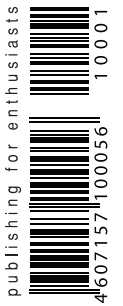


# СТРАНА ИГР

(game)land  
hi-fun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ  
ЦЕНА

**250**₽

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS PSP

**LEFT 4  
DEAD 2** стр. 54

**FINAL  
FANTASY XIV** стр. 30

**BIOSHOCK 2** стр. 14

**THE SABOTEUR** стр. 76

**CASTLEVANIA:  
LORDS OF SHADOW** стр. 32

МЫ ПРОШЛИ  
СЕМЬ ЭПИЗODOB  
**HEAVY RAIN**  
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ  
ВИДЕОПРЕВЬЮ  
НА DVD

**ЭКСКЛЮЗИВ  
МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА**

# DEAD SPACE 2

РЕПОРТАЖ  
С EA WINTER  
SHOWCASE  
2009



**Ritmix**<sup>®</sup>  
moving sound



## Ritmix RF-9800

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)  
До 16 Гб память + слот для Micro SD  
Аудио, Видео, Графика, Текст  
Диктофон, Радио, Графический планшет  
До 26 часов работы  
Размеры: 96 x 55 x 12 мм  
Вес: 74 г

[www.ritmixrussia.ru](http://www.ritmixrussia.ru)

**BLADE**  
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ  
[WWW.BLADE.RU](http://WWW.BLADE.RU) 8(495) 276 2076  
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

# Слово редактора

Январь 2010 #01 (298)



НА ОБЛОЖКЕ  
Dead Space 2

ИЛЛУСТРАЦИЯ  
Electronic Arts

Этот год был непростым, но мы справились. Не оправдались самые панические прогнозы (о банкротстве большинства российских игроиздателей, например). Транснациональные гиганты, вроде Activision Blizzard и Ubisoft, и вовсе не бедствуют. И грех жаловаться, что в 2008 году, дескать, было целое море ярких релизов, а сейчас – так, полтора Байкала. Я, например, только в новогодние каникулы смогу посмотреть на Batman: Arkham Asylum, Modern Warfare 2, Dragon Quest 5 и еще с десяток отложенных на потом хитов.

Не было, правда, действительно идеальных вещей, настоящих шедевров игрового искусства (в 2008, на наш взгляд, – целых три). Но под занавес года сюрприз преподнесли издательство Sega, студия Platinum Games и геймдизайнер Хидеки Камия. Мы разглядели в Bayonetta грядущий хит давным-давно, с тех пор успели съездить на презентацию в Осаку, встретиться с разработчиками на нескольких выставках, прочитать все записи в их блоге, изучить несколько демоуровней и, конечно, поделиться впечатлениями с читателями. Но только прохождение до конца полной версии развеяло все сомнения. Нет, не пустой клон Devil May Cry, а концептуально свежая, цельная, яркая, образная игра, где ничего нельзя ни убавить, ни прибавить. Настоящая авторская работа талантливого геймдизайнера. Она дерзко игнорирует нынешние тренды высасывания денег из населения, разговаривая с нами на языке настоящих энтузиастов видеоигр. Сложность зашкаливает до предела, творящееся на экране безумие сравнимо с bullet hell лучших аркадных шутеров, утонченный эротизм Байонетты – будто ответ пошлым фантазиям Томонобу Итагаки. А слабый казуалам – место в издательском режиме Hands Free (формально он называется иначе), где можно давить на одну единственную кнопку и строить из себя крутого геймера. Жаль только, что Bayonetta выходит в начале января 2010 и не сможет участвовать в борьбе за звание лучшей игры 2009 года.

Остается поздравить вас с Новым годом и пожелать удачи. Обязательно посмотрите нашу видеотропку на DVD и свежий выпуск программы «Крутятся картриджи».

**Константин Говорун, главный редактор**

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

## Главный редактор

Константин Говорун  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

## Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

## Редакторы

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

## Арт-директор

Алик Вайнер

## Дизайнер-верстальщик

Екатерина Селиверстова

## Верстальщик

Наталья Титова

## Корректор

Юлия Соболева

## DVD

[disk@gameland.ru](mailto:disk@gameland.ru)

Александр Устинов,  
Денис Никишин, Александр  
Солянский, Александр Антонов,

Юрий Пашолок, Дмитрий  
Эстрин, Виталий Пирожников

## GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин, Алексей  
Бутрин, Сергей Агаджанов

## Адрес редакции

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

## Генеральный издатель

Денис Калинин  
[kalinin@gameland.ru](mailto:kalinin@gameland.ru)

## (game)land

### Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

### Управляющий директор

Давид Шостац

### Директор по развитию

Паша Романовский

### Редакционный директор

Дмитрий Ладуженский

### Финансовый директор

Анастасия Леонова

### Директор по персоналу

Татьяна Гудобская

### Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

### Главный дизайнер

Энди Тернбулл

### Директор по производству

Сергей Кучерявый

### РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

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

### Директор группы

GAMES & DIGITAL

Евгения Горячева

[goryacheva@gameland.ru](mailto:goryacheva@gameland.ru)

### Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцева

Максим Соболев

### Администратор

Мария Бушева

### Директор корпоративной

группы (работа с рекламны-

ми агентствами)

Лидия Стречнева

[strekneva@gameland.ru](mailto:strekneva@gameland.ru)

### Старший менеджер

Светлана Пинчук

### Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

### Старший трафик-менеджер

Марья Алексеева

[alekseeva@gameland.ru](mailto:alekseeva@gameland.ru)

### Директор по дистрибуции

Андей Степанов

[andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)

### Руководитель

московского направления

Ольга Девальд

[Devald@gameland.ru](mailto:Devald@gameland.ru)

### Руководитель

регионального направления

Татьяна Кошелева

[kosheleva@gameland.ru](mailto:kosheleva@gameland.ru)

### Руководитель

отдела подписки

Марина Гончарова

[goncharova@gameland.ru](mailto: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@gic.ru](mailto:info@gic.ru)

Тел.: +7 (495) 935-7034

### Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

### Подписка через Интернет

[www.gic.ru](http://www.gic.ru)

### Требования и дополнительная информация

Тел.: +7(495)935-7034

8(800)200-3-999 – бесплатно

для регионов РФ и абонентов

МТС, «Би.Лайн», «МегаФон»

Факс: +7(495)780-882

[info@gic.ru](mailto:info@gic.ru),

[podpiska@gameland.ru](mailto:podpiska@gameland.ru)

### УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура

Фрунзе, д. 11, стр. 44-45

Тел.: +7 (495) 935-7034,

Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной

службой РФ по надзору за соблю-

дением законодательства в сфе-

ре массовых ком. муниций 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

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

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу [content@gameland.ru](mailto:content@gameland.ru).

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

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009



# 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:**

All Points Bulletin, Samurai Warriors 3...

**Подробный список материалов раздела – на стр. 8.**



### 14 BioShock 2

Здравствуй, дети. Пристегните ремни безопасности. Сегодня мы взглянем на мир глазами Большого Папочки.



### 20 EA Winter Showcase 2009

EA устроила секретный показ в Лондоне, но от «СИ» нигде не спрячешься! Пришлось показывать нам Dead Space 2.

## 42

### 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. 42.**



### 54 Left 4 Dead 2

Новые приключения отважных убегающих от зомби. Теперь у Курильщика есть Плевальщица!



### 58 Bayonetta

Ведьмы! Пушки! Волосы! Превращения! Ангелы! Фетиши! Гильотины! И еще десять тысяч восклицательных знаков.

## 52

### На полках

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

**Также в номере:**

EyePet, Лето Онлайн...

**Подробный список материалов раздела – на стр. 52.**



### 68 Machinarium

У маленьких железных роботов тоже есть сердце в груди и бездонное хранилище хлама чуть ниже.



### 76 The Saboteur

Саботажник нацисту волк. Шотландский механик раскрасит Париж не хуже героини Okami.

**Список рекламодателей**

Альфабанк 2 обл. | Сырок «Зебра» 3 обл. | Soft Club 4 обл. 41, 43, 45 | Creative 5 | Гемени 7 | Grafitec 9 | Electronic Arts 13, 53 | K-системс 47 | Настроение 57 | Хитзона 79 | Журнал «Форсаж» 87 | Школа журналистики 91 | Редакционная подписка 112-113



**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:**

Heavy Rain, MAG, Wing Commander III: Heart of the Tiger (игрофильм), World of Warcraft: Cataclysm (интервью)...

**Подробное содержание — на стр. 141.**

**DVD №2.****Страна Игр: PC DVD**

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

**Также на диске:**

Colin McRae: DiRT 2, Far Cry, Half-Life 2...

**Подробное содержание — на стр. 138.**

**30 Final Fantasy XIV**

Вторая онлайн-игра Final Fantasy снизойдет до геймеров-новичков, испорченных World of Warcraft.

**94****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. 94.**

**106 Кросс-формат**

Ёситака Аmano, или жизнь и творчество замечательного человека.

**64 Risen**

Ищем десять отличий от «Готики» и дыры в поведении монстров.

**116 Банзай!**

Культовый сериал «Союз Серокрылых» издан в России, а мы решили снова его оценить, но с другой точки зрения

**84 LittleBigPlanet**

Маленький тряпичный человечек по-прежнему бежит по плоским уровням, но уже в одиночку.

**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, Обратная связь

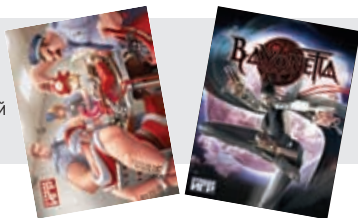
**Подробный список материалов раздела — на стр. 132.**

**134 Блогосфера**

На повестке дня — вопрос о том, сколько информации об игре стоит публиковать до ее релиза.

**Комплектация**

**Постеры:** Bayonetta и Особенный Новогодний Постер от Страны Игр



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

# Полное содержание

Слово редактора	2
Содержание	4

## 8 НА ГОРИЗОНТЕ



Новости	10
BioShock 2	14
EA Winter Showcase 2009 (репортаж)	20
All Points Bulletin	28
Final Fantasy XIV	30
Castlevania: Lords of Shadow	32
Blood of Bahamut	34
Samurai Warriors 3	36
E.Y.E.	38
Hellion: Mystery of the Inquisition	40
Конкурс «Сам себе Зомбиссер»	40

## 42 АНАЛИТИКА

Авторская колонка Константина Говоруна	44
Авторская колонка Сергея Цилюрика	46
Авторская колонка Яны Сугак	48
Дизайнерский конкурс	51

## 52 НА ПОЛКАХ



Left 4 Dead 2	54
Bayonetta	58
Risen	64
Machinarium	68
Holy Invasion Of Privacy, Badman! What Did I Do To Deserve This?	70
Cities XL	72
The Saboteur	76
MagnaCarta II	80
LittleBigPlanet	84
EyePet	88
Лето Онлайн	90
Football Manager 2010	90
FIFA Manager 10	91
Dragonica	92
Евгений Онегин	92
Инопланетный конкурс	93

## 94 ДРУГИЕ ИГРЫ



Фанатский конкурс	95
Live Network Channel	96
Настольные игры (Commands & Colors: Ancients)	100
Онлайн (Домашние развлечения)	102
Widescreen	104
Кросс-формат (Ёситака Аmano)	106
Бесконечный холст	114
Казуальные игры	115
Banzai! («Союз Серокрылых»)	116
Железные новости	122
Большой тест стереогарнитур для геймеров	124
Мини-тест (Процессор Intel Core i7 870)	128
Мини-тест (Геймерская мышь A4Tech Oscar XL-740K)	129
Мини-тест (Телевизор Panasonic VIERA TX-42S10 )	130

## 132 ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Блогосфера	134
Обратная связь	136
Содержание диска	138
Анонс следующего номера	142
Комикс	144



**В отличии от других колонок,**  
 Наши колонки, не заставят Вас напрягаться, чтобы услышать  
 всю глубину и детали звука



## УСЛЫШАТЬ РАЗНИЦУ

Другие производители обещают Вам чистоту и детализацию звука, но то, что Вы обычно получаете, это простой звук, - скучный в своей чёткости и детализации. Вы можете всё изменить с колонками Creative. Мы проделали огромную работу, чтобы гарантировать самый реалистичный звук, который воспроизводят наши колонки



## INSPIRE T6160

*Ультра Чёткий и Чистый  
Звук в Фильмах и Играх*

Также доступны



**Поднимись выше уровня обычных колонок**  
 Стильный дизайн и бескомпромиссное качество звука делают систему Creative T3130 отличным выбором для пользователей, которым уже не хватает возможностей «хрюста» колонок. Конструкция фокусировки образа (КФО) улучшает передачу звука без искажений

### Почувствуйте технологию натуральной чёткости звука

#### АУДИО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ 5.1



Колонки дают Вам возможность слышать четкое перемещение объектов в разных направлениях в режиме реального времени со взрывными басами

#### РАСШИРЯЮЩАЯСЯ ТРУБА САБВУФЕРА



Значительно снижает искажения звука, обеспечивая на выходе наилучшее выравнивание потока воздуха, что даёт чистейшие басы

#### ОСОБАЯ КОНСТРУКЦИЯ НАКОНЕЧНИКА ДИНАМИКА



Позволяет Вам четко слышать речь и диалоги даже при мощных взрывах или стрельбе в фильмах и играх

#### КОНСТРУКЦИЯ ФОКУСИРОВКИ ОБРАЗА (IFP)



Улучшает направленность и образность звука с точной передачей тональности без искажений

Другие модели колонок Creative



A100



A60



A35

# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!

В ПРЕДЫДУЩЕЙ СЕРИИ МАШКА С ДРУЗЬЯМИ ТАЙНО ПРОНИКЛА В РЕДАКЦИЮ СИ И ОТЫГРАЛ ИЗ КРУЖКА НЕКТОМУ РЕДАКТОРА...



ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 50



# ALVA GU VRATH! ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ

ЮБИЛЕЙНОЕ 2-Х ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ



- 5 ПРЕМИЙ «ОСКАР», ВКЛЮЧАЯ «ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ»
- ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ, ПОСВЯЩЕННОЕ 15-Й ГОДОВЩИНЕ ВЫХОДА ФИЛЬМА



УЖЕ В ПРОДАЖЕ 2-Х ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ НА Blu-ray  
И 2-Х ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ НА DVD В СТАЛЬНОМ БОКСЕ





# На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Сергей Цилюрик

Джон Риччишельло, босс Electronic Arts, уверен, что оценки обозревателей – то есть, по сути, показатели качества продукта – имеют значение для коммерческого успеха. Но не прямое – мол, нужно выпустить несколько частей сериала, чтобы о нем у потребителей сложилось устойчивое мнение.

«В 90-х мы как-то сделали отличную игру, – продолжает Риччишельло, – а в следующем году – сиквел, который был похуже, но все равно очень хорошо продавался. Пользователи читают прошлогодний Metacritic, чтобы сегодня сделать покупку». Он предлагает нам взглянуть на чарты продаж и отмечает, что большая часть попавших в топ-10 – сиквелы тепло встреченных критиками оригинальных произведений.

Аналитик Дуглас Кройц из Cowen Group недавно сказал, что нет связи между качеством игр и их продажами. А Риччишельло считает, что такое высказывание – «оскорбляет индустрию». Так-то.



## Самые ожидаемые игры редакции



Alan Wake (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
Army of Two: The 40th Day (Xbox 360, PS3, PSP)	8 января 2010
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	9 февраля 2010
Dead Space 2 (PS3, Xbox 360)	не объявлена
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	II квартал 2010
God of War III (PS3)	март 2010
Heavy Rain (PS3)	I квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)	2010
Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	23 февраля 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	II квартал 2010

составлен командой «СИ»

## Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Kingdom Under Fire 2 (PC, Xbox 360)



Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)



RAZER

Mamba™  
WIRELESS LASER GAMING MOUSE



## FREE TO FRAG

Беспроводная игровая технология  
Два режима работы мыши: Проводной и Беспроводной  
Лазерный сенсор 5600dpi Razer Precision™ 3.5G  
Эргономичная форма для правой руки  
Встроенная память Razer Synapse™  
Время отклика 1мс / Частота опроса 1000Гц Ultrapolling™  
Семь независимо программируемых кнопок Hyperresponse™  
Настройка чувствительности на лету On-The-Fly Sensitivity™

спрашивайте в магазинах:

**M.Video**

[www.mvideo.ru](http://www.mvideo.ru)

**Media Markt**

[www.mediamarkt.ru](http://www.mediamarkt.ru)

3.5G LASER  
5600dpi

# Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



## Настоящее и будущее Wii

**О**чень многие ждут от Nintendo выпуска новой Wii с поддержкой видео высокого качества. Грустно ведь пропускать громкие релизы вроде Modern Warfare 2 или Assassin's Creed II, не правда ли? Грустно, соглашается Реджи Физ-Эме, президент американского отделения Nintendo. «Я общался с каждым издателем, выпускающим игры не для моей платформы, — рассказывает Физ-Эме, — говорил им: у нас есть 22 миллиона потенциальных покупателей. Очень разнообразная аудитория. Хватает геймеров-энтузиастов, которые хотят платить деньги именно за такую продукцию. Почему она недоступна? Высококачественные разрекламированные новинки для Wii пойдут нарасхват, и точка».

Не проявят ли компании больший интерес к консоли, если та догонит по мощности PS3 и Xbox 360, подружится с HD-форматами? Президент согласен: мол, легко предположить, что стоит прикрутить недостающее и все пойдет как по маслу. «Но мы так не поступаем. Мы в Nintendo действуем иначе: переходим на новое

поколение лишь в том случае, если существующая консоль не в состоянии сделать чего-то фундаментального. Поэтому просто добавлять HD не планируем. Будет что-то еще. Появятся дополнительные возможности. И, соответственно, это случится очень нескоро».

Не торопятся в компании и с выпуском Vitality Sensor. Очередной аксессуар для Wii представили публике полгода назад, на E3. Однако анонса хотя бы каких-то игр нужно ждать еще столько же: Физ-Эме обещает показать устройство в действии на E3 2010. Wii MotionPlus тем временем разошлась тиражом в четыре миллиона копий (хотя Red Steel 2, одна из ключевых новинок, использующих его, была перенесена на 2010 год!).

Также президент обеспокоен низкими продажами «хардкорных» хитов вроде Battalion Wars или Fire Emblem. По его мнению, маркетинговые кампании этих игр были недостаточно хороши. Но Nintendo учится на своих ошибках — и Физ-Эме обещает, что «нацеленной на активных геймеров» Sin & Punishment 2 обеспечат гораздо более качественную рекламу.

### КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



HD-Wii стоило выпустить еще год-полтора назад. Глядишь, и появились бы высокобюджетные шутеры на этой консоли. Но Nintendo решила сосредоточиться на дополнительных контроллерах, поэтому теперь у владельцев Wii есть Wii Balance Board и Wii Fit. А игры уровня Gears of War 2 прижились на других платформах.



Продажи консолей



**КОММЕНТАРИЙ**

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Однажды компания Nintendo решила покорить 3D и выпустила приставку Virtual Boy, также использующую стереоскопический эффект. Сначала ее покупали хорошо, но выяснилось: от такого 3D у людей болит голова. Так платформа Virtual Boy умерла.

**Gearbox хотела делать игру по мотивам «Бегущего по лезвию»**

Оказывается, Рэнди Питчфорд умеет не только обвинять Valve во всех смертных грехах. Недавно глава Gearbox обмолвился, что его компания собиралась создать игру по мотивам культового кинофильма Ридли Скотта Blade Runner, однако возникли сложности с финансированием: «Мы хотели потратить 25 млн, но поняли, что еще 10-15 уйдут только на публикацию, плюс примерно столько же – на маркетинг. Такую сумму не отбить. Грустно, но это так», – заключает Питчфорд.

