дома, заборы, высокие башни, над которыми кружат вороны, замки в викторианском стиле создают мрачную, гнетущую атмосферу, переулки давят со всех сторон, пробуждая желание вырваться на оживленную площадь. А там еще хуже: пьяницы, нищие-попрошайки, проститутки – на обитателей лондонского дна больно смотреть.

Зато их приятно послушать – настоящий британский акцент нынче редко встретишь в квестах. Да и диалоги стали не такими занудными, у персонажей появились объемные характеры вместо заготовок из папье-маше... В общем, неожиданно прекрасная игра получилась, разве что дефицит головоломок огорчает. Бесцельно бродить по городу приятно, но про пазлы забывать не стоит. **СИ**



Совет №5. Купи себе не только ROCK BAND, но и джойстик - барабанную установку!

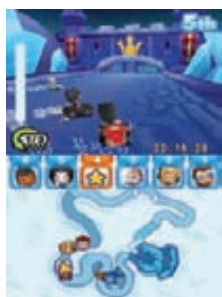
Это не только потрясающе увлекательно, но и классно разомнет твои руки и даже все тело.



6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
racing, arcade, kart
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.mysimsracing.com
Страна происхождения:
Канада

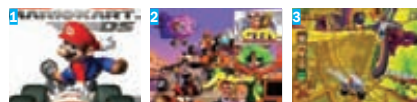


Слева-вверху: В версии для DS тюнинг несколько ограничен, но все равно нужен. Например, чтобы хоть как-то отличаться от противников.



Слева-вверху: Назвать трассы сложными язык не повернется. С другой стороны, это даже хорошо: MySims Racing вполне по зубам и детям, и только-только начинающим знакомиться с жанром взрослым.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Mario Kart DS
2 Crash Team Racing
3 Crash Nitro Kart

MySims Racing

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Первое впечатление от MySims Racing таково: «Это как Mario Kart, в котором разработчикам изменило чувство вкуса и меры». Понятно, что ничего нового в жанре kart racing, ориентируясь главным образом на детскую аудиторию, уже не придумаешь, но, тем не менее, попытки внедрить интересные и не очень «знаки отличия» замечены были. Так, прежде чем отправиться гонять на маленьких машинках, в сюжетном режиме игрок первое время развезжает по небольшому городу и помогает прохожим. Скажем, подвезти мэра, собрать разбросанные по дороге грибы для повара и т.д. За это ему вручают монетки. Разные виды монеток предлагается спускать в автомастерской, покупая различные улучшения для машинки; при этом чертежи для этих улучшений выдаются в награду за победу в каком-нибудь гоночном заезде. Тут свежие идеи вдруг заканчиваются и начинается Mario Kart. Сходство было бы почти портретным, если бы не безликие, унылые (по меркам Марио, недостижимого

лидера жанра) треки и никудышный набор оружия: выстрелишь желудем – на обочине вырастет дерево, пуленьёш мяч – он исчезнет за краем локации. Победить в таких заездах ничего не стоит, особенно если регулярно модифицировать машинку и вместо того, чтобы воевать на дороге, просто стараться пройти трассу без приключений. Так, между прочим, даже веселее.

НЕДОСТАТКИ Задания горожан однообразны и утомительны, но выполнять их все равно приходится – чтобы изыскать средства на усовершенствование болида; на гонках-то много не заработаешь. Ветеранам Mario Kart на здешних дорогах воевать неинтересно. Графика средняя.

ДОСТОИНСТВА Машинку и костюм героя всегда можно перекрасить, есть возможность усовершенствовать двигатель, сами гонки – сравнительно «честные», а загрузки быстрые. Вероятно, понравится детям и поклонникам MySims-стилистики.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Boom Blox
2 Jenga
3 Tetris Blast

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action, puzzle
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
http://boomblox.ea.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Многие головоломки в Smash Party всерьез заслуживают похвалы.

Внизу: Физика на «подводных» и «космических» уровнях заметно отличается от «обычной».

Boom Blox Smash Party

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Smash Party – это тот самый Boom Blox, которому мы в прошлом году уже поставили «6.5», но на сей раз – с косметическими изменениями. Едва ли не главное из них – появление свободного обмена самодельными уровнями через Интернет. Организован он очень удобно – буквально за пару минут можно получить новые карты, созданные энтузиастами, вдобавок к тем четырем сотням, что уже имеются на диске. И самодельные эти уровни зачастую оказываются не хуже тех, что сделали сами разработчики. Игровой процесс по-прежнему основан на разрушении всевозможных конструкций. Их можно и «разбирать» вручную, и взрывать бомбами, и забрасывать шарами для боулинга – варьируются как цели, так и условия. В основе игры – грамотный физический движок, достоверно обрабатывающий

падение каждого элемента многочисленных головоломок. Smash Party можно смело рекомендовать всем, кому пришелся по нраву Boom Blox, но, увы, никак не любителям party-игр: разницы между совместными и одиночным прохождением практически не чувствуется, нет никакого режима, объединившего бы череду десятков и сотен головоломок в нечто цельное. И вообще, кто додумался в игре, где важнее всего – делать точные броски, отдать камеру под контроль нескольких игроков одновременно?

НЕДОСТАТКИ Нововведений практически нет, мультиплеер так и не исправился, графика по-прежнему не блещет.

ДОСТОИНСТВА Добротный физический движок, хорошие головоломки, удобный сервис по обмену созданными уровнями. Ломать грандиозные сооружения весело.

5.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action, beat 'em up
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Gripstone Games
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.uncaged.com
Страна происхождения:
США

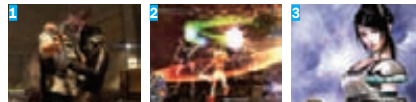


Вверху: Запомните выражение лица Логана. После пяти минут игры в Wolverine на PSP у вас будет такое же.



Вверху: Таинственные красные ниндзя умеют отталкиваться от воздуха и перелетать острые углы, в которых застревает главный герой. Зато у него линейка жизни отрастает сама собой. Баланс!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Watchmen: The End is Nigh
2 X-Blades
3 Dynasty Warriors Vol.2

X-Men Origins: Wolverine

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Росомеха как герой комиксов Marvel нравится всем, с оскалом Хью Джекмана – большинству, в видеоигре по мотивам одноименного фильма, выпущенной со странным подзаголовком Uncaged Edition, – многим. К большому сожалению, версии для PS2 и Wii не унаследовали и трети брутального очарования когтистого героя, а вариант для PSP так и вовсе не заслуживает внимания более-менее увлеченных оригиналом геймеров. Это тот случай, когда плохо решительно все, и ничто не способно исправить положение. Начиная графикой (колшмарные локации, чудовищные модели героев, противников и самого Логана) и заканчивая механикой сражений – абсолютно все в версии на PSP словно отражение в кривом зеркале: настолько нелепо, что смешно. Некоторые уровни не имеют отношения к фильму, других не было и в пресловутой Uncaged Edition (Логан против ниндзя в красном). Бои проходят по схеме «пере-

бей их всех», но боевая система примитивная и совсем не зрелищная: то же slow-мо здесь – постыдная пошлость. Чтобы добраться до финала, требуется терпение и усидчивость, и очень обидно, что игра практически ничего не предлагает взамен. Для получения бонусов, вроде дополнительных костюмов, надо еще больше терпения и еще больше усидчивости, что в случае с Wolverine на PSP очевидный перебор.

НЕДОСТАТКИ Неудобное управление, боевая система на две кнопки, slow-мо нелепо, графика некрасива, а новые навыки присваиваются Росомехе автоматически и вовсе без участия игрока.

ДОСТОИНСТВА Множество чекпойнтов и невысокая сложность, быть может, не дадут кому-то бросить играть. Имеются бонусы, дополнительные костюмы и красивые CG-ролики. Да и цена сравнительно невысока.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Transformers: The Game
2 Lost Planet
3 Armored Core: For Answer

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, PSP, Xbox 360
Жанр:
action, third-person
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Luxoflux (PS3, X360), Beenox Studios (PC)
Системные требования:
2,13 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
http://transformersgame.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Большинство декораций позаимствовано из кинофильма, но время от времени попадаются и «оригинальные» уровни.

Справа: Отличить Десептиконов друг от друга трудновато, у Автоботов индивидуальности поболе.

Transformers: Revenge of the Fallen

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Сразу же давайте начистоту: от игр по кинолицензиям редко ждут чего-то выдающегося (ожидания заядлых фанатов не в счет), и потому Revenge of the Fallen едва ли кого-нибудь разочарует. Студия Luxoflux, которую критики много ругали за первую Transformers, отлично усвоила правило «успех проекта, в конечном счете, определит логотип на коробке, а вовсе не ее содержимое». Отсюда – вполне закономерный результат. На бумаге, да и в течение первого полуса близкого знакомства с Revenge of the Fallen, все выглядит очень даже неплохо. Две полноценные кампании, за Автоботов и Десептиконов, туча роботов, разнообразные многопользовательские режимы – уже раздолье. Плюс немного подкрутили винтики, обновляя графику: до шедевра пока далеко, но все же смотреть приятно. В чем подвох?

Главная беда – однообразие. Вы начинаете игру расстрелом роботов, расстрелом роботов продолжаете и заканчиваете тем же. Оно понятно, что широкоэкранный первоисточник особого пространства для маневра не оставляет, но оправдывать этим скуку геймера никак нельзя. А уж безмозглый AI и не всегда адекватное управление – целиком и полностью на совести разработчиков. В итоге, сетевые «казаки-разбойники» с участием иполинских механизмов становятся единственной палочкой-выручалочкой всего проекта.

НЕДОСТАТКИ Однообразие миссий, недоразвитый AI, недоработанное управление, техническое исполнение декораций могло быть и лучше.

ДОСТОИНСТВА Детально воссозданные модели роботов, хорошие спецэффекты, множество персонажей, занятный многопользовательский режим.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



98 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце пошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Cyber Diver



104 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.

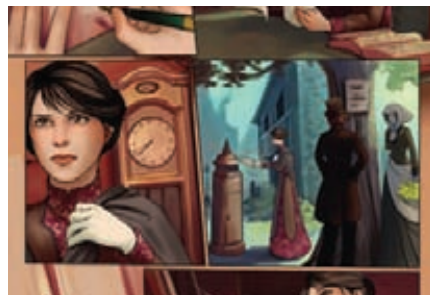
В этом номере:
Веселая ферма 3



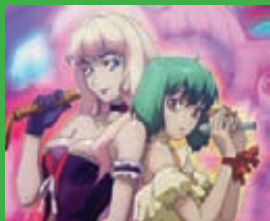
102 Бесконечный холст

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:
Wasted Talent
The Phoenix Requiem



Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



100 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.

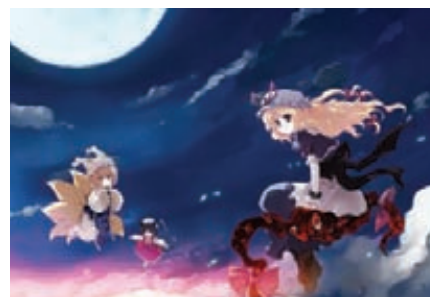
В этом номере:
All Star Superman



110 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:
K-ON
Затерянная вселенная
When They Cry: Complete Box Set
Saki, 2nd DVD



106 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:
Star Trek: D-A-C
Cogs
Madballs in Babo: Invasion
The Secret of Monkey Island: Special Edition



94 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:
Настолки на «КомМиссии», «Усадьбе-Джаз», «Нашествии»... Где еще можно поиграть?



118 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тесты



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

ДРУГИЕ ИГРЫ

В нашей рубрике чаще всего речь идет об играх, которые никто не русифицировал и пока не собирается. Большинство из них можно купить только за рубежом, а для этого надо, как минимум, иметь банковскую карту и базовые знания английского языка. Что же делать рядовому геймеру, не знакомому с системами оплаты и опасаящемуся бюрократических проволочек, связанных с заказами на Западе?

Первый вариант – освоить виртуальные способы покупки вполне реальных вещей, второй – не заморачиваться и, слегка переплатив, приобрести все, что душе угодно на родине. Ну почти все.

Сразу же возникает вопрос: что выбрать? Обзоров настолок на русском языке публикуется совсем мало, а покупать ката в мешке не хочется, тем более что современные коробочки с играми ох как недешевы. К счастью, в последнее время это хобби становится все более популярным и в нашей стране. Кризис ли подействовал, или просто время пришло? Сложно сказать. Но факт остается фактом: русскоязычные ресурсы, посвященные настольным играм, растут как грибы после дождя, правда, большинство из них полудохлые. Ну и пусть – лиха беда начало! Наряду со всякими фанатскими/альтруистскими сайтами в изобилии появляются интернет-магазины, которые за скромную (или не очень) сумму берут на себя всю нудную процедуру покупки, описанную выше. Как правило, стоимость таких «заказных» игрушек превышает базовую раза в полтора-два. Соответственно, этот вариант не каж-

дого устроит. Да и сыграть, прежде чем раскошелиться, вам никто не предложит, т.е. опять же покупаем котика в плотном пуленепробиваемом мешке. Так как же раздобыть действительно интересную игру, которая долго будет радовать и вас, и ваших близких, но при этом не слишком переплатить?

Ничего сложного здесь нет, при умелом обращении с Интернетом во всемирной паутине можно найти массу полезной информации. Во-первых, заходите на сайты книжных выставок, ярмарок и всевозможных фестивалей. Последнее время практически ни одно крупное мероприятие такого рода не обходится без пары-тройки стендов с настолками, причем (и что очень ценно!) организаторы стараются не просто высучить побольше коробочек, а позволяют и даже призывают предварительно поиграть. Вот он способ сразу убить двух зайцев! Во-вторых, особое внимание стоит обратить на пометку «экслюзив» (компания-поставщики такие вещи всегда с удовольствием указывают), речь идет о коробочках, которые приходят в Россию прямо от производителей. Как правило, они стоят гораздо дешевле.

Однако книжными выставками и ярмарками дело не ограничивается – настолочники народ ушлый и потому умудряются пробираться на самые разные мероприятия с охапками своих драгоценных коробочек. Скажем, клуб настольных игр «Триоминос» открывал павильоны не только на книжной ярмарке, проходившей в ЦДХ, но и на фестивале «Бульвар Большого города». Публика к ним, может, и не валом валила, но и вниманием не обделяла. Мало того, «триоминосы» постоянно приглашают всех желающих поиграть и поглазеть. Опробовать предлагают все, от легоньких казуалок, до хардкорнейших «мозголомок».

Вообще, рост популярности настолок можно проследить по динамике продаж. Я пообщался с представителями некоторых крупных магазинов, торгующих бордгеймами в России, и все в один голос заявляют – продажи увеличиваются! И это несмотря на лето и кризис. Хотя те же люди громко сетуют, мол, стереотип, что настольная игра – это развлечение для дошколят и младшеклассников, очень мешает. Вот и приходится самим идти «в люди», доказывая, что настольные игры – вещь серьезная и взрослая.

Еще одно мероприятие, куда «пролезли» настолочники, – «Нашествие». Для тех, кто не в курсе, раз в год где-нибудь на просторах нашей необъятной проводится фестиваль отечественной рок-музыки. Собирает он толпы народа со всей России, из ближнего зарубежья и длится три дня. Ваш покорный слуга был одним из посетителей этого праздника жизни и очень удивился, увидев там шатер, в котором люди самозабвенно резались в настолки. К сожалению, игровая часть была расположена в так называемой VIP-зоне, и пробраться туда не удалось, но зато получилось пообщаться с директором компании «Мосигра», организатором сего действа, очень приятным и открытым человеком. Ну и, естественно, профессиональное любопытство не позволило отпустить его без некоторых разъяснений. В частности, я задал вопрос о посещаемости шатра. Он пожаловался, что места на всех не хватает и люди стоят в очереди. Не мудрено, ведь на «Нашествии», по самым скромным подсчетам, присутствовало 120 тысяч человек! Еще я спросил, во что играют. Ассортимент был представлен, в основном, несложными party games. Activity, Twister, Jenga, помимо это-

Внизу: Фестиваль настольных игр. Москва. Горбушка.



го играли в вездесущий «Каркассон», удивило и обрадовало присутствие Ticket to Ride. Кстати, там же приглянувшиеся коробочки можно было и купить.

Помимо мероприятий, проходящих от случая к случаю, есть и более-менее регулярные. Например «Фестивали настольных игр», они бывают раз в два-три месяца и пользуются неизменным успехом. Сыграть там можно главным образом в различные ККИ – «Берсерк», World of Warcraft, Magic the Gathering, но не обходится и без классических настолок. Скажем, компании «Игровед» и «Смарт» организовывали собственную игротеку на последнем фестивале. Вообще, желающим сыграть «во что-нибудь эдакое» есть сегодня куда податься. Обычно народ собирают в достаточно просторных кафе или клубах. Скажем, большая игротека проходила в рамках фестиваля комиксов «КомМиссия 2009». В нынешнем году площадка «Игроведа» появилась даже на... джазовом фестивале «Усадьба-Джаз» в Архангельском.

Так что ищите и обрящете, приходите на выставки, фестивали, прочесывайте Интернет и вы найдете все, что душе угодно – и компанию для игры, и магазин для покупок, и место, где можно увлекательно и с пользой провести время. Не сидеть же сутками перед монитором. **СИ**

Очередная встреча в клубе «Триомино».



«Фестиваль «Нашествие». Утро. Народу в шатре еще мало.



«Игровед» на фестивале комиксов «КомМиссия 2009».







ИГРАЙТЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ

Правильные видеоигры помогут расслабиться и получить удовольствие. Сегодня, завтра, всегда. Однако, проводя за джойпадом дни и ночи, нельзя забывать о правильном питании. Мы знаем, что вы любите заказывать пиццу в Интернете и перекусывать сухомятку. Десятки часов перед телевизором в замкнутом помещении неминуемо ослабляют организм. Что делать?

- VELLE повышает иммунитет, поэтому возрастает сопротивляемость организма неблагоприятным факторам окружающей среды. Грипп не свалит вас перед релизом любимой игры.
- Пищевые волокна VITAVEN, входящие в состав продукта, продлевают чувство сытости и повышают работоспособность. Вы сможете играть еще и еще, не бросая джойпад в самый интересный момент.
- VELLE нормализует пищеварение. Вам не придется отказываться от привычной еды или носить с собой запас таблеток.
- VELLE содержит всего 42 калории – вы не превратитесь в карикатурного американского геймера весом под 100 килограмм.



www.velleoats.com

Продается в сетевых супермаркетах
Москвы и Санкт-Петербурга

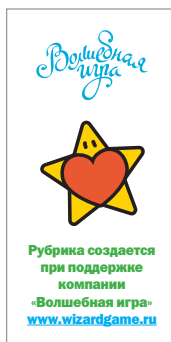
Аркада

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!

➤ Cyber Diver

Японская школа, девочки с мечами обычными, мальчики с мечами световыми, боевые роботы и онлайн-шутер. Вычеркните лишнее. Ладно, не вычеркивайте, пожалейте журнал. Хотя чего ему будет, вычеркивайте. Вычеркивайте же!



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

Надеюсь, вы изничтожили слова «онлайн-шутер», в противном случае ошибка навсегда останется на этой странице. В стране восходящих гигантских роботов, конечно, отродясь не водилось FPS – в Азии даже GTA плохо продается. Только самые смелые издатели продолжают пропихивать в залы игровых автоматов западные стрелялки. Namco уже «локализовала» Counter-Strike (отныне с киберниндзя!), а Taito – Half-Life 2 (теперь с таймером в углу!). Причем последняя, набравшись опыта, решила выпустить свой собственный онлайн-шутер Cyber Diver.

Поначалу игра заставляет снисходительно улыбнуться – мол, как эти японцы отстали от нас в шутеростроении. Графика пятилетней давности, анимация некрасивая, персонажи всего трех классов. Позже понимаешь: Cyber Diver – проект в себе, он мог родиться только на Востоке. У нас такие идеи никому и в голову не придут.

Тут, например, на редкость хорошо продуман сеттинг. Вы деретесь в кибермире, где вся материя держится на киберсиле – и дома, и растения, и люди. У живых существ есть еще кибердуши – это экстракт киберсилы. Когда героя убивают, душа из него «вываливается» – кто ее подбирает, тот получает киберсилу, а заодно восстанавливает здоровье и броню. То есть, простите, киберброню. Видите курточки на персонажах? Это она и есть. Одежки только выглядят легкими, на самом деле в них вложено немало тонн киберсилы. Зачем игроку все это знать – непонятно. Но не могут японцы обойтись без длинной предыстории, тут уж ничего не попишешь.

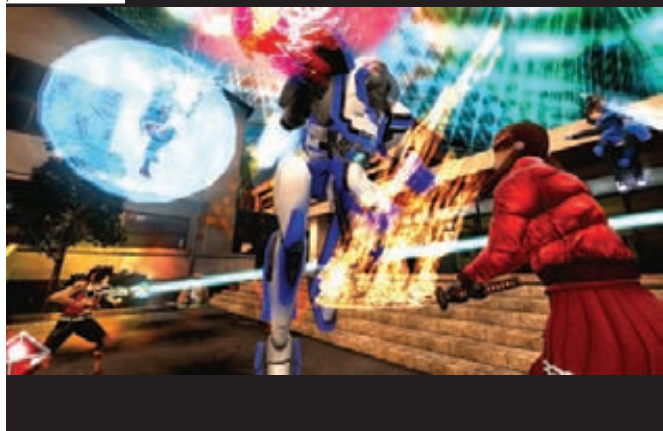
Cyber Diver играется через Интернет, командами по пять человек. Сперва нужно определить класс персонажа – это делается один раз, в самом начале. Ваш герой записывается на карточку сохранения (такую же, как в Half-Life 2: Survivor) и со временем прокачивается. Он набирает уровни, а с ними открывает новые слоты для оружия. Классов, как мы уже го-



Джойстики и педали. Потому что мышка и клавиатура – это слишком сложно.

ПЕРСОНАЖ УПРАВЛЯЕТСЯ ПЕДАЛЯМИ (ДЛЯ ПРЫЖКОВ И ПРИСЕДАНИЙ) И ДВУМЯ ДЖОЙСТИКАМИ (ДЛЯ ХОДЬБЫ И ПОВОРОТОВ).

Девочки с мечами: защищают Японию от роботов с 1970-х.



Почему на Западе нет шутеров про школу? Кто бы из нас отказался вернуться в альма-матер, чтобы всех там виртуально перестрелять?



Скорее в номер!

Global VR продолжает править балом на западном рынке аркад. Теперь они выпускают новый гоночный проект под названием Twisted, энергичную гонку с огромными трамплинами на треках. Проект основан на французской Nitro Stunt Racing – эта игра вышла в 2007-м на PC.



Внешность можно настраивать, но только по мелочи. Дают надеть очки, например.

**Хочу!**

Японские шутеры никогда не попадали в наши края, и Cyber Diver вряд ли станет исключением. Да и в Азии автомат пока не вышел – там совсем недавно закончилось его открытие тестирования.



ворили, только три. Первый из них – мальчик, он же Ranger. Это, по сути дела, скаут из Team Fortress 2 – даже на вид похож. Он быстро бегает и высоко прыгает, носит легкое оружие и бьет по голове световым мечом (бонк!). Второй персонаж – девочка, Psychicer. Эта умеет летать, вооружена катаной и боевым обручем. Как обруч работает – загадка. И последний герой – робот-трансформер, Guardian. Он превращается в футуристический мотоцикл, а заодно пуляется ракетами и стреляет из пулемета.

Суперспособности нельзя включать когда заблагорассудится – на них расходуется та самая киберсила, которую вы собираете с трупов. Накопили энергию, надавили кнопку – и полетели, например. А если линейку киберсилы заполнить до конца, откроется ультимативный прием. Мальчик после него начинает пробивать пулями вражескую броню, а робот стреляет из всех орудий одновременно (надеемся, «огонь по своим» в игре выключен). Самая оригинальная атака досталась девочке – ее прием «одинокий мир» (ох уж эти сентиментальные японцы) заставляет всех игроков замереть на месте. Пока другие герои оттаивают, ваш персонаж может спокойно их перебить. В западных шутерах мы таких финтов не видели – наши разработчики привыкли придерживаться старых схем.