**3D для каждой PS3!**

Sony заявила, что после обновления прошивки все PS3 научатся воспроизводить стереоскопическое 3D, а разработчики получат соответствующие утилиты для создания проектов с поддержкой объемного изображения. По словам представителей, Sony «собирается стать лидером 3D-рынка» и в данный момент проводит крупномасштабную реструктуризацию подразделений. В нынешнем фискальном году компания ожидает убытков в \$1 млрд (год назад она впервые за 14 лет потеряла деньги – тогда \$1.1 млрд), но к марту 2011-го начнет зарабатывать, как минимум, на PS3. «Нам еще надо многое сделать, – сказал глава Sony Говард Стрингер, – однако наша

работа уже приносит плоды». Экономят в Sony точно так же, как и везде – за счет сокращения персонала. Были уволены почти 20 тысяч сотрудников – 1.2% всего штата. Также в компании возлагают большие надежды на контроллер, реагирующий на движение: собираются продвигать его не как аксессуар, а как полноценную платформу для разработок (и поэтому нормальное название никак не придумают). Устройство приспособят для LittleBigPlanet специальным патчем; кроме того, в Sony рассчитывают на успех Resident Evil 5 Director's Cut – переиздания RE5, которое использует новую схему управления.

**Microsoft монополизировала издание карт памяти для Xbox 360**

Новая прошивка Xbox 360 открывает возможность использовать сторонние карты памяти. В Microsoft объясняют это решение так: дескать, с помощью «левых» устройств разные ушлые геймеры читают на Xbox Live. Компания Datel, специализирующаяся на выпуске всевозможных аксессуаров к приставкам, считает, что Microsoft выдумывает отговорки,

а на деле намеревается монополизировать рынок. Основатель Datel Майк Коннорс отметил: его фирма продала более пятидесяти тысяч неофициальных карт памяти, единственное отличие которых от «майкрософтовских» в том, что они «предоставляют вчетверо больший объем по той же цене». По такому поводу не грех и в суд подать – что Datel и сделала.

**КОММЕНТАРИЙ**

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Datel знакома с «читерскими» устройствами не понаслышке: например, выпускает девайс, позволяющий обойти региональную защиту на Wii. Так что, с одной стороны компания защищает правое дело, а с другой – и Microsoft понять можно.

**Steam – троянский конь?**

Некоторые службы онлайн-дистрибуции игр, вроде Direct2Drive, отказались продавать PC-версию Modern Warfare 2 из-за того, что в нее интегрирована система Steamworks, которая не только отвечает за проверку подлинности и автоматическую загрузку апдейтов, но и по сути рекламирует конкурентов – Steam. «Мы не считаем, что вместе с продукцией пользователи должны получать троянских коней», – заявили представители D2D. Согласно Valve, опасения коллег безосновательны: «Наши сервисы востребованы и потребителями, и разработчиками. И хорошо, если новинки, в которые эти сервисы включены, будут распространяться по всем доступным каналам. Нет причин, мешающих вам зарабатывать на них деньги».

**Марк Эко и «Макбет»**

Известный геймерам по Getting Up: Contents Under Pressure американский предприниматель Марк Эко признался, что хотел бы сделать игру по мотивам шекспировской трагедии «Макбет». А получится у него, надо полагать, жестокий экшн. Впрочем, Эко считает, что волен предложить и такую интерпретацию знаменитой пьесы: мол, Акира Куросава снял кровавый фильм, вдохновившись «Макбетом», и никто его ленту святотатством не считает.



## В Сети ежедневно

проводится около 3 млн матчей FIFA 10.

EA анонсировала  
новый выпуск сериала Medal of Honor.

## Quantum Theory

останется PS3-эксклюзивом только в Японии.

По слухам Logitech готовит  
внешний UMD-привод для PSP.

Цифры  
и факты

**Square Enix** делает заставки к **Deus Ex 3**. Объединение Eidos и Square Enix потихоньку начинает приносить плоды. Какие именно, покажет Deus Ex 3. Мастера по созданию заставок из токийского подразделения Square Enix делают для новинки как минимум вступительный ролик и трейлер – а, может быть, их вклад этим и не ограничится. Разработкой самой игры по-прежнему занимается Eidos Montreal.



### Феникс Райт пожалует на WiiWare

Сарлот портирует линейку «симуляторов адвоката» Phoenix Wright: Ace Attorney на WiiWare. Первую часть выложат на виртуальные полки в январе, Justice for All – в марте, а Trials and Tribulations – в мае. Каждая игра будет стоить 1 000 Wii Points. Rise from the Ashes, пятую главу, добавленную в DS-версию первого выпуска, опубликуют отдельно в виде DLC за 100 Wii Points. Никаких улучшений, даже графических, в Wii-портах не предвидится. Даже «Objection!» выкрикнуть не удастся – микрофона-то нет. Зато платить нужно меньше.

### Пятому «Профессору Лэйтону» – быть!

Компания Level 5 анонсировала пятую часть приключений профессора Лэйтона. Действие игры происходит между событиями уже вышедшей в Японии четвертой части, The Secret Flute, и первой – Curious Village. Релиз Professor Layton and the Mask of Miracles состоится в конце следующего года.



## Прощай, Pandemic!

Electronic Arts распустила Pandemic (ответственную за сериал Mercenaries и The Saboteur), которую приобрела вместе с BioWare в октябре 2007-го. Недавно издательство уволило около полутора тысяч сотрудников: как выяснилось, 228 из них как раз состояли в штате опальной студии. В Сети тут же появилось анонимное признание якобы от бывшего ударника Pandemic. По его словам, ответственность за распад лежит на руководстве, которое не заботилось о подчиненных, продвигало карьеристов и из рук вон плохо распределяло ресурсы. А Риччиелло и EA приняли верное решение:

содержание студии влетало компании в копеечку, и, к тому же, последние релизы Pandemic были не столь уж хороши, если не брать в расчет The Saboteur. Теперь о фактах: 35 человек из Pandemic перешли в EA Los Angeles. Они-то как раз и займутся поддержкой The Saboteur после релиза, а также созданием третьей игры из сериала Mercenaries для PS3 и Xbox 360. Руководство студии, к слову, в число сохранивших свои рабочие места не вошло. Согласно анонимным источникам из EA, за Pandemic последует команда Command & Conquer 4 – сразу после релиза новинки.



## Далеко идущие планы Ubisoft

Ubisoft анонсировала очередную часть всемирно любимого сериала Prince of Persia. Вместо того чтобы развивать сюжетную линию, начатую в прошлогоднем выпуске (с него начался перезапуск цикла), разработчики возвращаются к пескам времени – не иначе, чтобы сорвать куш на шумихе вокруг грядущего диснеевского фильма с Джейком Джилленхаалом в главной роли. Новинку окрестили Prince of Persia: The Forgotten Sands; на домашних и портативных консолях она появится в мае 2010-го (преьера киноленты, напомним, назначена на 28 мая). Ubisoft не уточняет, будет ли The Forgotten Sands поддер-

живать улавливающий движения чудо-контроллер для PS3, который к тому времени должен выйти. Меж тем глава компании Ив Жильмо делится планами: на подходе десяток игр для Natal, которые непременно опубликуют в первые же полгода после релиза аксессуара. Волшебная палочка от Sony не настолько областана вниманием – под нее заточены всего лишь четыре-пять новинок. Примерно 70% упомянутых проектов – оригинальные разработки, а не продолжения известных ныне сериалов. Но радоваться рано: большая часть «убисофтовского» добра – из разряда казуальных развлечений.









**МИНУТКА ОНОМАСТИКИ** Названия, наименования, имена собственные вообще имеют огромное значение для понимания сути того или иного явления или предмета. Если имена, которыми родители нарекают своих чад, больше говорят о самих родителях, чем об их детях, то с персонами вымышленными все куда логичнее. Достаточно беглого взгляда и минимальных знаний, чтобы истолковать имя новой владительницы Rapture: София по-гречески означает «мудрость», а Лэмб (Lamb) – «агнец божий» по-английски. Ирония ли это или скрытое указание на грядущие повороты сюжета?

# BioShock

Чтобы использовать плазмиды, нужен EVE. К счастью для нас, шприцы с этим веществом разбросаны по всему уровню.



Текст  
Вячеслав  
Мостицкий

«И тут в трубе он замечает маленькую девочку, эту сестричку, хватается за руку, вытаскивает оттуда – она падает, а он угрожающе сжимает гаечный ключ в руке. Неожиданно за спиной ухаает Большой Папочка и – бам! отвешивает мужику здоровенную оплеуху». Девушка оборачивается и смотрит на нас недоуменно. Спасибо, 2K Games, ты поставила меня в неловкое положение. И еще сотни тысяч других людей, обсуждающих твой философский шутер в стиле ар-деко.

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC, Xbox 360, PlayStation 3  
Жанр:  
shooter, first person  
Зарубежный издатель:  
2K Games  
Российский дистрибьютор:  
«Софт Клаб»  
Российский издатель:  
1С (PC)  
Разработчик:  
2K Marin (сингл), Digital  
Extremes (мультиплеер)  
Количество игроков:  
до 10  
Дата выхода:  
9 февраля 2010 года  
Онлайн:  
www.bioshock2game.com  
Страна происхождения:  
США/Канада

**О** нем невозможно не говорить, просто нереально! Тогда, в августе 2007 года, каждый, кто хоть немного интересовался видеоиграми,

не прошел мимо BioShock, этого стильного и умного гибрида ролевой игры и шутера от первого лица. Путешествие по подводному городу Rapture (официальное русское название, Восторг, по-прежнему звучит чуть непривычно), уничтоженному собственными законами, было интересным, увлекательным, пугающим и радующим одновременно, захватывающим дух... можно добавить еще множество эпитетов и не сказать всего. Но самым замечательным, даже прецедентным, было то, что этот межжанровый гигант имел идейную подоплеку (очень редкое явление для индустрии). Благодаря ей BioShock стал не просто «первоклассным развлечением», но современным шедевром, золотыми буквами вписанным в историю игростроения. Это

было в 2007-м. Сегодня же у нас есть повод опасаться, что безупречная репутация будет запятнана: мы уже слышим, как сиквел гулкой поступью шагает к релизу.

Сама по себе новость о продолжении игры, подарившей нам столько незабываемых мгновений, должна радовать, но никак не огорчать, верно? Тем не менее, невозможно скрыть удивление, когда очередное заявление разработчиков противоречит сделанному ранее, презентации выходят довольно, хм, непрезентабельными, да и в целом концепция сиквела выглядит достаточно шаткой. Далеко не в последнюю очередь благодаря двум громким новостям: первая – действие снова развернется в подводном городе Rapture, и вторая – главным героем на этот раз станет Big Daddy, в оригинальной игре наводивший больше всего страха. Идея отдать ведущую роль ходячей неповоротливой машине смерти может показаться неожиданной, но, если подумать, все

## Little Daddies

Примечательно, что сетевой частью BioShock 2 занимается не 2K Marin, а Digital Extremes. Эта относительно молодая студия состоит из ветеранов, трудившихся в Epic Games над сериалами Unreal и Unreal Tournament. Получив независимость, команда отделилась посредственными шутерами-клонами Pariah и Warpath, неплохим Dark Sector и успела поучаствовать в переносе BioShock на PlayStation 3. Надо признать, что портфолио, состоящее исключительно из шутеров, причем преимущественно сетевых, обогащается.



КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Продолжение одной из лучших игр последних лет, которое почему-то выглядит не так шикарно, как мы того хотели. Имеет все шансы обрести народную любовь благодаря продуманному и масштабному сетевому режиму.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Что сиквел будет недостойно носить имя одной из величайших игр современности, превратится в нестрашный, суматошный и монотонный (некоторые за это поругивали даже первую часть) шутер. А в таких недостатка нет.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Если сотрудники 2K Marin сумеют разнообразить игровой процесс страшными, напряженными или просто нестандартными эпизодами, BioShock 2 ждет успех. А мультиплеер за авторством Digital Extremes может в этом помочь.

## 2

**Внизу:** Важная деталь здесь не гигантская пушка, а фонарь на макушке. Думаем, он особенно пригодится во время заплывов.

к тому и шло: это самый интересный и оригинальный как с точки зрения дизайна, так и по своему поведению противник в игре, именно его разработчики представляли чуть ли не как главное украшение своего творения, у него есть все, что нужно герою ролевого шутера, и кто, как не Big Daddy, смотрит (хотя, может, и не смотрит, трудно сказать) на нас с обложки? Но зачем Папаше, хоть и под нашим чутким руководством, взбрело в шлем крушить город и всех сверлить, когда в первой игре его собратья вполне мирно сосуществовали с остальными обитателями подводного мира? Дело в том, что мы примеряем костюм не обычного Big Daddy, а особенного альфа-прототипа, который чуточку быстрее, сильнее и с мозгами в голове (или в шлеме, где должна быть голова). И что тут плохого, спросите вы? Когда вышла BioShock, всем стало ясно, что это более изящный, деликатный экшн, чем казалось сначала, и здорово, как Папаша вряд ли уместно смотрелся бы

**ПОСЛЕ СМЕРТИ  
ИДЕЙНОГО ВОДОХВОИ-  
ТЕЛЯ ВОСТОРГ ОСТАЛСЯ  
БЕЗ ПРИСМОТРА...  
ДО ТЕХ ПОР, ПОКА  
ДОКТОР ЛЭМБ  
НЕ РЕШИЛА ВЗЯТЬ  
ВСЕ В СВОИ РУКИ.**



Большие Сестрички ищут нас, плавая за стенами Rapture. И не просто так, ведь в скафандре Палаша никто не запрещает нам выходить в открытый океан: погулять, поискать слизняков, вырабатывающих АДАМ. Драться, впрочем, не придется: под водой у главного героя буквально опускаются руки.



На этом скриншоте круглую клетку на спине Big Sister видно не очень хорошо, но она есть. Судя по всему, она используется для переноса мелких сестричек.



на месте протагониста. В итоге мы полюбили игру именно такой, какой она получилась. А теперь пришел черед второй части, с любимым опекуном Сестричек в главной роли. Триллер превращается в «мясной» боевик безо всякого саспенса. Этого ли мы хотели? Может, некоторым вещам лучше так и оставаться «на той стороне»? Ответить сейчас не представляется возможным.

Что касается повторной прогулки по Rapture, вот что говорит Джордан Томас из 2K Marin: «Восторг огромен, и в первой игре вы видели только малую его часть». Пусть так, но это будет все тот же город, все та же разруха, все та же вода просачивается сквозь пробоины, все те же сплайсеры снуют по улицам, те же плазмиды, те же сейфы... Новизна восприятия утеряна, и возможно, что такого же бурного восторга во второй раз вызвать не удастся.

### Подводные течения

Десятилетие минуло с победы Джена над Фрэнком Фонтэйном. Восторг, город-мечта Эндрю Райана, все еще покоится в безмолвных глубинах океана, но в его собственных недрах все далеко не так спокойно. Обезумевшие от голода и недостатка АДАМа сплайсеры стали еще агрессивнее, некоторые из них из-за маниакального пристрастия к этому веществу превратились в безобразных мутантов (то есть, еще более безобразных), повсюду царит хаос, город сильно пострадал, в том числе благодаря нам. Казалось бы, кто, обладай он хоть малой толикой ума, захочет остаться в этом подводном аду? А вот есть такие люди! Хотя в их разумности мы все-таки



сомневаемся. В первую очередь, это София Лэмб (Sophia Lamb), которая по переменной воле сценариста становится главным антагонистом. В послевоенные годы она работала в госпитале Хиросимы, обеспечивая психологическую помощь пострадавшим от атомной бомбардировки и их родственникам. Два года София лицом к лицу встречалась с ужасами «зла, совершенного во благо», и когда появился Эндрю Райан и предложил стать жителем Восторга, она с отчаянной радостью сбежала от жестокого мира «на дно». Женщина продолжила работать психиатром, хотя позже сам Райан не очень лестно отзывался о ней. И, как мы теперь знаем, не без причины. После смерти идейного вдохновителя Восторг остался без присмотра... до тех пор, пока доктор Лэмб не решила взять все в свои руки. «Rapture – это место, где добро оборачивается злом», – говорят разработчики, и действия мисс Лэмб являются тому самым ярким примером. Вдохновленная идеями марксизма и коллективизма и провозглашая лозунги вроде «Весь мир – наша семья», она пытается выстроить на развалинах Восторга общество, состоящее не из индивидуальностей (таким его видел Райан), а из стандартных «винтиков», работающих ради общего блага. Исторические аналогии проводите сами.

«Мне нравится создавать злодеев, вызывающих у игрока симпатию. Эндрю Райан был главным антагонистом BioShock, но вряд ли вы назовете его конечным подонком. Возможно, кто-то даже проникся к нему некоторым уважением», – эти слова сценариста из 2K Marin намекают нам, что и София Лэмб не так проста, как может показаться сначала. Но в том, что эта женщина абсолютно, безоговорочно безумна, – сомнений нет. В первую очередь потому, что она похищает с пляжей Атлантического океана девочек: одних превращает в Маленьких Сестричек,

собираетниц АДАМа, а других – в Больших Сестер, своих ловких, смертоносных и очень нервных телохранительниц, которые должны следить за порядком в Rapture. Теперь вторых, как видите, много, и они низведены до уровня рядовых врагов, но все же не стоит их недооценивать: Сестры накачаны АДАМом по самые бедра, скачут блохой, умеют использовать плазмиды для дальнего боя (в первую очередь, телекинез и воспламенение), а в ближнем без промедления сделают укол, причем далеко не в лечебных целях. Если они ранены, то могут выкачать АДАМ из лежащего неподалеку трупа, чтобы восстановить утраченные силы. В общем, чертовски неприятные девицы. Но мы тоже не лыком шиты.

### Большой Папа – большая ответственность

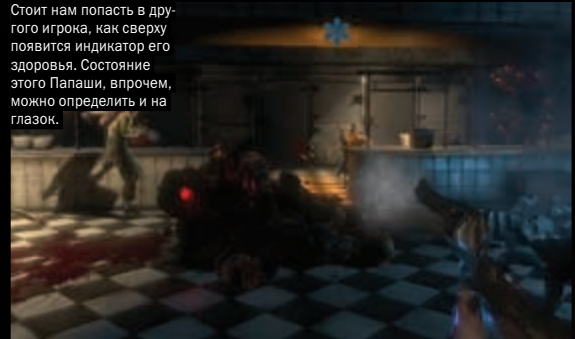
В канун Рождества 1970 года в Восторге по неизвестным причинам активируется редкий альфа-прототип Big Daddy. И с первых же минут на него начинается охота. Почему? Потому что он особенный, он не как все, и одним своим существованием нарушает, как кажется доктору Лэмб, хрупкий экобаланс города, представляет угрозу для ее режима. Ну что ж, у Папаша найдется пара увесистых аргументов в свою защиту. Перво-наперво, внушительных размеров дрель на правой руке, краса и гордость каждого Big Daddy. Этим оружием можно засверлить любого до смерти или отправить в затяжной полет резким выпадом... если хватит ресурсов. Четкие правила баланса гласят: если оружие слишком мощное, время его использования должно быть ограничено – иными словами, сверло будет вращаться до тех пор, пока хватает горячего в баке. Это же касается и пулемета, и монтажного пистолета, в альтернативном режиме стрельбы оставляющего липкие мины: огромная убойная сила уравновешивается ограниченным боезапасом. Также в арсенале героя замечены двуствольное ружье и копьемет, способный пригвоздить художавого сплайсера к стене. Не стоит забывать и о возможности варьировать типы боеприпасов почти для каждого ствола: например, для того же копьемета годятся и снаряды, бьющие электричеством. Вдобавок ко

Авторы обещают обновить ассортимент плазмид в сетевой игре уникальными экземплярами. Возможность совершить резкий и длинный прыжок вперед – один из них. Пригодится, чтобы, например, перепрыгнуть с одного балкона на другой или сокращать дистанции между противниками.

### К ответу!

В статье упоминались казусы, связанные с противоречащими друг другу утверждениями. Так, например, ранее было сказано, что главный герой BioShock 2 – «абсолютно уникальный, единственный в своем роде», и других таких попросту нет. Сегодня же нам намекают, что существует целая «линейка» альфа-Папаш. Или ситуация с Большой Сестрой: прежде девица числилась главным и единственным злодеем сиквела, который будет преследовать нас всю игру, нагоняя страх. Теперь же «она» заменена на «они», «главный» на «очень опасный», а «злодей» на «противник». Поразительно, как поздно меняются основы игры и с каким невинным видом разработчики по этому поводу оправдываются. Считать ли это косвенным подтверждением того, что геймплей преобладает над содержанием, или не очень удачной попыткой намеренно скрыть от нас самые интересные детали проекта, решать вам. Напомним лишь, что и в процессе разработки первого BioShock неоднократно менялись практически все составляющие игры, такие как место действия, сюжет, внешность противников и их поведение.

Стоит нам попасть в другого игрока, как сверху появится индикатор его здоровья. Состояние этого Папаша, впрочем, можно определить и на глазок.



Нарисовавшие это, похоже, уверены в успешности выбранных Софией Лэмб методов.



### 132 678-й способ потратить сто долларов

Не так давно издательство 2K объявило о том, что одновременно со стартом обычной версии BioShock 2 в продаже появится и специальное издание сразу для всех платформ. Низкая квадратная коробка, украшенная изображением бабочки (этот символ, знаменующий, надо полагать, некое перерождение, активно использует София Лэмб), будет включать в себя диск с игрой, три нарисованных в стиле пятидесятых агитплаката, диск с саундтреком второй части, сташестидесятичетырехстраничный буклет с иллюстрациями и грампластинку (!) со звуковой дорожкой оригинальной BioShock. За все с нас просят \$100 за версию для Xbox 360 и PlayStation 3 либо \$90 за версию для PC. Оформляем предзаказы, господа.



Все игроки в мультиплеере могут надевать маски, которые покупаются между матчами. Интересно, этот экземпляр стал таким потреланным от выстрелов?



всему этому великолепию, теперь никто не запрещает пользоваться оружием и плазмидами одновременно! Комбинации «заморозил – разбил дрелью» выполняются отныне в считанные секунды – соответственно, темп и разнообразие сражений увеличиваются.

Но использовать такой богатый арсенал против одних лишь хлипких сплайсеров было бы слишком скучно. «Они словно закуска перед настоящим обедом». А что у нас на обед? Огромный, перекачанный тониками и разросшийся до размеров Невероятного Халка сплайсер Brute. Он толстокож, упрям, предпочитает таранить врага плечом и навязывать рукопашную. Такой здоровяк может побороться с Папашей на равных. А у другого дебютанта, еще одного модифицированного Big Daddy по кличке Rumbler, даже есть небольшое преимущество перед альфа-собратом: особо агрессивный характер (Rumbler охраняет свою территорию и не терпит посетителей), пара летающих дроидов-помощников и огромная база на плече. С ним нужно быть предельно осторожным и выбирать самые эффективные способы борьбы. К примеру, можно телекинезом перехватить ракету и отправить обратно ее хозяину. Это называется «весельем по-биошоковски».

К счастью, не только из стрельбы и увечий состоит BioShock 2. Мы, как-никак, за Большого Папочку играем, а его первоочередная задача – заботиться о Сестричках, собирающих ценное вещество. Альфа-прототип отличается от рядовых моделей еще и тем, что предназначен работать с полуразрушенному Rapture в одиночку, нам остается принимать помощь других Сестричек. Даже если для этого придется грохнуть их Папочек. При встрече с очередной девочкой у нас есть выбор: «удочерить» ее (естественно, на время пути от точки А до

Тот самый новый Rumbler угрожает нам своей базой. После того как вы разберетесь с ним, это оружие можно будет забрать себе. К сожалению, только до тех пор, пока не кончится боезапас.



### Знакомые все лица... кажется

София Лэмб – не единственный разумный (?) человек, которого можно встретить в Rapture. Свою идеологию в массы она несет устами проповедника Саймона Уэйлса, у которого, в свою очередь, очень много приспешников. Другой homo sapiens – ученый Синклер, который в демоверсии разговаривает с героем по радио. Известно, что он владелец компании Sinclair Solutions, но что ему нужно от нас, остается загадкой. Доктор Тененбаум, покинувшая Восторг десять лет назад вместе с Джеком, вновь возвращается туда, заинтригованная и взволнованная серией похищений маленьких девочек со всего атлантического побережья. Доктор также общается с нами по радио и дает полезные советы. Наконец, последний, но не менее важный персонаж – девочка Элинон. Когда-то она была Сестричкой, но после освобождения не смогла приспособиться к жизни на поверхности и вернулась на сырые, но родные улицы города. Однако ее, в отличие от остальных возвращенцев, не переделали в Большую Сестру, потому что в ней скрыто нечто особенное. Она будет играть важную роль в сюжете BioShock 2, и мы подозреваем, что именно Элинон – «вторая половинка» протагониста. Интересно, что фабула BioShock 2 перекидается с ранней версии сценария первой игры – там героем должен был стать «специалист по выходу» (cult deprogrammer), отправленный неким сенатором, чтобы вырвать человека из тоталитарной секты. Главный идеолог BioShock Кен Левин рассказывал, что такого специалиста могут нанять, например, родители девушки-лесбиянки, чтобы похитить дочь и излечить от нездоровых сексуальных предпочтений, – правда, тут же оговорившись, что это лишь пример, и в черновиках BioShock таких подробностей, возможно, и не было. Однако если провести параллель с новой игрой, можно сделать некоторые неожиданные предположения, касающиеся дальнейшего развития событий. Как бы там ни было, если авторы сериала продолжают обращаться к ранее забракованным вариантам сюжета, в BioShock 3 мы будем отстреливать сумасшедших нацистов на каком-то богом забытом тропическом острове.



туннеля Б) или поглотить весь ее АДАМ. В первом случае нас ждет напряженная прогулка и отстрел нападающих безумцев, пока малышка копошится с очередным трупом; во втором получаем меньше головной боли и дырок в костюме, но меньше ценного вещества, необходимого для развития. Впрочем, даже отправив Сестричку собирать «нектар», мы сможем «поглотить» ее, как только доберемся до люка, через который эти маленькие монстры уходят в небытие. Жестоко.

**Осторожно, не захлебнитесь от восторга**

Слово «жестоко», кстати, всплыло очень к месту: оно лучше всего характеризует тот хаос, что царит в сетевой части BioShock 2. Десять игроков, одетых то как домохозяйка, то как денди (всего предусмотрено шесть начальных вариантов), лупят друг друга воздушными волнами, жарят, морозят, бьют током, стреляют, взрывают – и получают огромное удовольствие от всего этого. Онлайнковая вакханалия происходит, кстати, не просто так, а по сюжетному велению. На дворе 1959 год, гражданская война между сторонниками Эндрю Райана и Фрэнка Фонтэйна в самом разгаре, а мы-де, в качестве сотрудников фирмы Sinclair Solutions, участвуем в разработке и тестировании новых плазмид – очевидно, с той лишь целью, чтобы использовать их на людях, находящихся по ту сторону баррикад. Объективизм, говорите?

Согласно новомодным веяниям, сетевая игра не может обходиться без своеобразного мультиплеерного варианта ролевой системы: мы убиваем других, выполняем небольшие задания в матчах (ударить десять раз Папашу, стоящего в воде, или разбить на осколки оледенелого врага), зарабатываем очки, и за каждое действие нам дается крупица опыта. Насобирали его зное количество – получили новый ранг, еще один на пути к максимальному двадцатому. После тяжелого рабочего дня игрок волен вернуться в свои апартаменты,

сменить обгоревшую, заляпанную чужой кровью рубашку на свежую или вовсе надеть другой наряд, послушать новости по радио, прочитать задания начальства, настроить комплекты вооружения и распределить заработанный опыт. Комплект (их позволено иметь три на выбор) содержит оружие двух типов, по одному апгрейду для каждого, две плазмиды и три тоника. Чует сердце, именно на покупку тоников уйдет большая часть заработанного в боях опыта. Естественно, развитие персонажа не влияет на шансы победы кардинальным образом – ветеран не будет в два раза сильнее и живучее новичка, так что прокачка носит скорее косметический характер: пара новых шляпок, другое оружие ближнего боя (клюшка для гольфа смотрится солиднее мясницкого тесака, хотя...), пара «достижений» в статистике и, конечно, моральное удовлетворение. Ради этого и играем.

Развлечения нужно искать на десятках картах и в пяти игровых режимах. Нас ждут много знакомых по первой игре мест (вроде цветника или бара), выглядящих, однако, несколько по-другому, ведь мы попадем туда раньше, чем Джек. Среди объявленных режимов – deathmatch, командный deathmatch и «захват Сестрички» (Capture the Sister, CTS). Про первые два режима говорить особо нечего, а вот третий, как правильно подметили западные коллеги-журналисты, напоминает обычный захват флага, только флаг кричит и кусается. Игроки разделяются на две команды, причем в одной из них будет Big Daddy, которому и нужно защищать девочку. Задача другой команды – выкрасть мерзавку (брыкается и царапается в руках!) и дотащить ее до люка в стене. К слову, очутиться в роли Папаша можно не только в режиме CTS, но и в обычном дефматче – нужно лишь найти его костюм, который так и просит, чтобы его примерили. Первый добравшийся получает все соответствующие пушки, броню и дрель, но становится легкой добычей из-за своей медлительности и неповоротливости.

Многое о сетевой игре до сих пор неизвестно: каковы оставшиеся два режима, на что влияют ранги, как будет, и будет ли вообще, развиваться история, какие новые плазмиды дадут опробовать. Не меньше белых пятен и в сюжетной части. Избранный 2K Marin путь развития франчайза выглядит довольно рискованным, а промежуточные результаты не слишком воодушевляют. Чудес не бывает, есть только счастливая случайность. И ожидая BioShock 2, лучше скрестить пальцы. **СИ**

До окончания работы Сестрички по сбору АДА-Ма осталось тридцать секунд, а тут нектар подоспел здоровяк Brute. Будто прямымиком из Quake.



Этот сплайсер, что пустился в пляс, скоро упадет в гарлуном в груди, ведь в руках у Папаша элегантный колыемент.



В распоряжении игрока появится дистанционный пульт для взлома роботизированной техники, например, патрульных дроидов. Процесс упростился и не ставит игру на паузу: теперь, «выстрелив» в объект с помощью пульта, достаточно нажать на кнопку А в тот момент, когда движущийся указатель будет находиться в зеленой или синей (дающей дополнительный бонус) зоне. Если попали на красную, то получите удар током.





Пятого ноября Electronic Arts проводила в Лондоне показ своих главных разработок. Преобладали шутеры: Army of Two: The 40th Day, The Saboteur, Battlefield: Bad Company 2, Left 4 Dead 2 (EA занимается розничным распространением игры) и Mass Effect 2 (которая шутер больше, чем наполовину). «Онлайн – это все! Только одиночного прохождения теперь играм недостаточно», – провозгласили представители EA во вступительной речи. И порадовались, что компания наконец-то отвоевала титул издательства номер один у Nintendo (не уточнив, правда, по каким критериям они оценили собственный успех).



# EA WINTER SHOWCASE

# 2009







ТЕКСТ  
Сергей Цильюрик

**Н**а пресс-конференции надолго посетителей не задержали, и почти весь день можно было провести, изучая демоверсии новинок на стендах. А в дальнем, незаметном углу, за огромной пуленепробиваемой дверью, в условиях строгой секретности по особым приглашениям пропускали счастливиц, которых руководство компании сочло достойными доверия и кому согласилось показать еще не анонсированную Dead Space 2.

#### ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PS3, Xbox 360  
**Жанр:**  
shooter.third-person  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Visceral Games  
**Количество игроков:**  
не объявлено  
**Дата выхода:**  
не объявлена  
**Онлайн:**  
не объявлен

# Dead Space 2

**И** вот я оказываюсь в секретной комнате. «Ты – кажется, шестой человек не из штата EA или Visceral Games, который увидит эту игру», – роняет Стив Папуцис, исполнительный продюсер сериала Dead Space. Звучит, конечно же, лестно. Показывать Dead Space 2 он, однако, не торопится: все больше говорит. «Dead Space – собственная разработка EA, наиболее тепло встреченная критиками за последние годы», – хвалится он. Но сразу предупреждает: демоверсия еще очень сырая, поэтому самому пострелять в нежить нельзя – придется смотреть, как это делает специально обученный продюсер. Тут уж ничего не попишешь, смотреть так смотреть.

Dead Space 2, по словам Папуциса, будет более экшн-ориентированной, чем оригинал, но, тем не менее, сохранит хоррорные корни. «Еще мы хотим избавиться от ставшего банальным эффекта неожиданности – ситуаций в духе «вы открываете дверь, а на вас что-то выпрыгивает». Взамен намерены придать действию динамизм американских горок – то есть, иногда вы будете чувствовать себя сильными и буквально рвать некроморфов на куски, а потом темп снизится, и от происходящего мурашки по коже забегают». Действительно, нельзя не заметить, что акценты изменились. Взять, например, главную идею, которой следуют разработчики при создании Dead Space 2: «Исаак приносит ужас в космос». Не «Исаак отчаянно пытается выжить», нет. Теперь наш подопечный – по-настоящему главное действующее лицо.

События сиквела разворачиваются через два года после гибели «Исимуры». Исаак пытается помешать правительству восстановить Маркер, тот самый артефакт, из-за которого пала колония на планете Aegis VII, а за ней – и «Исимура». Судя по тому, что некроморфы все-таки попадут на Sprawl (мегаколонию на кольцах Сатурна, упомянутую в Dead Space: Extraction), бравый инженер не слишком-то преуспел как саботажник. Разработчики стараются много о сюжете не говорить, но судя по неполному списку локаций и исходя из ска-

**Внизу:** В показанной демо-версии монстры-детушки только и делали, что прыгали на Исаака, а он их истерически себя скидывал.



**DEAD SPACE 2 БУДЕТ БОЛЕЕ ЭКШН-ОРИЕНТИРОВАННОЙ, ЧЕМ ОРИГИНАЛ, НО, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, СОХРАНИТ ХОРРОРНЫЕ КОРНИ.**

## ТЕПЕРЬ ИСААК КЛАРК НЕ СТЕСНЯЕТСЯ ПОКАЗЫВАТЬ ЛИЦО, УМЕЕТ ГОВОРИТЬ И ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ.

занного Стивом, можно предположить, что ближе к финалу Исаак уберет-таки источник инопланетной заразы подальше от мегаполиса – в космос.

Итак, какие же улучшения несет нам продолжение? Разработчики решили сосредоточиться на четырех основных направлениях.

Первое условно называется, гм, «Исаак 2.0». Звучит кривовато, но суть отражает достаточно хорошо – главный герой дождался полного апгрейда. Знакомым с Dead Space вряд ли нужно объяснять, как можно было легко улучшить протагониста – и в Visceral воплотили мечты в жизнь. Теперь Исаак Клارك не стесняется показывать лицо, умеет говорить и принимать решения. В первой части им все помыкали, и он оставался, по сути, мальчиком на побегушках. Теперь – нет. Теперь Клارك – злой, умудренный опытом борющийся с некроморфами герой, который полон решимости показать монстрам, где раки зимуют.

Преуспеть ему поможет ставшее более удобным управление. Разработчики попробовали Gears of War и поняли, что если переключение прицела всегда находится в центре экрана, истреблять неприятелей оказывается и проще, и веселее. А поняв – внедрили такую схему в Dead Space 2. «Если присмотреться к современным играм, легко заметить, что управление зачастую ограничивает геймеров. Мы хотим, чтобы те, кто будет проходить DS2, чувствовали, что в их руках сосредоточена огромная сила», – подчеркивает Стив.

Исааку улучшат морозильные навыки, а телекинез прокачают настолько, что его можно будет использовать в бою. Поскольку предметы теперь подлетают к герою практически моментально, ему не составит труда схватить какую-нибудь заостренную балку или даже оторванный коготь поверженного некроморфа и швырнуть в приближающегося врага. Изменится и управление Исааком в условиях нулевой гравитации: в первой части можно было только прыгать от точки до точки, во второй же он научится свободно летать.

А вот система апгрейдов оружия, скорее всего, останется прежней – слишком уж она нравилась игрокам. Сам арсенал расширит-

ся – к привычным инструментам добавятся более традиционные виды вооружения – как-никак, события разворачиваются в густонаселенной колонии.

Второе направление, которого придерживались разработчики, стремясь сделать сиквел лучше, именуется «стратегическая расчленка 2.0». «Вы сможете пригвоздить врага к стене и издеваться над ним самыми разными способами», – говорит Стив. И правда – спустя несколько минут он демонстрирует, как Исаак противостоит полчищам монстров, вовсю орудя javelin gun – оружием, напоминающим по эффекту коломет из Painkiller. Отличие лишь в том, что здесь припиленный к стене противник, скорее всего, останется жив – и его можно будет спокойно жарить огнем или электричеством, а то и вовсе закидывать мусором.

Секундочку. Что это за камеры пыток в моем Dead Space? Создатели успокаивают: дескать, все для разнообразия. По этой же причине в Dead Space 2 станет больше «эпических сцен».

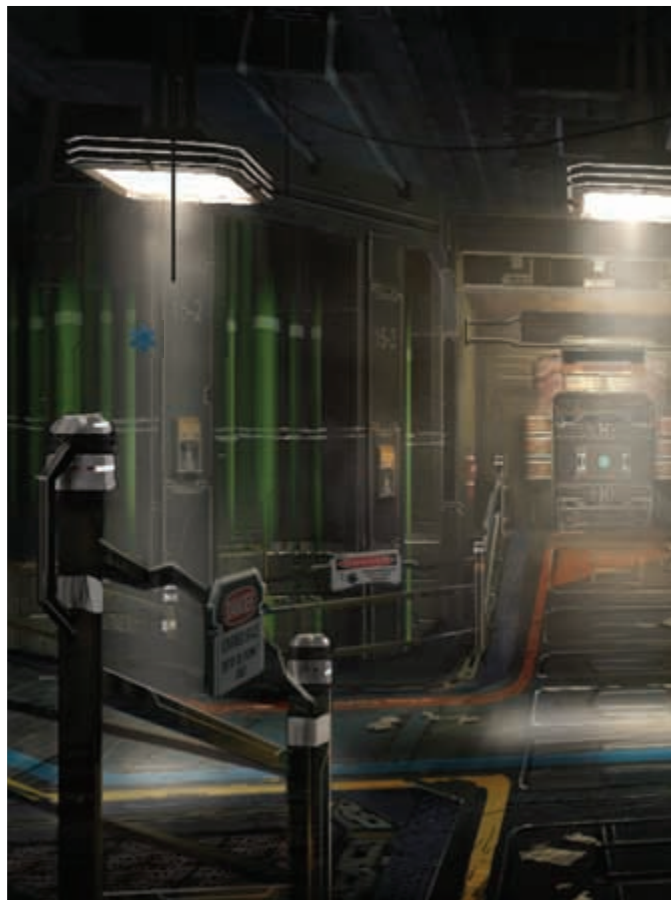
«Мы хотим, чтобы каждый раз, начиная очередную главу, геймер не мог и представить, что его ждет впереди, какую сумасшедшую хрень ему подкинут дальше», – говорит Стив с каменным лицом. В качестве примера он приводит уровень, на котором Исаак сражается со здоровенным боссом... находясь внутри бедолаги. Не слишком-то оригинально! Что, есть еще и уровень, где наш подопечный едет на крыше несущегося вперед поезда? Уже теплее!

Онлайновый мультиплеер, третье значительное улучшение Dead Space 2, по словам Стива, добавили в сиквел по просьбам многочисленных фанатов. Интересно, что за волшебные люди строчили письма в EA, умоляя привнести в хоррор элемент соперничества? В любом случае, в Visceral Games божатся, что речь идет не о добавленной в последнюю минуту недоделке, а полноценном и тщательно проработанном режиме. «Вы сможете стратегически расчленять своих друзей», – скучаяще заключает Стив.