Локации Cyber Diver тоже своеобразные: на открытом тестировании были показаны залитый солнцем тропический островок и японская школа, окруженная непонятной энергетической решеткой. Перед выходом на любую из этих арен вы с другими членами команды попадаете в комнату для брифинга. Здесь установлена объемная карта уровня, а новички могут попрактиковаться с оружием. После того как вы обсудили тактику, герои направляются в телепорты – игроки могут заранее выбирать, в какой точке карты появиться.

И если вы думаете, что стрелять надо при помощи мышки, то вы ничего не смыслите в японских аркадах. Персонаж управляется педалями (для прыжков и приседаний) и двумя джойстиками (для ходьбы и поворотов). Кнопки, на самом деле, совсем немного – если с координацией движений проблем нет, привыкнуть будет несложно. Хотя именно такая система управления и станет главным препятствием для въезда Cyber Diver в западные страны.

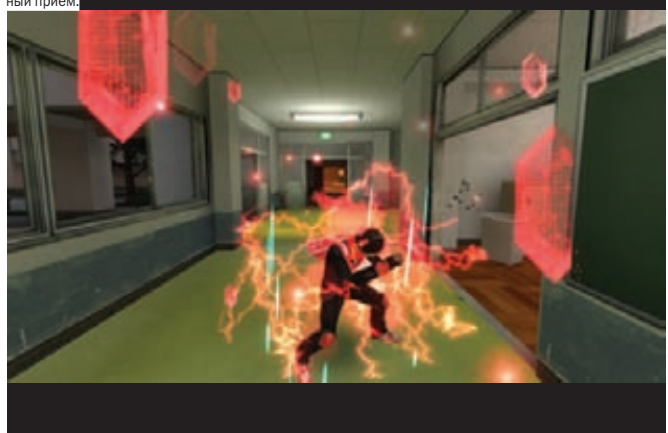
В игре на традиционные механики шутеров накладываются элементы чисто японских жанров. Система прокачки и фантастические суперспособности, продуманный мир и яркие персонажи – все это в FPS мог привнести только такой разработчик, как Taito. **СИ**

ПЕРСОНАЖ УПРАВЛЯЕТСЯ ПЕДАЛЯМИ И ДВУМЯ ДЖОЙСТИКАМИ.

Матчи идут по 300 секунд. У кого в конце больше кибердуш (фрагов, то есть), тот и победил.



«Хннннннн!».. Вот так запускается ультимативный прием.



Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ALL STAR
SUPERMAN

Формат:
12 глав
Время публикации:
01.06-09.08
Сценарист:
Грант Моррисон
Художник:
Фрэнк Квайтли
Издатель:
DC Comics

» All Star Superman

Супермен всем надоел. Мы его знаем, любим, но кто хочет о нем читать? Идеальный человек с его идеальными приключениями и не менее идеальными проблемами – тема далекая от нас, простых и глупых. Бэтмен куда ближе к народу: грязный, жестокий, немножко сумасшедший.

Супермен такой суперсильный, что сюжеты для него часто приходится высасывать из пальца: с каждым годом достойного соперника ему придумывать все сложнее. За 70 лет жизни герой открывал новые миры и спасал цивилизации, побеждал космических монстров и отражал инопланетные атаки. Умирал, конечно, и возрождался. Но он всегда был такой предсказуемый.

И все-таки есть на этой планете автор, способный показать живого человека под плащом с нашивкой S, зовут его Грант Моррисон. Тот самый, который недавно «убил» Бэтмена, который продолжает измываться над читателями в великолепном,

но совершенно непонятном Seaguy, который провернул безумную авантюру под названием Final Crisis. Как мы уже писали, Моррисона мы любим горячо.

Впрочем, на растерзание сценаристу каноничного Супермена не отдали – он писал в линейке All Star, где каждому сериалу отводится своя альтернативная вселенная. С одной стороны, у авторов полная свобода действий – хоть в садиста Супермена превращай (что и сделал Фрэнк Миллер с Бэтменом в All Star Batman and Robin the Boy Wonder). С другой – что бы тут ни случилось, герой продолжит появляться в своих длиннющих циклах. В данном случае – в Superman and Action Comics.

И если в сериале про Бэтмена под маркой All Star показывают рассвет Темного Рыцаря, то комикс о Супермене говорит о закате Человека Стали.

Моррисон взял десятилетия жизни героя, сделал выжимку и разделил ее на дюжину глав. All Star Superman – это все, что вы должны знать о главном герое человечества. А если честно, то и все, что вы хотите о нем знать.

В цикл втиснули знаковые сюжеты из старых комиксов, но, согласно нынешним стандартам, сами истории стали куда глубже. Наш герой, например, не только сражается с жителями мира Бизарро, но даже находит на враждебной планете родственную душу. Мало того что он раскрывает перед Луис Лэйн свое истинное «я», так еще и позволяет ей влезть в свою шкуру – готовит девушке зелье, временно дающее суперспособности. Лютер не просто планирует убить Супермена, он идет ва-банк и рискует жизнью ради нового покушения. И тут уже не замечаешь, что половине сюжетных ходов по двадцать лет от роду – исто-

рия все равно выглядит свежей и современной. А Супермен – настолько живым его еще никто не показывал. По иронии, в первой же главе выясняется, что герою медленно умирает от облучения. Кларк делает последние приготовления к собственной смерти (и между делом раз двенадцать спасает человечество), а у Лекса Лютера дела не лучше – он ждет казни в тюремной камере. Злодея, как ни странно, все устраивает – смерть на электрическом стуле входит в его планы. Хитрый гений, конечно, опять затеял недоброе.

Как можно догадаться, в такой истории внимание уделяют именно чувствам персонажей – пока в основных циклах показывают бои планетарного масштаба, здесь Супермен размышляет, сомневается и медлит. Ведет себя как человек. Это история об умирающем герое и его стареющем противнике, ода былым подвигам Супермена.

Каждый персонаж – будь то пижон Джимми Олсен, приятель героя (с вечно задранной носом и наглай, но такой искренней улыбкой на губах), чрезмерно профессиональная Луис Лэйн (которая пару раз проявляет себя вовсе не с лучшей стороны) или даже сам Кларк Кент (о его неуклюжести напоминает каждая панель) – все они как живые. Словно не геройский комикс читаешь, а какую-нибудь драму об обычных людях. Причем человечность эта проявляется в мелочах – нелепая походка скажет о Кларке больше, чем самый пространственный монолог.

За такие детали надо благодарить великолепного художника Фрэнка Квайтли. Они с Моррисоном давно уже суперкоманда: вместе работали над New X-Men, Justice League of America: Earth 2 и We3. У Фрэнка



На ковер!

Фрэнк Квайтли – псевдоним шотландского художника по имени Винсент Дэйган. Сейчас ему 41 год, а в индустрию комиксов он попал в 22 – тогда автор работал в независимом журнале Electric Soup. В 28 он пробился на американский рынок – Квайтли нарисовал комикс Flex Mentallo, созданный по сюжету Гранта Моррисона. Именно с этим писателем он породил самые известные свои книги, за которые в будущем удостоился многих наград.



прекрасный, смелый дизайн персонажей – Супермен спокоен и расслаблен, а Лютер одержим идеей и гениален. Последнего по виду ну никак не принять за злодея – больно выигрышно уверенный Лекс смотрится рядом с развалюхой Кентом.

В 2006-м и 2007-м All Star Superman получил почетные награды Eisner Award, в 2008-м взял две премии Harvey Award. Критики по всему миру называют комикс одной из лучших книг о Супермене. Знаете ли вы о пришельце с Криптона все или только хотите с ним познакомиться – All Star Superman вам можно рекомендовать в любом случае. **СИ**



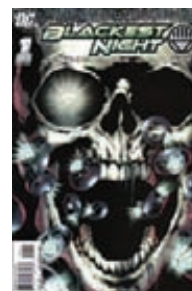
НОВИНКИ



WEDNESDAY COMICS #01
Лето! Каникулы! Комиксы каждую неделю! DC запустило еженедельный цикл (журнал?), в котором собраны малюсенькие одностраничные истории о разных персонажах. Сюжет по первому выпуску оценить нельзя, но рисунок можно смело хвалить.



AMERICAN MCGEE'S GRIMM #01
Из эпизодической игры вышел комикс довольно банальный, несмешной, незаконченный... но все-таки милый. Очарование сериала никуда не делось, пусть сама история и наискущнейшая.



BLACKEST NIGHT #01
Во вселенной DC начался долгожданный эпик Blackest Night, в котором злодеи возвращают умерших супергероев к жизни... в виде кровавых зомби. Станет ли эта история прелюдией к воскрешению Бэтмена? Не знаем, но следить за ней и без того интересно.

Бесконечный холст



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Одна из славных традиций вебкомиксов – гостевые выпуски. Для авторов это хорошее подспорье в работе – если надо, скажем, уехать в отпуск, можно попросить коллег «заполнить пробелы». Читатели, впрочем, тоже в накладе не остаются – свежий подход всегда интересен, иногда даже бывает, что гости затмевают собой хозяина. А если так, почему бы не наведаться и к ним – расширить кругозор?

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Анжела Мелик (Angela Melick)
Онлайн:
www.wastedtalent.ca
Выходит:
с 2006 года,
раз в неделю

» Wasted Talent

В первых выпусках Wasted Talent Анжела (для своих просто Джем) – анимешная девица с хвостиками и полосатыми рукавчиками-которые-надеваются-отдельно-от-футболки, в более свежих – инженер техобслуживания в каске и комбинезоне. Автор берет сюжеты для комикса из собственной жизни, и любой, кто когда-то был студентом (особенно технического вуза), наверняка найдет здесь знакомые темы. А впрочем, узнает и о довольно экзотических вещах, например, об осмотической зубрежке (наши «ботаники» кладут учебники под подушку, канадские – прямо на голову), гигантской кофейной кружке, которую подрастающие технари все время таскают с собой, приводя в ужас персонал сетей общественного питания («Что значит – среднюю или маленькую? Вот такую!»), и железном кольце – знаке выпускника-инженера. Разумеется, Анжела не закливается на работе и учебе, и в «Растраченном таланте» немало бытовых зарисовок о поисках квартиры, велосипедном отдыхе, войнах продавцов фен-шуй (это про маму Джем), любви и видеоиграх.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Сара Эллертон (Sarah Ellerton)
Онлайн:
requiem.seraph-inn.com
Выходит:
с 2007 года,
по понедельникам
и четвергам

» The Phoenix Requiem

Жизнь захолустного городка Эск меняется, когда дети находят в снегу полумертвого юношу. Местный фельдшер Аня Кацукова выхаживает незнакомца, попутно проникаясь к нему симпатией, а в городе тем временем начинается странная эпидемия, причины которой, возможно, лежат за пределами материального мира – но, тем не менее, как-то связаны с этим молодым человеком. Примерно первые полсотни страниц The Phoenix Requiem выглядят нравоучительным романом в викторианском стиле, даже без любимого в современной поп-культуре налета стимпанка, однако постепенно действие набирает обороты и героям приходится задумываться не только о чувствах друг к другу, но и об отношениях с потусторонними силами. Из шкафов извлекаются скелеты, из урн поднимается прах, и к середине история захватывает не на шутку. Нельзя также не отметить качество рисунка, однако автору не всегда удается держать планку, и персонажи в некоторых кадрах выглядят страшновато, неприятно контрастируя с общим уровнем комикса.



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



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!**



PlayStation 3 (40Gb)

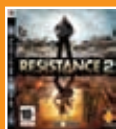


Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

■ Принимаем заказы через Интернет и по телефону

■ Возможность доставки в день заказа

■ Огромный выбор компьютерных и видеоигр



Resistance 2
2090 р.



Little Big Planet
1550 р.



Naruto Ultimate
Ninja Storm
2190 р.



Motorstorm 2
Pacific Rift
1990 р.



Mortal Kombat vs.
DC Universe
1790 р.



Prince of Persia
2250 р.



Need for Speed Undercover
(русская версия)
2090 р.



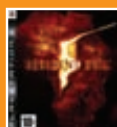
Eternal Sonata
2390 р.



Call of Duty World at War
(русская версия)
1890 р.



Killzone 2
2290 р.



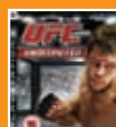
Resident Evil 5
2190 р.



Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
1590 р.



Silent Hill:
Homecoming
1850 р.



UFC 2009
Undisputed
2050 р.



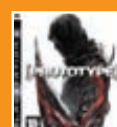
Afro Samurai
1990 р.



Damnation
2190 р.



Infamous: Дурная
репутация
(русская версия)
2390 р.



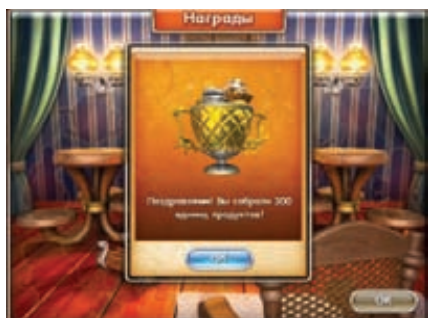
Prototype
2390 р.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев



ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ

Веселая ферма 3

Куда ни глянь – сплошные симуляторы семейной жизни. Охота, рыбалка, зарабатывание денег и другие исконные мужские развлечения обрели вторую жизнь на экране монитора. Зачем топтать ноги и сражаться с мошкаркой, если можно помедитировать дома? То же самое и с грядками. Господа-разработчики выпустили неисчислимо множество фермерских бизнес-символов. Игр много, но есть одна – особенная и неповторимая, с которой, собственно, и началась история жанра.

Прошу любить и жаловать – народный суперхит «Веселая ферма» от Alawar Melesta. Белорусские ребята успели выпустить три игры под этой маркой, одна другой краше, деревенские стратегии вышли на нескольких игровых платформах, в том числе – на Apple iPhone. А теперь парализовали работу офисов новым творением – «Веселой фермой 3», переименованной пиратами в «Веселая ферма. Пять миров». В этом «ребрендинге» есть определенная логика. События первых трех серий разворачивались на отдельно взятой «сферической лужайке в вакууме», по которой курсировали счастливые куры, овцы и другая домашняя живность. Теперь география расширилась многократно. Хозяйствовать придется сразу на пяти континентах, и не в одиночестве, а в компании с очаровательной американской девчонкой по имени Скарлетт.

Это рыжее солнышко специализируется на «агробизнесе» и кризисном управлении. Нет такой задачи, с которой бы не справилась Скарлетт. Сама умеет и другим помогает. На этот раз Скарлетт отправляется в кругосветное сельскохозяйственное путешествие – поднимать хозяйства по всему миру. Сначала в Африку – разводить цесарок и мастерить шаманские амулеты, потом за Полярный круг – шить лифчики для белых медведиц и печь суперторты. Всего нам предлагается пять локаций (по восемнадцать уровней), каждая со своим зверьем и неповторимым колоритом.

Медведь в ушанке, рваном тельнике и разноцветной балетной пачке – ничего подобного вы никогда не видели. Я гарантирую это. С виду серьезные разработчики превратили свою игру в уморительный фарс с элементами комического абсурда. Кто бы мог подумать, что обычные домашние животные могут вызывать такой дикий ржач.

Изменилось все, в том числе и производимые на ферме товары. Это раньше мы делали творог, сметану и пиццу, теперь – займемся производством карнавальных костюмов, побрякушек из моржовой кости и грандиозных кондитерских изделий. Вся эта продукция еще здорово пригодится. Тот, кто играл в «Веселую ферму», знает – сколько неприятностей может причинить мишка, буквально свалившийся с неба. Теперь появилась возможность обратить зло во благо и построить успешный бизнес на торговле косолопами хищниками. Обычный топтыгин стоит совсем немного, другое дело – медведь, переодетый в самые несуразные шмотки на всем белом свете. Стоимость такого «артиста» возрастает многократно!

Главное отличие «Веселой фермы 3» – улучшенный и полностью переработанный игровой баланс. Веселый фермер может построить инкубатор, заняться разведением птицы и здорово на этом сэкономить. Выращенная собственноручно кура стоит гораздо дешевле, чем купленная на рынке. И дело не только в деньгах – благодаря этой инновации игровой процесс стал куда динамичнее, чем раньше. Изрядно расплодившиеся птички съедают траву за считанные минуты, приходится успевать делать десять дел сразу. Особенно тем, кто хочет пройти уровень на золото. Играть стало труднее – зато интереснее.

«Веселая ферма 3» – игра замечательная, практически без недостатков, особенно на фоне других казуальных игр с похожей «деревенской» тематикой. Персонажи забавные, графика яркая, музыка задорная. Единственное, что не понравилось мне, как мужчине, – слишком женский, даже феминистский сюжет, история борьбы угнетенных крестьянок против жирюющего босса, председателя Фермерского союза Орсона. И за что вы так нас, женщины? Ведь угодка давно пылится в кладовке, а Warcraft давно заменила «Веселая ферма». Как вы там, говорите, строить переодевальню?

**ВЫРАЩЕННАЯ СОБСТВЕННОРУЧНО КУРА
СТОИТ ГОРАЗДО ДЕШЕВЛЕ**



У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* Вас ждет
более 1000 игр

* Постоянно
обновляемый
ассортимент

* Доставка
по России

ВЫБОР



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

495 p.



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

890 p.



Black & White 2
(DVD-Box, RUS)

390 p.



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

450 p.



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

690 p.



Dead Space (DVD-Box,
русская версия)

990 p.



Fallout 3 (DVD-Box,
русская версия)

660 p.



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

890 p.



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

2890 p.



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

670 p.



Mass Effect (PC-DVD,
русская версия)

550 p.



Silent Hill Homecoming
(EURO)

1090 p.

Играй
просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ
МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Роском

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



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Live Network Channel

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

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:

- Namco Museum Essentials, 449 Мбайт, \$9.99
- Shatter, 195 Мбайт, £4.79
- Crystal Defenders, 32 Мбайт, £7.99
- Battlefield 1943, 565 Мбайт, 445 руб.
- Red Baron Arcade, 136 Мбайт, 275 руб.

Демоверсии:

- Call of Duty: World at War, 858 Мбайт
- Fuel, 1.1 Гбайт

Дополнения:

- NCAA Football 10 – Add-Ons (x17), 100 Кбайт, \$1.25-12.50
- Cross Edge – Fickle Woman Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – No Sense of Direction Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Snicken Prediction Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Fluffy Synth Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Defense Is Offense Pack 1, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Defense Is Offense Pack 2, 111 Кбайт, бесплатно
- Cross Edge – Bromidic Pack, 111 Кбайт, бесплатно
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Banff Springs, 225 Мбайт, £4.79
- Overlord II – Battle Rock Nemesis, 312 Мбайт, £3.19
- Killzone 2 – Map Pack Bundle (Steel & Titanium, Flash & Thunder, Napalm & Cordite), 477 Мбайт, £9.99
- Killzone 2 – Napalm & Cordite Pack, 164 Мбайт, £4.79
- Wipeout HD – Fury Expansion Pack, 738 Мбайт, £7.99
- Dynasty Warriors 6 Empires – Additional Music Set 2, 15 Мбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Desert, Lion, Paladin, Shaman), 3-4 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Ghostbusters Costume Kit (Ghostbuster, No Ghosts, Slimer, Stay Puft), 1 Мбайт, £4.79
- The Last Guy – Bonus Mission, £1.59
- Rock Band – Big Dipper Pack 01 («All Going Out Together», «She's Fetching», «Younger Burns»), 59 Мбайт, £1.69 или £0.59/шт.
- Rock Band – The Dead Weather Pack 01 («Hang You From The Heavens», «No Hassle Night», «Treat Me Like Your Mother»), 75 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Judas Priest Pack 01 («Dissident Aggressor (Live)», «Eat Me Alive (Live)», «Prophecy (Live)»), 98 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Kings of Leon Pack 01 («Crawling», «Molly's Chambers», «Sex on Fire»), 78 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Rancid Pack 01, 64 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.

» Star Trek: D-A-C ★★★★★

PSN, XBLA, PC **НОВИНКА**

Жанр: shooter.third-person.sci-fi | Издатель: Paramount Digital Entertainment | Разработчик: Naked Sky Entertainment | Размер: 105 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP

Выход D-A-C был приурочен к премьере одиннадцатого полнометражного фильма по вселенной Star Trek, мало известной в России, но безудержно популярной в Америке. Фильм получился отличный, а вот игра по его мотивам – хуже некуда. Основной режим здесь – многопользовательский, при этом никакого разнообразия и оригинальности нет и в помине. Можно сражаться или друг против друга, или вместе с другом против управляемых компьютером противников, или вообще одному, стреляя по ботам. Есть две стороны конфликта – Ромуланская империя и Федерация, три типа кораблей – маневренные бомбардировщик и истребитель, и тяжелый неповоротливый флагман. Играя за флагман, вражеские корабли получается уничтожать буквально за два-три попадания, но если взять бомбардировщик, то потребуется раскидать, как минимум, бомб десять, прежде чем «Энтерпрайз» разорвет на куски. Непонятно также, почему ко-

рабли ромуланцев слабее, чем корабли Федерации, хотя первые пришли из будущего, и в фильме за несколько минут уничтожили добрую половину флота противника.

К несчастью, даже графику сложно назвать сильной стороной D-A-C. Космос, бесспорно, выше всяких похвал, но модели кораблей и спецэффекты сильно разочаровывают. К тому же подолгу любоваться одними и теми же локациями (набор карт очень скромный и однообразный) быстро надоедает. В главном меню предусмотрена строка Download Content, однако вряд ли кто-нибудь захочет платить за дополнительные «арены» для такой неинтересной игры. Оптимизм внушает лишь то, что желающих пострелять друг в друга хватает всегда. Но благодарить за то надо «трекеров», давно не видевших новых игр по мотивам любимого сериала.

Евгений Закиров



Жанр: special.puzzle | Издатель: Lazy 8 Studios | Разработчик: Lazy 8 Studios | Размер: 30 Мбайт | Зона: RU | Цена: \$9.99

Еще со времен The Incredible Machine не состоявшиеся инженеры создавали гротескные нагромождения шестеренок и ремней. Cogs легонько намекает – к этой теме не грех обратиться и сейчас. Концепция, впрочем, за все эти годы претерпела некоторые изменения. Разработчики справедливо посчитали, что только лишь обдумывать сочетание деталей – слишком просто, так что главная сложность теперь в том, чтобы нужный механизм собрать. Это делается по принципу «Пятнашек»: все нужные элементы уже расположены на доске. Случайно кликать по экрану в испуге – больше не выход, потому что от затраченного времени и ходов зависит число полученных за прохождение уровня звездочек. Они нужны для одного – добывать новые головоломки. Практически до самого конца нам позволяют играть абы как, однако самый последний пазл требует идеального прохождения всей игры. А это ой как непросто: сложность задач постоянно повышается, вводятся новые элементы и механики. Если сперва от игрока требуется только провести дорожку из шестеренок до цели, то по-

том появляются задачи с трубами (в духе «Водопроводчика»), сложность которых куда выше, ведь нужно учитывать еще и форму труб. Дальше будут и трехмерные механизмы (например, куб, каждая сторона которого – отдельная головоломка), и работа на нескольких фронтах (передвинули тайл на одной стороне доски – переместится он и на другой), и задачи с цветом газа, движущегося по трубам. Если уложиться в нужное число шагов еще представляется возможным, то взятие рекорда по времени требует безумных умений владения мышью и обязательных тренировок с большинством пазлов. Путь к последнему «уровню» будет долгим – все равно здесь больше ничего нет. Все, чем может заняться игрок, – это открывать новые пазлы и улучшать результат на старых. К сожалению, отсутствует всякий цветок газа, движущегося по трубам. Если уложиться в нужное число шагов еще представляется возможным, то взятие рекорда по времени требует безумных умений владения мышью и обязательных тренировок с большинством пазлов. Путь к последнему «уровню» будет долгим – все равно здесь больше ничего нет. Все, чем может заняться игрок, – это открывать новые пазлы и улучшать результат на старых. К сожалению, отсутствует всякий цветок газа, движущегося по трубам. Если уложиться в нужное число шагов еще представляется возможным, то взятие рекорда по времени требует безумных умений владения мышью и обязательных тренировок с большинством пазлов. Путь к последнему «уровню» будет долгим – все равно здесь больше ничего нет. Все, чем может заняться игрок, – это открывать новые пазлы и улучшать результат на старых. К сожалению, отсутствует всякий цветок газа, движущегося по трубам.

Алексей Косожихин

ТОЛЬКО ЛИШЬ ОБДУМЫВАТЬ СОЧЕТАНИЕ ДЕТАЛЕЙ – СЛИШКОМ ПРОСТО, МЕХАНИЗМ ЕЩЕ НУЖНО СОБРАТЬ.

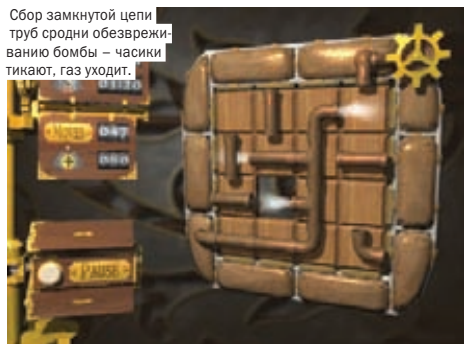
«Страна Игр»: вся правда о полете на Луну.



Диаметр шестерни, разумеется, влияет на скорость ее вращения.



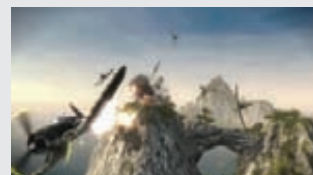
Сбор замкнутой цепи труб сродни обезвреживанию бомбы – часики тикают, газ уходит.



Новости

Алексей Косожихин

Запуск нового онлайн-шутера Battlefield 1943 на PlayStation Network и Xbox Live Arcade не остался незамеченным. Игра бьет рекорд за рекордом: так, в первый же день в ней было заработано в совокупности 5 миллионов фрагов, а затрачено на это – около 29 лет игрового времени. А заветные 43 млн убийств, необходимые для разблокирования карты Coral Sea, оголтелые фанаты набрали всего за пять дней.



Без лишнего шума скачиваемый контент для головоломной Mirror's Edge стал абсолютно бесплатным. Впрочем, подобная лафа относится только к обладателям европейской PS3-версии игры – на Xbox Live Arcade весь DLC как стоил 800 MP, так и стоит по сию пору. Хотя сервис Sony и без того получил в свое время целую бонусную карту нахаляву, так что, возможно, все это укладывается в рамки соглашения с разработчиками на эксклюзивный контент.



Halo Wars, стратегия в культовой вселенной Halo, обзавелась новыми картами. Набор уровней, нареченный Historic Battle, включает в себя два театра военных действий «1-на-1» и по одному «2-на-2» и «3-на-3», также он добавляет четыре новых достижения общей стоимостью в 100 gamerscore. Стоит дополнить 800 MP.



Пока все ждут, что на PlayStation Network начнут продавать PS2-классику, Sony решила начать с малого. В японском разделе PS Store появились четыре ретроигры от Hudson родом, ни много ни мало, с TurboGrafx-16. Mega Bomberman, Adventure Island, Sengoku Mahjong и Devil Crash продаются в рамках программы PC Engine Archives по 600 иен (примерно шесть с половиной USD) и их можно запустить, к слову, не только на PS3, но и на PSP.

Xbox Live MarketPlace

5 последних скачиваемых игр:

- 1. 'Splosion Man, 339 Мбайт, 800 МР
- 2. Madballs in Babo: Invasion, 240 Мбайт, 800 МР
- 3. The Secret of Monkey Island: Special Edition, 533 Мбайт, 800 МР
- 4. Tour de France 2009, 271 Мбайт, 800 МР
- 5. Band of Bugs - Tales of Kaloki, 23 Мбайт, 240 МР

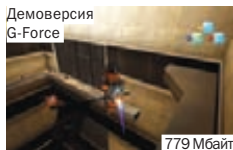
ДемOVERСИИ:

- 1. Ashes Cricket 2009, 563 Мбайт
- 2. Madden NFL 10, 1 Гбайт
- 3. G-Force, 779 Мбайт

Дополнения:

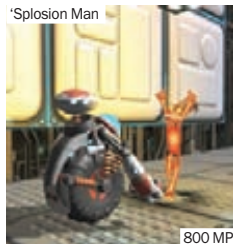
- 1. Battlestations: Pacific - Carrier Battles Map Pack, 704 Мбайт, 800 МР
- 2. Tiger Woods PGA Tour 10 - Banff Springs, 206 Мбайт, 600 МР
- 3. Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers - Player Personas, 572 Кбайт, 160 МР
- 4. Halo Wars - Historical Battle Map Pack Add-on, 185 Мбайт, 800 МР
- 5. Dynasty Warriors 6 Empires - Additional Music Set 2, 26 Мбайт, бесплатно
- 6. Dynasty Warriors 6 Empires - Armor Sets (Desert, Lion, Paladin, Shaman), 3-4 Мбайт, бесплатно
- 7. NCAA Football 10 - Add-Ons (x17), 100 Кбайт, 100-1000 МР
- 8. Guitar Hero World Tour - Eagles of Death Metal Track Pack, 108 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 9. Guitar Hero World Tour - Vagrant Track Pack, 119 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 10. Rock Band - Big Dipper Pack 01, 59 Мбайт, 240 МР или 80 МР/шт.
- 11. Rock Band - The Dead Weather Pack 01, 75 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 12. Rock Band - Judas Priest Pack 01, 98 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 13. Rock Band - Kings of Leon Pack 01, 78 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 14. Rock Band - Rancid Pack 01, 64 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 15. Rock Band - Rise Against Pack 01, 86 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- 16. Rock Band - Lush «Sweetness and Light», 45 Мбайт, 160 МР
- 17. Lips - Downloadable Tracks (Jesse McCartney «Just So You Know», Black Eyed Peas «Black Eyed Peas», Junior Senior «Can I Get Get Get», Richard Marx «Right Here Waiting», Al Green «Let's Stay Together», Diana Ross «Upside Down»), 6-110 Мбайт, 160 МР/шт.

ДемOVERСИЯ
G-Force



779 Мбайт

'Splosion Man



800 МР

Madballs in Babo: Invasion ★★★★★

XBLA, PC **НОВИНКА**

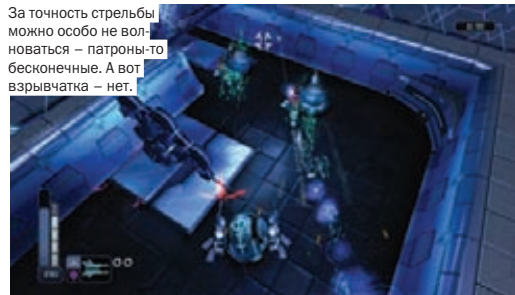
Жанр: action | Издатель: Playbrains | Разработчик: Playbrains | Размер: 240 Мбайт | Зона: XBLA | Цена: 800 МР

Мadballs in Babo: Invasion является своеобразным сиквелом к фриварному top-down-шутеру 2006 года Babo Violent 2, клону Crimsonland. Новая игра наследует от Babo Violent 2 большую часть игровой механики, но вводит новых главных героев – персонажей популярной за рубежом линейки игрушек Madballs. Каждый уровень кампании представляет собой лабиринт заполненных враждебными сферами коридоров, где главная задача игрока – живым добраться из точки «А» в точку «Б». По пути управляемому нами шаруку будут встречаться «точки отдыха», каждая из них сочетает в себе сейвпоинт, пару бонусов первостепенной важности (вроде здоровья и гранат) и будку с дружелюбным напутствием командира. Но большую часть сингла игрок проведет, катаясь вокруг противника и паля по нему из всех стволов, так что об этом – поподробнее. Как и в любом Crimsonland-клоне, передвижение персонажа никоим образом не зависит от направления стрельбы. С собой можно нести только один набор вооружения, а также пригоршню гранат и коктейлей Молотова. Противники преимущественно такие же шары, а вот мини-боссы интереснее – они от нескольких выстрелов просто разбиваются на двух мини-мини-боссов поменьше, вызывая в памяти игру Asteroids. Это – пожалуй, единственный увлекательный момент кампании, в остальном все довольно невзрачно и быстро приедается. Немного лучше

Кампанию, кстати, можно проходить и совместно. Или переигрывать уже пройденные уровни «на результат».



За точность стрельбы можно особо не волноваться – патроны-то бесконечные. А вот взрывчатка – нет.



Лазер тут обладает замечательным свойством: его луч ненадолго «повисает» в воздухе, причиняя урон даже при неточном попадании.



Ретроклассика

PS one Classics:

- 1. Wild ARMs 2, 614 Мбайт, \$5.99
- 2. Spec Ops: Covert Assault, 64 Мбайт, \$5.99
- 3. Spec Ops: Ranger Elite, 92 Мбайт, \$5.99
- 4. Disney's Tarzan, £3.99

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

- 1. Detana!! Twinbee, TG-16, 700 WP
- 2. Kirby's Dream Land 3, SNES, 800 WP (USA) / 900 WP (EUR)

- 1. MUSA, SMD, 800 WP (USA) / 900 WP (EUR)
- 2. Smash Table Tennis, NES, 600 WP
- 3. Pulseman, SMD, 900 WP
- 4. Secret Command, SMS, 600 WP (USA) / 500 WP (EUR)

Spec Ops: Covert Assault



\$5.99

» The Secret of Monkey Island: Special Edition ★★★★★

XBLA, PC **НОВИНКА**

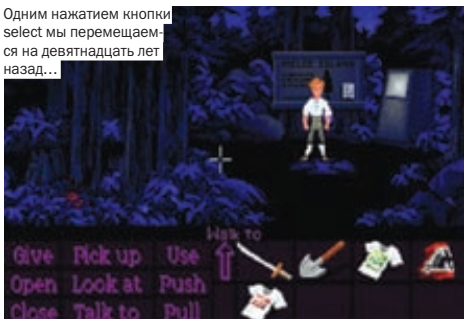
Жанр: adventure | Издатель: LucasArts | Разработчик: LucasArts | Размер: 533 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Рецепт создания римейка прост: нужно взять какую-нибудь горячо любимую классику и слегка осовременить (зачастую лишь внешне – хороший геймплей хорош и двадцать лет спустя). Для молодой аудитории полученная игра будет «как новая», а ценители старины купят вообще только ради ностальгии. В комплект переизданной The Secret of Monkey Island включены, по сути, сразу две игры – собственно, римейк с модной графикой и озвучкой для первых и абсолютно нетронутая оригинальная версия для вторых. Описывать игру двадцатилетней давности по понятным причинам бессмысленно – заслуги The Secret of Monkey Island общеизвестны и в повторении не нуждаются, поэтому обратим внимание только на обновленную часть. Дизайнеры LucasArts не поленились перерисовать всю графику игры. И подошли они к этому делу весьма творчески: новая стилистика – своего рода сплав оригинала и «мультишной» третьей части, Curse of Monkey Island. Вот и воспринимается игра как-то совсем иначе. Правда, кадров в анимации персо-

нажей все так же мало, что в сочетании с HD-картинкой выглядит странно. На неодушевленные предметы, по счастливой случайности, эта болезнь не распространилась – покрытая рябью морская гладь смотрится так хорошо, что пиратская романтика игры буквально взмывает на новый уровень. Отлично поработали разработчики и над звуком: вся музыка заново аранжирована, а персонажи общаются теперь и вслух. В частности, Доминик Армато (голос Гайбраша Трипльвада еще с третьей части) вернулся для работы и над римейком, наряду с параллельной Tales of Monkey Island от Telltale Games. Специально для Xbox 360 слегка изменился интерфейс: правым курком вызывается инвентарь, а левым – таблица действий (они также отзываются и на крестовину). Новая старая The Secret of Monkey Island идеально вписывается в современный игровой мир, сохраняя при этом все то, за что ее обожали девятнадцать лет назад. Приятно, что в LucasArts настолько любят свою работу.

Алексей Косожихин

Одним нажатием кнопки select мы перемещаемся на девятнадцать лет назад...



Редкий талант Гайбраша (десять минут удерживать дыхание под водой) можно испытать на деле.



You fight like a cow!

Фирменная фишка серии – insult swordfighting, «ругательное фехтование», появилась уже в первой части, а потому и в The Secret of Monkey Island: Special Edition оно представлено во всей красе. Суть такова: основное искусство поединка – вовремя поразить врага острым языком, а не клинком. На каждое оскорбление оппонента у опытного фехтовальщика всегда должен быть язвительный ответ, и желательно в рифму.

Да, у Стэна все та же «волшебная» текстура плаща.



Новости

Основатель студии thatgamecompany Дженова Чен рассказал, что они заняты третьим проектом для Sony. Создатели flow and flower сделают, по его словам, «совершенно иную игру» – это будет для компании «естественным прогрессом». Чен скромно утверждает: «Вы такого еще не видели». Больше никаких подробностей он, как водится, не сообщил.



Интересную схему распространения для японской версии Trash Panic (из нашего обзора вы могли узнать ее как Gombako) придумала Sony. Для скачивания с вас потребуют всего сто иен (чуть меньше доллара), но после трех раундов игра заблокируется... пока не заплатите еще сто иен. Впрочем, прохождение в одном из двух ее режимов позволит играть бесплатно. Внопу переименовывать сервис в PlayStation Network Arcade!



Harmonix анонсировала сервис Rock Band Network. Он позволит игрокам заказывать собственного изготовления песни, которые затем группой разработчиков будут переведены в формат игры. Что интересно, расценки на песни будут определять сами создатели, которым будут отчисляться проценты с продаж. Открытый бета-тест сервиса начнется где-то в августе и изначально он будет доступен только на Xbox 360.



Может статься, что Croteam выпустят римейк Serious Sam: The First Encounter HD еще и для PlayStation Network. Со дня анонса игры (пока только на Xbox Live Arcade и PC) им пришло много писем от фанатов с PS3, и хитрые хорваты отныне не скрывают своих симпатий к этой платформе. Между делом они объявили «конкурс на самую крутую фразу для Сэма», победитель получит место в титрах игры.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
К-On!
Формат:
телесериал, 13 серий
Режиссеры:
Хисако Ямада
Первая публикация:
2009
Студия:
Kyoto Animation
Наша оценка:
можно смотреть

К-ON

Студия Kyoto Animation любит и умеет удивлять своих фанатов – одни выкрутасы с Харухи Судзумией или история с аниме по мотивам К-On чего стоят. В очередной раз отложить возвращение Харухи, и ради чего? – ради экранизации пары с небольшим томов безвестной манги о школьницах, решивших собрать поп-группу? Неужели что-то путное может выйти из такого проекта? Вполне, как выясняется. Фурор. Бьющие всевозможные рекорды продажи синглов. Фанаты, скупающие все то, что имеет хоть какое-то отношение к любимым героиням, начиная с инструментов «как в аниме» и заканчивая наушниками, замеченными

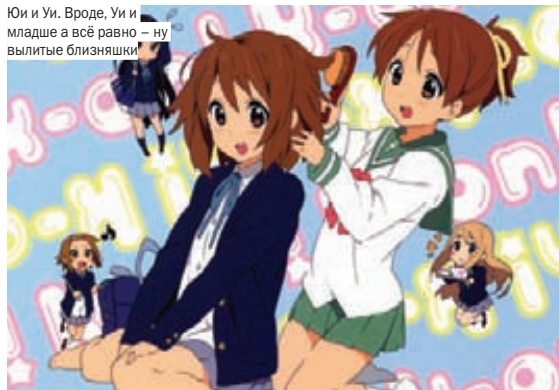
у одной из девушек. Участницы клуба «легкой музыки» наделали шуму едва ли не больше, чем наконец вернувшийся «Стальной Алхимик», «Восточный Эдем» и все остальные сериалы этой весны, вместе взятые.

Знакомьтесь – Юи Хирасава, предположительно главная героиня данного аниме. Девочка добрая, жизнерадостная, наивная и любящая целыми днями валяться на полу. Точно котенок или щенок – столь же милая и бесполезная. Однако старшая школа вносит в жизнь девушки коррективы – на людей, не записавшихся хоть в какой-нибудь кружок, тут смотрят косо. Потому Юи приходит в клуб любителей «легкой музыки» (в первую очередь ей понравилось слово «легкая»),

где ее с распростертыми объятиями встречают три девчонки: Рицу, Мио и Цумуги. Рицу – гиперактивная дура (такова уж ее роль), новый президент клуба и автор всей идеи с группой. Цумуги – девушка из очень богатой семьи, ее отличительные черты – большие брови и непрошибаемый оптимизм. Ну а Мио... Мио – истинная главная героиня, мигом перетянувшая на себя внимание как зрителей, так и авторов. Красавица, скромница и умница, мило всего пугающаяся и еще милее злящаяся или смущающаяся. Похоже, это не просто плод фантазии сценаристов, а результат секретного военного эксперимента по выводу концентрированного возбудителя восхищенно-мечтательных вздохов у мужчин.



Группу не зря назвали «Чаепитие после уроков» – за поеданием сладостей девочки проводят больше времени, чем за инструментами.



Юи и Уи. Вроде, Уи и младше а всё равно – ну вылитые близняшки!



Неужели Юи и остальных приучила лениво лежать на полу и греться?..



Без отдыха на пляже К-Оп - не К-Оп.

Собственно, вот и приехали. Дальше по плану мы должны воздать хвалу остальным героям сериала (в первую очередь Савако и Адзусе), а также его качеству, юмору, жизнелюбности и умению авторов подавать бытовые зарисовки из жизни школьниц, равных какому мир, верно, и не видел со времен «Адзуманги». И все же главной причиной популярности сериала, перевешивающей все остальные, вместе взятые, остается одна-единственная героиня – Мио.

Итак, Адзуса – новенькая, присоединившаяся к клубу в втором году существования. Явно созданная в ходе того же эксперимента, что и Мио, она мила, серьезна, ранима, да еще и в кошачьих ушках ходит с завидной регулярностью. Вроде бы и все-то при ней, и даже времени экранного в поздних сериях девушка получает с избытком – а вот до Мио не дотягивает. Ну и, наконец, Савако – отвечающая за клуб легкой музыки учительница, добрая, заботливая и на вид рассудительная. Однако под этой маской взрослой дамы скрывается бывшая солистка крутой хард-рок группы с отблеском безумства во взгляде. Любо-дорого смотреть, как Савако перекидывает из одного режима в другой, только вот к сожалению, объемный характер очень быстро превращается в чередование двух штампов: «учительница, которая никак не найдет парня» и «любительница наряжать девушек в ко스플레이-костюмы». Оба варианта достойно исполнены и не вызывают ни малейшего раздражения, но все равно, наблюдать за резкими переходами Савако от одного амплу к другому (происходящими зачастую даже не по ее воле) было куда интересней. Другое на одной такой фишке успешно целый сериал строят (Detroit Metal City), а Kyoto Ani забыли о ней очень быстро.

В теории главная тема сериала – развитие и становление поп-группы After School Tea Time («Чаепитие после уроков»), однако на деле мелодиям, репетициям и выступлениям время уделяется нечасто. Иногда даже начинает казаться, что авторы бы от них и вовсе отказались, но они, к счастью, поняли, что музыкальная тематика – едва ли не единственное, что не дает назвать К-Оп беззастенчивым клоном уже упомянутой «Адзуманги». Забыть о сходстве зрителю не дадут ни знакомые сюжеты (школьный фестиваль, группа отдыхает у моря на вилле, принадлежащей богачке, Рождество и, о ужас, вторая поездка на море), ни подозрительно знако-

мые черточки в характерах действующих лиц. И да, персонажи К-Оп нельзя назвать копиями героев «Адзуманги» – но лишь потому, что народу тут куда меньше, а характерные черты адзуманговских девушек и женщин были раскиданы по корзинам с надписями «Мио», «Юи» и прочими и аккуратно перемешаны.

Парадокс в том, что это не недостаток. Как раз наоборот – миру очень давно не хватало произведения, которое вызвало бы у зрителя те же чувства, что и культовый сериал 2002 года. Многие пытались идти этим путем, да, но в лучшем случае выходило что-нибудь вроде Lucky Star – хорошие, хотя и совсем другие сериалы с совершенно иным настроением. Тогда как авторы К-Оп бережно и аккуратно воссоздали то, за что мы любили «Адзумангу» – и дружный коллектив разных, но всегда интересных девушек, и веселую атмосферу школьной жизни, и светлую легкость, пронизывающую все происходящее, а воспроизведя – осторожно, чтобы ничего не испортить, добавили в коктейль неизменно популярные темы музыки и стремления к славе. Итог – нам предлагают изысканное блюдо, вкус которого одновременно знакомый, давно любимый, вызывает ностальгию, но в то же время кажется свежим и приятно разнообразящим старый рецепт. **СИ**



Кошачьи ушки – один из любимых фишек нашего главного редактора.



ТЕКСТ
Игорь Сонин

Touhou Project

Тouhou (он же Touhou Project, он же Project Shrine Maiden, он же 東方Project) – это, наверное, самая популярная вселенная... среди никому не известных. Ты слышишь это название на форумах, от друзей и косплееров, видишь прекрасные иллюстрации и даже слышишь легенды об аниме, которое якобы где-то существует. В то же время найди упоминание о Touhou (произносится «Тохо») в официальных источниках, новостных лентах, даже в нашем «Банзае!» решительно невозможно. Как же это так? Должна быть какая-то причина, по которой из шестидесяти тысяч анимешных иллюстраций на <http://moe.imouto.org> одной только Touhou посвящено около двух тысяч картинок – больше, чем... да больше всего! На втором месте там, кстати, Code Geass с одной тысячей. Но мы все-таки знаем, откуда взялась эта сумасшедшая (или, по крайней мере, кажущаяся сумасшедшей) популярность, и мы сейчас все расскажем.

Отсутствие в официальных каналах информации о Touhou объясняется очень просто. Дело в том, что Touhou – это огромная, самобытная, очень известная, но все-таки любительская вселенная, придуманная отаку ради удовольствия – собственного и своих това-

рищей. На Touhou не зарабатывают деньги – или, по крайней мере, зарабатывают отнюдь не так много, как могли бы. Это цикл компьютерных игр, по которым не делают консольные версии, мангу, аниме и новеллы – а они, вопреки всему, остаются популярны. Навероятно успешный любительский проект стартовал в 1996 году, когда кружок Amusement Makers выпустил первую игру в сериале Touhou для японского персонального компьютера NEC PC-9801. Надо сказать, что производство этого компьютера началось еще в восьмидесятые, и в середине девяностых PC-98 доживал последние дни (а сегодня он уже на том свете, но игры для него можно запустить через эмулятор). Первая игра с названием Highly Responsive to Prayers была чем-то средним между «Арконоидом» и вертикальным скроллшутером. Вторая оказалась обычным скроллшутером, третья – versus-шутером на двух человек, четвертая и пятая развили идеи предшественниц и формировали волшебную вселенную Touhou. И лишь в 2002-м, после того как PC-98 отправился вслед за птицей додо, сериал Touhou перебрался на персональные компьютеры. Именно на PC вышла шестая часть, The Embodiment of Scarlet Devil, которая была значительно лучше предыдущих

и по внешнему виду, и по неочевидным внутренним качествам.

Стиль Touhou сформировался окончательно. Герои сериала – симпатичные девочки, которые вместе с демонами из традиционного японского фольклора (они же «ёкай») обитают в изолированной от цивилизации части нашего мира. И случаются у них в этой части постоянные приключения, ибо демоны любят пошалить, а девочки вроде как должны за ними присматривать. Начиная с шестой части все последующие игры Touhou – маньячные вертикальные скроллшутеры, предстатели редкого жанра, для которого в России нет даже общепринятого названия. В любой Touhou героиня (какая именно – зависит от выбора игрока) летит снизу вверх и из своего волшебного оружия расстреливает вылетающих из-за края экрана демонов – сотни демонов, выпускающих тысячи ответных магических снарядов! В Японии этот жанр называется «данмаку» (состоит из иероглифов «пуля» и «занавес»), в Америке – bullet hell («огнестрельный ад»). Вся суть, вся изюминка игры не в том, чтобы метко подбивать врагов (это как раз неважно, твои атаки нередко даже наводятся автоматически), а в том, чтобы умело уклоняться от тысяч чужих снарядов, выживать в невозможных ситу-





Touhou 1: Highly Responsive to Prayers. Что-то среднее между вертикальным шутером и «Арканоидом».