И пункт под номером четыре – окружение Исаака. Места, которые нашему герою доведется посетить в Dead Space 2, станут более

разнообразными. Ведь Sprawl – не какой-то там корабль, а целый мегаполис! Клارك заглянет в местную церковь Юнитологии, нависает над селением над солнечными батареями и придется по узким мостикам в космосе. Повисит интерактивность декораций: стекло будет биться, балки – ломаться, а обшивка – рваться. Хрупкость окон сыграет инженеру на руку – например, стоит прострелить их, как произойдет разгерметизация помещения, и потоком воздуха монстры унесет наружу. Впрочем, наш подопечный последует за ними, если не успеет своевременно заделать брешь в стене. Стив показал один из таких эпизодов: когда Исаак из-за перепада давления начало тянуть к

**Внизу:** Найдутся в DS2 и места, похожие на интерьеры «Исимуры».







краю, он стал стрелять с одной руки, чтобы попасть в переключатель, отвечающий за аварийную заглушку (подобное было в первой части: гигантское щупальце пыталось утащить героя за ногу, помните?). Стив намеренно не сопротивлялся, и опустившаяся сама по себе заглушка перерубила Исаака пополам. Странно, что в Visceral Games остановились именно на этом варианте развязки, а не повторили сцену из фильма «Вспомнить все», ведь на ужасающе натуралистичные подробности создатели Dead Space 2 не скупятся. За те четверть часа, что Папулицс провел за демоверсией, герой погиб трижды при самых разных обстоятельствах. Особенно отличился монстр, напавший на Кларка у входа в церковь Юниологии, – протащил его по полу, и, поскольку Исаак так и не попал в уязвимую точку на теле чудовища, отрезал хрупкому человечку руки, сорвал шлем и проткнул насквозь раскрытый в предсмертном вопле рот. Смотришь, и крепнет

уверенность, что кто-то в Visceral определенно наслаждается, выдумывая подобные сцены. «Фаталити» из Mortal Kombat рядом с Dead Space 2 кажутся комическими драками из чаплинских фильмов. И сразу же вспоминается коломет и издевательства над беззащитными распятыми некрморфами. Взаимный садизм.

Dead Space 2 находится на ранней стадии разработки. «Мы только-только занялись собственно игрой», – говорит Стив. Тем не менее, она уже выглядит прекрасно, и не нужно прикладывать усилия, чтобы заметить улучшения по сравнению с первой частью. Планов по использованию motion controller для PS3 у разработчиков пока нет, но они не отрицают, что это возможно. То же самое авторы говорят и о последующих частях сериала: главное, мол, – сейчас сделать крутую игру, а обо всем остальном надо думать позже. Пожелаем им удачи.



# Mass Effect 2

**Справа:** Гаррус в ME2 будет мастерски стрелять из снайперской винтовки.



## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PS3, Xbox 360

**Жанр:**  
role-playing, action-RPG  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts

**Российский издатель:**  
Electronic Arts

**Разработчик:**  
BioWare

**Количество игроков:**

1

**Дата выхода:**  
29 января 2010 года

**Онлайн:**  
<http://masseffect.bioware.com>

**П**эй Музыка ведет себя сдержанно и сухо. Список его титулов и должностей на визитке занимает четыре строчки. Речь именитого геймдизайнера монотонна, словно он заранее выучил ответы на все возможные вопросы и повторяет их в сотый раз. Пожалуй, так оно и есть.

«Мы всегда представляли себе Mass Effect как трилогию, и это – ее вторая, темная, часть. Первая игра повествовала о выходе человечества на галактический уровень. Люди тогда были достаточно наивны, и все выглядело таким чистым и красивым. Когда герои попали в Цитадель, они восхищались чудесами инопланетных технологий. Но потом, когда узнали, откуда появилась Цитадель и многое другое, все изменилось. Теперь, во второй главе, их позиции укрепились, но вместе с тем появилось и осознание зловещей угрозы, понимание, что не все так просто, как казалось сначала. Из-за этого вся игра выдержана в более мрачных тонах, а последствия решений, принятых героем, теперь могут сказаться на всей галактике».

«То есть, – спрашиваю я, – отныне то, что мы выбираем, приобретает большое значение?»

«Да. Концовки будут различаться в зависимости от того, как вы поступали во время игры. И судьбы ваших напарников – тоже. Вообще, они – одни из самых опасных бойцов в Галактике. То есть, даже ребята, путешествующие вместе с вами, представляют собой большую

угрозу. Необходимость постоянно быть настороже только усиливает мрачный колорит всего действия».

Что же насчет персонажей? Команда Шепарда пополнится новобранцами, причем многочисленными, но о них BioWare расскажет ближе к релизу. Однако мы встречаем в ME2 и старых друзей; узнаем, кто из них как поживает (а это уже зависит от наших выборов в первой части: убитые мертвы. Например, на уровне, который посетителям EA Winter Showcase давали опробовать, Шепард встретится с Гаррусом.

«В Mass Effect 2 мы сместили акцент в сторону шутерной составляющей – не преуменьшая, впрочем, значимость RPG-элементов, – отвечает Музыка. – Поэтому я думаю, что сиквел понравится поклонникам Mass Effect, но при этом еще и сможет привлечь новую аудиторию – геймеров, которые до этого даже не задумывались об играх от BioWare».

Как только в голову закрадывается мысль об оказулировании всего и вся, Музыка добавляет: «А еще она совсем непростая». Впрочем, как водится, уровень сложности можно будет выбрать.

Ветеранов Mass Effect наверняка интересует вопрос об исследовании новых галактик и посещениях разных необитаемых миров. Вернемся ли мы на планеты, на которых уже побывали в прошлый раз?

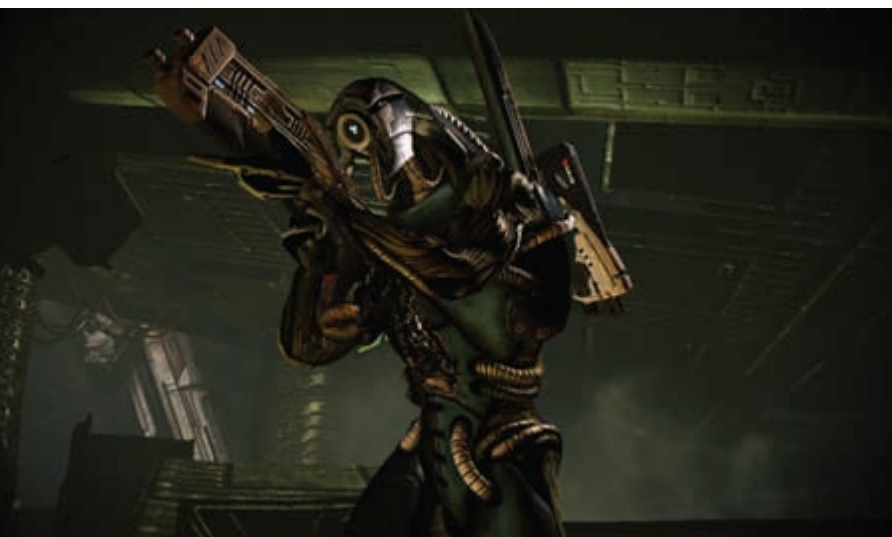
«На некоторые. Когда те, кто прошел первую часть, попросили нас сделать эти неисследованные миры более детализированными, мы прислушались к их пожеланиям. Игроки хотели, чтобы появилось больше мест, в которые можно было бы заглянуть, и мы учли и это тоже. Теперь там проработка подробностей такая, что от основного маршрута не отличишь. Эти миры стали по-настоящему уникальными, привлекательными и разнообразными. Но они все равно опциональны. В Mass Effect 2 вообще много всего необязательного».

«А что насчет продолжительности?» – не успокаиваюсь я.

«Сложно сказать. Все зависит от того, как вы играете. Прохождение может занять десятки часов, «начинка» здесь богаче, чем в первой Mass Effect. С другой стороны, она также гораздо интенсивнее, так что, может быть, ее удастся пройти быстрее, чем первую часть. Но продолжительность второй части заметно больше за счет опциональных миссий, а они так хороши!»

Увы, в доступном на показе уровне опциональный контент представлен не был, а увиденное не дало возможности оценить, насколько в самом деле улучшился шутерный аспект игры. Но релиз (а, значит, и рецензия «СИ» с полным разбором нововведений) не за горами.

**«ВСЯ ИГРА ВЫДЕРЖАНА В БОЛЕЕ МРАЧНЫХ ТОНАХ, А ПОСЛЕДСТВИЯ РЕШЕНИЙ, ПРИНЯТЫХ ГЕРОЕМ, ТЕПЕРЬ МОГУТ СКАЗАТЬСЯ НА ВСЕЙ ГАЛАКТИКЕ».**





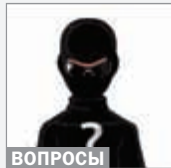
# Бонус: Рэй Музыка на «Игромире»

Пополнить копилку сведений о Mass Effect 2 нам удалось и на «Игромире». Выставка гремела десятками динамиков, и в комнатке для интервью мы с Рэем Музыкой с трудом могли расслышать друг друга. Впрочем, даже иногда отвечая не совсем на заданный вопрос, Рэй рассказывал кое-что интересное о грядущих и прежних проектах BioWare, а также о некоторых общих принципах, следуя которым, компания создает свои шедевры.



ИНТЕРВЬЮ

Илья Ченцов



ВОПРОСЫ

Александр Устинов



ФОТО

Марина Петрашко

**?** Mass Effect была хороша во многом, но не идеальна. В частности, много нареканий вызывали однообразные дополнительные задания. Какие улучшения планируются в этой области?

Да, мы прислушались к отзывам геймеров – те говорили, что побочные миссии не такие интересные и красивые, как основные. Поэтому в Mass Effect 2 мы решили сделать их полноценной составляющей игрового опыта – на сей раз они создаются вручную и выглядят так же сногсшибательно, как и квесты главной сюжетной линии. Кроме того, эти задания теснее связаны с основной историей – например, новый член команды (а теперь их будет больше) может попросить у вас помощи в решении каких-то своих проблем или просто втянуть в авантюру. Если вы согласитесь подействовать товарищу, то узнаете о нем больше, а заодно можете ему стать сильнее, да и сами не останетесь в накладе – например, получите доступ к новым исследованиям или видам вооружения.

**?** Мы уже имели шанс познакомиться с новыми соратниками Шепарда, и пока нам показали сплошь каких-то убийц и неуравновешенных типов. А будут ли у нас в команде более «героические» герои?

Для своего похода Шепард собрал лучших агентов в галактике, тех, кто готов встретить новую угрозу и не отступит, даже если миссия будет самоубийственной. Персонажи первой Mass Effect тоже вызвали неоднозначную реакцию – некоторые игрокам нравились, других активно не любили. И это хорошо – мы хотим, чтобы общение с нашими героями пробуждало какие-то чувства. Именно этого мы и добиваемся – вашей эмоциональной вовлеченности.

**?** Кстати, в Dragon Age у нас тоже настолько крутая команда (особенно ближе к концу), что невольно начинаешь задаваться вопросом: «Если эти четверо запросто расправляются с легионами разномастных чудовищ, зачем им вообще собирать армию?» Вам не кажется, что тут есть какое-то противоречие?

Нет.

**?** А как вы вообще определяете «максимальную вместимость» отряда? В Baldur's Gate было шестеро, в Mass Effect «на дело» выходило трое зараз, в Dragon Age – четверо...

К каждой игре подходим индивидуально. Если в команде трое, это уже дает некоторый простор для тактических решений. Шестерыми управлять сложнее, поэтому в Dragon Age мы остановились на четырех. Обычно такие вопросы решаются опытным путем.

**?** Мы знаем, что Mass Effect 2 будет учитывать решения, принятые вами в предыдущей части. А если человек не играл в первую Mass Effect?

Мы позаботимся, чтобы игрок мог понять, «что вообще происходит», даже если он не импортирует файлы сохранений. Если же сейв у него есть, то сделанный им выбор, касающийся, например, членов отряда или концовки, повлияет на дальнейшие события.

**?** А если у меня нет «сохраненки», могли ли я выбрать предысторию, или она одна на всех новичков?

У вас будет выбор, как в первой Mass Effect. Ну, или, если угодно, как в Dragon Age, только вам не придется отыгрывать свою биографию.

**?** Зависит ли развитие сюжета в Mass Effect 2 от того, как мы проходили дополнения Bring Down the Sky и Pinnacle Station?

Делая эти аддоны, мы многому научились. Дополнения к Dragon Age создавались параллельно с основной частью, над ними работала отдельная команда. Это позволило нам выпустить DLC к Dragon Age одновременно с релизом, и с Mass Effect 2 мы хотим поступить так же.

Если же говорить о дополнениях к первой игре, то я бы сказал, что они имеют мало отношения к сюжету второй – гораздо меньше, чем, например, роман-приквел Mass Effect: Revelation. А в игре Mass Effect Galaxy для iPhone у героя есть некоторые способности, которые появятся в Mass Effect 2.

**?** Сможет ли член экипажа уйти из команды, если ему не понравятся действия Шепарда?

Выражать свое недовольство соратники, безусловно, будут, а вот насчет дезертирства не уверен.

**?** А жениться или выйти замуж дадут? Романтические отношения между героями уже практически стали стандартом для игр BioWare. Однако в Mass Effect они все-таки будут скорее партнерскими, не переходящими в брак.

**?** Мини-игры планируются?

Безусловно, ведь они делают общение с игрой более разнообразным. Они связаны, например, с исследованием галактики, сбором ресурсов...

**?** А космические битвы?

Нет, сражений в космосе не будет.

**?** В одном из интервью вы с Грегом Зещуком говорили, что создать конфликт в играх можно и не прибегая к насилию. Собирается ли BioWare в дальнейшем делать такие игры – для тех, кому утомительные боевки не в радость?

Да, люди бывают разные – кому-то нравится сюжет, кто-то любит изучать мир, одни предпочитают общаться, а другие – сражаться. Однако наши игры строятся таким образом, что без боев в них не обойтись – ведь именно в битвах герои набираются сил. Сражения – один из столпов нашего геймдизайна, позволяющий создать напряжение, более ярко продемонстрировать конфликт. Поэтому они так же важны, как сюжет и исследование мира.

«НАШИ ИГРЫ СТРОЯТСЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТО БЕЗ БОЕВ В НИХ НЕ ОБОЙТИСЬ – ВЕДЬ ИМЕННО В БИТВАХ ГЕРОИ НАБИРАЮТСЯ СИЛ».

# Star Wars: The Old Republic



## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
role-playing, MMO, sci-fi  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
LucasArts  
**Количество игроков:**  
не ограничено  
**Дата выхода:**  
не объявлена  
**Онлайн:**  
www.swtor.com

**Н**а EA Winter Showcase нам наконец-то поведали обо всех восьми игровых классах грядущей MMO. Так, на стороне Республики выступают джедаи-рыцари, контрабандисты, солдаты-штурмовики и джедаи-консулы; Империю представляют воины-ситхи, охотники за головами, имперские агенты и ситхи-инквизиторы. Должности консулов и инквизиторов будут доступны лишь высокоуровневым представителям той или иной стороны Силы. Героев каждого класса наделят уникальными компаньонами, готовыми помочь в бою. Например, инквизитору (похожему по способностям на императора Палпатина) с его молниями сподручнее жарить врагов издалека. Ему может пригодиться напарник по имени Кин Вал, способный отвлекать врагов на себя, не подпуская их к могущественному ситху. Или, как вариант, инквизитор волен заручиться поддержкой ученика-каллиша (тут разработчики проводят параллель с Дартом Молом), который быстро покончит с толпой неприятелей.

Хотя в The Old Republic представлено всего восемь классов, в рамках каждого из них разрешат выбирать различные направления для развития персонажа. Контрабандист сможет сконцентрироваться на стрельбе и, взяв в каждую руку по бластеру, прокачивать владение оружием на дальних дистанциях. Другой вариант – обучиться тихому передвижению, бесшумным убийствам на небольших дистанциях и, внезапно, лечению.

Посетителям стенда The Old Republic предлагали пройти одно подземелье и выполнить таким образом миссию за темную сторону Силы. Оказалось, что для человека, с MMORPG знакомого достаточно поверхностно, отличить TOR от любой типичной представительницы жанра сложно. Квест был прямолинеен и незамысловат, враги традиционно агрелись на приближение, герой пользовался семью умениями, восстанавливающимися с разной скоростью. Если бы не бластеры да световые мечи, узнать «Звездные войны» было бы сложно. С другой стороны, людям, разбирающимся и в MMO, и во вселенной Джорджа Лукаса, «найти десять отличий», скорее всего, окажется нетрудно.

В любом случае, стало ясно, что, несмотря на заверения BioWare, от примитивной схемы квестов никуда The Old Republic не денется – будут по-прежнему и задания вроде «пойди туда – принеси то», и миссии, где нужно лишь перебить определенное число врагов.

И, по иронии судьбы, из восьми журналистов на стенде за отведенные 10 минут квест успел выполнить лишь один. Да, тот самый, что уже признался выше, что в MMORPG не играет. Эх, западная пресса!

**ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА, С MMORPG ЗНАКОМОГО ДОСТАТОЧНО ПОВЕРХНОСТНО, ОТЛИЧИТЬ TOR ОТ ЛЮБОЙ ТИПИЧНОЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬНИЦЫ ЖАНРА СЛОЖНО.**





**Слова:** Бравые воюки всегда готовы к делу.



# Army of Two: The 40th Day

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PS3, Xbox 360, PSP  
**Жанр:**  
shooter.third-person  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
EA Montreal  
**Количество игроков:**  
до 10  
**Дата выхода:**  
8 января 2010 года  
**Онлайн:**  
[www.armyoftwo.com](http://www.armyoftwo.com)

**Н**едavno мы уже рассказывали вам об очередных приключениях Риоса и Салема, но на EA Winter Showcase 2009 всплыло несколько новых любопытных подробностей, о которых мы не преминем вам повеждать. Взять, к примеру, постоянно встающие перед героями моральные дилеммы. Скажем, спасти заложников или не спасать? Да, они могут отблагодарить избавителей деньгами или оружием. А могут и не дать вообще ничего. И заранее предугадать исход никак нельзя.

Что самое интересное, решения геймера повлияют на характеры героев. Если постоянно выбирать «светлую сторону», Риос и Салем окажутся серьезными благородными бойцами. А если поступать иначе – убивать, например, всех заложников веселья ради – протагонисты то и дело будут перебрасываться циничными репликами.

Но что же с локациями, на которых развернутся события сиквела? Ведь за пределы Шанхая наши герои так и не попадут! Не станет ли от этого The 40th Day однообразной? Нет, говорят разработчики, «локации настолько уникальны, что, возможно, вам и в голову не придет, что вы проводите столько времени в одном городе. Продолжительность кооперативного прохождения на нормальном уровне сложности составит порядка восьми часов, а на тяжелом – гораздо больше».

Собственно, в основной кооперативный режим на показе поиграть так и не дали. Взамен демонстрировали мультиплеер, а точнее – режим Warzone. Суть его – в противостоянии команд героев и террористов, по четыре человека в каждой. В начале раунда обе команды получают задание: убить/защитить произвольно назначаемых VIP-участников, украсть/защитить флаг, заложить бомбу или помешать подрывникам и так далее. Словом, все то, что давно уже было в других мультиплеерных шутерах и проверено временем. Система «агро» тут не работает (все же противники – не AI-болванчики), поэтому действия отряда приходится координировать иначе, чем при прохождении кампании.

Среди других режимов – Control (захват постоянно меняющих расположение точек двумя командами по четыре игрока), Co-op Deathmatch (пять групп по два участника в каждой сражаются друг с другом) и Extraction (отважная четверка отбивается от бесконечных толп противников на 16 уровнях с возрастающей сложностью). Последний режим – DLC, бесплатный для всех, кто предзаказал новинку. Остальные получат его тоже даром, но лишь через месяц после релиза The 40th Day.

Поскольку слаженные командные действия в Army of Two крайне важны, разработчики обещают, помимо игры по Интернету и через split-screen, позволить одно с другим совмещать – то есть, сидя бок о бок с товарищем, сражаться с противником, находящимся по ту сторону экрана. **СИ**



**ЭТО ИНТЕРЕСНО**



**ВНИМАНИЕ ВСЕМ ПОСТАМ!** Выражением all points bulletin, вынесенным в название игры, в США называют сообщение с приметам подозреваемых, рассылаемое полицейским отделением всем своим коллегам, чтобы те были начеку. Интересно, что игра с таким названием вышла на аркадных автоматах еще в 1987 году, а в 1989 – на домашних платформах. Правда, там можно было играть исключительно за полицейского, ловящего нарушителей на дорогах.

**ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ**



ТЕКСТ  
Степан Чечулин

**ИНФОРМАЦИЯ**

**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
action,third-person,MMO,modern  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Realtime Worlds  
**Количество игроков:**  
тысячи  
**Дата выхода:**  
2010 год  
**Онлайн:**  
www.apb.com  
**Страна происхождения:**  
Великобритания



# » All Points Bulletin

У руля Realtime Worlds стоит не кто иной, как Дэвид Джонс – человек, давший жизнь сериалу GTA, под его же руководством создавалась и Crackdown. Теперь мэтр задумал сделать онлайн-боевик на сто тысяч человек, но насколько удачно получится реализовать эту затею, пока неясно.

**Справа внизу:** Внешность персонажа можно настроить детальнейшим образом, так что одинаковых бойцов, надеемся, не будет.

**С**кажем честно, успех All Points Bulletin (APB) в нынешнем ее виде вызывает сомнения, даже несмотря на оптимистичные заявления геймдизайнера Джесси Нэпла. На прошедшем недавно «Игромире» именно этот веселый человек сидел в душной и довольно темной комнатке на стен-

де Electronic Arts, где и отвечал на вопросы журналистов. На коротком показе-интервью можно было побеседовать с разработчиками, однако поиграть в APB не давали, а продемонстрировали старый ролик, который вот уже несколько недель как лежал на официальном сайте.

С самого начала нашей беседы Джесси Нэпл попросил всех особо отметить, что APB – вовсе не GTA в онлайн (хотя именно такие ассоциации игра и вызывает), и даже никакой не World of Warcraft, где вдруг Орду заменили бандитами всех мастей, а Альянс переделался в полицейскую форму. По совести говоря, APB – это вообще не RPG, а такой масштабный боевик, сюжет которого постро-

ен на вечном противостоянии преступников и блюстителей порядка.

Действие игры происходит в городе Сан-Паро, как водится, разделенном на две части. Одна называется Waterfront, там расположен порт и бедные кварталы, колыбель криминала; другая имеет говорящее название Financial District: это уже вполне престижная часть города, где находятся финансовые организации и дорогие магазины. Каждый район поделен на несколько зон поменьше. Их контролируют разные бандитские группировки, которым, в свою очередь, противостоят так называемые «блюстители порядка», причем они тоже разделены на группы: одна несет службу

**Автотранспорту в APB, как и ожидалось, уделено много внимания. Заполучить автомобиль можно множеством разных способов. Самый очевидный – угнать. Однако тут есть свои минусы. Во-первых, воровать машины умеют только бандиты. Во-вторых, после выхода из игры краденая тачка попросту исчезает, так что придется снова передвигаться на своих двоих.**

**Другой вариант – машину купить. Стоит она недешево, зато не пропадает. Всего в гараже одного игрока может находиться до четырнадцати автомобилей, и каждый позволено улучшать, как душе угодно: приделать новые колеса, кузов, крылья, нанести замысловатую аэрографию – все в ваших руках. Новые возможности тюнинга будут открываться по мере прохождения миссий и повышения вашего статуса – своеобразная компенсация за невозможность прокачивать собственно персонажа.**

**Погони со стрельбой выглядят захватывающе. Любый пассажир (водитель, к сожалению, держит баранку обеими руками) может высунуться из окна и буквально поливать врагов пулями, так что получаются запоминающиеся перестрелки. Во время особо жарких боев все смотрится отлично – пули разбивают окна, дырявят кузов, пробивают шины. Правда, уничтожить автомобиль игрока навсегда нельзя – после взрыва машины ее можно снова вызвать, добравшись до специального места. Кстати, туда же следует бежать, если вдруг забудешь, где припарковался. Такой вот волшебный телепорт.**





КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Realtime Worlds готовят самую что ни на есть онлайн-новую GTA... ой, ни в коем случае не онлайн-новую GTA, а, скажем, такую компьютерную версию игры в «казачьи-разбойники». Никакой прокачки персонажей не предвидится, а новое оружие и престиж придется зарабатывать, выполняя многочисленные задания.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Есть опасение, что APB окажется не слишком, что называется, глубокой – героев развивать не надо, никаких особых навыков персонажи не получают. Как бы не оказалось, что после двух часов веселая игра исчерпывает себя полностью.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Что у Realtime Worlds получится таки сделать интересный мир, в который захочется возвращаться снова и снова, и все эти перестрелки и лихие поездки на машинах не превратятся в развлечение на двадцать минут, после которых об игре и вспоминать не захочется.

Хотя сражаться с NPC не дадут, угнать машину – позволено. Конечно, предварительно выкинув водителя.



От хорошей пушки в APB зависит очень многое.



в Waterfront, другая охраняет толстосумов в Financial District.

В начале игры позволяет выбрать сторону конфликта, от чего напрямую зависят задания, которые и придется выполнять в дальнейшем. Если податься в бандиты, то надо будет торговать наркотиками, взрывать здания, грабить банки, угонять машины и так далее. Задача же полицейских – все эти нарушения вовремя пресекать, отправляя преступников на тот свет либо арестовывая их; стражам порядка также придется эскортировать и защищать важных персон – естественно, от тех самых бандитов. На таком вот бесконечном PvP и строится игра: одни воруют, грабят и жгут, другие за ними гонятся, ловят и отстреливают. Причем война идет исключительно между живыми соперниками, так что никакой помощи от NPC ждать не стоит, а когда группа злодеев в масках вламывается в банк, звонок о помощи поступает всем ближайшим игрокам-полицейским. Миссии, по словам разработчиков, достаточно разнообразные, а жаркие стычки случаются в среднем раз в две минуты.

### Нет денег – нет счастья

Но APB все-таки не RPG, ибо на протяжении игры персонаж никак не развивается. У него нет очков, которые можно распределять между навыками, не нужно копить опыт, набирая уровни. Сколько ни играл, а виртуальный человек по ту сторону экрана остается, по сути дела, таким же, каким он был в начале приключений. Так что успех перестрелок зависит от способностей каждого конкретного человека, от его умения стрелять, ловко прятаться и находить неожиданные тактические решения – все, как в любом другом нормальном боевике. Получить же преимущество над соперником можно при помощи новых пушек, амуниции и крутых тачек (подробнее о них читайте во врезке). В APB реализованы торгово-финансовые отношения: чем больше миссий выполнишь, тем быстрее каплют деньги, которые тратятся на обычное для экшенов снаряжение: бронешилеты, мощные автоматы, пистолеты и гранаты. Впрочем, даже самый «упакованный» персонаж легко может стать жертвой новичка, который неожиданно выбьет ему мозги, выскочив из-за мусорного бака. Причем разработчики убеждены, что именно такой подход сотрет грань между теми, кто играет в MMO по двадцать часов кряду, и теми, кто уделяет этому раз-

## ПОЛУЧИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО НАД СОПЕРНИКОМ МОЖНО ПРИ ПОМОЩИ НОВЫХ ПУШЕК, АМУНИЦИИ И КРУТЫХ ТАЧЕК.

влечению минут тридцать в день. Тут, правда, возникает вопрос – каким же образом создатели собираются удерживать геймеров в мире APB? Все тот же Джесси Нэпп уверен, что залог успеха в контенте, который предлагается создавать пользователям. APB дает игрокам максимальную свободу творчества: здесь можно придумывать аэрографию для автомобилей, рисовать татуировки, конструировать новую одежду, сочинять музыку и черт знает что еще. Причем плоды безумной фантазии позволяет продавать другим пользователям – они за это дают художнику деньги, а игра поднимает персональный рейтинг. Именно он – еще одна отличительная черта APB. Повышению уровня престижа способствует буквально любое действие – выполненные миссии, убийства врагов, сто проданных пиджаков или пятьдесят нарисованных татуировок. Игрок, оказавшийся на вершине таблицы, получает уважение всего мира APB: лицо героя появляется на плакатах (если это гангстер, за его голову объявляется награда), в его честь воздвигают памятники. Кроме того, чем выше рейтинг, тем более мощную экипировку можно прикупить в магазинах.

**Визу:** Кроме личного мастерства, залог победы в миссиях – хорошая командная игра.

### Огни ночного города

Сложно сказать, насколько успешным окажется подход, когда игрокам предлагают развлекать себя самим. На нынешнем этапе APB многого не хватает, и кое-что не появится даже к релизу: так, изначально героям не дадут квартир, где можно было бы хранить нажитое добро, и возрождаться персонажи будут на какой-то общей базе. Игровых режимов обещано не так уж и много, локаций просто мало, да и внешне они очень уж похожи. Виды оружия по характеристикам тоже не особо отличаются друг от друга. Разработчики, впрочем, все это понимают и обещают активно поддерживать и дополнять проект после релиза. Весьма вероятно, что через некоторое время появятся и личные апартаменты, добавят новые режимы игры, вроде нелегальных гонок.

Однако будущее проекта целиком и полностью зависит от того, как воспримут APB на старте. Хочется верить, что создатели All Points Bulletin знают, на какую аудиторию рассчитывать, ну а она, как всегда, проголосует рублем. **СИ**



ЗАСЛУЖИВАЕТ  
ВНИМАНИЯ

ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ВЕСТИ О БЕТЕ** Бета-версия FF XIV анонсирована только для PC. По словам продюсера, Хиромити Танаки, заселение серверов будет происходить так: сперва устроят закрытый этап, на который пригласят около десяти тысяч участников, а потом, к лету 2010 года, принять участие в тестировании смогут все желающие. Японцы готовятся к грядущему событию уже сейчас: в бандлы «PS3 + Final Fantasy XIII» планируется вложить купон на получение некоего ценного предмета для грядущей FF XIV. Правда, неизвестно, начнут раздачу слонов уже в бете или же любителям лимиток придется ждать релиза.



**Вверх:** Автоатаку из FF XIV планируют убрать; как, в таком случае, координировать действия команды в чате и одновременно бить монстра – пока загадка.

Так выглядят «гилд-ливызы» – специальные пропуски, дающие право выполнить некий квест в одиночку либо же с товарищами. Это, например, предложит истребить какого-нибудь мощного монстра.



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

## Final Fantasy XIV

Одиннадцатая Final Fantasy – первый онлайн-выпуск сериала – дебютировала на родине в 2002 году. Сперва ее опубликовали для PS2, спустя примерно полгода японцы получили версию для PC, а еще через несколько месяцев к новинке приобщились западные геймеры.

ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:** PS3, Xbox 360, PC  
**Жанр:** role-playing MMO.fantasy  
**Зарубежный издатель:** Square Enix  
**Российский дистрибьютор:** «1С»  
**Разработчик:** Square Enix  
**Количество игроков:** не ограничено  
**Дата выхода:** не объявлена  
**Онлайн:** www.finalfantasyxiv.com  
**Страна происхождения:** Япония

Позднее FF XI неустанно снабжали дополнениями (на сегодняшний день их четыре), она перекочевала на PS3 и Xbox 360. Оригинальный PS2-

вариант уже не найти в магазинах (из PS2 Slim убрали поддержку жесткого диска, а без него запустить игру не выйдет, поэтому Square Enix прекратила допечатывать тираж), но на серверах и по сей день кипит жизнь. Вопрос лишь в том, когда опустят занавес.

По всему выходит, что отсчет уже пошел. Более того, началом конца стоит называть даже не E3 2009, на которой создатели FF XI официально объявили, что четырнадцатая Final Fantasy окажется онлайн-овой и они лично руководят ее созданием. Судьба первой MMO от Square Enix была решена около четырех лет назад: именно тогда, по словам продюсера Хиромити Танаки (с ним мы разговаривали на TGS 2009), в издательстве осознали, что затратят примерно одинаковые усилия на разработку нового выпуска для современных платформ и основательное перелопачивание старого. Ведь как получается: японские пользователи всячески поддерживают родной продукт, не посягая им даже ради World of Warcraft, но заточенная под платформу отживающего свой век

поколения FF XI уже не выглядит образцово-показательно, не свидетельствует, что в Square Enix на современных технологиях собаку съели и готовы задавать тон в жанре. Тогда и постановили: FF XIV – быть.

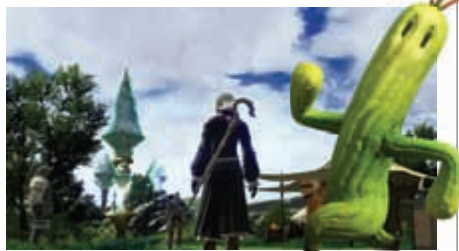
Играбельную альфа-версию представляли на осенней Gamescom в Кёльне, а готовый вариант обещают опубликовать не позднее 2010 года, причем на этот раз релиз разноплатформенных версий состоится единовременно. Более того, за океаном их увидят в тот же день, что и на родине. Как и в случае с FF XIII, «сердце» новинки – движок Crystal Tools, внутренняя разработка компании. Тем не менее, как заверил нас Танака, FF XIV не опередит тринадцатую часть: то есть, раньше марта 2010 года (именно тогда до Европы и Америки доберется сага о приключениях Лайтнинг) ее определено можно не ждать.

Чтобы организовать массовый исход поселенцев из Вана'дизля (где разворачиваются события FF XI) к новым берегам – в мир Хайдэлин (Hydaelyn), а если точнее, в один из его регионов, Эордзео, – облик различных народов решили не менять. Правда, когда речь заходит об окончательном списке обитателей Эордзео, Танака незамедлительно меняет тему: пока, дескать, показано

пять, и все они копируют хорошо знакомые геймерам расы из FF XI, а теперь давайте поговорим о чем-нибудь еще. Например, о том, что происхождение отныне не диктует выбор профессии, а именно: параметры персонажа не зависят от расовой принадлежности. От существовавших когда-то различий (скажем, Тарутару в FF XI могли похвастаться высоким интеллектом и развитыми способностями к магии) в Square Enix решили отказаться, чтобы исключить дискриминацию, – мол, раньше хватало тех, кто собирал команду по принципу «эту расу не возьмем». Внешний вид героев, вопреки существующей тенденции, не подгоняли специально под вкусы какой-то определенной аудитории: разработчики не отрицают, что в FF XI те же Тарутару выглядели так, как будто сошли со страниц манги, но и не считают, что на Западе подобный дизайн до сих пор воспринимается как нечто совсем уж необычное и чуждое – уж сколько времени было, чтобы привыкнуть!

Едва ли не основная цель создателей – сделать FF XIV доступней даже для тех пользователей, которые не могут тратить на игру хотя бы по пять часов в день, и в то же время не оттолкнуть хардкорную аудиторию. Поэтому за истребление монстров больше не награждают очками опыта; нет и прокачки в прежнем понимании. Зато вернется система джобов из FF XI, допускавшая комбинирование специальностей. Вот только навыки отныне будут зависеть от оружия. Заплетные мешки персонажей, соответственно, станут вместительнее (решение о лимите на смену вооружения пока не принято, но исключено, что все сведется к запрету на манипуляции с экипировкой прямо во время боя). Оттачивать мастерство позволят многочисленные квесты. В зависимости от того, каким умением вы отдадите предпочтение, вам выдадут

Население Эордзео, по словам разработчиков, более сведуще в технологиях, чем обитатели Вана'дизля (хотя условия жизни в FF XIV и приближены к классическим фэнтезийным). Например, здесь есть «этериты» – гигантские телепортационные кристаллы, которые выполняют роль своеобразных вокзалов: сюда стремятся одинокие странники в поисках напарников, и отсюда уже сложившиеся команды совершают вылазку. Судьба ездовых чокобо пока под вопросом; не исключено, что поездки верхом заменят каким-нибудь более технологичным способом передвижения.





КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Вторая онлайн-версия Final Fantasy обещает оказаться дружелюбней к новичкам, чем предшественница, да и выйдет одновременно во всем мире. Как и в случае с FF XI, доступ будет платным: игрокам предложат приобретать месячные абонементы.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Бояться чего-либо пока рано: ждем бета-теста и возможности проверить на деле, как быстро найдет система «гилдливзы» и в чем прелесть MMO без очков опыта.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Увидеть красивый запоминающийся мир, не бросить персонажа спустя пять часов игры, потому что истребление монстров приелось, получить повод рассказывать об очередном рейде взалюб и с увлечением.

Живописных ландшафтов в Зордзее – хоть отбавляй: в окрестностях здешних городов-государств отыщутся и зеленые равнины, и выжженные пустыни, и области с северным климатом. День будет сменяться ночью (игровые сутки собираются приравнять к одному часу реального времени), а погода побалуует сюрпризами: то дождь польет, то ветер подует, то солнце сквозь тучи проглянет. Более того, все капризы природы скажутся и на искателях приключений. Заржавеет ли верный меч, оказавшись под ливнем, пока неизвестно, но руководитель проекта Нобуаки Комото как-то обмолвился, что в некоторых областях климат окажется настолько реалистично мерзок, что второй раз наведываться в те края не захочется.

**Справа:** Оружие в FF XIV будет ломаться: соответственно, в почете окажутся кузнецы, а заплетенные мешки персонажей станут куда вместительнее прежних.

новые: какие соберете, таким и получится герой. От классического распределения ролей (танк вызывает огонь на себя, дамагер лупцует врагов, а хилер усиленно лечит соратников и улучшает их параметры при помощи магии) – в FF XIV решили отказаться. То есть, мы-то не сомневаемся, что геймеры изыщут способ обзавестись идеальным танком, но и Танака, и руководитель проекта Нобуаки Комото уверяют, что вариантов развития (притом очень привлекательных) окажется куда больше.

Обратившись в гильдию искателей приключений за заданием, путешественники получат не просто привычное поручение, а подборку «гилдливзов». Согласно игровой легенде, это пластинки-вitraжи в металлической оправе (на витражах запечатлены подвиги богов-покровителей Зорцеи). Какие-то из них послужат пропуском в обычно закрытые зоны, какие-то просто поставят перед геймером задачу истребить столько-то живности, но главное – все миссии разрешено выполнять как в одиночку, так и с друзьями (причем на всю ораву хватит и одного «гилдливза»). Обычный квест, по словам разра-



**ИГРАТЕЛЬНУЮ АЛЬФА-ВЕРСИЮ ПРЕДСТАВЛЯЛИ НА ОСЕННЕЙ GAMESCOM В КЁЛЬНЕ, А ГОТОВЫЙ ВАРИАНТ ОБЕЩАЮТ ОПУБЛИКОВАТЬ НЕ ПОЗДНЕЕ 2010 ГОДА, ПРИЧЕМ НА ЭТОТ РАЗ РЕЛИЗ РАЗНОПЛАТФОРМЕННЫХ ВЕРСИЙ СОСТОИТСЯ ЕДИНОВРЕМЕННО.**

ботчиков, займет около получаса, но есть и «гилдливзы», рассчитанные на несколько дней. Вдобавок можно выстроить из наличных пластинок целую кампанию – вариантов якобы превеликое множество, и нам непременно захочется вернуться к уже завершенным заданиям, чтобы попытаться достичь цели иным способом.

О нюансах боевой системы авторы пока не распространяются, но известно, что успех сражений будет зависеть от того, как герои примутся маневрировать по полю. Разница в высоте роли не играет (окапываться на пригорке незачем), зато неожиданно судьбоносным окажется решение, с какой стороны подбираться к неприятелю. А еще в Square Enix

сейчас усиленно вычисляют способы оставить как можно меньше лазеек для любителей поторговать игровым имуществом за реальные деньги. «Конечно, трейдеры накинута на FF XIV, когда она выйдет, но мы их встретим во всеоружии», – отвечает Танака.

И все же вторая онлайн-версия Final Fantasy, несмотря на словоохотливость ее создателей и наличие альфа-версии, пока остается игрой-обещанием, в которой еще многое под вопросом. Нас прежде всего волнует заявленная общедоступность. Получится ли у Square Enix такая многопользовательская RPG, в которой одинаково выгодно и новичкам, и ветеранам, покажет бета-тест. Его, к сожалению, пока заявили лишь для PC. **СИ**

**Внизу:** О редакторе персонажей известно немного: при создании героя позволяют редактировать цвет волос, кожи, глаз, форму лица. Так и просится – «а еще объем груди», благо список далеко не полный, и создатели намекают на некие сюрпризы, которые ждут нас в финальной версии.