Слева: Touhou 5: Mystic Square. Последняя игра для PC-98; уже нормальный маньячный шутер.

В ПРОШЛОМ ГОДУ СНОРОВИСТЫЕ ЭНТУЗИАСТЫ СДЕЛАЛИ ДАЖЕ ЛЮБИТЕЛЬСКОЕ АНИМЕ ПО ТОУНУ – ПРОСТО ИЗ ИНТЕРЕСА.

ация, когда, казалось бы, весь экран заполнен пулями. Снаряды бывают разных цветов и размеров, они расходятся по экрану, образуя причудливые узоры, неожиданно меняют скорость и направление движения... Сказать, что Touhou – сложные игры, значит ничего не сказать. Они чудовищно, нечеловечески сложны, и нормальный парень, привыкший к Killzone 2 и Gears of War, с удивлением обнаружит, что даже на минимальной сложности намертво застревает на втором-третьем уровне. В каждой игре нужно понять систему бонусов и апгрейдов, научиться зарабатывать дополнительные жизни и разобраться в атаках наиболее коварных противников – а разнообразные, интересные боссы занимают обычно около половины игрового времени.

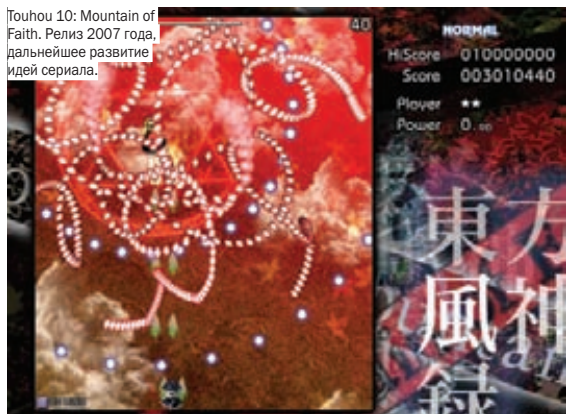
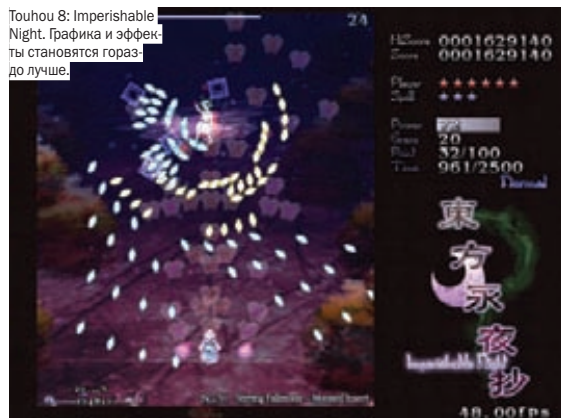
Высочайшая сложность, возможность записывать лучшие прохождения, огромное количество интересных боссов и персонажей, совершенная механика, которая обчисляет попадания с точностью до пикселя, – вот признаки любой игры сериала. Мы думаем, что именно эти слагаемые обеспечили любительскому проекту Touhou его нынешнюю популярность. Разработчик Touhou, энигматичный ZUN (это один человек, а не компания) занимается своим делом уже почти полтора десятка лет и достиг в нем совершенства, а другие

энтузиасты, кажется, заразились его страстью. В главной японской тусовке отаку – в «Комикете» – в прошлом году приняло участие 35 тысяч любительских кружков, причем 885 из них представляли проекты, созданные по мотивам Touhou! Фанаты трудятся не покладая рук, и именно Touhou вдохновляет многих японских художников-любителей на создание потрясающих иллюстраций, причем любимцами публики часто становятся не главные героини, а какой-нибудь особо симпатичный второй босс четвертого уровня, чье время жизни на экране составляет в среднем секунд двадцать-тридцать. В прошлом году сноровистые энтузиасты сделали даже любительское аниме по Touhou – и все это на некоммерческих началах, просто из интереса.

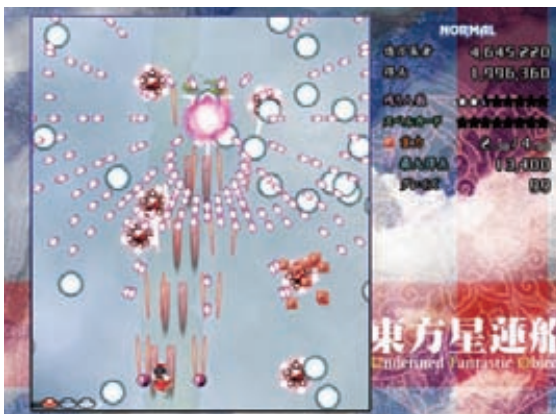
Наверное, Touhou так навсегда и останется любительским проектом. ZUN (который человек, а не компания) и сам, кажется, удивлен сегодняшней популярностью Touhou. Он надеется, что его работа останется некоммерческой. Он специально просит других творцов внимательно относиться к Touhou, не зарабатывать на ней денег, каким бы сильным ни было искушение. Вполне вероятно, что широкая публика так никогда и не узнает об этом странном мире летающих девочек-жриц, которым поклоняется огромное количество японцев-отаку. **СИ**



Touhou 8: Imperishable Night. Графика и эффекты становятся гораздо лучше.



Touhou 10: Mountain of Faith. Релиз 2007 года, дальнейшее развитие идей сериала.



Слева: Touhou 12: Undefined Fantastic Object. Красочная, профессиональная и современная игра.



И еще немного о К-Оп. 29 июля сериал наконец-то начали выпускать на DVD и Blu-ray, и вот что интересно: коллекция будет состоять из семи дисков с двумя эпизодами на каждом. Простейший подсчет позволяет предположить, что при таком раскладе эпизодов должно оказаться 14, а не 13, и верно: на выходящем 20 января заключительном диске фанатов будет ждать новая серия.



Анимешные пираты XXI века, полюбившиеся зрителям по сериалу Black Lagoon, в 2010 году вновь порадуют нас подвигами. Надолго, правда, не задержатся – пока возвращение планируется лишь на один OVA-эпизод. Но, чем черт не шутит, может, при хороших продажах и до третьего сезона дело дойдет.



Нежданно-негаданно работа студии Gonzo была номинирована на «Эмми» в категории «Лучший мультфильм, длящийся более часа». Чести удостоился Afro Samurai: Resurrection – полнометражный сиквел пятисерийного аниме-сериала Afro Samurai, главную роль в котором исполнил Сэмюэль Л. Джексон.



Семь легенд Halo

И без того безумно популярный цикл фирмы Microsoft – Halo, продолжает расширять зону влияния и захватывать все новые территории. Тут вам и книги, и комиксы, и игры отличных от основной трилогии жанров... Разве что с кинематографом пока не ладится, но и это лишь временное явление. А чтобы скрасить ожидание, авторы решили пойти по пути «Матрицы» и «Бэтмена» – превратить Halo в серию из нескольких короткометражных аниме-историй, нарисованных разными коллективами. Проект, именуемый Halo Legends, будет состоять из семи эпизодов, созданных пятью студиями: Bones, Casio Entertainment, Toei Animation, Production I.G. и Studio 4°C (последние две работали как над «Аниматрицей», так и над «Бэтменом»). Полный список режиссеров пока, к сожалению, не обнародован, но уже известно, что за дело возьмутся такие мастера, как Синдзи Арамаки, автор дилогии CG-лент Appleseed, и Мамору Оси, создатель серии фильмов Ghost in the Shell. Выдет Halo Legends где-то в начале 2010 года, а пока придется довольствоваться небольшим трейлером, лежащим на диске.



Nodame Cantabile заканчивают трижды

Nodame Cantabile, заслужившая признание публики романтическая манга, действие которой разворачивается в мире классической музыки, стала основой и для аниме-экранизации, и для телесериала с живыми актерами. И теперь все три версии Nodame Cantabile готовятся сделать то, на что хватает смелости далеко не каждому популярному творению – завершиться. Томоко Ниномия, оправившись после удаления аппендицита, вернулась к манге и объявила, что планирует закончить историю весной, как раз к выходу последнего из двух полнометражных фильмов, служащих концовкой вышеупомянутого телесериала (первый фильм выходит в январе). Также в январе стартует третий сезон аниме с говорящим названием Nodame Cantabile: Finale, и он тоже завершится весной. Значит ли это, что сценаристы полнометражных фильмов и аниме работают в тесном сотрудничестве с Томоко Ниномией, чтобы финал этой истории оказался «правильным», таким, каким он задуман автором, или на нас хотят разом вывалить три разных концовки? Узнаем, когда расцветет сакура.



Иногда нам задают вопросы такого рода: «Скажите, есть какая-нибудь информация о возобновлении сериала D.Gray-man?» или «Почему Rave Master заканчивается на самом интересном месте?». Очень уж часто экранизации длинных манга-сериалов останавливаются, так и не дождавшись финала. И, почему-то, далеко не всегда они возрождаются, даже когда манга подходит к концу. Тем приятней слышать новости об исключениях из этого досадного правила. На сей раз удача улыбнулась фанатам экранизации манги Румико Такахаси – «Инуяся». Аниме-версия истории полудемона с собачьими ушками, рыщущего по миру в поисках осколков Камня четырех душ, оборвалась в 2004 году на 167 серии, тогда экранизованы были лишь 35 томов (сама же манга завершилась 56-м выпуском в 2008 году). И вот люди, подарившие нам то аниме, собрались вновь, чтобы в будущем году представить сериал Inuyasha Kanketsu-hen («Инуяся: финал»), призванный закончить начатое когда-то дело.



Мини-обзоры

ロスト・ユニバース

› Затерянная вселенная

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Затерянная вселенная
Режиссер:
Такаси Ватанабэ
Год производства:
1998
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



Пожалуй, логично, что именно MC Entertainment, ранее выпустившая в России три сезона «Рубак», следом издала и Lost Universe. Ведь у Slayers и Lost Universe и авторы общие, и даже вселенная – просто события Lost Universe разворачиваются в параллельном мире. Причины, побудившие авторов создать «Затерянную вселенную», вполне понятны – за семьдесят с лишним серий фантазии наверняка надоело, и для разнообразия захотелось немного космической фантастики. Жаль только, что при смене декораций они потеряли самое главное – великолепных персонажей, делавших «Рубак» столь привлекательными. Каину Блудливеру и его команде до Лины со товарищи очень далеко, и даже Мэгуми Хаясибара, исполняющая одну из ведущих ролей, спасти ситуацию не в силах. В итоге вышло очень, очень средне.



Вверху: Вроде бы и Мэгуми Хаясибара... Но нет, до Лины Инверс далеко.

Higurashi no naku koro ni

› When They Cry: Complete Box Set

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
When They Cry: Complete Box Set
Режиссер:
Тиакки Кон
Год производства:
2006
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



Интересно, подобное название – сознательная попытка ввести покупателей в заблуждение или просто чей-то недосмотр? Все-таки When They Cry насчитывает аж три сериала: Higurashi no naku koro ni, Higurashi no naku koro ni Rei и выходящий сейчас Umineko no naku koro ni. Однако «полное собрание When They Cry» на деле оказалось лишь первым сезоном, даже без прямого сиквела. Впрочем, если забыть об этой неприятной странности, мы увидим: перед нами неплохо оформленный бокс с одним из самых необычных аниме-ужастикав последних лет. Да, желающим получить ответы на поставленные в сериале вопросы придется раскошелиться на покупку второго сезона (когда и если он появится, конечно). Но хуже от отсутствия ответов сериал не становится – лишь загадочней.



Вверху: Как вы думаете, что сейчас случится?

咲-Saki- 2 初回限定版

› Saki, 2nd DVD

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Saki, 2nd DVD
Режиссер:
Манабу Оно
Год производства:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



А в Японии, меж тем, продолжают выходить диски с Saki – попытка студии Gonzo повторить свой недавний успех с сериалом Strike Witches. Формально это аниме рассказывает про сложную не чуждую психологизма игру – маджонг, однако для этого древнего китайского развлечения попросту нет места из-за бесконечных намеков на юри и обилия красивых девушек. Более того, даже когда во второй половине сериала героини попадают на турнир по маджонгу и игнорировать его становится невозможно физически, откуда ни возьмись появляются девушки-невидимки, высасывающие удачу демоны и прочая сверхъестественная публика, а игра по-прежнему остается за кадром. Однако, если не ожидать от Saki слишком много, то это аниме вполне способно неплохо развлечь. Его интересно смотреть, и оно куда лучше вышеупомянутого Strike Witches.



Вверху: Подобные кадры тут отнюдь не редкость.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Bloody Monday
Создатель:
Рюмон Рё, Магуми Кодзи
Первая публикация:
2007
Журнал:
Weekly Shounen
Наша оценка:
можно читать

Bloody Monday

Смертельный вирус, выпущенный на территории России; японский школьник, по совместительству являющийся одним из величайших хакеров в истории; сверхсекретное подразделение по борьбе с терроризмом; школьный кружок журналистики, воюющий с извращенцем, ставшим завучем; фраза «Американские доллары – вот настоящие деньги! Не то что эти наши «рубли!» – вот лишь краткий перечень того, что ожидает читателей манги под названием Bloody Monday. И даже

Bloody Monday

если вы не считаете, что на мангу стоит взглянуть хотя бы ради удовольствия увидеть, каким представляют себе наше отечество ее авторы (а ведь это так забавно!), уделить «Черному понедельнику» внимание стоит хотя бы из-за главного героя, одновременно напоминающего Лайта из «Тетради Смерти» и Дэйда Мерфи из замечательного фильма «Хакеры». Ну и качественный арт, опять же в духе «Тетради Смерти», только усиливает впечатление.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hoop Men
Создатель:
Кавагути Юкинори
Первая публикация:
2009
Журнал:
Weekly Jump
Наша оценка:
можно читать

Hoop Men

Спортивные сериалы в основе своей не особо отличаются от бесконечных приключенческих эпиков в духе «Наруто» – в главной роли неизменно оказывается какой-нибудь парень с Даром, почти в мгновение ока становящийся круче всех тех «недоумков», которые тренируются годами, постепенно превращаясь в мастеров. Наблюдать за этими гениальными спортсменами, конечно, весело, но иногда хочется хоть какого-то разнообразия. Если вам приелись подвиги баловней судьбы, Hoop Men – это как раз то, что нужно. Главного героя – растяпу Сато, никогда не увлекавшегося спортом, неожиданно

Hoop Men

приглашают вступить в баскетбольную команду, причем относятся к нему так, будто он – их главная и единственная надежда. Сато, неглубоко знакомый с анимешными сериалами, решает, что по законам жанра он – обладатель того самого дара, и соглашается... только чтобы узнать, что нужен товарищам лишь как переводчик для талантливого американского баскетболиста, переведенного в их школу. И пусть в итоге Сато почти наверняка станет настоящим спортсменом, пока наблюдать за его необычными (и притом нестандартно нарисованными) похождениями весьма интересно.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hatsune Miku: Project DIVA
Платформа:
PSP
Авторы:
Sega
Дата релиза:
2 июля 2009 года

Hatsune Miku: Project DIVA

Vocaloid. Ах, ну что за чудесный проект. Кто из нас, впервые услышав о нем и виртуальной певице Хацуне Мику, не полез на Youtube послушать свои любимые композиции в ее исполнении? Программа, позволяющая услышать любую песню в исполнении красивого электронного голоса, гениальна сама по себе, но авторы пошли дальше – они наделили исполнительниц внешностью, характерами, превратив их в настоящих звезд. И теперь, благодаря Project DIVA, танцевальному симулятору с Хацуне Мику в главной роли, поклонники могут заставить диву не только петь, но и плясать под их дудочки! Причем, помимо основного набора из 39 треков, игра снабжена редактором уровней, позволяющим создавать собственные испытания (и сопутствующий им видеоряд) на основе личных mp3-файлов. Эх, как же досадно, что все это чудо доступно лишь на японском языке.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
store.otaku.ru
Адрес:
www.store.otaku.ru
Язык:
русский

store.otaku.ru

Фирма «Реанимедиа» сделала верный шаг – открыла полноценный интернет-магазин. Разумеется, компания и прежде занималась торговлей, но до сих пор предлагала лишь собственные диски (а их, как ни жаль, пока маловато), в store.otaku.ru уже сейчас можно приобрести продукцию большинства фирм, издающих в России аниме, мангу, посвященные им журналы и аксессуары. А так как их знаменитая система бонусов сохранена, магазин имеет все шансы стать лидером на российском рынке.



Популярные вопросы об аниме

Говорят, будто студия Gonzo разорена и вот-вот закроется. Но что-то не заметно, чтобы она перестала рисовать аниме.

Перестать-то не перестала, но теперь в работе гораздо меньше проектов. Уже сейчас выходит в два раза меньше сериалов, а все бюджеты заметно урезаны. Более того, скажем, Sakai она даже до конца довести самостоятельно не смогла – с 15-й серии это аниме рисует другая студия.

Почему сериал Hetalia показывают исключительно по Сети?

Потому что ряд агрессивно настроенных корейцев счел, что Hetalia выставляет их родину в неприглядном свете (хотя олицетворяющего эту страну персонажа в аниме, в отличие от манги, нет вовсе), и из-за их угроз телеканалы отказались пускать сериал в эфир. Впрочем, аниме все это пошло лишь на пользу, сделав его одним из самых продаваемых на DVD.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отaku** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Очередное обновление

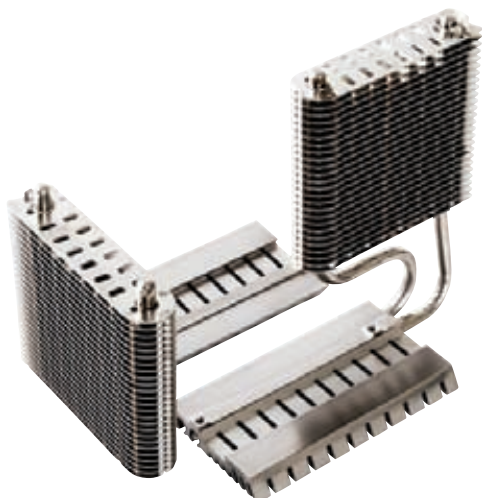
Нетбуки Asus EEE PC 1005HA и 1101HA

В очередной раз компания Asus обновила линейку своих нетбуков. Скоро в продажу поступят модели EEE PC 1005HA и 1101HA серии SeaShell. Старшая версия Eee PC 1101HA оснащена 11,6-дюймовым дисплеем с разрешением 1366 x 768 пикселей, а Eee PC 1005HA – 10,1-дюймовым с разрешением 1024 x 600 пикселей. Для экономии электроэнергии и увеличения времени автономной работы используется светодиодная подсветка. Обещается почти 11 часов работы без подзарядки, чего хватит, чтобы, например, долететь до Америки. Внутри нового нетбука скрывается привычный нам процессор Intel Atom Z520, гигабайт оперативной памяти, полноценный жесткий диск на 160 Гбайт, все возможные средства беспроводной и проводной связи. В комплекте поставляется лицензионная копия операционной системы Windows XP. Вес новинок составляет 1.1-1.2 кг, в зависимости от используемой батареи. Также цветовая гамма будет расширена до черных, белых, синих и фиолетовых цветов. Розничные цены пока неизвестны, но скорее всего, эти Asus EEE PC будут также позиционироваться как решение среднего класса и будут стоить вполне адекватно.

Многофункционал

Телефон-коммуникатор Samsung T559

Интересная новинка в скором времени появится из цехов Samsung. По предварительной информации, новый телефон-коммуникатор будет называться Samsung Comeback, или более просто – T559. Внешне он представляет из себя классический телефон, однако его центральная часть раскладывается, и пользователю доступен большой ЖК-дисплей, полноценная QWERTY-клавиатура, а также удобный джойстик для навигации и игр. Разрешение экрана составляет 400x240, внешний более скромный – 128x128 точек. Разрешение камеры также почему-то слишком скромное – 2 мегапикселя, что совсем немного для современного коммуникатора. Других интересных подробностей не сообщается, но по фото видно, что форм-фактор, выбранный Samsung, весьма оригинален. Разумеется, неизвестны и цены, и вообще вероятность появления телефона в России.



Охлаждение не для всех

Система охлаждения Thermalright

Необычную систему охлаждения для видеокарт серии Radeon HD 4850/4870 представила компания Thermalright. Несуразные алюминиевые пластины на самом деле выполнены из меди, а отличаются от остальных систем охлаждения тем, что соприкасаются не с процессором или памятью, а с модулями регулировки напряжения, которые также выделяют немало тепла. Внешний вид этой системы – называется она, кстати VRM R1, обманчив, несмотря на то, что выглядит она как алюминиевая, сделана она из меди, что, конечно, хорошо способствует отводу тепла. Обещается, что система легко работает с видеокартами ATI Radeon HD 4850 и HD 4870. Также мы предполагаем, что ее можно «совместить» с картами Radeon HD 4890, но, конечно, это надо проверить.

Новые подробности процессоров Intel

Чипы Core i7 и Core i5

Немного информации появилось о грядущих процессорах Intel. Данные есть о процессорах на новом чипе Lynnfield, и интересно, что представлены они были как для серии Core i7, так и для младшей, но очень перспективной Core i5. И так, в скором времени будут представлены:

Intel Core i5-750 – частота 2,66 ГГц, четыре ядра, 8 Мбайт кэш-памяти третьего уровня, поддержка двухканальной памяти DDR3-1333, поддержка Turbo Boost и TXT, уровень тепловыделения составляет 95 Вт, цена \$196;

Intel Core i7-860 – частота 2,8 ГГц, четыре ядра, возможность обработки до 8 потоков одновременно, 8 Мбайт кэш-памяти третьего уровня, поддержка двухканальной памяти DDR3-1333, поддержка Turbo Boost, TXT и VT, уровень тепловыделения составляет 95 Вт, цена \$284;

Intel Core i7-870 – частота 2,93 ГГц, четыре вычислительных ядра, возможность обработки до 8 потоков одновременно, 8 Мбайт кэш-памяти третьего уровня, поддержка двухканальной памяти DDR3-1333, поддержка Turbo Boost, TXT и VT, уровень тепловыделения составляет 95 Вт, цена \$562;

Цены, скорее всего, указаны именно оптовые, но, с другой стороны, как только будут начаты массовые поставки, стоимость новинок резко снизится, поэтому можно ожидать даже еще более привлекательных цен. Интересно, что стоимость модели Core i7 ощутимо выше. А, как показывают сегодняшние тесты, современные Core i5 в большинстве приложений уступают им совсем немного. Будет любопытно провести сравнительные тесты Core i7 и Core i5 на новом ядре. Случится это уже совсем скоро.



Быстро и емко

Новые жесткие диски Seagate серии Cheetah

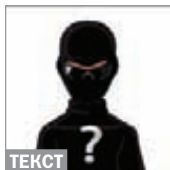
В скором времени начнутся продажи топовых жестких дисков Seagate Cheetah 15K.7. Частота вращения шпинделя этих моделей составляет 15 тысяч оборотов в минуту, а емкость новинок была увеличена до 600 Гбайт. В качестве интерфейса используется SAS, который есть в некоторых платах на чипсете Intel X58, но обычно его можно встретить только в серверных моделях или купить дополнительный контроллер. Конечно, для рядового пользователя это слишком дорогое решение, но если вы всерьез озабочены скоростью загрузки приложений, передачи данных и одновременной работы нескольких программ, то, возможно, есть смысл приобрести одну из моделей Seagate Cheetah 15K.7. Как показывает практика, столь существенное увеличение скорости вращения заметно влияет на производительность в реальных приложениях.

Еще больше впечатлений от игр!

Компьютеры Packard bell ixtreme

Помимо оригинального внешнего вида, новые компьютеры Packard Bell серии ixtreme предлагают массу интересных функций и мощную начинку. К слову, в этих моделях используются в основном процессоры Intel Core i7 и AMD Phenom II X4. Объем оперативной памяти может составлять до 12 Гбайт DDR3, также можно установить несколько жестких дисков и графических адаптеров. Одним словом, для игр этого более чем хватит. Но помимо чистой производительности, компьютеры поставляются с хорошим набором предустановленного программного обеспечения. Например, нажатием всего лишь одной кнопки можно скопировать данные с флеш-диска или внешнего накопителя на встроенный жесткий диск, в заранее выбранную папку. Это очень удобно, когда не хочется лишний раз лазить по меню и совершать обыденные действия. На верхней части корпуса есть панель для установки MP3-плееров, фотоаппаратов и других гаджетов, чтобы можно было их там хранить, заряжать и синхронизировать с компьютером. Таким образом, компьютер спроектирован, чтобы стать центром вашей цифровой вселенной, как давно нам рассказывала в своих рекламных лозунгах компания Intel. В продаже новинки появятся в самом ближайшем времени, рекомендуем вам ознакомиться с ассортиментом компьютеров ixtreme, их модификациями и массой дополнительных опций, которые предлагает компания. В России эти системы продаются с фирменной гарантией, и сеть сервисных центров расположена по всей стране.





ТЕКСТ

Алексей Поляков

ТЕСТИРУЕМОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ

ASRock G43Twins-FullHD
ASRock N7AD-SLI
ASRock P45XE-R
EliteGroup ESC G43T-M3
EliteGroup ESC P43T-A2
EliteGroup ESC P45T-A2
Foxconn G45M-S
Foxconn P45AL
MSI G41TM-E43
MSI P43NEO

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
2,66 Intel Core2Duo 6700
Память DDR2, Гб:
2, 2x Transcend DDR2 800
1 Гб
Память DDR3, Гб:
2, 2x Kingston DDR3 8500
1 Гб
Видеокарта, Мб:
256, Sapphire Radeon HD
3450

Экономный вариант

Тестирование бюджетных материнских плат под сокет LGA775

Материнская плата – это то, вокруг чего строится весь компьютер. Можно добавить память, заменить процессор, видеокарту или жесткий диск – а «мать» останется той же. Именно от нее в значительной степени зависит надежность системы и ее расширяемость. Поэтому к выбору материнской платы стоит подойти с особой ответственностью – ведь даже нехватка разъемов USB может внезапно стать серьезной проблемой (не говоря уже, скажем, о несовместимости с новой видеокартой или памятью).

В этот раз мы решили протестировать несколько недорогих материнских плат от различных производителей. Все представленные в обзоре платы рассчитаны скорее на применение в недорогом домашнем ПК. Многие из них имеют встроенные видеоадаптеры, все – встроенный звук, а некоторые – даже поддержку HD-видео и выход HDMI.

Методика тестирования

Начинали мы с осмотра комплектации и самой платы – сколько у нее слотов расширения, не слишком ли плотная компоновка, затрудняющая, скажем, установку отдельных комплектующих. Потом переходили непосредственно к тестам. Скоростные характеристики мы измеряли с помощью бенчмарка, встроенного в архиватор WinRAR. Для плат, имеющих встроенный видеоадаптер, смотре-

ли также и производительность графической подсистемы – с помощью 3DMark'05. В конце тестов с помощью пакета Everest мы контролировали температуру системной платы. Поскольку оценка возможностей тюнинга, и, тем более, оверклокинга, выходила за рамки нашего теста (тогда бы он занял полжурнала), все платы тестировались с настройками «по умолчанию».

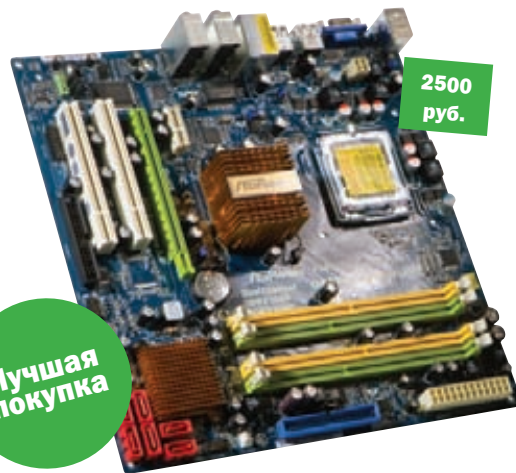
ASRock G43Twins-FullHD

Единственная плата в обзоре, поддерживающая сразу два типа памяти – DDR2 и DDR3. Базируется на чипсете Intel G43; встроенное видео сделано на базе Intel Graphics Media Accelerator X4500. В комплекте идет также отдельная карточка с DVI DisplayPort выходами – при необходимости ее можно установить в порт PCI Express. Тест WinRAR мы прогнали на этой плате дважды – с модулями памяти DDR2 и DDR3, чтобы почувствовать разницу. Разница оказалась не столь существенной. Удивило отсутствие нормального фиксатора видеокарты на слоте PCI Express. В остальном компоновка платы, несмотря на формат MicroATX, вполне удачная, доступ к слотам не затруднен.

5

- + Поддержка двух типов памяти
- + Хорошее соотношение цена/производительность
- На слоте PCI Express отсутствует фиксатор видеокарты

Лучшая
покупка



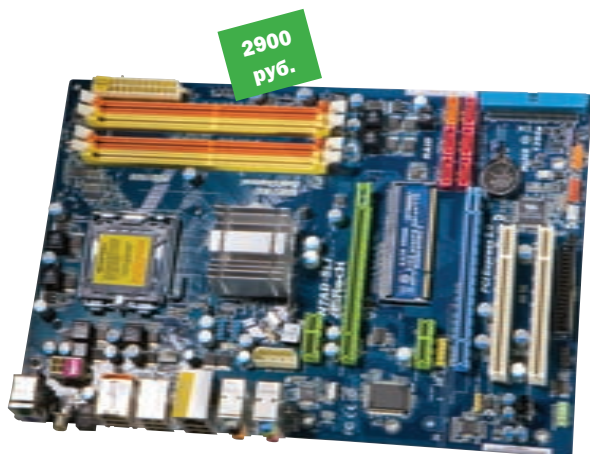
2500
руб.

ASRock N7AD-SLI

«Полноформатная» ATX плата на базе чипсета NVIDIA nForce 740i SLI. Формат платы позволил свободно разместить на ней два порта PCI Express и четыре слота под память. Имеются также разъем FireWire (IEEE 1394). SATA контроллер поддерживает практически все основные типы RAID, включая RAID-5 (довольно большая редкость для платформ начального уровня). Порадовала идущая в комплекте заглушка для задней панели: все разъемы на ней промаркированы цветом и подписаны. На самой плате также все крупно и четко подписано, так что разобраться, что куда подключается, даже для новичка не составит серьезной проблемы. Одним словом, внешне все прекрасно. А вот в тесте архивирования с данной материнкой результат получился довольно невысокий: скорость составила 849 Кбайт/с. Еще один несомненный плюс – это утилита установки All in 1, позволяющая одним кликом установить все необходимые драйверы и даже не требующая перезагрузки (хотя перезагрузиться-то все равно не мешает).

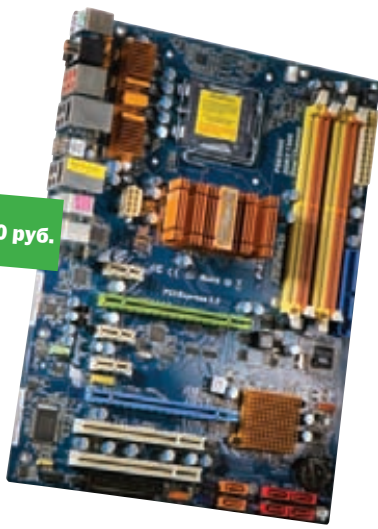
4

- + Большое количество слотов расширения, встроенный FireWire
- + Качественная и понятная маркировка платы и задней панели
- Невысокая производительность по результатам теста WinRAR



2900
руб.

3200 руб.



ASRock P45XE-R

Форм-фактор и компоновка платы почти полностью соответствуют изделию того же производителя на другом чипсете – ASRock N7AD-SLI. Те же четыре слота под память и два PCI Express. Внешнее отличие – только в том, что внешних SATA-разъемов на задней панели не один, а два, и радиаторов на нагревающихся элементах платы здесь установлено побольше. Эта модель оказалась самой «горячей» из всего теста: Everest показал температуру системной платы после тестирования 44 градуса – не критично, но все же не очень приятно.

4



Удобство подключения, много слотов расширения, встроенный FireWire



Плата больше всех нагрелась за время тестирования

EliteGroup ESC G43T-M3

Плата продемонстрировала абсолютный рекорд по производительности графической подсистемы и, наряду с двумя другими изделиями от EliteGroup, показала хорошие результаты в тесте WinRAR. А вот температурный тест с этой платой провести не удалось, так как Everest отказывается отображать температуру системной платы. Монтаж очень плотный, и, скажем, замена памяти без извлечения видеокарты может стать серьезной проблемой. В принципе, ничего страшного в этом нет, но некоторые сборщики компьютеров любят лепить гарантийные стикеры на отдельные комплектующие – и тогда есть риск нарваться на такой «сюрприз». А вот портов USB целых 8, а также присутствует выход DVI. Утилита установки довольно медленная, зато ставит все необходимые драйверы «в один клик».

5



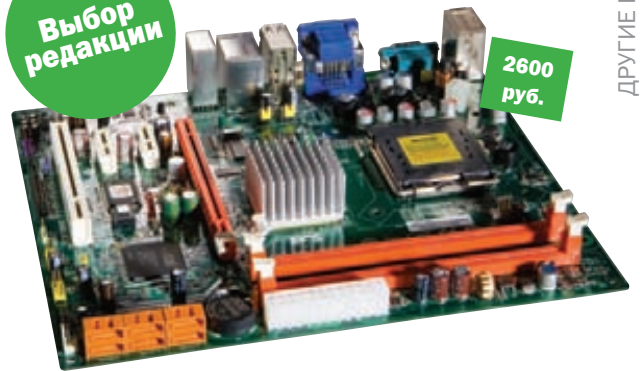
Наилучшая производительность в тесте графической подсистемы, одна из лучших в тесте WinRAR
Наличие 8 портов USB



Очень плотный монтаж, затрудняющий замену комплектующих

Выбор редакции

2600 руб.



2200 руб.

EliteGroup ESC P43T-A2

При первом взгляде на плату удивляет количество «пустого» места на текстолите: становится не очень понятно, почему разработчики решили ее выпустить в «полноразмерном» ATX формате. А вот USB-разъемов на задней панели всего четыре – неужели больше не поместилось? Слотов для памяти, правда, тоже четыре – хоть какое-то преимущество «полноразмерности». При такой компоновке проблем с охлаждением точно быть не должно, хотя померить температуру не удалось: как и во всех платах ESC, принимавших участие в тесте, Everest отказался ее отображать. Зато результаты в тесте WinRAR – одни из лучших. В сочетании с одной из самых низких среди протестированных плат ценой, это очень даже неплохо.

4



Невысокая цена, хорошая производительность
Полноформатный ATX, 4 слота для памяти



Всего 4 разъема USB на задней панели

EliteGroup ESC P45T-A2

Компоновка платы очень сильно напоминает ESC P43T-A2. То же большое количество свободного места и, опять же, всего четыре USB-разъема на задней панели. Нормального мануала в комплекте мы не нашли: только здоровенная раскладная «простынка» с цветными картинками, иллюстрирующими не только подключение материнской платы, но и сборку всего компьютера. Впрочем, в нашу тестовую лабораторию попала OEM поставка; в Retail, возможно, и «классическое» руководство имеется. Плата показала хорошую производительность в тесте WinRAR.

3

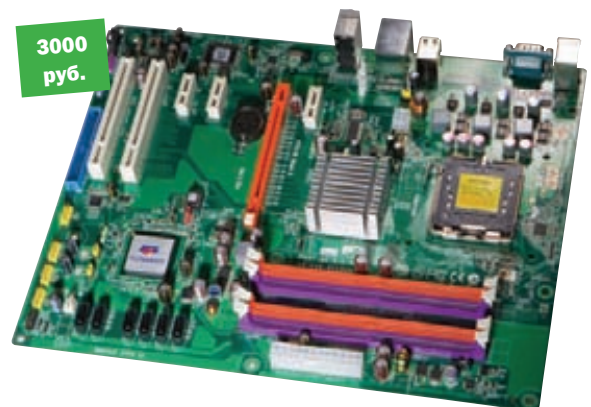


Хорошие показатели в тесте WinRAR, 4 слота для памяти,
полноформатный ATX



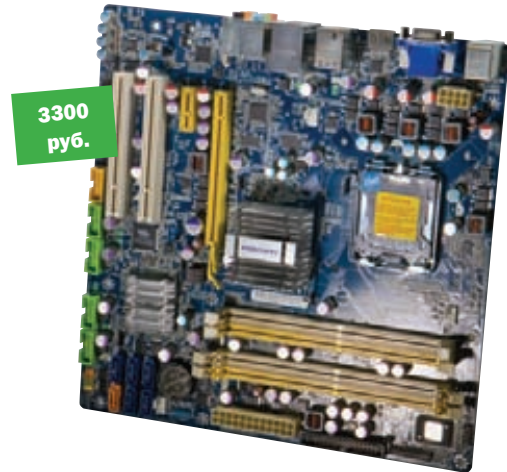
Цена достаточно высока, всего четыре USB-разъема на задней панели, температуру после тестов посмотреть не удалось

3000 руб.



Foxconn G45M-S

Главная особенность изделия – использование в графической подсистеме чипсета Intel GMA X4500HD, снимающего с центрального процессора часть работы по обработке HD-видео. Соответственно, для проигрывания видео высокого разрешения с дисков Blu-ray и HD DVD не потребуется установка мощного CPU. Имеется разъем HDMI, так что плату можно напрямую подключить к телевизору с соответствующим портом. Несмотря на формат MicroATX, на плате разместились четыре слота под память. Имеется разъем FireWire (IEEE1394a). Производительность во встроенном бенчмарке WinRAR – неплохая, но и не выдающаяся; работа графической подсистемы в 3DMark'05 также тянет на обычный средний уровень. В целом, плату можно посоветовать для домашней системы начального уровня с возможностью проигрывания HD-видео.

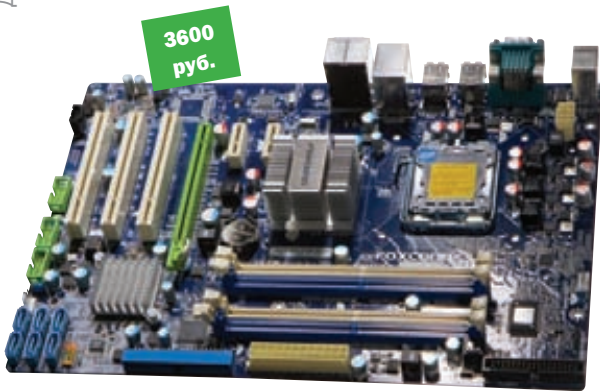


4

- + Поддержка HD-видео, выходы HDMI и DisplayPort, 4 слота для памяти
- Производительность графической системы по тесту 3DMark'05 не слишком велика. На задней панели всего 4 USB-разъема

Foxconn P45AL

Плата выделяется яркой нетрадиционной расцветкой коннекторов и слотов, выполненных в основном в салатово-бело-голубой гамме. Разъемов PCI – целых три, так что проблем с установкой плат расширения не возникнет. Четыре слота DDR2. Такие анахронизмы, как IDE, FDD и разъем COM-порта присутствуют в полном объеме, что, с точки зрения совместимости, безусловно, правильно (даже IDE и FDD шлейфы идут в комплекте). Что касается результатов, то в WinRAR плата показала производительность на уровне 1124 Кбайт/с. Привлекает к себе внимание утилита установки своим космическо-футуристическим дизайном. Впрочем на функциональности и скорости это никак не отражается. В комплекте идет также утилита FoxOne, предназначенная для просмотра и тюнинга различных системных параметров.



4

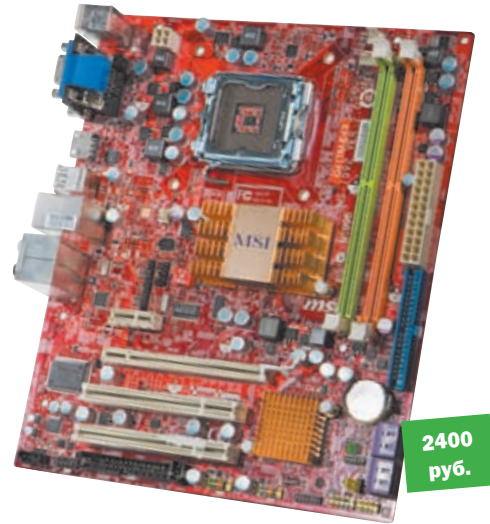
- + Большое количество слотов расширения и разъемов, в том числе устаревших – для совместимости
- Самая дорогая плата в тесте

**ПРОТЕСТИРОВАННЫЕ СЕГОДНЯ МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ
ОБЪЕДИНЯЕТ ОДНО: ВСЕ ЭТО БЮДЖЕТНЫЕ
МОДЕЛИ БЕЗ КАКИХ-ТО ОСОБЕННЫХ «НАВОРОТОВ».**

	ASRock G43Twins-FullHD	ASRock N7AD-SLI	ASRock P45XE-R	EliteGroup ESC G43T-M3
Формат	MicroATX	ATX	ATX	MicroATX
Чипсет	Северный мост - Intel G43 Южный мост - Intel ICH10	Nvidia 740i SLI	Северный мост - Intel P45 Южный мост - Intel ICH10R	Северный мост - Intel G43 Южный мост - Intel ICH10
Поддержка процессоров	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo
Память	2x DDR3 1066/800 2x DDR2 1066/800/667	4x DDR2 800/667	4x DDR2 1200/1066/800/667	2x DDR2 800/667
Слоты расширения	1 x PCI Express 2.0 x16 1 x PCI Express x1 2 x PCI	2 x PCI Express 2.0 x16 2 x PCI Express 2.0 x1 2 x PCI	2 x PCI Express 2.0 x16 3 x PCI Express x1 2 x PCI	1 x PCI Express x16 2 x PCI Express x1 1 x PCI
Южный мост	6x SATA II 1x ATA 133 1x FDD	6x SATA II 1x eSATA II 1x ATA 133 1x FDD	6x SATA II 2x eSATA II 1x ATA 133 1x FDD	6x SATA
Задняя панель	6xUSB 2.0, LAN, video, audio, 2xPS/2	6xUSB 2.0, eSATA II, IEEE1394, SPDIF, LAN, audio, 2xPS/2, IR	6xUSB 2.0, 2x eSATA II, IEEE1394, SPDIF, LAN, audio, 2xPS/2, IR	8xUSB 2.0, 1x Serial, LAN, video, DVI, audio, 1x PS/2
Встроенное видео	Intel X4500, ASRock DVI Display Port card	n/a	n/a	Intel GMA X4500

MSI G41TM-E43

Маленькая компактная и недорогая плата ярко-красного цвета с медными радиаторами, которые, очевидно, и помогли ей, наряду с ASRock G43Twins-FullHD, меньше всего нагреться при тестировании – всего до 36 градусов. К сожалению, это единственный тест, из которого изделие от MSI вышло победителем: несмотря на то что графика платы базируется на все том же Intel GMA X4500, показатели 3DMark'05 оказались худшими в тесте. В тесте WinRAR плата, наоборот, показала довольно неплохую, хотя и не рекордную, производительность – 1780 КБайт/с. Комплектация минимальна: мануал «карманного» формата, диск с драйверами, заглушка на заднюю панель, IDE шлейф. Даже SATA-шлейфов мы не нашли, хотя, возможно, поставка просто изначально была некомплектной.

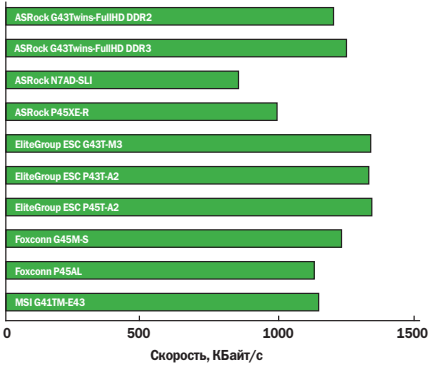


2400 руб.

4

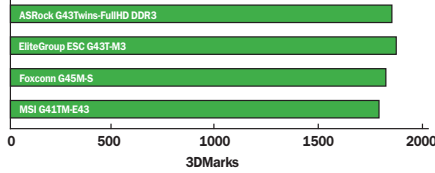
- + Недорогая, компактная и малогреющая плата.
- Невысокая производительность графической системы.

WinRAR



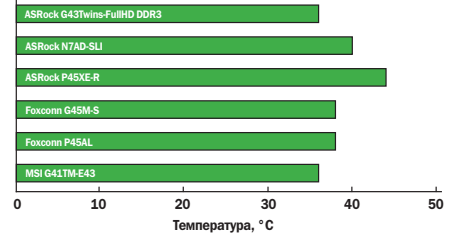
Значительная разница в скорости архивирования в целом объясняется использованием различного типа памяти.

3DMark'05



Среди плат с наборной графикой побеждает EliteGroup ESC G43T-M3.

Температурный тест



Греются платы примерно одинаково, лишь ASRock P45XE-R – существенно больше остальных.

Выводы

Всего мы протестировали десять материнских плат различных производителей. Объединяет их одно: все это бюджетные модели без каких-то особенных «наворотов». Но и среди недорогих можно назвать лучших. Награду «Лучшая покупка» получает ASRock G43Twins-FullHD – за хорошую производительность и поддержку сразу двух

типов памяти (DDR2 и DDR3) по вполне доступной цене. А приз «Выбор редакции» достается плате EliteGroup ESC G43T-M3 – за рекордные показатели производительности как в общем, так и в графических тестах. Ну и восемь USB-портов на задней панели тоже лишними не будут.

EliteGroup ESC P43T-A2	EliteGroup ESC P45T-A2	Foxconn G45M-S	Foxconn P45AL	MSI G41TM-E43
ATX	ATX	MicroATX	ATX	MicroATX
Северный мост - Intel P43 Южный мост - Intel ICH10	Северный мост - Intel P45 Южный мост - Intel ICH10R	Северный мост - Intel G45 Южный мост - Intel ICH10R	Северный мост - Intel P45 Южный мост - Intel ICH10	Северный мост - Intel G41 Южный мост - Intel ICH7
Intel Yorkfield / Wolfdale / Core 2 Quad / Core 2 Duo 4x DDR2 800/667	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo 4x DDR2 800/667	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo 4x DDR2 800/667	Intel Core 2 Extreme / Core 2 Quad / Code 2 Duo 4x DDR2 1066/800/667	Intel Yorkfield / Wolfdale / Core 2 Quad / Core 2 Duo 2x DDR2 800/667
1 x PCI Express x16 3 x PCI Express x1 2 x PCI 6x SATA 1x IDE	1 x PCI Express x16 3 x PCI Express x1 2 x PCI 6x SATA 1x IDE	1 x PCI Express x16 1 x PCI Express x1 2 x PCI 6x SATA 1x FDD	1 x PCI Express x16 2 x PCI Express x1 3 x PCI 6x SATA 1x FDD 1x IDE	1 x PCI Express x16 1 x PCI Express x1 2 x PCI 4x SATA 1x FDD 1x IDE
4xUSB 2.0, 1x Serial, LAN, audio, 2x PS/2	4xUSB 2.0, 1x Serial, LAN, audio, 2x PS/2	4xUSB 2.0, LAN, IEEE1394a, HDMI, DisplayPort, video, audio, 2x PS/2	6xUSB 2.0, LAN, SPDIF in, SPDIF out, Serial, audio, 2x PS/2	4xUSB 2.0, LAN, DVI, HDMI, video, audio, 2x PS/2
n/a	n/a	Intel GMA X4500HD	n/a	Intel GMA X4500



ТЕКСТ

Алексей Поляков

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core 2 Solo 1.4 ГГцЧипсет:
Intel GS45 + ICH9MПамять:
2 Гбайт, DDR2, 800 МГцВидеоадаптер:
Intel GMA4500MHDЖесткий диск:
2.5 дюйма, SATA,
320 ГбайтВеб-камера:
1.3 МпиксКарт-ридер:
SD cardПорты ввода/вывода:
D-Sub, 2xUSB 2.0, audio
i/o, HDMI, LANРазмеры:
330x224x20 ммВес:
1.3 кг

В погоне за яблоком

Ноутбук MSI X-Slim X340

Не секрет, что самым первым ультратонким ноутбуком стал Apple MacBook Air. Безусловно, он выглядит сногшибательно, а его продажи идут весьма неплохо. Но есть несколько моментов. Во-первых, MacBook Air означает наличие MacOS (что далеко не всем хочется), во-вторых, он имеет существенные ограничения по набору интерфейсов (например, единственный USB) и, наконец, он стоит более 55 тысяч рублей. Это не недостатки яркой модели от Apple, но ее особенности, с которыми трудно поспорить. MSI предлагает же точно такой же по размерам ноутбук, но который является полноценным ПК, оснащен приличным набором портов и разъемов, а также стоит вдвое дешевле. Почему бы и нет?