Расы отныне различаются главным образом внешне; система джобов, по словам создателей, позаимствована из FF XI.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ОТ ДРАКОНА ДО КРОВОСОСА** Графа Дракулу знают все – не в последнюю очередь благодаря знаменитому роману Брэма Стокера, без которого не появилось бы столько фильмов, книг, спектаклей, а также игр о Трансильвании и вампирах. Исследователи спорят, списал ли Стокер своего героя с реально существовавшего валахийского князя Влада Дракулы (Цепеша) или же попросту воспользовался звучным именем. Дракула (с «а» на конце), к слову, означает «Дракулий сын» – отца Цепеша звали Влад Дракул, и он состоял в «Ордене Дракона», основанном для защиты Священной Римской империи от турок.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Ряды вампирских прихвостней за годы похоронения Дракулы заметно поредели: упыри есть, а упырих нет! Не-порядок!



Несправедливо пенять на гимнастические упражнения Габриэля как на повторные выходы Неро из DMC4 – все же и на пути Саймона Бельмонта встречались крюки, за которые так удобно цепляться хлыстом!



ТЕКСТ  
Наталья Одинцова

## Castlevania: Lords of Shadow

В финале Super Castlevania IV для SNES Саймон Бельмонт с кнутом наперевес предсказуемо добирается до Дракулы. Восставший после очередной столетней передышки вампир обратно в гроб не желает и вовсю сопротивляется: в ход идут и электрические разряды, и энергетические сгустки, и даже огненные рожи-призраки (чьи, история умалчивает).

ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PS3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action-adventure.third-person.fantasy  
**Зарубежный издатель:**  
Konami  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клаб»  
**Разработчик:**  
Mercury Steam  
**Количество игроков:**  
1  
**Дата выхода:**  
2010 год  
**Онлайн:**  
www.konami.jp/kojima\_pro/e3\_2009/castlevania  
**Страна происхождения:**  
Испания

**К** ак раз такую пылающую физиономию очень напоминает дизайном растрескавшаяся маска из грядущей Castlevania: Lords of Shadow. Продюсер новинки, Дэйв Кокс, не скрывает, что Super Castlevania IV нравится ему больше прочих представительниц сериала. Правда, заимствования из легендарного хита скорее всего сведутся к неточным цитатам, вроде описанной выше, – кому-то покажется, что сходство есть, а кто-то не увидит оснований проводить параллели. Разработчики из Mercury Steam с благословения Konami решили сделать такую трехмерную «Касльванию», которая откроет новую страницу в истории бренда. То есть, не будет слишком уж строго придерживаться всех условностей, накопленных за долгие годы дракулборства, не попытается присоседиться к какому-то из существующих выпусков, обрядившись сиквелом или приквелом, а наоборот, предложит нечто свежее, запоминающееся, что даст повод сказать: «Наконец-то, и в 3D есть хорошая Castlevania».

Между тем мнения поклонников сериала разделились. Скептиков насторожил послужной список Mercury Steam: Clive Barker's Jericho – не та игра, которая убеждает, что придумавшие ее геймдизайнеры отыщут верный баланс между экшновыми боями и платформенными элементами, бережно обойдутся с богатым сериальным наследием и обставят розыски беспокойного графа настолько хорошо, чтобы потягаться с двухмерными выпусками за фанатскую любовь. Кого-то смутил главный герой – широкоплечий Габриэль пока мало чем выделяется из ряда протагонистов-предшественников (после публикации первого трейлера с ЕЗ долго ходили слухи, что в Lords of Shadow нам предстоит руководить не бестесным храбрцем, пусть и из рода Бельмонтов, а самим Алукардом). А кто-то и вовсе вознегодовал: дескать, все происходящее в роликах слишком уж напоминает о свирепом Кратосе, а от Castlevania не осталось ни следа.

God of War, а также Devil May Cry и Ninja Gaiden действительно привлекли внимание

**Кодзима бдит!**

Хидео Кодзима, как неоднократно упоминалось, присматривает за тем, как движется разработка Lords of Shadow. Как поведал Кокс, мэтру отсылают свежие билды, он их испытывает, а затем присылает комментарии авторам в духе «этот сюжетный элемент кажется лишним», «вы выбрали такой угол обзора камеры, но почему бы вам не попробовать этот?». Сотрудники Kojima Productions участвуют в создании игры, но сам Кодзима предпочитает наблюдать за происходящим со стороны, а не диктовать команде каждый шаг.

разработчиков Lords of Shadow, и Кокс не стесняется в этом признаться. А еще – лишним раз подчеркнуть, что и у Castlevania есть собственные традиции и ценности, которыми грех жертвовать. «Полноценные, напряженные схватки необходимы, но в то же время

Маска, которой геймеров дразнили еще до полноценного анонса Lords of Shadow, появляется в игре как невредимой, так и основательно растрескавшейся. По сюжету, неиспорченная маска – древний артефакт, обладающий невиданной мощью; в частности, она способна воскрешать умерших (неудивительно, что Габриэль из кожи вон лезет, чтобы разыскать ее, ведь его жена Мария трагически погибла. Прямо как супруга Матиаса Кронквиста, который потом стал сами-знаете-кем). Обуглившаяся «дьявольская» версия также наделена некими способностями, но какими именно – выяснится лишь ближе к финалу, как сообщил продюсер.





КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Бельмонты меняются, а Дракула все тот же: окопался в замке и мечтает стереть клан вампироборцев с лица земли. Разработчики из Mercury Steam намерены создать такую Castlevania, которая возродит интерес к сериалу.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Получить неоригинальный клон Prince of Persia или God of War – а ведь хочется чего-нибудь действительно запоминающегося и достойного классических выпусков Castlevania.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На указующий перст Kojima Productions, что не позволит испанцам сбиться с пути истинного.



Герой Lords of Shadow отжигает в буквальном смысле слова: огнем истребляет нечисть.



## РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ MERCURY STEAM С БЛАГОСЛОВЕНИЯ КОНАМИ ЗАДУМАЛИ ТАКУЮ ТРЕХМЕРНУЮ CASTLEVANIA, ЧТО ОТКРОЕТ НОВУЮ СТРАНИЦУ В ИСТОРИИ БРЕНДА.

игры сериала – прежде всего платформеры. В них нужно исследовать мир и время от времени решать головоломки. В нашей разработке будут все эти элементы, поэтому выйдет все же не клон God of War. Не исключено, что трейлер мог подать вам иную идею, но нам просто хотелось показать, как выглядят экшн-отрывки, – замечает продюсер. – Не обойдется без QTE, но и их мы преподнесем по-особенному. Пока не хотим рассказывать, как именно, ведь еще никто ничего подобного не делал. Взять, например, битвы с гигантскими боссами, вроде ледяного Титана из демо. Все такие схватки идут в реальном времени, вас не заставят на каком-то этапе нажимать заданную на экране последовательность клавиш, чтобы, например, сбить чудище с ног. Нам хотелось, чтобы геймеры испытали восторг оттого, что им собственноручно довелось вскарабкаться на монстра.

Сразу возникают ассоциации с Shadow of Colossus, которую, в свою очередь, oddly сравнивали с симулятором блохи: мол, человечико сканет по шкуре гигантской образины, пытаясь добраться до уязвимой точки, взяв противника измором. Как именно обставят восхождение на босса в Lords of Shadow, можно представить уже сейчас: демо иллюстрирует несколько способов при-

менить основное оружие Габриэля – крест-трансформер. Символ веры преобразуется в серебряный кол, а также в кнут – фирменное оружие всех потомков клана Бельмонтов, и драться им предложат именно так, как заведено в экшнах: две клавиши отведут под разные типы ударов. В одном из интервью Кокс всячески намекал, что правый аналоговый стик приспособят под более точное управление кнутом. Напрашивается аналогия с тем, как в двухмерных Castlevania, комбинируя D-pad и клавиши, можно бить и по диагонали, и по низу, но в то же время только представьте: в пылу боя передвигаться при помощи левого аналога и одновременно правым корректировать взмахи хлыстом?! Пожалуй, после такого испытания у меня отрастет демоническая рука повнушительней, чем у Неро в DMC4!

Габриэль находит и другое применение кнуту: подобно Саймону Бельмонту, он использует его, чтобы одним махом перебраться через расщелины (а еще хлыст, как выяснилось, заменяет альпинистское снаряжение). Возвращаясь к упоминанию о Shadow of Colossus: в демо Lords of Shadow есть эпизод с битвой против умеренно гигантского чудища, и именно в этой сцене герой будто бы арканит неприятеля кнутом. Со стороны выглядит как обычный боевой прием, но в то же время может оказаться, что именно так нам и предстоит забираться к боссам на загравок!

Помимо основного оружия герою выдадут традиционные кинжалы и склянки со святой водой (за дополнительный арсенал, в случае с джойпадом PS3, отвечает кнопка «круг»). Разрешат ли одновременно держать наготове несколько предметов, пока неизвестно. Зато уже не секрет, что тропинки к месту встречи с очередным боссом (или мидбоссом) проложат несколько. Видимо, таким образом геймерам позволят выбирать, какие платформенные задачи решать, а какие оставить на откуп более (или менее) ловким путешественникам.

Пока что нам показывали исключительно местность вокруг замка Дракулы. Кряжи-

Для озвучки Lords of Shadow Konami пригласила известных актеров: Патрика Стюарта, Роберта Карлайля, Джейсона Айзекса. «Мы хотели рассказать небанальную историю, которая бы вызвала эмоциональный отклик у нашей аудитории. Хотели, чтобы Габриэль отличался от стереотипных героев, больше был похож на вправдашнего человека – со своими слабостями, страхами. Поэтому нам было важно, чтобы озвучкой занялись мастера своего дела. Когда мы написали сценарий, то отправили его нескольким актерам, и Роберту, Джейсону и Патрику текст очень понравился», – рассказывает Дэвид Кокс.

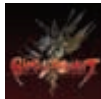
стые утесы и хибарки селян не производят впечатления чего-то совсем уж необычного, да и в целом смотрелись бы уместно даже в сказании о суровых нордических варварах (от готической саги все же хочется чего-нибудь подобающе антуражного), но от созерцания местных пейзажей не увильнуть: разработчики намерены во всех красках проиллюстрировать нелегкое путешествие до крепости кровососа. Впрочем, кто знает – не исключено, что нам пока не показали и десятой доли того, что ждет Габриэля на пути.

Сейчас Lords of Shadow завершена приблизительно на 60%: предсказывать успех или провал Mercury Steam еще рано. Жду возможности собственноручно опробовать демоверсию – уж она-то должна подтвердить, к чему новинка ближе: к Shadow of Colossus и Prince of Persia или все той же God of War! **СИ**

**Внизу:** Скриншоты пока не слишком-то убеждают, что игра выйдет действительно непохожей на прочие боевики. Вот, к примеру, вылитая сцена из God of War.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



**THINK & FEEL** Над Buraddo obu bahamuto (так Blood of Bahamut зовется на родине) трудилась интересная команда. Режиссурой занимались Мотому Торияма (режиссер Final Fantasy X-2, Final Fantasy XIII) и Таканари Исияма (вместе с Ториямой писал сценарий FFXII: Revenant Wings, до этого колдовал над звуком Metal Gear Solid). За внешний вид игры в ответе Аири Ёсиока (дизайнер Final Fantasy XII). Наконец, саундтрек написал Наоси Мизута, известный мелодиями к Parasite Eve II и Final Fantasy XI.



ТЕКСТ  
Сергей Ряписов

ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
DS  
**Жанр:**  
role\_playing.action  
**Зарубежный издатель:**  
Square Enix  
**Российский дистрибьютор:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Think & Feel (Square Enix)  
**Количество игроков:**  
1  
**Дата выхода:**  
6 августа 2009 года  
(Япония)  
**Онлайн:**  
www.bahamut.jp  
**Страна происхождения:**  
Япония



## » Blood of Bahamut

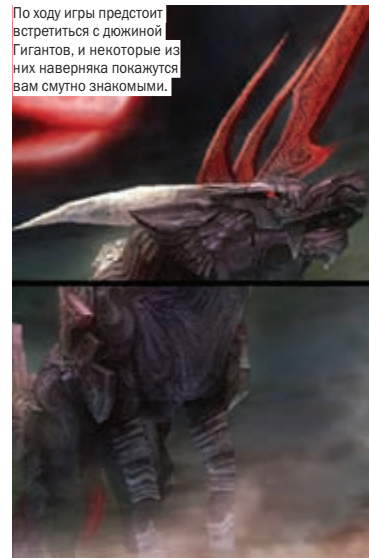
Square Soft не однажды пыталась как-то выделиться на фоне конкурентов: использовала своеобразную систему развития персонажей (Final Fantasy II), экспериментировала с созданием уникального нелинейного сюжета (Live A Live) и даже выпустила один из самых необычных консольных квестов девяностых (Another Mind).

**О**днако руководство Square Enix довольно быстро поняло, что эксперименты – это, конечно, хорошо, но игры, обладающие большим коммерческим потенциалом, лучше делать максимально понятными и предсказуемыми. Незаслуженно прославившись как компания, не способная ни на что, кроме как штамповать бесконечные выпуски Final Fantasy, Square Enix, тем не менее, не отказалась от создания по-настоящему оригинальных, а порой революционных ролевых игр. DS, изначально продвигавшаяся как консоль, где разработчики смогли бы реализовать свои самые смелые идеи, оказалась идеальной платформой для возобновления «тактики эксперимента». В 2007-м появилась обласканная и критиками, и игроками Subarashiki Kono Sekai (The World Ends With You), год спустя – интересная смесь ролевой игры и квеста Sigma Harmonics (по слухам, сейчас компания занята созданием сиквела), в 2009м – Nanashi no Game и наша сегодняшняя гостья Blood of Bahamut, совсем уж странная, особенно на фоне грандиозного успеха Dragon Quest IX, попытка Square Enix создать игру со столь популярным нынче локальным мультиплеером на четыре персоны. Удивляет Blood of Bahamut уже с первых

секунд. Начать стоит с того, что сюжета здесь (в ролевой новинке от Square Enix!), по сути, и нет. Игроку сообщают, что его задача – остановить атаку пробудившихся Гигантов на город, расположенный, как ни странно, на спине другого Гиганта. Откуда эти Гиганты взялись? Почему на их спинах люди строят города? Каким образом одними луками и мечами можно остановить этих каменных монстров, носящих горы на своих плечах? Посчитав, что этого недостаточно, чтобы запутать игрока, разработчики решили сделать основной локацией конструкцию... довольно сложно поддающуюся описанию. В воздухе висят многоуровневые платформы («висят» – это всего лишь наше предположение, поскольку разглядеть, опираются эти платформы на что-либо или все-таки нет, не представляется возможным из-за густого тумана, застилающего весь игровой мир), связанные сетью порталов. При столь ограниченной свободе перемещения, не характерной, в общем-то, для RPG, игроку ничего не остается, кроме как бегать туда-сюда по этим «островкам», избавляясь от толп материализующихся из воздуха врагов (Гиганты, оказывается, умеют не только ходить из стороны в сторону да изредка швыряться чем под руку попадет, но и призывать на подмогу разнообразных мон-

стров помельче) и пытаться как-то сразить исполинских чудовищ. Вот, собственно, и вся игра. А поскольку Blood of Bahamut – RPG (хотя и совсем не похожая на привычные массовому игроку работы Square Enix), то в ней,

По ходу игры предстоит встретиться с дождиной Гигантов, и некоторые из них наверняка покажутся вам смутно знакомыми.



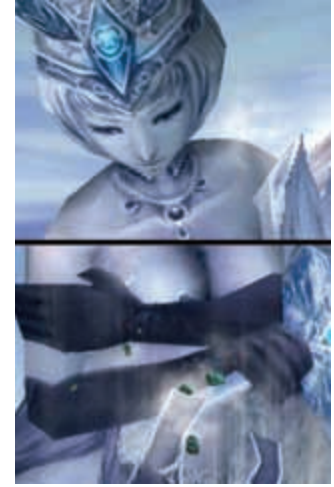
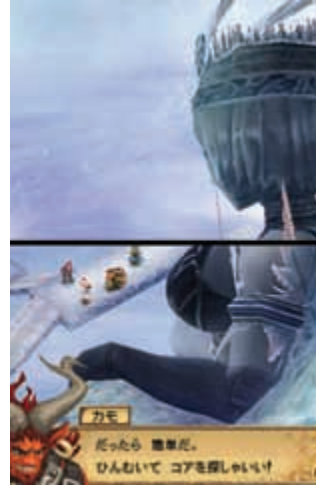


КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Еще одна инкарнация Monster Hunter получилась довольно неоднозначной: необычная задумка, увлекательный геймплей и отличная, по меркам консоли, графика соседствуют со скучнейшим сюжетом и малой вариативностью.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Слабого сюжета, бесконечного повторения одинаковых миссий, того, что игру постигнет судьба прошлогодней Sigma Harmonics, и на английском она так никогда и не появится.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На успех очередного эксперимента Square Enix, который бы убедил маркетологов, что компании стоит и впредь делать оригинальные игры, а не закидываться на одних лишь раскрученных сериалах.



**Вверху:** Дизайн огромных существ (на слово «монстр» в случае с Шивой никак не поворачивается язык) подчас впечатляет не на шутку.

конечно, нашлось место и прокачке, и подбору экипировки. Более того – без особых проблем расправившись с первым Гигантом, вскоре сталкиваешься с насущной необходимостью переигрывать уже пройденные миссии ради получения новых уровней и возможности создать более мощное оружие.

Итак, Blood of Bahamut – это ролевая игра, причем с сильной примесью экшна, да еще и очевидно созданная с оглядкой на столь востребованный в последнее время мультиплеер на четырех человек, вошедший в моду с беспрецедентным успехом Monster Hunter. Правда, незаметно, чтобы от наличия этого самого многопользовательского режима игра хоть как-то выигрывала. Да, система миссий (иногда неприлично коротких) явно рассчитана на совместные забеги компании приятелей, а геймплей и впрямь предполагает взаимодействие игроков для выполнения каких-то определенных задач. Но какого-то принципиального отличия между одиночным и кооперативным прохождением попросту нет. Судя по достаточно скромному старту Blood of Bahamut в Японии, не углядели собой прелести в совместном прохождении игры и заокеанские геймеры. С другой стороны, вышесказанное отнюдь не означает, будто бы Blood of Bahamut скучна. Не обладая какими-то выдающимися качествами в части сюжета или художественного исполнения, она может предложить весьма затягивающий

игровой процесс. Многие не согласятся с тем, что геймплей в RPG (особенно японской) может быть важнее и интереснее сюжета или персонажей, но именно так, похоже, обстоят дела, и это частично отражает ситуацию во всем жанре «подражаний Monster Hunter». Бесконечное кромсание врагов (вкупе с хорошо реализованным «стилусным» управлением, что достаточно редко для ролевых игр на DS) не предлагает ничего принципиально нового, но выстроен сам процесс весьма удачно. Желания бросить игру после пары часов, во всяком случае, не появляется.

Напоследок – о беспорном достоинстве игры. В этом году Square Enix уже показала, сколько можно выжать из графического процессора Nintendo DS. И «Кровь Бахамута» только подтверждает умение программистов компании обращаться с железом портативной консоли. Игра выглядит просто здорово, а взаимодействие и небольших моделей игроков, и огромных тел Гигантов (их модели впечатляют особенно) производит эффект не меньший, чем Shadow of the Colossus на PlayStation 2. Стоит, правда, тут же оговориться: несмотря на определенное внешнее и идейное сходство, той особой изящности художественного исполнения, присущей незабываемому творению Team Ico, здесь, к сожалению, не найти.