Первое впечатление – легкость. Надо признать, что ни по размерам, ни по весу, ни по удобству ноутбук не уступает MacBook Air. Хо-

телось бы отойти от сравнения, но, кроме этой модели Apple, найти что-то похожее очень трудно. Компьютеры похожи во многом, в том числе и по технической составляющей. Доставшийся нам MSI X-Slim X340 был оснащен процессором Intel Core 2 Solo, но в продаже также ожидаются более производительные модификации с Core 2 Duo. Объем памяти – 2 гигабайта, к сожалению, максимальный. Жесткий диск же используется 2.5-дюймовый, поэтому можно встретить даже 500-гигабайтную версию. Таким образом, в компактный, толщиной всего 2 см корпус инженеры MSI уложили начинку

вполне современного ноутбука на базе Intel Centrino. Единственное существенное ограничение – скромный интегрированный графический адаптер. При всем желании запустить на нем современный 3D-шутер не удастся. В процессе тестирования мы также не стали мучить компьютер, проведя лишь системный и термотест. Что касается графики, то если взять игры 2-3-летней давности, то все будет быстро, красиво и без слайдшоу. Впрочем, ожидать появления сверхкомпактных ноутбуков с мощным графическим адаптером стоит не скоро.

Перейдем к эргономике. Клавиатура порадовала размером клавиш, они даже заметно больше стандартных на настольных компьютерах. Скорость печати даже немного возрастает. Клавиатура выполнена в виде единой пластины. Плюс в том, что пролитый

чай или кофе не испортят дорогую игрушку, а минус в том, что прорезанные в корпусе MacBook Air отсеки для кнопок выглядят хуже. Но те, кто предпочтут внешнему виду надежность, не прогадают, купив X-Slim. Порты расширения расположены удобно. Важное достоинство ноутбука в том, что, несмотря на минимальную толщину корпуса, разработчикам удалось вместить выходы на внешний дисплей (как D-Sub, так и HDMI), пару USB, аудиоразъемы. Для полноценной работы набор достаточный, D-Sub можно было бы даже убрать, заменив его, скажем, FireWire.

За последний год качество дисплеев от компании MSI значительно возросло. Если раньше экран можно было назвать блеклым, то новая матрица со светодиодной подсветкой радует насыщенностью гаммы и отсутствием бликов.



РЕЗУЛЬТАТЫ

WinRAR:	856 Кбайт/с
Средняя рабочая температура в режиме стресс-теста:	40 C°

SiSoft Sandra	
Арифметический тест процессора:	5.3 FLOPS
Общая мультимедийная производительность:	10 Мпикс/с

Тест накопителя	
Скорость чтения:	42.3 Мбайт/с
Время доступа:	20.17 мс
Тест памяти:	4.19 Гбайт/с



Минимальный вес и размеры, неплохой набор портов расширения



Не самая симпатичная клавиатура

Выводы

Мы протестировали ноутбук во встроенном бенчмарке архиватора WinRAR, а также провели традиционный термо-тест. Результаты вполне закономерные – чуть больше 850 Кбайт/сек в WinRAR и средняя температура процессора на уровне 40 градусов Цельсия. Возможно, после двух часов напряженной работы ноутбук все-таки нагреется более ощутимо, но в наших исследованиях этого так и не произошло. Термо-тест мы прогоняли на протяжении 40 минут. По итогам тестирования признаем, что дебют тон-

кой модели от MSI удался. Мощные достоинства налицо: отличный набор портов расширения, модные черный и белый цвета и, самое, на наш взгляд, главное – ценовая политика компании. Почти топовый X-Slim обойдется примерно в 27 тысяч рублей, но в продаже появится также версия с экономичным процессором Intel Atom, легко можно варьировать объем памяти и жесткого диска. Поэтому вполне можно ожидать розничной цены на уровне 23 тысяч рублей за базовую версию X-Slim.

1/8 Жизни



Если жизнь, как и пиццу, разделить на 8 частей, то мы увидим, что 1/8 часть человек тратит на еду. Чтобы ваша 1/8 жизни была такой же яркой и вкусной, как 1/8 нашей пиццы, вы можете воспользоваться этим купоном в любом ресторане Сбарро.



реклама

купон
действителен
до 15.09.2009

*Минимальная сумма заказа – 350 руб.
1 купон действителен при одном заказе.
В акции не участвуют блюда, комбо-обеды
и спец-предложения, предлагаемые по особой цене.

50

50

сбарро рубли



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Microsoft SideWinder X3

Симметричный ветер от Microsoft

Компания Microsoft известна продуманными и взвешенными решениями, ну а с выпуском собственных устройств руководители компании никогда не торопились.

Новая игровая

Имея большой опыт в разработке софта и накопленные знания в области юзабилити, компания немало усилий прилагает для завоевания рынка устройств ввода. Клавиатуры и мыши Microsoft отличаются продуманной эргономикой и интересным дизайном. На сей раз инженеры компании создали универсальную мышь, которая понравится геймерам и будет оценена по достоинству офисными работниками. Ничего революционного компания не предлагает, зато отточенные инженерами технологии позволили достичь хороших скоростных и точностных характеристик. Никаких цветастых панелей, необычных форм или обилия кнопок. SideWinder X3 – простая игровая мышь среднего ценового диапазона. Ну а что может дать нам подобное устройство дома или на работе, мы решили узнать сами.

Характеристики

Устройство неплохо справляется практически с любыми поверхностями за счет применения лазерной оптической системы. Максимальная разрешающая способность составляет 2000 dpi, при этом можно работать с тремя различными режимами, ко-

торые переключаются нажатием соответствующей кнопки. Для каждого режима имеется своя кнопка – это особенно удобно, когда возникает необходимость быстро сменить разрешение, проскочив промежуточное значение. При этом кнопка с выбранным режимом начинает подсвечиваться красным светодиодом. Девайс наделен еще пятью кнопками, две из которых расположены по бокам. Так как корпус мыши симметричен, можно одинаково эффективно работать как правой, так и левой рукой. Подошва устройства снабжена специальными пластинами, которые улучшают скольжение. Надо также отметить возможность писать макросы при помощи программы IntelliPoint, идущей в комплекте.

Тестирование

Мы не могли пройти мимо игровых тестов, но и в обычных рабочих режимах также испытали мышь. Начнем с игр. Возможность задавать макросы довольно удобна, но пригодится скорее в MMORPG, нежели в экшн-играх. Функция смены разрешения позволяет быстро перестра-

иваться под изменяющиеся условия, например, когда надо точно прицелиться или обвести курсором как можно большую площадь. Одна из двух боковых кнопок будет применяться не очень часто, хотя бы потому, что их расположение предполагает нажатие большим пальцем. Длины провода достаточно для комфортной игры, даже если системный блок установлен далеко под столом. Колесо прокрутки прорезинено, и четко отмечается его перемещение. В офисных приложениях и при серфинге по сети девайс работает не хуже других, разве что боковые кнопки по умолчанию выполняют функции перехода на предыдущую и последующую страницы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс с компьютером: USB
Система позиционирования: лазерная
Разрешение оптического сенсора: 400, 800 и 2000 dpi
Количество кнопок: 8



1300 руб.



Симметричный корпус
Изменение разрешения на лету
Невысокая цена



Малое количество дополнительных кнопок

Выводы

При покупке нового компьютера мышь зачастую выбирается по остаточному принципу, то есть «на что останется». Но следует помнить, что от удобства использования зависит утомляемость и эмоции, получаемые во время игры. И если покупка мыши в 100 и более американских денежных единиц может являться напрасной тратой денег, то качественный манипулятор за вдвое меньшую сумму сможет сделать работу комфортнее, а игры приятнее. Прежде всего, следует ориентироваться на размер руки и удобство положения запястья, поэтому настоятельно рекомендуем перед покупкой хотя бы подержать мышь в руках. Что касается тестового устройства, то форма, дизайн и функциональность находятся на достаточно высоком уровне, что позволяет рекомендовать такую мышь для покупки хорошим друзьям. При желании можно докупить специальный игровой коврик, что должно повысить удовольствие от игры, но оптический датчик будет хорошо работать на любой поверхности. Приятных игр и продуктивной работы!

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
 «Страна Игр» + 2DVD
 и «РС ИГРЫ» + 2DVD
 На 6 месяцев – 3150 руб.
 На 12 месяцев – 5580 руб.



Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще!

С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц) на 6 месяцев – 2400 РУБ на 12 месяцев – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Биллайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев
 начиная с _____ 200 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером:
 на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____ код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы

и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____ Сумма _____

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____ Сумма _____

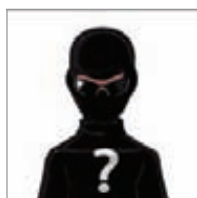
Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____



АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК

Главный редактор журнала «Железо»

Оверклокерский клуб

Присутствовать при зарождении новой экономики – великая честь и сложное испытание. Понятно, что «по-старому» уже не будет, а «по-новому» думать еще рановато. Остается только замечать тренды и следовать им, если на то есть право и возможность.

Так уж вышло, что я очень тяготею к длинным прогулкам по двум московским «радиорынкам» – Горбушке и Савеловскому. Кавычки неслучайны – ведь от тех толпучек с радиодеталями и неликвидом из бортовых грузовиков не осталось и следа. Теперь это торговые комплексы, создающие иллюзию свободного рынка. Иллюзию, потому что на самом-то деле большинство павильонов давным-давно принадлежат более или менее крупным ООО и фактически представляют собой разбросанные по территории рынка сети одного владельца. И в этом их слабость, заставляющая прогибаться под тяжким ярмом долгов, удобряемых кризисом. Не секрет, что крупным супермаркетам электроники сейчас приходится хуже всех – поднявшись на потребительских кредитах, они полностью растеряли свою обычную аудиторию по причине ее полной неплатежеспособности. Объединенные под одним хозяином павильоны чувствуют себя немногим лучше. С одной стороны, крупному продавцу легче выбить хорошую цену из дистрибьютора под крупный заказ. С другой стороны, о каких крупных заказах может идти речь, если объем продаваемого железа, по словам тех же продавцов, не дотягивает и до половины прошлогоднего. И вот тут игра начинает идти по закону джунглей – каждый сам за себя.

Как ни странно, лучше всех дела идут именно у микроконтор. Именно сейчас они могут позволить себе самый оригинальный ассортимент –

ведь никаких сковывающих рамок дистрибьюторов или хозяев сетей они не ощущают. А поскольку с поставками сейчас хорошо дай бог у двух-трех брендов, найти желаемую железку в супермаркете почти нереально. Зато магазинчик площадью в три квадратных метра может себе позволить в обход «дистика» закупить 2-3 экземпляра непосредственно у российского представительства, а то и вообще по серой схеме притащить из Европы или Тайваня. Ситуация прямо-таки аналогичная той, что творилась на грани мелового и палеогенного периода (ну или мезозойской и кайнозойской эры, если угодно). Еще вчера казалось, что размер имеет ключевое значение – чем больше существо, тем больше шансов на выживание оно имеет. И вдруг условия резко поменялись, нагрянуло природное воплощение кризиса, и от трицератопсов и плезиозавров не осталось и следа. Зато ящерицы и ужи – живее всех живых.

Несомненно, поводов для успешного выживания сейчас уйма. И разумные владельцы точек в торговых комплексах отказываются от политики «впаривания» и «доения» клиентов, столь популярных в сытые «золотые нулевые». Наверное, стоит пояснить, как именно работали с покупателем самые умелые и ценные продавцы той эпохи. Высший пилотаж заключался в том, чтобы продать клиенту не то, что он хочет, а то, что конторе нужно реализовать именно сейчас. При этом растерянный покупатель чаще всего получал либо более продвинутый девайс по изрядно завышенной цене, либо чуть более де-

шевый аналог, несравнимо проигрывающий по качеству. Отдельной строкой шло стремление продать как можно больше аксессуаров, подчас стоивших на порядок больше самого приобретения – так, к видеокартам довелись водяные системы охлаждения, к боксовым версиям процессоров – килограммовые кулеры, к принтерам – запас картриджей на пять лет (при сроке годности в полгода). Такого хватает и сейчас, но клиент «нынче ушлый пошел», и очень внимательно следит за кошельком. А заодно и норовит во время разговора свериться по коммуникатору с обзорами и ценами в интернете. Поэтому схема неизбежно меняется.

Магазин становится для клиента не просто местом, куда обычно приходишь поменять деньги на железку. Во главу угла перемещаются коммуникации между продавцом и покупателем, а сам процесс общения внутри магазина превращается в клубную тусовку. Вместо выдачи со склада появляется целый комплекс сопутствующих услуг – отобрать хорошо разгоняемый экземпляр, подобрать оптимальное охлаждение, добавить производительности твиками или вольтмодом. И рядовому энтузиасту-оверклокеру уже как-то неловко покупать товар на стороне, особенно если он знает, что даже в случае отсутствия нужного девайса его привезут на заказ. И безликий корпоративный супермаркет распадается на кучу мелких лавочек с постоянной клиентурой, постепенно превращающейся в друзей. Ну как не закончить на такой оптимистичной ноте?

для УЧЕБЫ и
РАЗВЛЕЧЕНИЙ

IRBIS - каждому
БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ!



На правах рекламы.

Компьютер IRBIS® A75n

- Двухъядерный процессор AMD Athlon 64X2
- Видеокарта: NVIDIA GeForce 9400 GT 512 Мб
- Объем жесткого диска: 250 Гб
- Оперативная память: 3072 Мб

16 290* руб.
в магазинах
ТЕХНОСИЛА

*цену уточняйте в магазинах

Успех – дело техники!

www.irbisPC.ru



IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru.gameland](http://ru.gameland.livejournal.com/ru_gameland) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

The Sims 3



Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Новая версия единственно достойного симулятора человеческой жизни. Акцент сместился с естественных потребностей виртуалов на социальные. Замути жизнь, заставь других расхлебывать!

Demigod



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time/
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С/Snowball»
Разработчик:
Gas Powered Games

За время одной схватки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. У вас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важнее. Но варианты решения всегда просты, четки и понятны.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огнемком. За что и любим.

«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!

132 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

PSP Go! Мнения, с.132
Silent Hill, с.133

134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

Беспредел на PC, с.134
Вместе не так страшно, с.135
Little Gamer, с.135

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 39:
Лето в деревне, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



На балконе обнаружился оставленный предыдущими жильцами Советский Ржавый Вентилятор. Кое-что пришлось прикрутить изолентой, но даже заработал (и пока не взорвался). Иначе в квартире жизни вообще не было бы. Еще я умудрился сгореть, пока ловил рыбу (что характерно, и не поймал ничего – видимо, рыба тоже пускает пузыри и ничего не жрет), и теперь страдаю.

СТАТУС: Главный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Quest IV

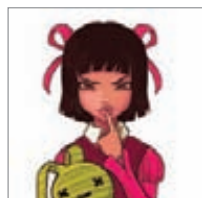
Артём «cg» Шорохов



Наконец-то в Россию привезли Munchkin Quest! Хорошо-то как! Хотя и дорого... Признаться, сильно дорого! Хотя и хорошо. Солнечное лето – штука не-долговечная, вот и будет чем занять слякотные зимние вечера. А пока все эти карты-фишки-дайсы замечательно теряются в траве, лучше обойтись бадминтоном, баскетболом, «Мафией» и солнечными ваннами. А монстры не убегут, монстры о-о-очень терпеливы.

СТАТУС: Among the friends **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Valkyria Chronicles, UFC 2009, 'Splosion Man

Наталья Одицова



Побывала в издательстве Enterbrain, пообщалась с главами отдела, занимающегося игровыми журналами (в частности, Famitsu и Famitsu Wave). Спрашиваю их: «Какие вопросы чаще всего задают читатели, чем интересуются?». Как выяснилось, потомков самураев волнует то же самое, что и наших геймеров. А именно: какую оценку получит очередная новинка.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Rock Band Unplugged

Сергей Цилюрик



На зарубежных игровых порталах скандал. Один блоггер поднял шумиху: мол, Eidos запрещает журналам публиковать обзоры Batman: Arkham Asylum, если только те не поставят игру на обложку и не оценят ее в 90/100 или выше – чего она, дескать, совсем не заслуживает. Я прошел игру и не преминул отметить у того блоггера в комментариях нецензурщиной – потому что Arkham Asylum вполне стоит своей «девяткой».

СТАТУС: Злой смайлик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, FFCC: My Life as a Darklord

Илья Ченцов



Оказалось, обложка 257 номера «Страны Игр», посвященная GTA IV, очень похожа на картинку на японской коробке Syndicate Wars (Алик говорит, что это неспециально). А сама игра смехивает сразу на «Код Доступа: РАЙ» (ну, то есть, наоборот, наверное), The Last Guy and Cannon Fodder. Там можно ездить на летающих машинах, грабить банки и массово зомбировать население!

СТАТУС: Директор всех киборгов **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Zombie Smashers X, Syndicate Wars (PSP)

Денис «SpaceMan» Никишин



У меня есть идея колонки по поводу игр, которые невозможно нормально проходить без постоянного сверения с gameFAQs.com. Возможно, я когда-нибудь ее напишу, но сейчас я хочу пожаловаться на другую тему. Из FAQ'a по Shadow Hearts я узнал, что, не выполнив некоторые условия, я не смогу получить хорошую концовку. Проблема в том, что, даже выполнив их, я никак не могу стрIGGERить связанное с этим событие. Рыдаю...

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shadow Hearts

Алексей «Red Cat» Голубев



Вторая половина лета традиционно обернулась затяжной спячкой. На горизонте маячит очередная крупномасштабная выставка, домовитые издатели не торопятся показывать новые кадры и видеоролики и будоражить массовое сознание сенсационными анонсами. А некоторые намеченные на осень премьеры громких проектов уже успели переползти в следующий год – Bioshock 2, например. Приходится запасаться терпением.

СТАТУС: В ожидании **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Все подряд

Евгений Закиров



Игры вроде Onechanbara Bikini Samurai Slayers можно проходить по десять раз в неделю – это просто и совершенно бессмысленно. Но чтобы собрать все-все-все бонусы, придется ее досконально изучить, вникнуть в боевку, научиться делать все. Как поощрение – симпатичные девушки и заставки, которые никогда не захочешь промотать. Интересно? Придется заказывать из Англии, у нас игра стоит в два раза дороже.

СТАТУС: обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Onechanbara, Star Ocean: First Departure

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.

И вновь в нашей «Блогосфере» обсуждение двух насущных тем. Одна из них – PSP Go, портативная консоль без дискового привода. Так ли она хороша, цифровая дистрибуция? Верное ли решение приняла Sony с очередным редизайном PSP? Вторая тема – сериал Silent Hill, освещенный нами в предыдущем номере. Когда закатилась звезда известного хоррор-сериала? Можно ли его спасти – и нужно ли?



nb_sephiroth

PSP Go! Мнения. Что же лучше: UMD или игры, скачанные online?

По мне, так PSP Go! – это только новый формат и стиль, мне она не пришлась по вкусу. И UMD лучше, хотя по онлайн можно купить игру в день её выхода, но не у всех есть возможность подключиться к инету через PSP. А встроенная память PSP Go! – это хорошо, целых 16GB! Жду ваших мнений по этому поводу.



mondo_kun

В СИ комикс хороший на эту тему был, когда ребята получили возможность купить MGS4 в день релиза через интернет. «Игра будет качаться... 50 дней?!»

Сони лучше направить все свои силы на игры, чем создавать 4 раза один и тот же агрегат. В конце то концов, вместо убогого слайдер-дизайна уж могли бы прикрутить второй аналог для приличия >_<

Да, я тоже люблю диски и хожу с непрошитой PSP. Как белый человек ^_^



holyholysht

Однозначно цифра. Платформа мобильная, и при том, что 1-2 GB для современных интернетов – не объем, это идеальный вариант. До выхода PSP2 размер игр расти сильно не будет, ввиду аппаратных ограничений.

Чтоб хорошо работало, пускай привязывают игру при активации к консоли, чтоб можно было потом скачать еще много-много раз. Взяли другой аппарат – деактивируете предыдущий, и снова вся коллекция покупок в порядке. У Apple так с iTunes. В идеа-

ле вообще реорганизацию Store провести, с выставлением рейтингов и комментариями. А гнусное пиратство сосет.

Из личного: не люблю диски и коробочки.



mondo_kun

Размер-то, конечно, относительно маленький, но это ведь не PS3, тут винт на более объемный не сменишь. А хранить, если считать размер по максимуму, восемь игр, причем, чтобы скачивать новые, старые постоянно удалять, потом, если захочется переиграть, снова скачивать – не комильфо совсем.

Не скажу, что пиратство совсем уж сосет – Мемори Стихи же никто не отменял.)



holyholysht

А куда их вставлять и что на них записывать? Понятно, что Сони на ходу чужие валенки примеряет – у оригинальной платформы в плане защиты нуль, поэтому любой плюс будет условным. Тем не менее, игры удобнее было бы именно активировать. Онлайн. Без активации игры непосредственно с консоли чтоб не работало. Это, опять же, давно есть и работает на той же PS3.

Уточню, что в рамках PSP многие из положительных моментов цифры относительно. Это не касается собственно удобства получения продукты, скорее защиты.



dragonzan

Уменьшенный экран – это минус.

Цифровая дистрибуция – это плюс, но она ведь возможна и на 3000-х моделях, флешки на 16 уже более чем доступны.

Неудобное (по сравнению с 1000-3000 моделями) расположение кнопок, чуть отпленный стик в том числе – это все минус.

Компактный размер – это плюс.

Ну и форм-фактор слайдер – это противоречиво.

В итоге, как и заявили Sony, эта модель – для определенного контингента, так что повально все на нее переходить не будет, другой разговор – что если «дело пойдет», возможно, PSP 2 будет чем-то похожа на PSP Go!



true_3pac

Я видел в гробу интернет, кредитки и аппстори.

Обещали, что скачанные игры будут стоить дешевле, потому что львиную долю прибыли забирает издатель, тигриную – дискочечатник, а еще кошачью – менеджер в «Настроении».

Сделали скачиваемые. Без паразитов типа. Игры дешевле не стали ни на копейку. Значит, поганцы тупо перекачали деньги себе в карман. И теперь смогут резать игры на «эпизоды» и продавать StarCraft 2 три раза.

ВМЕСТО УБОГОГО СЛАЙДЕР-ДИЗАЙНА УЖ МОГЛИ БЫ ПРИКРУТИТЬ ВТОРОЙ АНАЛОГ ДЛЯ ПРИЛИЧИЯ.



Silent Hill

darkwren

Такой вот насущный вопрос. Когда, по вашему мнению, Silent Hill испортился, и с чем это связано? В чем выражается?

И что можно сделать, чтобы спасти сериал?



lex0kreen

В одном замечательном фильме «Престиж» по мотивам не менее замечательной книги очень четко и просто был дан ответ на похожий вопрос: «пока иллюзионист держит в тайне секрет своего фокуса, публика его восхваляет; стоит раскрыть все карты, как он станет никому не нужен. Потому что люди на самом деле не хотят узнать, в чем секрет, они хотят быть обманутыми». Вот точно так же и с СХ. Серия с самого начала отличалась атмосферой таинства, страхом перед неизвестностью, а потом начали появляться все эти расшифровки, толкования и прочая графомания, в результате чего весь «престиж» улетел в трубу. Это уж не говоря про откровенно устаревший геймплей.



light_messiah

На 4-й части. Ровно на 4-й части. А сценарий 5-й можно разбирать по косточкам как потрясающий пример абсолютно бесталанного, да что там, БЕЗДАРНОГО произведения с сотней дыр в повествовании. И не сколько сюжетных, сколько не дающих простора для нормальной постановки. Про сцену атаки на катер главных героев и про маньяка с пилой, угрожающего девушке, и вспоминать не хочется. Насколько это всё было глупо и нелепо.



ataenone

С четвёртой начиная (которая ещё очень даже ничего, хотя со мной в этом вряд ли все согласятся). В поисках иных элементов игрового процесса они перемудрили с сочетанием элементов (квартира как дыра в «туда» – неплохая идея сама по себе, но призраки-преследователи и не очень радостные переделки инвентарной системы сделали игру не очень приятной). А дальше начались творческие поиски, попытки сделать финт «ведь у RE пройти по этой тропинке получилось!» (забывая о том, что у RE не было той атмосферности, и потому им не было стыдно по той тропинке идти) в Зеро и 5.

Важно также понимать, что СХ-как-игра и СХ-как-мифология – две большие разницы. Да, Зеро – офигенная масса фансервиса, но не без недостатков. Четвёрка – вообще слабо связана с СХ-как-мифологией, если мне не изменяет (с соседями по больничной палате) память.

В нужный момент нужно суметь сказать «харе, достаточно, финита, баста». Это рано или поздно случается с любым сериалом.



live13

Да, испортился. И связано это, похоже, в первую очередь с Акирой Ямаокой. В жизни каждого творца бывают произведения, превозмочь которые очень сложно, если не невозможно.

А для спасения нужно сделать не так уж мало. Во-первых, временно отказаться от эксплуатации бренда ради заколачивания бабла. Хорошо подумать. Переосмыслить сериал. Понять, каким может быть настоящий Silent Hill сегодня. Ведь простой повтор того же рецепта 10 лет спустя может уже и не сработать.

Далее – получить деньги на разработку и собрать профессиональный коллектив, который будет работать на общую цель, а не просто генерировать качественный контент на заданную тему.

Еще немного магии и все получится. Короче говоря, перспективы на благополучный исход крайне малы. Остается надеяться, что выпавшее из рук Silent Hill знамя страшных игр подхватит какая-нибудь новая игра.



alessa_0

Как только разработчики сменились – после 4-й части. Теперь у персонажей мордашки не симпатичныееееее :/ Я так не играю! В 1-4 части по личикам персонажей явно было видно, что игра японская (не знаю, как это объяснить – слегка анимешные), чувствовалось какое-то «японское волшебство».



holyholyshit

По-моему, с художественного кинофильма «Сайлент Хилл» про девочку, пожар и аццкую мстю. Популяризация хоррора (как с RE, например) – это почти всегда мастдай. Он и пришел, уверенно и закономерно. Погрузить

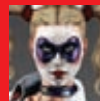
серию в атмосферу таинственной мистической страшной теперь можно, только если не брать во внимание всю «сюжетную» линию, начиная с кина.

А трейлер нового SH для Wii мне очень понравился :) Пусть возрождают – вдруг что-то выйдет. А если выйдет не то – хрен с ним, мы смирились)))



renar

Да никогда он не портился. Немного меняется, а так вся суть остается прежней. Просто раньше трава была зеленее, и впечатлений ярче.



spartan458halo

Четвертая часть Silent Hill сильно подпортила мое отношение к серии. Неожиданно разработчики положили перед собой грабли и прыгнули на них. Позволю себе высказать несколько «фи» в адрес этой игры:

- Игра светлая и, как следствие, – она не пугает. Большинство локаций хорошо освещены, врагов видно за километр, что позволяет подготовиться к бою. В предыдущих играх серии, когда на тебя движется что-то из темноты, ты слышишь его шаги, но не видишь что это, невольно сильнее вцепляешься в геймпад. В четвертой части это ощущение потеряно напрочь.

- Во второй половине игры за вами постоянно бегает Эйлин. Главная ошибка управляемых компьютером персонажей – стать обузой игроку. Эйлин в игре именно обуза. За ней постоянно приходится следить, бегать так, чтобы она уходила из-под ударов, всячески ее охранять. Тупит она страшно, вместо того, чтобы улучшить ее ИИ, разработчики нашли забавное решение – Уолтер ее в упор не видит. Мде.

- Инвентарь. Ограничить количество предметов – безусловно хорошо. Правда, наш герой все равно танк, с грузоподъемностью у него никаких проблем нет. Либо телевизор, либо коробочка с пистолетными патронами – эти два предмета в игре, похоже, одинаковые по весу. И зачем, спрашивается, прикрутили ограничение по количеству предметов?

А дальше вся серия пошла под откос, потому что зачем-то было нарушено главное правило – никогда не трогать канонические игры серии и не изменять сюжету и здравому смыслу. Ан нет, приехали. Сняли фильм, прикрутили перемещение между реальностями через зеркала, увеличили грудь медсестрам – изменения можно перечислять долго. И никто так и не задался вопросом «зачем чинить то, что не было сломано?» Вспоминается аналогичная ситуация с играми серии Sonic the Hedgehog, но это уже совсем другая история.

SILENT HILL ПОШЕЛ ПОД ОТКОС, ПОТОМУ ЧТО БЫЛО НАРУШЕНО ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО – НИКОГДА НЕ ТРОГАТЬ КАНОНИЧЕСКИЕ ИГРЫ СЕРИИ И НЕ ИЗМЕНЯТЬ СЮЖЕТУ И ЗДРАВОВОМУ СМЫСЛУ.

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Фотограф:
Мария Пухова



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!

Your brain
will never
be the same.

Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

В свои четыре года я выкладывала на земле «секретики» из разноцветных оберток от конфет и бутылочных осколков. В одиннадцать я играла в «Казаки-разбойники», в «Вышибалы» и прыгала через резинку. О том, что такое survival horror или stealth action – ни сном, ни духом. Да что там – даже усатый итальянский водопроводчик, большой любитель принцесс и канализационных труб, в гости не заглядывал. Но времена меняются – и сегодняшние малыши осваивают приставки, бойко щелкают по клавишам и не хуже взрослых шарят по Интернету. Риторический вопрос: что же будет дальше? Скоро вместо погремушек малышам будут выдавать джойстики?

Калипсо

То есть, даром!

Здравствуй, дорогая редакция. Я уже очень давно читаю ваш журнал, и за это время у меня скопилось приличная коллекция (около 100 журналов, есть очень старые издания 90-х годов). Если вы заинтересуетесь, то могу вам ее отдать, безвозмездно.

С уважением, **Марк Кулачков**
qx666@mail.ru

Евгений Закиров \ \ Ловкий
ход! У меня свой склад старых журналов дома, может, предложить Врену?

Беспредел на PC

Здравствуйте, моя любимая редакция. Читаю «СИ» с начала 2003 года. Решил написать вам после одного события. Беспредел творится, «Страна!» Компания «Новый Диск» вконец обнаглела и продолжает штамповку не первой свежести игр на писи! Все дело вот в чем. В начале этого года «Новый Диск» выпустил писи-версию Dark Sector, хотя никто, подчеркиваю – НИКТО ее не анонсировал и не пиарил вообще. Просто так втихомолку взяли да и выпустили порт на PC, спустя ровно год, между прочим, после родного, консольного релиза. Кто этой версией занимался и кто ее разрабатывал – для меня загадка. Я отправил письмо разработчикам и те ответили мне, что о порте ничего не знают и им не занимаются и все вопросы – к издателю, компании D3. Получается, «Новый Диск» САМ разработал порт??? О как ребята научились! Выпускать секонд-хэнд консольные проекты на свой писи спустя всего год после выхода! Не пропустите!

Так вот, о чем я уважаемая редакция вам хочу поведать. Мне абсолютно безразличен Dark Sector, но совсем недавно, буквально пару дней назад, появилась новость на одном чешском (!!) сайте, о том, что 360-эксклюзив Ninja Blade потеряет свою эксклюзивность и выйдет на этом ненавистном ПИСИ! И опять стараниями – кого бы вы думали? Правильно! «Новый Диск». Они что там, совсем распоясались, что ли?! Уже в открытую консольные эксы на свои печатные машинки портируют! «Онли ин Раша». Dark Sector был двухмесячным эксклюзивом для писи в России, пока его не издала Aspyr за рубежом. Я уверен, что и с Ninja Blade то же будет: как минимум, пару месяцев распространяться на писи только в России. Призываю особо ярких геймеров – а есть такие, именуется сонбиями – озаботиться этим вопросом. Вчера Dark Sector, сегодня Ninja Blade, а завтра что?! А завтра многоуважаемый «Новый Диск» втихую, чтобы никто не прознал, возьмет, да и портнет на писи, скажем, Uncharted. По-тихому присвоит еще один консольный экс. Без всяких там анонсов, шумихи и прочего. Нет не вторую часть конечно, а первую. Ей, к слову исполняется два года в ноябре. Игра двухлетней давности – великолепный подарок для наших русских писишников от замечательной компании «Новый Диск!» Подавляющее большинство которых – 12- или 14-летние дети, им папа с мамой купили компьютер на день рождения. И вот такие детишки будут покупать лицензию за копейки и играть. Хотя мы выкладываем все \$50-60. Им еще и кол-

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

«СИ», у меня к вам вопрос. На ПК к Street Fighter IV обязательно нужен джойпад? А то игра у меня не запускается.

В «1С» нас заверили, что играть можно и с клавиатуры. Скорее всего, вы скачали с торрентов замаскированный под игру троян. Впрочем, попробуйте переимено-

вать файл в *.avi – возможно, вам повезет и это окажется неплохое, гм, кино. Всем прочим, кстати, рекомендуем поискать в Интернете программу Street Fighter IV Benchmark – своеобразную «неинтерактивную демоверсию», которая как раз и поможет выяснить, годится ли ваш компьютер для запуска Street Fighter IV.

Какая сейчас самая быстрая скорость Интернета?

По нашим сведениям, рекорд скорости передачи данных по Интернету был поставлен еще в 2006 году командой токийских исследователей и составил 9.08 гигабит в секунду (такими темпами фильм в высоком

лекционку сделают, с маечкой – о как! За червончик баксов...

Так вот, «Страна». Очень прошу вас узнать про эту ситуацию у «НД». Это что, их новая политика теперь? Издавать старые консольные игры на писи с годичной задержкой? Кого они уломят следующим? Может Nintendo с их Super Mario Galaxy?! «Только для России и только для писи! Супер Марио в HD!». Дурдом какой-то...

Пожалуйста, ответьте.

Андрей Шibaев,
stealthforce2@gmail.com

**Илья Ченцов \ ** Знаете, Андрей, ваше письмо отчего-то смахивает на «вирусную» рекламу новодисковских релизов. Очень, очень похожая тактика – «как бы ругать» то, что рекламируешь. Вот скажите, почему бы вам, если вы уже добрались до самих разработчиков, не сделать еще один шаг, минуя «Страну Игр» – не обратиться прямо к «Новый Диск» за разъяснениями? (Или к издателю, D3, как советовали разработчики. – Прим. Зануды.) Контакты у них на сайте есть. Они бы подтвердили, что PC-порт разрабатывался по их заказу компанией CD Projekt. Непонятно только, что в этом плохого. Владельцы консолей выложили свои денежки за то, чтобы поиграть в Dark Sector сразу, как игра вышла. Грубо говоря, надбавка за оперативность. Владельцы PC заплатили меньше, но поиграли позже (Да еще и в бог весть какой корявый порт от посторонних разработчиков. – Прим. Занудного Зануды). Консольные игры тоже, как известно, по прошествии времени зачастую уценивают; если Amazon нам не врет, сейчас новехонкий Dark Sector для PS3 можно купить... за шесть баксов. (Не врет, я проверил. – Прим. Занудного-презанудного Зануды.)

Путевка в онлайн

Уважаемая редакция «СИ»! Раз уж я фанат бренда PlayStation еще с 1997 года, у меня даже не стоял вопрос выбора приставки (консольные войны прошли стороной), так что год назад я купил себе и сыну PS3 и PSP. Особо не заморачиваясь (за ненужностью) по поводу Интернета, но вот пару месяцев назад для себя открыл онлайн-игры и меня затащило. Но вот когда решил прикупить через Сеть контент для PS3, столкнулся с проблемой кредитных карт. Все дело в том, что у меня карта дебетовая – «VISA Electron» – и зарегистрировать ее для покупки у меня не получилось! Так что подскажите,

разрешении можно скачать всего за полминуты). Благодарим за помощь в проведении исследования Google-запрос «the quickest internet speed».

Здрасьте, редакция «Страны Игр»! Хотел вам похвастаться и спросить заодно, почему так – на моей системе (процессор Celeron 2.53 ГГц ОЗУ 2ГБ VRAM 512 Мб GeForce

пожалуйста, что делать? Надеюсь на понимание и помощь в этом нелегком деле! P.S. Заводить себе именно кредитную карту я не пока не собираюсь.

Меркулов Руслан,
Tcmla@yandex.ru

**Евгений Закиров \ ** Сделайте еще одну дебетовую карту, например, в «Финсервисе». Карточку сделают за двадцать минут, и PS Store принимает ее без проблем. Подробности можно узнать на их сайте: www.finsb.ru

**Врен \ ** Проблема в стандарте карты. Visa Electron не годится для оплаты чего-либо в Интернете – даже если будет кредитная. Вполне можно оформить дебетовую Visa Classic и радоваться ей жизни. Кредитную (именно с возможностью уходить в минус), конечно, делать не стоит.

Вместе не так страшно

Здравствуйтесь, дорогая редакция! Я решил поговорить об играх Resident Evil 4 и Resident Evil 5. Вы говорите, что RE5 – это тот же RE4, но в HD. А мне кажется, что RE5 сильнее отличается от четвертой части. Пятая меньше стала походить на ужастик, нежели предшественница. вспомнить хотя бы эпизод из RE4, где надо было играть за Эшли, или момент встречи с регенератором. А в пятой части по-настоящему страшных моментов нет. К тому же, всю игру ходишь с напарником, а вдвоем ведь совсем не так страшно (пусть напарник чаще всего и бот). Еще в RE5 нет головоломок. Вдобавок пятая часть стала проще и короче. Инвентарь теперь один на все уровни сложности: можно спокойно набрать денег и прокачать оружие в легком режиме, а в более сложном все это использовать. Так что, что бы вы ни говорили, RE4 и RE5 очень даже различаются. Но при этом обе эти игры очень понравились, хотя четвертая часть, конечно, больше. А напоследок хочу сказать вам спасибо за то, что вы есть и дарите радость очень многим людям!!!

С уважением, Терехов Дмитрий,
г.Павловский Посад

**Артем Шорохов \ ** Соглашусь по всем пунктам. Действительно, Resident Evil 5 – чистокровный боевик с хорроуправлением, и по духу уже ничем не отличается от, скажем, Gears of War или даже Ninja Blade: знай только нарежай монстров солонкой, выполняй приказы командования. Но никакого про-

7300 GT) у меня пошла GTA IV и прочие современные игры.

Наверное, потому, что вы воткнули джойпад?

Я в отчаянии! Heavy Rain выводит только на PS3! Почему Quantic Dreams не хочет сделать версию для PC?

творчества рецензии в этом нет. Штука в том, что пятой частью занимался уже не отец сериала Синдзи Миками, а новый продюсер, Дзюн Такеути. И перед ним стояла непростая задача: сделать новую игру, сохранив отличительные («семейные») черты предшественницы. И получилась RE5 прилежной калкой RE4 внешне, но совершенно иной внутри. Я надеюсь, что в работе над следующей частью Capcom уже не придется идти на подобные уловки, и Resident Evil 6 станет не «переходным этапом», а настоящей «игрой от Дзюна Такеути». Именно по ней мы будем судить геймдизайнерский талант нового «начальника сериала».

Little Gamer

Здравствуйтесь, уважаемая редакция «СИ». Я начинающий геймер, мне 11 лет. Хотя в таком возрасте не каждый ребенок понимает что такое survival horror или тот же stealth action, но я знаю, что это, я разбираюсь в играх не хуже взрослого человека. Моя первая приставка – NES, я начал играть в четыре года, моя первая игра на этой старушке – Mario. Ох, сколько же я времени проводил за ней! Человек в красном костюме бегал и прыгал, враги бегали из стороны в сторону; просто прыгнул на монстра – его уже нет, геймплея нет. В такие времена эта игра была просто хитом века. В конце игры Марио спался принцессу и конец. Вот такой замороченный сюжет. =))) Потом появились... Ох, компьютеры, сколько же игр проходились и проходились одна за одной. К пяти годам я научился читать – опять же благодаря компьютеру. Тогда игры были не реалистичные. На дворе уже XXI век. В какие игры я только не играл, у меня не было самой любимой. Наступило 8 апреля 2008 года и появилась она. Я смотрел видео, открывая рот! Я поклонник жанра стелс-экшн. В этой игре потрясла меня графика и реалистичность. Это была <вырезано Занудой>. Я начал обзванивать магазины, и в одном она уже продавалась! 21 апреля 2008 года я отправляюсь в магазин. Уже взяв игру в руки, я проверил системные требования и чуть не упал в обморок – они не подходили под мой компьютер! Я лежал и лежал. Январь 2009 – у нас сломался компьютер. Сказали, что надо ставить новую материнскую плату, и мы поставили. Привезли компьютер вечером поздно. Утром я купил <вырезано Занудой>. Но сегодня у меня только три любимые игры: The Chronicles

of Riddick (все части), Prototype, еще мне нравится Alone in the Dark. И я жду <вырезано Занудой 2> (я смотрел видео). У меня только PC и PSP (на PSP я жду <вырезано Занудой>). Вот такие мы, маленькие геймеры. =)

Рустам,
s_191_kzm@mail.ru

**Илья Ченцов \ ** Дорогой Рустам! В 2002 году Super Mario Bros. для NES могла быть разве что хитом прошлого века. Кроме того, если ты играешь с четырех лет (то есть семь лет уже минимум), какой же ты начинающий геймер?

**Вера Серпова \ ** Нынче среди школьных учителей бытует мнение – мол, сегодняшние младшеклассники совсем одичали: учатся из рук плохо, книжек не читают, а связный текст способны составить разве что под дулом автомата, да и то не более чем из 5-6 простых предложений. Почему они такие? Да потому, что телевизор сутками смотрят, на компьютере играют и больше знать ничего не хотят. Но вот письмо, можно сказать, живого одиннадцатилетнего опровержения всех этих домыслов. Не мальчик, а феномен. И читать в пять лет научился, и в играх дока, и в Интернете как рыба в воде, и пишет, используя сложные слова, и скромен чрезвычайно (именует себя начинающим), и умен (соображает, как ловчее выбить из родителей мощный компьютер). Так и хочется показать это письмо скептикам-педагогам из школ и детских садов – вот, мол, глядите, какие они, «маленькие геймеры» наших дней! Да только не поверят педагогам, не сумеют, ибо весь их многолетний опыт свидетельствует: такого ребенка не может быть, потому что не может быть никогда. Кстати, моя без пяти минут одиннадцатилетняя дочь почему-то в последнее время с наибольшим удовольствием гоняет всякие «веселые фермы» и в ус не дует, пока ее более продвинутые одноклассники играют в GTA, а менее – «в чего-нибудь типа Гарри Поттера».

**Зануда \ ** Ладно вам! Реклама рекламной, а ведь письмо вполне типичное. Дорогой геймер! Подставь название своей любимой игры, и можешь смело считать, что твоё письмо написали в «Стране Игр». Дорогой дотошный геймер! Мы верим, тебе не составит труда вычислить, от какой такой игры фанатеет Рустам. Считайте это зачином новой рубрики – с интересными загадками и веселыми ребусами!

Я очень сильно хочу поиграть в Final Fantasy и обязательно возьму FF XIII. Но я плохо знаю английский. Смогу ли я наслаждаться только геймплеем?

Раз уж решение о покупке принято, видимо, сможете... Проверить лучше так: купите FF X или FF XII (PS2) и поиграйте в них. Если понравится, значит, все ОК.

Без комментариев

Tales of Vesperia



Radical Dreamer:

Весперия радует. Прикольноли два рыцаря-дуболома в начале, прям как Сол и Перрец из Хроно Кросса. Дошел до момента присоединения к команде Риты, после руин.



youtoome:

Да уж я тоже очень доволен. И персонажи приятные и красивые локации. Но блин очень обидно что нету японской озвучки. ((



ПРЯНИК:

Уже наиграл более 10 часов, все нравится. Для меня первая JRPG, которая так завлекла, ну кроме LO. Графика очень красивая, пейзажи поражают своей красочностью. Порадовало время загрузки: не успеешь выйти в туалет или на кухню как уже все загрузилось. Вот чистые 10 баллов, придратсья не к чему



хряк:

Еще пока пять часов наиграл (как раз в месте где демка), но в глаза бросается сложность не в основных битвах, а с боссами: всю партию выносят сразу и получают завалить босса только с 3 раза.



Albedo:

Талесы то как раз не сложные на нормале. Вот на Мании или как в японских версиях – hardcore и unknown, это да, уже надо уметь правильно играть.



Мельник:

Играем с друзьями на харде. Очень составляет знаете ли. Весь смак Тэйлсов во всяком случае. На счет сюжета пока что не хуже, чем в Abyss, а это уже здорово. А то в таких играх как BD, EA, IU, tLR, SO4 настолько все отвратительно в этом плане, что новая Tales of... как глоток свежего воздуха.

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

Письмо к Наталье Одинцовой. Часть 2.

Здравствуйте, Наталья! Пишет вам один из старинных читателей журнала «Страна Игр». Зовут меня Сашей, мне 22 года и проживаю я в столице Украины – г.Киеве.

Без лишней лирики перейду сразу к делу. Как я уже писал в одном из своих прошлых писем, игры для приставок мне интересны даже больше своих ПК-собратьев. Это связано с обширностью тем приставочных игр, и неистощимостью фантазии известных японских разработчиков и дизайнеров. Причем японцы умеют подать даже, казалось бы, известные нам вселенные так, что придают им абсолютно новое прочтение. Поясню это на примере игры MadWorld.

Ее стилистика и игровая механика (А это еще как? – *Удивл. Зануды*) выполнены в духе известного всем фильма «Город грехов», то есть использование в ходе игрового процесса исключительно черного цвета с небольшой примесью белого и желтого и красного (где-где? «В ходе игрового процесса?» – *Офиг. Зануды*). Наверняка, Синдзи Миками и Ацуси Инаба при разработке подумали: «А если мы возьмем для нашей будущей игры одного из персонажей вселенной Sin City – Марва и дадим ему в руки бензопилу из Gears of War, как будет в результате эффект?». Обьединив получившийся образ главного героя механика Джена с созданным ими Токио будущего, авторы добились сильного художественного эффекта – под их пером Sin City плавно трансформировался в абсолютно иную вселенную.

Это лишь один из примеров упомянутого выше умения японцев открывать новые грани в казалось бы, уже известных всем авторских мирах. Я хотел бы в связи с этим у вас спросить: играли ли вы в MadWorld? Если да, то какие у вас возникли ощущения от нее?

Раз уж речь зашла о «Городе Грехов» – хотел бы спросить,

как вы относитесь к такого рода кинопроектам? Я в свое время смотрел этот фильм в кинотеатре, и не могу сказать, что он привел меня в абсолютный восторг (скорее, наоборот). Надо было хоть какую-то линию сюжета держать, а не сводить все только к выяснению отношений между героями мини-новелл, составляющих фильм.

Хотел бы сделать следующий вывод из всего вышесказанного: Камия и компания сумели наполнить Син-Сити своими разработческими находками, причем даже почти полностью перенесли в игру одного из персонажей комиксов Миллера. Итог – по оценкам игровой прессы по всему миру, перевод Син-Сити на японские рельсы прошел на редкость удачно.