Игра поступила в продажу в Японии в начале августа, а мы до сих пор не знаем,

**BLOOD OF BAHAMUT, ПО МЕРКАМ DS, ВЫГЛЯДИТ ПРОСТО ОТЛИЧНО И ПРОИЗВОДИТ ЭФФЕКТ НЕ МЕНЬШИЙ, ЧЕМ SHADOW OF THE COLOSSUS НА PLAYSTATION 2.**

собирается ли Square Enix выпустить ее на английском языке. Политика компании в отношении локализаций куда более снисходительна к англоговорящим игрокам, чем у той же Bandai Namco. Однако сравнительно слабые продажи игры на родине заставляют усомниться в вероятности западного релиза. Как бы то ни было, будем надеяться, что компания не лишит заокеанских игроков возможности оценить этот далеко не самый успешный, но, безусловно, интересный и необычный эксперимент. **СИ**



## Заслуги

За свою долгую историю Square успела выпустить немало по-настоящему оригинальных и необычных игр. Например, Nanjuku Neko стала одной из первой консольных стратегий (в условно) реальном времени. Уже упомянутая Live A Live отличилась уникальным построением сюжета: 7 глав, действие которых разворачивалось то в доисторическую эпоху, то в Древнем Китае, то на Диком Западе, то в космосе, можно было проходить в каком угодно порядке. В Rudra no Niho, основанной на индийской мифологии, игрокам предлагалось самим конструировать заклинания, используя слоговую азбуку катакану. А в конце девяностых издательство отметилось двумя крайне своеобразными играми: экспериментальным шутером iS - internal section и квестом Another Mind, где игроку предстояло стать «вторым сознанием» школьницы Хитомы Хаямы. Наконец, благодаря стараниям разработчиков Front Mission, жанр тактических RPG обогатился Blue Wing Blitz, посвященной воздушным боям. Отрадно, что и сейчас Square Enix не ушла с головой в мейнстрим и вкладывает деньги в создание пусть и не особенно успешных, но безусловно интересных и нетипичных игр.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



**КОМАНДИР** Разработчиков Samurai Warriors 3 возглавляет Хисаси Коинума, человек, приложивший руку к созданию Samurai Warriors Katana (за это ему вряд ли кто-нибудь скажет спасибо) и Dynasty Warriors: Gundam (на сегодняшний день – одна из самых успешных игр о знаменитых мобильных доспехах). К работе над третьим выпуском популярного сериала господин Коинума подошел с большой ответственностью. Например, предложил известному японскому певцу Камиу Гакту (Gackt) записать для игры так называемую image song.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Одна из причин, по которой анонс игры на Nintendo Wii был воспринят без особых восторгов, касалась нерешенного вопроса о управлении. Все-таки Samurai Warriors менее всего подходит для размахиваний пультом, и предыдущий опыт Коеи является тому наилучшим подтверждением. К счастью, разработчики это предусмотрели и спустя некоторое время заявили о поддержке нового classic-контроллера Wii, того самого, что был рекомендован для Monster Hunter Tri. Специальное издание игры в Японии предложит геймерам как сам геймплад (с эксклюзивным оформлением), так и фигурку новой героини – Каихимэ (в английском переводе наверняка выступит как леди Каи). Готовят ли такие подарки для европейских геймеров, пока неизвестно.

## Samurai Warriors 3



ТЕКСТ

Евгений Закиров

Третий выпуск Samurai Warriors анонсировали давно, но никаких восторженных отзывов дебютный трейлер не получил. Напротив, решение издателя не гнаться за новыми технологиями и сделать игру Wii-эксклюзивом поклонники восприняли в штыки.

ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:** Wii  
**Жанр:** action, beat'em-up  
**Зарубежный издатель:** Коеи  
**Российский дистрибьютор:** не объявлен  
**Разработчик:** Omega Force  
**Количество игроков:** до 2  
**Дата выхода:** I квартал 2010 года (Европа)  
**Онлайн:** www.gamecity.ne.jp/sengoku3  
**Страна происхождения:** Япония

**3** аинтересованный читатель может подумать, что Коеи не учится на своих ошибках. Разве не было на Wii Samurai Warriors Katana? И разве нашелся хоть один рецензент, разглядевший в бессмысленной рубке от первого лица жемчужину? Наконец, разве не заканчивался каждый обзор Samurai Warriors 2 Empires надеждами на то, что следующая номерная часть выйдет наконец на новом графическом движке? Тщетно. На сей раз разработчики не посчитали нужным даже провести полный редизайн персонажей, ограничившись лишь незначительным пополнением состава. Впрочем, и в этом тоже можно углядеть слабинку.

Первое впечатление Коеи испортила, и на какое-то время самурайский эпос выпал из

поля зрения журналистов. И вдруг всего за несколько месяцев до японского релиза разработчики представили скриншоты и видео с игровым процессом – с чего, собственно, и надо было начинать. Выяснилось, что Samurai Warriors 3 менее всего походит на предыдущий выпуск, и объясняется это все же техническими ограничениями платформы. Дескать, раз нет возможности обрабатывать десятки солдат в кадре, то лучше и вовсе отказаться от всех претензий на масштабность и вернуться к тому, что получается лучше всего. Когда камера силится вырваться из-за спины героя, когда павшие противники без усталости сменяются свежими подкреплениями и именно за счет этого создается динамика, наконец, когда от игрока требуется выполнять одновременно три поручения в трех разных углах карты. У знатоков

после этих слов должны тут же загореться подушечки больших пальцев.

**Три полководца**

Сюжеты всех «воинствующих» сериалов Коеи обладают свойством, которое люди случайные часто принимают за самокопирование и нежелание что-либо менять в и без того успешной формуле. Это цикличность. История периода Сэнгoku, как и рассказы о Троецарствии, раз за разом повторяется от начала и до конца и опирается на одни и те же исторические события. Скажем, в оригинальной Samurai Warriors речь шла о том, как Нобунага Ода объединил японские земли под своим знаменем. Сценарий вроде бы интересный, да только успел уже порядочно надоесть. В сиквеле предлагалось сосредоточить внимание

Леди Но, жена Нобунаги, разучила несколько новых боевых приемов и с готовностью демонстрирует их вражеским солдатам. Кажется, это последнее чудо в их жизни.



ЛЮБОЙ ИЗ ТРИДЦАТИ ПЯТИ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НА ВЫБОР БОЙЦОВ ОЛИЦЕТВОРЯЕТ СОБОЙ СИЛУ И МОГУЩЕСТВО БОГА ВОЙНЫ, КОТОРЫЙ В СОСТОЯНИИ СМЕРЧЕМ ПРОНЕСТИСЬ ПО ПОЛЮ БРАНИ, ОСТАВЛЯЯ ЗА СЕБОЙ ГОРЫ ТРУПОВ.



КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Третий выпуск популярного экшна про войны времен феодализма в Японии. Ключевые исторические сражения, более тридцати бойцов, проработанный в мельчайших деталях сюжет – кажется, в игре будет все, что нужно фанату сериала.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Некрасивой графики и долгих загрузок, а также того, что без специального контроллера играть будет совсем уж неудобно.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На четырех новых героев, обновленную боевую систему, новые сценарии, заглавную песню за авторством Камуи Гакта.

на одном из главных сражений – битве при Сэкигахара. События разворачивались спустя почти двадцать лет после смерти известного военно-политического деятеля, пускай на деле и он, и его жена в игре все же присутствовали. Наконец, третья попытка пересказать историю феодальной Японии будет опираться на взаимоотношения трех командиров – Нобунаги Ода, Хидэёси Тоётоми и Иэясу Токугавы. То есть все то же самое, но еще раз и с чувством.

Одновременно разработчики намекают, что отныне летописным подробностям внимания уделяться будет чуть меньше, в то время как всяким домыслам и выдумкам, впрочем, вносящим существенное разнообразие в повествование и делающим сюжет более интересным и увлекательным, дан зеленый свет. Ничего плохого в таком раскладе нет. На деле это значит, что если раньше сюжетные миссии переключались между собой и часто проходили на одних и тех же локациях, то теперь игроков ждут новые задания, карты и противники. И все это – ради единственной цели: сделать так, чтобы за время прохождения игрок ни разу не подумал, будто «где-то это все он уже видел».

**Добрый молодец**

Внешне, впрочем, мало что изменится. Любой из тридцати пяти представленных на выбор бойцов олицетворяет собой силу и могущество бога войны, который в состоянии без помощи соратников смерчем пронестись по полю брани, раскидать по углам не одну сотню противников и накопытывать десятерым вражеским офицерам. Герои уникальны: у каждого свое оружие и боевой стиль, специальные умения и доступные комбинации. Кто-то виртуозно управляется с копьем, а кому-то больше по душе здоровенная дубина. При этом и тот, и другой могут помочь себе так называемой «магией» – приемом, расбрасывающим противников по сторонам.

Однако каждый выбранный герой – во все не полководец, пускай по сюжету некоторым такая роль и приписывается, не чудотворец (нельзя лечиться с помощью древних заклинаний), но и не рядовой солдат. Он именно что герой, совершающий подвиги. Как и раньше, в его задачу входит не просто



Нобунага Ода все равно что Цао Цао в Dynasty Warriors – ну просто самый крутой. Интересно, сможет ли он подняться в воздух и некоторое время парить, как это было во второй части?



**Слева:** По некоторым скриншотам и не скажешь, что графика так уж плоха. Но стоит взглянуть на спины, и вы поймете, что ваш персонаж единственный в кадре похож на человека.

**Всего ожидается четыре режима игры: Story, Free Mode, Trial и Murasame Castle. Последний – это своего рода римейк игры 1986 года Nazo no Muramaseji. Известно, что главным героем там по-прежнему будет Такамару, а вот какие изменения претерпит геймплей – пока не сообщается.**

участие в кровавой сече, но захват стратегических точек, баз противника, устранение целых вражеских отрядов, наконец, охрана генерала: если тот падет смертью храбрых, то все усилия игрока окажутся напрасными и уровень придется переигрывать.

Подконтрольный персонаж управляет ходом битвы, активируя на карте прописанные заранее триггеры: убил вражеского офицера – численность вражеской армии сократилась, захватил блокпост – поднял боевой дух соратников. И все эти подвиги обязаны двум только кнопкам: удару простому и удару сильному. Когда вражеских солдат слишком

**Внизу слева:** Леди Ина на этот раз не персонаж второго плана, а чуть ли не главное действующее лицо. В предыдущем выпуске ее «спрятали», теперь же предлагает выбрать изначально.



много, а герой накопил полную шкалу Musou, можно воспользоваться специальным умением и спасти положение. Раньше это спасало, когда вместе с безобидными болванчиками на игрока с шашкой наголо шли другие мастера боевых искусств, и требовалось быстро и эффективно ослабить натиск противника. В третьей части список уловок расширится за счет шкалы Rengi, что заполняется в зависимости от того, сколько бездыханных тел оставляет после себя воин. С ее помощью игроки смогут активировать либо новую мощную атаку, либо продолжить успешную цепочку ударов, игнорируя выпады противника. Таким образом, битвы должны стать более динамичными, напряженными (никто не запрещает вражеским героям пользоваться теми же приемами) и зрелищными.

Понятно, что Samurai Warriors в таком виде будет интересна главным образом давно знакомым с сериалом геймерам, в то время как для привлечения новой аудитории подобных «точечных нововведений» явно недостаточно. На фоне последних выпусков Dynasty Warriors, в которых Коеи демонстрирует готовность идти на риск, почти все здесь видится несколько старомодным. Возможно, это добавляет игре особого шарма, делает ее более привлекательной с точки зрения фансервиса. Так или иначе, сегодня Samurai Warriors 3 выглядит много лучше, чем во время первого анонса, и мы будем искренне рады, если финальная версия оправдает надежды. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



**КРОВНЫЕ РОДСТВЕННИКИ** Разработанный компанией Valve движок Source Engine дебютировал в октябре 2004 года, когда свет увидела Counter-Strike: Source. Прошло немногим более месяца, и на прилавках магазинов появилась Vampire: The Masquerade – Bloodlines, первая (она же по сей день и единственная) ролевая игра, использующая Source Engine. Зато эшны на этом движке издаются регулярно. Рецензию на самый свежий из них, Left 4 Dead 2, читайте в этом номере.



**ТЕКСТ**  
Дмитрий  
Злотницкий

## Е.У.Е.

О французской настольной ролевой игре A.V.A. вряд ли слышали даже большие любители жанра – хотя работа над ней началась еще в 1998 году, до релиза дело так и не дошло. Тем не менее, не за горами выход компьютерной RPG по ее мотивам.

ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
role-playing, action-RPG, first-person  
**Зарубежный издатель:**  
не объявлен  
**Российский издатель:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Stream On Studio  
**Количество игроков:**  
до 32  
**Дата выхода:**  
2010 год  
**Онлайн:**  
eye.streamon-studio.com  
**Страна происхождения:**  
Франция



Первой сравнительно успешной разработкой независимой компании Stream On Studio стал хардкорный мод Syndicate Black Ops для Half-Life, снижавший популярность в узких кругах любящих кооп-режим мазохистов. Следующий проект и вовсе не добрался до релиза: ролевая игра с элементами шутера The Blade of Destiny была отменена уже через полгода после анонса. Однако, пусть опыт и мастерство французов вызывают обоснованные сомнения, в упорстве им точно не откажешь. В 2005 году сотрудники Stream On Studio взяли за новый проект: action-RPG под названием E.U.E. Основой для игры стала та самая так и не увидевшая свет настолка A.V.A., ими же и придуманная.

Вселенная E.U.E. скроена по лекалам классического киберпанка. События игры разворачиваются в далеком будущем, Землей и колонизированными человечеством планетами правит всесильная Федерация, виртуальные миры стали почти неотличимы от реальности, homo sapiens эволюционировал настолько, что кибернетическими имплантатами или пси-способностями уже никого не удивишь. Впрочем, власть Федерации нерушима лишь на первый взгляд – мало того что ей приходится бороться с metastreumonic force, ожившим воплощением людских страхов, чем-то напоминающим Хаос из Warhammer 40,000, так еще и собственная тайная полиция Secreta Secretorum и орден монахов-воинов E.U.E. усиленно копают под правительство, друг под друга и сами под себя. Нашему герою предстоит оказаться в самом центре затянувшегося конфликта.

Естественно, в таком мрачном будущем нет места паладинам в сияющих доспехах (в черных – другое дело). Мы играем за «засланного казачка» Secreta Secretorum, вступившего в ряды E.U.E., чтобы взять эту

**Справа:** Большая часть врагов в E.U.E. будет генерироваться случайным образом.

**Джедаям и не снилось**

Авторы E.U.E. по секрету рассказали «Стране Игр» о некоторых доступных герою пси-способностях.

**Мультиклонирование:** герой вызывает несколько двойников, которые будут сражаться на его стороне.

**Призыв:** противник взрывается, на его месте появляется могучее чудовище – вы призываете его, «выменяв» на жизнь своего врага.

**Безумие:** жертва сходит с ума и начинает атаковать ближайшее к ней живое существо.

**Дракон:** ваш враг взрывается, а вы телепортируетесь на его место. Обещаны также взрывы-галлюцинации при проблемах с ментальным здоровьем.





КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Основная как и не опубликованной настолке компьютерная ролевая игра, над созданием которой уже пятый год трудится маленькая независимая студия – звучит, как приговор. Но ведь и чудеса порой случаются.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** С одной стороны, авторы работают над темой уже больше десяти лет. С другой – прошлые их успехи, мягко говоря, скромны. Обещанные фишки на бумаге выглядят интересно, но есть риск, что они будут реализованы плохо.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Козырь E.Y.E. – интересный сеттинг. Киберпанк – не самое популярное направление у разработчиков, и если Stream On Studio удастся в полной мере использовать потенциал жанра, то гадкий утенок может превратиться пусть не в лебедя, но в птицу высокого полета.

В перерывах между миссиями мы будем возвращаться на базу E.Y.E., чтобы потратить заработанные кровью и потом деньги, а также подписаться на выполнение дополнительных заданий.



После гибели в бою герой может вернуться к жизни с помощью специального устройства для воскрешения. Сколько раз будет позволено воспользоваться этой чудо-машиной, зависит от уровня сложности.



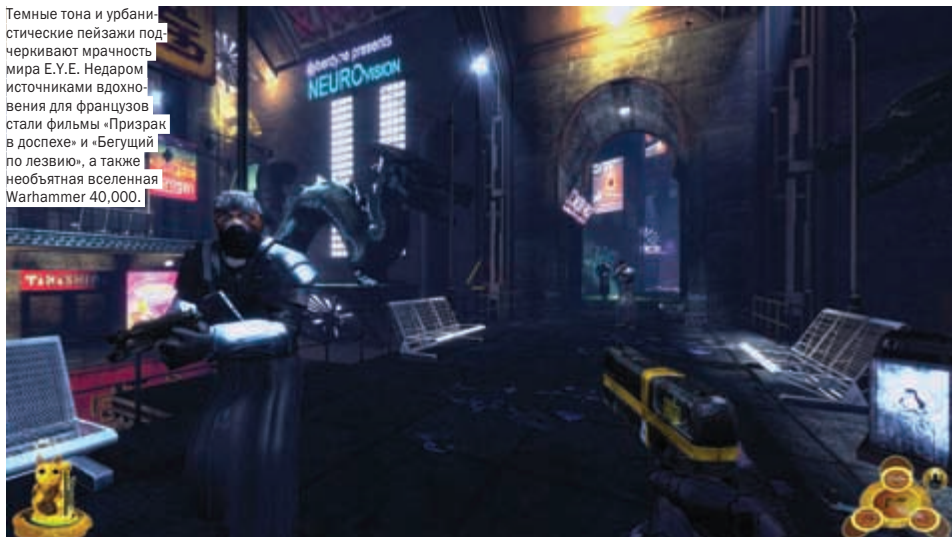
организацию под контроль и положить конец гегемонии Федерации. Чем всем так не угодила Федерация? К чему стремятся члены E.Y.E. и главный герой? На эти вопросы мы узнаем ответы лишь в ходе игры. Нежелание французов раньше времени раскрывать все карты понятно: сюжет, изобилующий неожиданными поворотами, – один из немногих потенциальных козырей проекта.

Гораздо больше известно о ролевой системе E.Y.E. – тут во главу угла поставлен практичный минимализм, что неудивительно, ведь игра наполовину шутер. Почти все из доступных нам десяти навыков и пяти способностей найдут применение именно в бою: к примеру, опытный хакер сможет взламывать кибернетические импланты своих противников, а мастер псионики вместо этого сведет врага с ума. Сам герой, разумеется, тоже не прочь использовать импланты, которые наделят его особыми способностями. Разработчики, однако, подчеркивают, что навыки игрока важнее, чем таланты персонажа, и это роднит E.Y.E. скорее с экшном, чем с ролевой игрой.

Пожалуй, единственная более-менее оригинальная находка французов – система ментального здоровья нашего протеза. Потеря друга или встреча с жутким монстром способны временно наделить героя какой-нибудь фобией или психическим отклонением. Протагонист вполне может стать параноиком, открывающим беспорядочный огонь, едва услышав легкий шорох, или наоборот, замереть на месте от страха, а то и начать галлюцинировать. Насколько серьезно психологические травмы (обещаны, кстати, и перманентные физические) будут влиять на игровой процесс, сказать пока трудно, но то, что они оживят E.Y.E., не вызывает сомнений.

В свободное от драк и перестрелок время нам позволят заниматься научными исследованиями (управляя командой ученых, как в Syndicate или X-COM), а вот о социальных навыках пока не сказано ни слова, хотя общение с NPC должно стать одной из ключевых составляющих геймплея. В конце концов, нам предстоит изучить большой открытый мир. Хотя игра и будет поделена на семь глав, состоящих, в свою очередь, из отдельных миссий, разработчики уверяют, что буквально каждое задание допускает разные варианты решения. Более того, неудача в ходе миссии

Темные тона и урбанистические пейзажи подчеркивают мрачность мира E.Y.E. Недаром источниками вдохновения для французов стали фильмы «Призрак в доспехах» и «Бегущий по лезвию», а также необъятная вселенная Warhammer 40,000.



## ПУСТЬ ОПЫТ И МАСТЕРСТВО ФРАНЦУЗОВ ВЫЗЫВАЮТ ОБОСНОВАННЫЕ СОМНЕНИЯ, В УПОРСТВЕ ИМ ТОЧНО НЕ ОТКАЖЕШЬ.

вовсе не обязательно приведет к полному провалу, а заставит историю совершить резкий поворот в новом направлении. Так, ближе к середине игры героя внедряют в банду космических разбойников, чтобы убить их лидера, насалившего «головной организации». Во время одной из миссий наш шпион должен будет одновременно помочь бандитам защитить базу и устроить диверсию на ней же. Если его застанут на месте преступления, дружбе с космогангстерами тут же придет конец, однако возможность расправиться с главарем по-прежнему останется, только теперь добраться до него будет гораздо труднее.

Позднее мы сможем вернуться на уже пройденные локации – обещаны иные планеты и виртуальные миры – чтобы, выполняя дополнительные миссии, которые будут генерироваться случайным образом, разжиться опытом и деньгами.