Главный вывод из вышесказанного следующий – кино и игры все сильнее интегрируются друг с другом, взаимно друг друга дополняя. Не всегда это происходит удачно, лишь немногие игры по мотивам фильмов (и наоборот) достойны звания хита.

Приведу еще один пример – свежий фильм о Терминаторе. Я смотрел первые серии со Шварценеггером и могу сказать: уже с третьей части, с выходом из проекта Джеймса Камерона и Линды Гамильтон, серия стала потихоньку деградировать. Учитывая, что кроме уже вышедшего «Спасителя», еще две серии планируются без Шварценеггера, дальнейшая деградация обеспечена. Шварценеггер был «лицом» сериала. Хорошо хоть, серия Final Fantasy марку держит. Мне кажется, что уже в трейлере тринадцатой части Square Enix задала новые стандарты геймплея и графического исполнения. Хотел бы также спросить – будут ли какие-то игры из этой серии выходить на ПК? Большое спасибо вам за ответ!

Alexander Matvienko,
japan8@bk.ru

Наталья Одинцова \ Madworld я прошла, более того – даже писала рецензию. Лично меня в ней привлекает не внешнее сходство с Sin City и даже не десятки способов расправиться с противниками. Честно говоря, на начальных уровнях недругов Джека даже жалко. Это потом на его пути окажутся инопланетяне да роботы, а сперва противники – все же люди. Мне нравится, что помимо бескомпромиссных драк Madworld предлагает еще и историю – не «Преступление и наказание», конечно, но все же очень неплохую. Вы ведь знаете, что Sin City изначально – вовсе даже и не фильм, а серия комикс-повестей Фрэнка Миллера. А уж японцы очень популярной комиксов знакомы не понаслышке – возможно, это также помогло команде Ацуси Инабы справиться с проектом. Впрочем, мне кажется, что если бы кто-нибудь сделал игру, вдохновляясь исключительно Sin City, результат бы куда больше походил на мрачную версию Grand Theft Auto, чем на Madworld.

На PC выйдет Final Fantasy XIV, онлайн-ролевая MMORPG, над которой трудится команда FF XI. Но раз уж вы играли в Madworld (а значит, у вас есть Wii), то не пропустите Final Fantasy: The Crystal Bearers для Wii! Конечно, это не «номерная» FF, а представительница ответственной Crystal Chronicles, но она тоже обещает быть интересной.

Артем Шорохов \ Кстати, несколько лет назад по «Городу грехов» едва не сделали видеигру. Во всяком случае, шумно собирались. Но, как видно, руки не дошли. Или инвестор нашел своим деньгам лучшее применение. Все-таки мало кто отваживается выпускать игры «по мотивам» уже отживших свое в прокате лент. «Крестный отец», «Бешеные псы», «Лицо со шрамом», «Особо опасен» – примеров не так уж и много. А уж удачные и вовсе можно по пальцам перечесть.



**СТРАНА
ИГР**

КУПОН

10%СКИДКА НА ЛЮБОЙ
ТОВАР В ЛЮБОМ
МАГАЗИНЕ «КАНТ»СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ
ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» И «КАНТ»**ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК
В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»**ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН,
ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ,
А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 7% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ**70**
горных
велосипедов**20**
годовых карт
Orange Fitness**400**
ОЧКОВ**40**
часов
Suunto**А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!**подробности акции на сайте gameland.kant.ru**6000**
фляжекКаждый день в эфире Радио спорт
разыгрываются подарки**РАДИО СПОРТ 93.2 FM**

партнеры акции

**В ЛЮБОЙ
ДЕНЬ
С 10 МАЯ ПО
16 АВГУСТА**

ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!

www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)

8 800 333 37 33

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.

М Нагорная Электrolитный проезд, дом 7, корп. 2

Тел.: 8 (499) 317-61-01

М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9

Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.

М Академическая Гражданский проспект д. 23

Тел.: 8 (812) 535-33-91

М Ломоносовская ул. Ивановская д.7

Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.

Проспект Ленина, дом 1

Тел.: 8 (846) 338-17-55

Реклама

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

Самолет, небо, парашют. Видео с игровым процессом из превью-версии многообещающего долгостроя для консолей текущего поколения.



Меланхолия Харухи Судзумии

Второй сезон «Судзумии» стал самым скандальным событием этого аниме-сезона. Если не года вообще. Смотрите на нашем диске опенинг, а также официальный клип на песню Аи Хирано.



BlazBlue: Calamity Trigger

Совершенство двухмерных файтингов, которое обязательно нужно смотреть в максимальном качестве. Ищите геймплейную нарезку в «Территории HD».



Район №9

Трейлер фильма Нилла Бломкampa, в котором пришельцы, вместо того чтобы захватывать Землю, становятся рабами в одном из городов мира.



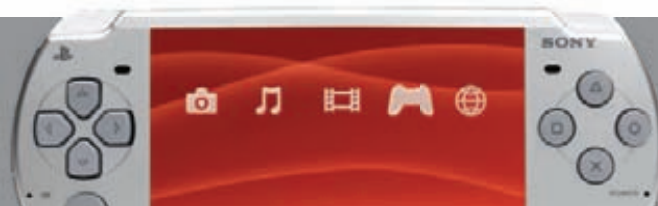
PSP Zone

Прошивка: 5.50

ДемOVERсия: Half-minute Hero 2&3

Видеоролики: Assassin's Creed: Bloodlines, Tales of VS., The Bigs 2

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

Много номеров назад мы писали об игре про последствия глобального потепления и радикально разрешивший топливный кризис, про всеобщую ненависть друг к другу и всепоглощающую любовь к самодельным транспортным средствам. Речь идет о гоночной игре Fuel, демоверсия которой появилась только сейчас. Если вы вдруг пропустили игру, не читали нашего обзора или все еще не приняли окончательного решения, демка – прекрасный способ ответить на любые вопросы. Демоверсией, впрочем, наш PC-диск не ограничивается. На нем вы найдете еще много всего интересного.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-дискон?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обзораемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- Демоверсии** – пробуйте и игру еще до ее выхода.
- Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем 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:

Путьс

Видеопревью:

- Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники (PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:

- BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)
- Overlord II (PC, PS3, Xbox 360)
- Tales of Vesperia (PS3, Xbox 360)
- Monsterc Hunter Freedom Unite (PSP)

Особое мнение:

- Battlefield 1943 (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)
- Guitar Hero 5 (PS3, Xbox 360)
- Assassin's Creed: Bloodlines (PSP)

Special:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Mass Effect 2 (дневник разработчиков)
- Alpha Protocol (демонстрация)
- Mafia II (демонстрация)
- Dead Fantasy IV (машинима Монти Оума)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- Fuel

Территория HD:

- Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники
- Battlefield 1943
- BlazBlue: Calamity Trigger

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Battlefield 2142
- 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

- Quake III Arena
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:

- Прошивка 5.51
- Half-Minute Hero (демоверсия, миссии #2 & #3)
- Assassin's Creed: Bloodlines (трейлер)
- Tales of VS. (трейлер)
- The Bigs 2 (трейлер)

Банзай!:

- Scintilla - Love Love *SNAP* (AMV)
- Hottarake no Shima (трейлер)
- Suzumiya Haruhi no Yuuutsu (опенинг второго сезона)
- Ая Хирано - Super Driver (клип)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.7 WHQL Windows 7/Vista
- Forceware 190.38 Vista/7
- Forceware 190.38 XP

Патчи:

- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.12 RU
- Sacred 2: Fallen Angel v2.40 - v2.43 RU
- Spore v1.05 Интернациональный
- Trine v1.01 EU
- Trine v1.02 EU

Софт:

- Ashampoo AntiSpyWare 2.10
- Outpost Security Suite Pro 2009 6.7
- Sophos Anti-Rootkit 1.5
- WinPatrol 16.1.2009
- IsoBuster 2.5.5
- Firegraphic 10.0.0.1018
- GreenBrowser 5.1.0721
- InstantGet 2.10
- ISRB lite
- LanMonitor
- Online Radio Tuner 2.1.3

- Trillian 3.1.13.0
- Disk Washer 6.0.1
- PowerArchiver 2010 11.5.0
- Real Desktop Lite 1.52
- Создатель слайшоу
- Sumatra PDF 0.9.4
- UltraEdit-32 15.10.0.1018
- UsbLocker
- MediaInfo 0.7.19
- CPU-Z 1.52
- PcBoost 3.7.20.2009
- Process Lasso 3.62.1
- Uninstall Tool 2.8
- WindowLock

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.5
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.0.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.61.01
- Miranda IM 0.8.2
- 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) 1.0.0

Widescreen:

- Братья (Brothers)
- Despicable Me
- Район №9 (District 9)
- Тело Дженифер (Jennifer's Body)
- Whip It

Shareware/Freeware:

- 3 Stars of Destiny
- Birdies
- Janes Zoo
- Zamy and the Mystical Crystals

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».

FUEL

Демоверсия известной гонки по бездорожью. Доступно два типа заездов. Первой представлена карьерная трасса Ocean Rush, где мы должны соревноваться с семью гонщиками, самостоятельно выбирая маршрут. Ну а в режиме Blitz нужно добираться до контрольных точек на время. Из гоночных средств доступен мотоцикл и багги, которые отлично подходят для потрепанных ураганами трасс. Насколько огромно постапокалиптическое пространство для гонок и насколько суровы погодные условия в игре, можно узнать, установив эту демку.



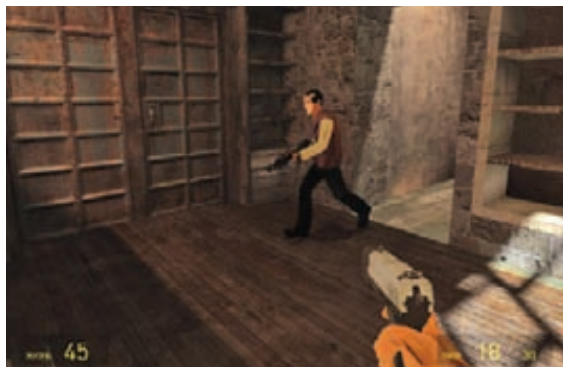
Operation Flashpoint: Resistance

После нескольких месяцев отсутствия Operation Flashpoint: Resistance вернулась в подборку дополнений, причем сделала это весьма оригинальным образом. На нынешнем диске игру представляет масштабная модификация WH40K Mod. Посвящена она вселенной Warhammer 40,000 и, в отличие от выходивших ранее работ, отличается фантастическим размахом. Вместо простого набора техники создатели WH40K Mod выпустили полноценную модификацию, где нашлось место даже совершенно новой кампании.



Half-Life 2

Большинство модификаций для одиночного прохождения, создаваемых для Half-Life 2, предлагают сразиться за человека в оранжевом скафандре. Автор мода Random Quest решил пойти наперекор традиции: вместо Гордона Фримена игроку предстоит управлять пожилым персонажем, который, впрочем, не менее опасен, чем профессор из Black Mesa. Модификация отличается прекрасно проработанным сюжетом, который оформлен роскошными роликами на движке. Любителям игры в одиночку Random Quest наверняка понравится.



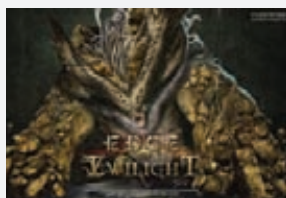
rFactor

Поклонников дрифта становится все больше, в том числе и в нашей стране. Именно для них мы предлагаем по-настоящему масштабную модификацию под названием Project D1. Этот мод добавляет в игру только машины, но их число поражает воображение. В игре появляются самые известные среди дрифтеров модели машин, причем каждая – в различных вариантах раскраски. Одним словом, выбор богатый. Тюнинга не предусмотрено, но и без него здесь есть на что посмотреть.



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

ТЮНИНГ
автомобилей

carmusic

ФОРСАЖ

DVDXPERT

Т3

«АВТО»



6 мес. 594,00 руб.
12 мес. 1056,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.
12 мес. 1188,00 руб.



6 мес. 415,80 руб.
12 мес. 720,00 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

DVD

«GAMING»



6 мес. 2400,00 руб.
12 мес. 4400,00 руб.



6 мес. 1300,00 руб.
12 мес. 1188,00 руб.
По спец. акции на сайте!

«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.

ЦИФРОВАЯ

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. 572,00 руб.
По спец. акции на сайте!

TotalFootball

ONBOARD

skipass

Mountain Bike

СВОЙБИЗНЕС

«СПОРТ»



6 мес. 670,00 руб.
12 мес. 840,00 руб.
По спец. акции на сайте!



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. 5580,60 руб.

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 26 августа

ХИТ?!

Mafia II (PC, Xbox 360, PS3)

2K Czech мастерит нам новую пару цементных башмаков. Новые подробности о симуляторе плохих итальянских парней, водящих хорошие американские машины.



В РАЗРАБОТКЕ

Venetica (PC, Xbox 360)

Дочка Смерти, вооруженная косой без косовища, грозит злобным некромантам в Венеции. Создатели сериала «Анк» пытаются сделать серьезное лицо.



РЕЦЕНЗИЯ

East India Company (PC)

Возглавить торговую компанию, совершить хождение за три моря, покорить туземных царьков, водрузить свой флаг над Ост-Индией и при этом – не прогореть!



В РАЗРАБОТКЕ

FIFA 10 (PS3, Xbox 360)

Со всех сторон ощущая практически готовую игру от Electronic Arts, мы уж готовы рассказать, в чем ее сходства и различия в сравнении с PES 2010.



В РАЗРАБОТКЕ

Infinite Space (DS)

Не просто выдающийся представитель своего жанра – пример того, как игра может быть непохожей на все остальные и при этом нравиться всем.



РЕПОРТАЖ

Wonder Festival 2009

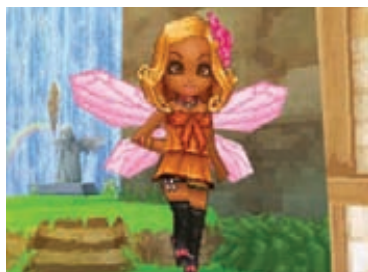
Наш корреспондент провел несколько часов на крупнейшей японской выставке-продаже фигурок и сфотографировал десятки статуэток популярных персонажей.



В РАЗРАБОТКЕ

Dragon Quest IX (DS)

Она вышла в Японии и сразу стала настоящим событием. Дифирамбы в прессе, миллионные продажи, репортажи по национальному ТВ... Чего ждать нам?



РЕЦЕНЗИЯ

Another Code R: A Journey Into Lost Memories (Wii)

Неординарный двухэкранный квест возвращается. На этот раз нам потребовался большой экран и пульт.



ХИТ?!

Bayonetta (Xbox 360, PS3)

Новый экшн от создателя Devil May Cry появится в магазинах лишь осенью; мы пристально следим, как продвигается работа над похождениями ведьмы в черном.

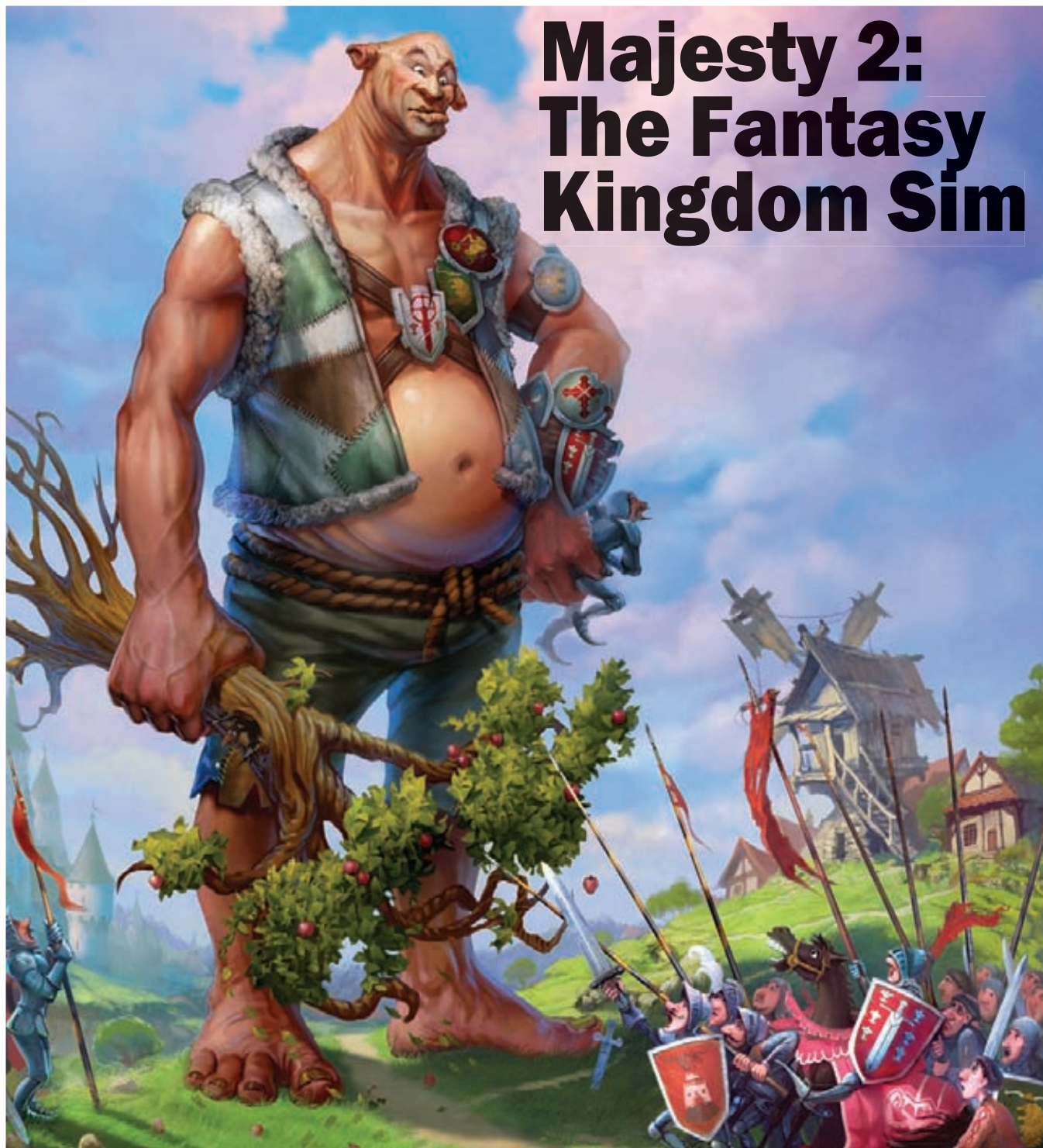


В следующем номере

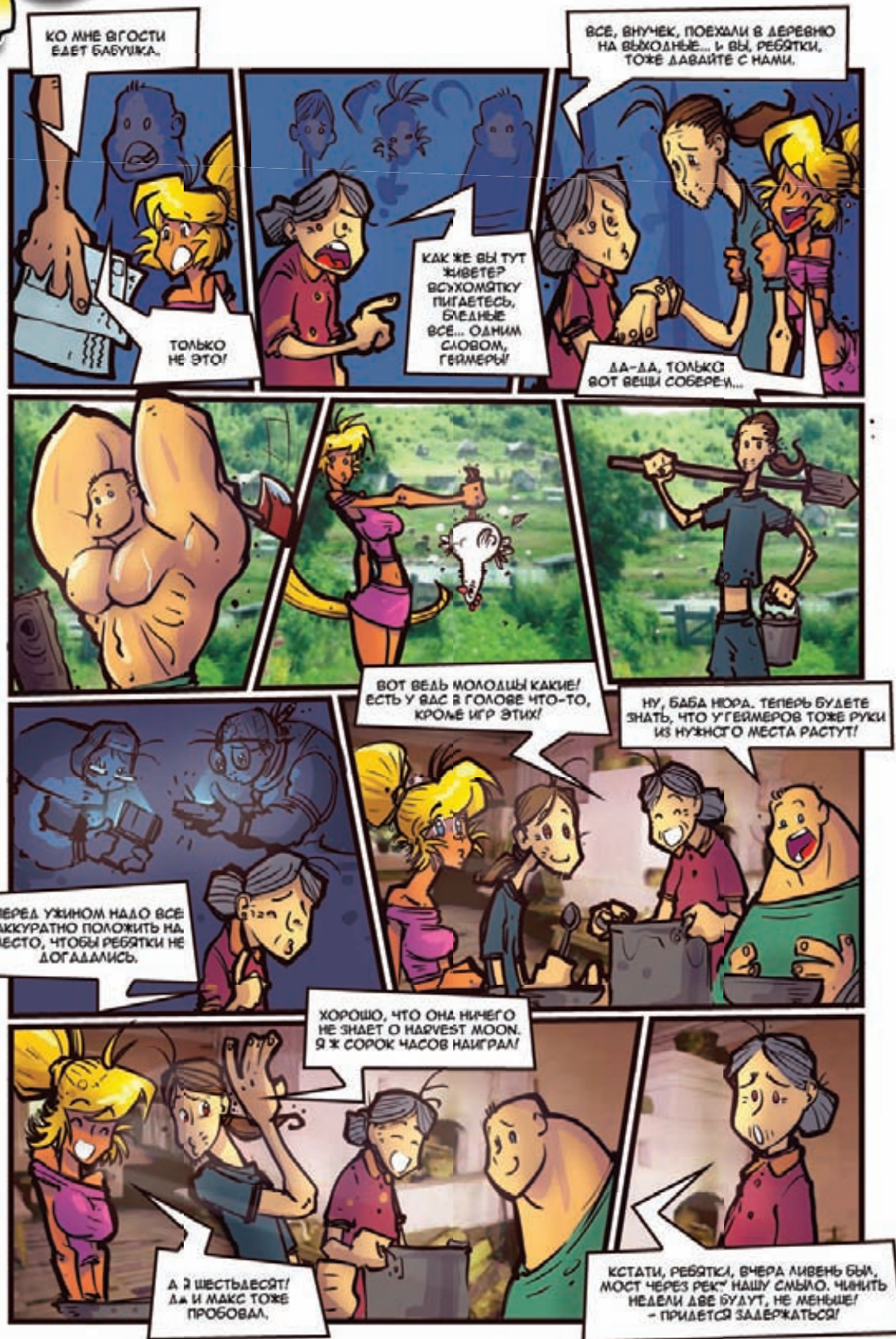
Что же это за принцесса такая, которая сама повсюду на лошадке трюхает, вместо того, чтобы подданных с поручениями рассылать? Вот в Majesty был правильный король. Зачем идти во главе войска с чудищем биться, когда можно за его голову награду назначить, и герои сами сбегутся?

Девять лет спустя монарх заговорил по-русски, а владения его стали куда краше и обширнее. Но захотим ли мы снова примерить его корону?

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Выпуск 39 Домик в деревне

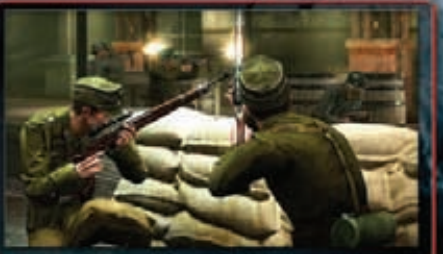
Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак



Wolfenstein™

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ ВСЕХ ШУТЕРОВ ВОЗВРАЩАЕТСЯ



21 АВГУСТА 2009

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 торговой маркой 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 3 являются trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, логотип Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Games for Windows и логотипы Xbox Windows Vista используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки и логотипы являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

С 9 СЕНТЯБРЯ
ТИМУР БЕКМАМБЕТОВ И ТИМ БЕРТОН
ПРЕДСТАВЛЯЮТ
ФИЛЬМ ШЕЙНА ЭККЕРА В ПЕРЕВОДЕ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО



КОНСТАНТИН ХАБЕНСКИЙ
ВЛАДИМИР ТУРЧИНСКИЙ
ВАЛЕРИЙ ЗОЛОТУХИН

ДЕВЯТЬ

АЛЕКСАНДР ПУШНОЙ
ТУТА ЛАРСЕН ГУФ
ГЕННАДИЙ ХАЗАНОВ

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™





TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CONVICTION™



СТРАНА
ИГР



UBISOFT™