В Stream On Studio надеются, что нелинейность и реиграбельность E.Y.E. станут залогом

длительного романа геймеров с игрой. Этой же цели послужат и три мультиплеерных режима: совместное прохождение кампании вдвоем или отдельных миссий в восьмером, а также обычный командный deathmatch.

E.Y.E. создается на не первой молодости движке Source Engine и выглядит, по современным меркам, не слишком презентабельно. Очевидно, что тягаться на равных с другими фантастическими ролевыми играми, ожидаемыми в начале года, – Mass Effect 2 и Deus Ex 3 – E.Y.E. не под силу. Затеряться на фоне таких гигантов несложно, и если E.Y.E. удастся избежать столь печальной участи, это уже будет очень большим достижением для скромной французской студии. **СИ**

**Внизу:** Холодным оружием можно отбивать пули и выполнять различные суперудары.



## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ** Действие Hellion: Mystery of the Inquisition развернется в начале XIII века – тогда и был впервые учрежден церковный институт под названием «инквизиция»; к этому же времени относится и возникновение Доминиканского монашеского ордена. Его основатель Доминик Гусман прославился как активный борец с ересями, а его последователи взяли на себя инквизиторские обязанности. Что характерно, в Англии, откуда, по всей видимости, родом главный герой, деятельность организации осталась практически незамеченной.

## ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC, PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action.first-person.historic  
**Зарубежный издатель:**  
не объявлен  
**Российский дистрибутор:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Flying Fish  
**Количество игроков:**  
1  
**Дата выхода:**  
I квартал 2011 года  
(Европа)  
**Онлайн:**  
www.hellion-game.com  
**Страна происхождения:**  
Польша



**Вверху:** Никакой рыцарской романтики: холод, равнодушие, заговоры и убийства – самые обыденные явления.

**Внизу:** Часть команды Flying Fish успела зарекомендовать себя работой над «Ведьмаком», так что определенному сходству удивляться не приходится.



## Hellion: Mystery of the Inquisition

**ЧТО ЗНАЕМ?** Видеоигры «по мотивам средневековья» нынче совсем не редкость, однако мало кто из разработчиков заботится вопросами исторической достоверности, и большинство таких творений напоминают скорее фэнтези без эльфов. В новом амбициозном проекте Hellion: Mystery of the Inquisition, впрочем, тоже найдется место и мистике, и демонам, но все это призвано полностью оправдать сценарий. Главное же, что обещают поляки из Flying Fish, – отлично переданный дух эпохи со всей присущей ей жестокостью. Главный герой, доминиканец Годрик Гластонберийский, находится на службе у Римской церкви и охотно принимает роль карающей длани господней. Врагами на его пути станут как непокорные еретики, так и разнообразная нечисть, а в арсенал, помимо ручного холодного оружия, затесались арбалет и гранаты. Не менее полезной в борьбе за дело инквизиции

окажется молитва: вам представится уникальная возможность провести настоящий обряд экзорцизма. В остальном игровая механика остается тайной за семью печатями. Известно лишь, что в Hellion планируется включить десять различных локаций: это и страны Европы, и Ближний Восток, и даже Африка. Сюжет обещает грандиозный размах происходящего с финальным разоблачением некоей страшной тайны, которая, хочется верить, не окажется очередной спекуляцией на околорелигиозную тематику.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Обилие сюжетных клише, банальной «магии» взамен экзорцизма, недостаточно проработанного геймплея.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На качественный боевик с нетривиальной постановкой и как следует воссозданной эпохой.

## КОНКУРС

# Сам себе зомбиссёр

Журнал «Страна Игр» и портал reevil.ru предлагают вам попробовать себя в роли сценариста озвучки.

Ваша задача – придумать смешной сценарий для трейлера The Darkside Chronicles, который лежит у нас на диске. Самая лучшая работа будет профессионально озвучена и выложена на диск «Страны Игр»! Также автор самого смешного сценария получит комплект Wii Fit Plus – уникальный игровой фитнес-тренажер. Его нам предоставил сетевой магазин NextGame.net, где всегда можно приобрести всё для Nintendo Wii. Ещё три автора получат фигурки персонажей из Resident Evil 5, предоставленные одним из лучших интернет-магазинов по продаже игровой атрибутики Tehbox.ru. И, наконец, один из участников по выбору редакции «СИ» получит специальный приз – годовую подписку на журнал «Страна Игр».



Работы принимаются в электронном виде по адресу [video@reevil.ru](mailto:video@reevil.ru) (файлы с иллюстрацией, либо ссылка на скачивание на внешнем сервере). Можно выслать диск или письмо обычной почтой на адрес редакции (119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе 11, строение 44-45, 000 «Гейм Лэнд», журнал «Страна Игр»). Срок сдачи работ – 15 февраля.







“Пожалуй, один из лучших боевиков  
всех времен...”  
— PLAY

“Bayonetta прямо-таки излучает неистребимую  
бесшабашность и задор... мы с нетерпением ждем  
ее выхода на большую сцену: Кратосу стоит  
поостеречься!”  
— Страна Игр

# BAYONETTA

## ХОРОШО БЫТЬ ПЛОХОЙ

БАЙОНЕТТА – ПОСЛЕДНЯЯ ВЕДЬМА ИЗ ДРЕВНЕГО  
КЛАНА. ОНА ПРИЗВАНА ХРАНИТЬ РАВНОВЕСИЕ  
МЕЖДУ СВЕТОМ, ТЬМОЙ И ХАОСОМ. ОНА НЕ ЗНАЕТ  
ЖАЛОСТИ, НЕ ВЕДАЕТ ПОЩАДЫ – ВРАГАМ ПРЕДСТОИТ  
ИСПЫТАТЬ НА СЕБЕ ВСЮ СИЛУ И БЕЗУМИЕ ЕЕ  
ДЬЯВОЛЬСКОЙ МСТИ.

ТОЛЬКО ДЛЯ XBOX360!  
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ,  
ВКЛЮЧАЮЩЕЕ АРТБУК И САУНДТРЕК!



18  
www.pegi.info

WWW.SOFTCLUB.RU

WWW.BAYONETTA.COM



# Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

В предыдущем номере в процессе правки потерялся фрагмент текста на стр. 50 (в материале об «Игромире»). В предложении, начинающемся на стр. 49, следует читать «...однако Алексей Бадаев из Microsoft напомнил, что...», далее по тексту. Приносим извинения Алексею и читателям.

## Хит-парад Великобритании

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2	Assassin's Creed II	Ubisoft
3	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo
4	Wii Sports Resort	Nintendo
5	Wii Fit Plus	Nintendo
6	FIFA 10	Electronic Arts
7	Left 4 Dead 2	Electronic Arts
8	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Sega
9	Forza Motorsport 3	Microsoft
10	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.

## Хит-парад Японии

1	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
2	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	Nintendo	DS
3	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
4	Taiko no Tatsujin Wii: Dodon to 2 Yome!	Namco Bandai	Wii
5	Inazuma Eleven 2: Threat of the Invaders	Level 5	DS
6	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	X360
7	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Sega	Wii
8	J-League Pro Soccer Club o Tsukurou! 6: Pride of J	Sega	PSP
9	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	PS3
10	Dorabase 2: Nettou Ultra Stadium	Namco Bandai	DS



## События прошлых лет

### Год назад

В Naughty Dog объявили, что давно занимаются Uncharted 2: Among Thieves, ну а в Ubisoft подтвердили разработку Assassin's Creed 2.



### Пять лет назад

Sony объявляет о дефиците PSP и PS2, Bruno Bonnell уходит с поста главы Atari, а президент Тесто критикует политику Sony в отношении PS3.



### Шесть лет назад

Анонсирована вторая часть Call of Duty, Manhunt запрещают в Новой Зеландии, а компания Take Two объявляет о скором выходе новой GTA.





METAL GEAR SOLID 2

MOTOR STORM PACIFIC RIFT

RESISTANCE 2

KILLZONE 2

ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ИГРЫ  
ПО ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ  
ЦЕНЕ 1399₽

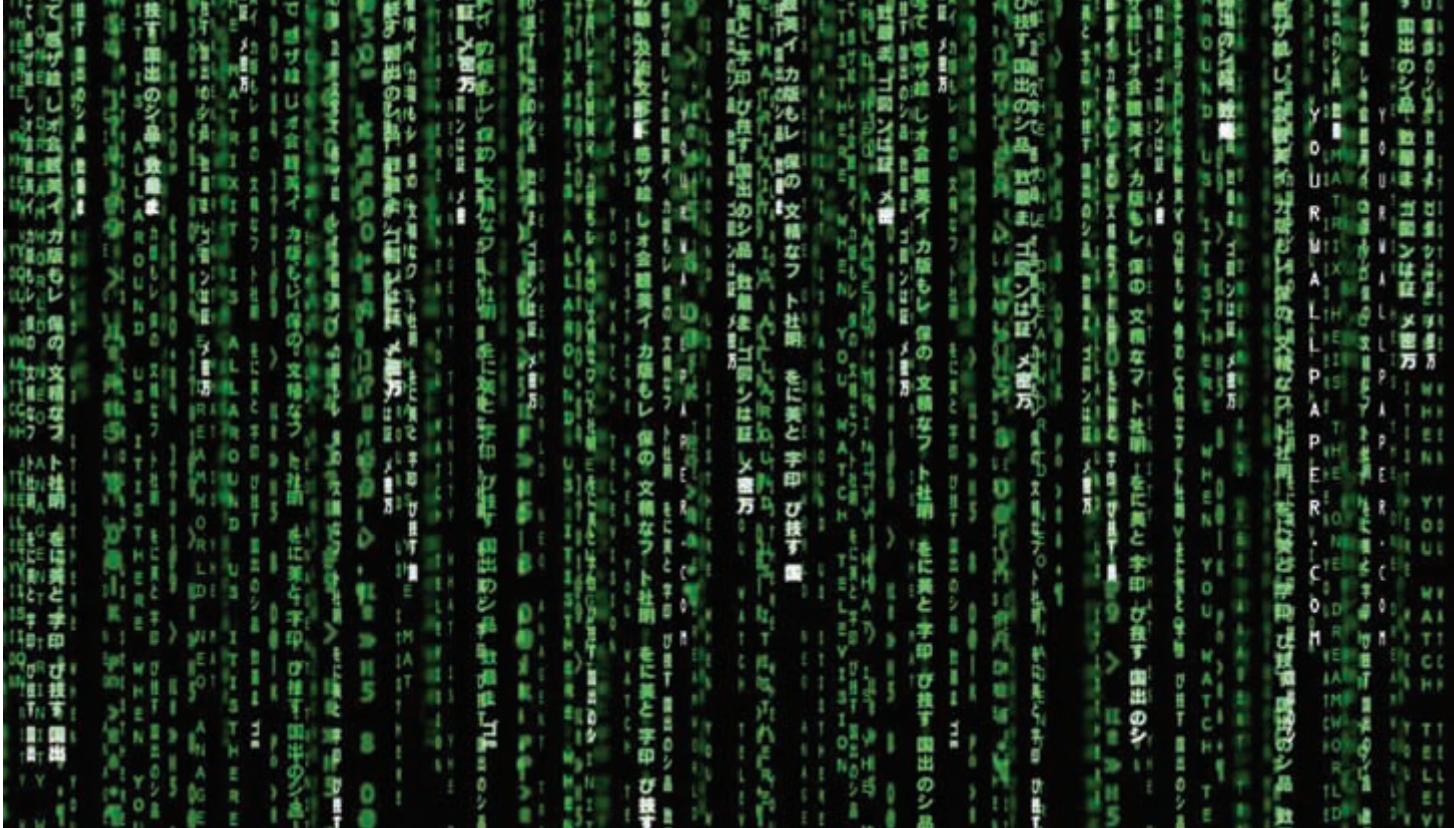
ИМПА-ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

В серии PS3 Platinum вошли самые популярные хиты, и нет лучшего подарка, чем подарок праздничного сезона, чтобы украсить эти дни. Ценность коллективами своей или чей-то еще дом. Если вы ищете игру высочайшего качества, которая получила массовое признание игроков на PS3 по всему миру, далеко ходить не надо — вы непременно найдете ее в серии Platinum. Если перед вами издание Platinum, вы можете быть уверены, что это одна из лучших игр: лишь лидеры продаж удостоиваются чести войти в Platinum.



Small vertical text on the left edge of the page, likely a legal disclaimer or copyright notice.





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

## Меньше Интернета

Тут на днях сидели на редакционной кухне. Я обмолвился, что купил в магазине DVD с фильмом «Девятый район». Коллега посмотрел на меня удивленно и спросил, зачем я вообще покупаю DVD? Дескать, какой в этом смысл?

**С**разу, чтобы отместить теории насчет экранок и торрентов: он подписан на файловый архив с DVD-рипами. Платишь 250 рублей в месяц и спокойно качаешь на максимальной скорости нужные фильмы. Быстро, удобно, дешево, качественно. Конечно, можно было тут задвинуть что-то о легальности и воровстве, но это был не тот случай. Мне даже в голову не приходило качать фильмы – вообще ни разу. Поэтому и решений в духе «скачать нельзя купить» я просто не принимал. И о бедных режиссерах ничуть не думал. Если фильм меня интересует, то я всегда иду его смотреть в кино. Если я по какой-то причине пропустил показ, а посмотреть хочется – покупаю DVD. Если фильм не интересует – не смотрю. Такая вот модель поведения.

Недавно меня еще очень удивила знакомая, спросившая: «А 2012 – это крутой фильм или отстой? Если крутой, я в кино пойду, а если отстой, то скачаю...» Вообще не понимаю, как такое может быть. По-моему, если фильм крутой, надо смотреть, а если отстой – то игнорировать. Зачем ТРАТИТЬ ВРЕМЯ на отстой, пусть даже бесплатно? Если, конечно, не киножурналист, кому по работе надо...

Но почему я вместо покупки DVD не иду качать их в архиве? Дело даже не в вещизме, потому что DVD с фильмами (в отличие от игр) я не дорожу, могу и выкинуть. Чаше – дарю кому-нибудь, кто еще не видел ленту. Хотя есть определенное удобство в том, чтобы иметь вещь – диски можно отложить на потом, можно запускать на разных консолях и плеерах, можно носить с собой к друзьям. Они, скажем так, более транспортабельны, чем файл на жестком диске. Но это тоже не главное.

Главное – то, что Я НЕ ХОЧУ, ЧТОБЫ В МОЕЙ ЖИЗНИ БЫЛО СЛИШКОМ МНОГО ИНТЕРНЕТА. Мне нравится зайти в магазин, постоять у полки с DVD, перебирая диски, читая аннотации, список актеров и прочую лабуду. Нравится, что в это же время там бродят другие люди и тоже что-то ищут. Нравится подойти к кассе, достать деньги, заплатить за диск, положить в сумку. Чуть позже – показать DVD девушке со словами «никогда не угадаешь, что я сегодня купил?». Дома – распечатать диск, сорвать с него полиэтиленовую упаковку и выкинуть ее в мусорное ведро. Вставить DVD с фильмом в PlayStation 3.

Я и так в Интернете работаю, сижу в ЖЖ, качаю аниме и сериалы (свежие серии на английском, сразу после выхода в эфир), смотрю игровые ролики на Gametrailers и музыкальные клипы на YouTube, читаю anekdot.ru, sovsport.ru и новостные сайты. Это уже съедает слишком много времени.

Несколько лет назад я перестал читать электронные версии книг. Их я покупаю в магазине – только бумажные, конечно. Я не качаю музыку в MP3. Я покупаю Audio CD и конвертирую их iTunes в MP3 для дома, а сами диски храню в машине. Я попробовал играть в MMO и понял, что это мне не нужно. Я покупаю реальные бумажные журналы, а не читаю их электронные версии. Если у Edge исчезнет бумажная версия, я перестану читать Edge. Мне нравится iTunes именно потому, что заставляет отказываться от файлопомойки с MP3 и привести свою коллекцию музыки в порядок. А вместе с ней – и мозги.

Помимо всего прочего, легкодоступность электронных версий провоцирует на то, чтобы тратить время бездарно. Когда у меня лежал дома архив

книг, я зачастую тратил на их чтение четыре-пять часов в сутки – включу в 23:00, и раньше 4 часов ночи спать не иду. Ведь они же уже все есть, они доступны, они интересны, надо дочитать. Когда дома лежит сто фильмов и двести игр, то очень не хочется делать что-то полезное, а хочется тупить перед экраном бесконечно.

Поэтому, к слову, я и не люблю аниме и сериалы на DVD. Потому что там четверть сезона сразу. Идеальный вариант – следить за трансляцией в США или в Японии, когда новая серия появляется раз в неделю. Посмотрел – и нет возможности тут же сесть за следующую, потом еще одну, еще одну. Если будут так же показывать в России – буду смотреть у нас. Поэтому мне нравится, что DVD с фильмами стоят денег, и нельзя купить сразу мешок. В идеале я хочу перейти и вовсе на Blu-Ray.

Цифровой коммунизм так или иначе ведет к деградации человека. Один мой знакомый из Питера работал за 100 банков в месяц программистом только потому, что на работе можно было качать фильмы и смотреть их нахалаяву. Он отвергал более выгодные предложения о трудоустройстве, потому что не хотелось париться. Так пришел на работу, выпил кофе, покодил маленько, позырил фильм, еще покодил, выпил пива, ну и можно домой. Причем такая деградация не имеет никакого отношения к архетипичным программистам, хакерам, геймерам, нердам, гаджет-гикам... Все люди – в группе риска.

Конечно, не стоишь прятаться от Интернета, как предлагают разные околехристианские сектанты. Он чрезвычайно полезен – для работы, общения, развлечения. Но если можно сделать что-то в оффлайне – лучше так и поступить. Лет через двадцать скажете мне спасибо. **СИ**



METAL GEAR SOLID 2

MOTOR STORM PACIFIC RIFT

RESISTANCE 2

KILLZONE 2

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ИГРЫ  
ПО ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ  
ЦЕНЕ 1399₽

ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

ИМПА-ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

В серии PS3 Platinum вошли самые популярные хиты, и нет лучшего подарка, чем подарок праздничного сезона, чтобы украсить эти дни. Ценность коллективами своей или чей-то еще дом. Если вы ищете игру высочайшего качества, которая получила массовое признание игроков на PS3 по всему миру, далеко ходить не надо — вы непременно найдете ее в серии Platinum. Если перед вами издание Platinum, вы можете быть уверены, что это одна из лучших игр: лишь лидеры продаж удостоиваются чести войти в Platinum.



Small vertical text on the left edge of the page, likely a legal disclaimer or copyright notice.





СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

## Завязка – лицо игры

Первый Assassin's Creed начинался очень бодро. Проваленная вылазка против тамплиеров, защита Масяфа, прыжок веры, снятие осады крепости и «казнь» Альтаира – дух захватывало. Вторая же часть, будучи во всем заметно лучше оригинала, предлагала скучные уличные потасовки, посещение девицы, о которой потом никто не вспоминал всю игру, состязание с братцем и ворох пресноватых миссий. Если бы мне не пришлось писать обзор AC2, после такой завязки игра рисковала отправиться в долгий ящик.

**У** меня на полке лежит коробка с The Legend of Zelda: Twilight Princess. Давно уже лежит. Возвращаться к игре – никакого желания, не тянет и все. Казалось бы – современная классика, знаковая игра, эпическое приключение и все такое... Но мне «Сумеречная принцесса» запомнилась вовсе не эпичностью, а скорее наоборот. Я провел за игрой добрые полтора часа, и все это время Линк пас коз, искал потерянную кошку, спасал лютюку из реки, ловил рыбу и стрелял из рогатки – словом, делал все то, чем я совершенно не хотел заниматься. На большее моего терпения не хватило. Да, я не сомневаюсь, что дальше там могло быть что-то захватывающее и замечательное, но для меня эта «Зельда» навсегда осталась набором нелепых квестов в унылой деревне, на которую мне, вообще говоря, совершенно наплевать. С Ocarina of Time – то же самое.

К чему я это все? Да к тому, что игра должна для начала чем-то заинтересовать, увлечь, зацепить игрока, дать ему мотивацию играть дальше. Конечно, для многих все вышеописанное может быть увлекательно уже потому, что это – «Зельда». Для меня – нет. Мне зато по умолчанию нравятся игры с кооперативным прохождением человека так на четырех. В них, кстати, подобная деревенская тщета наблюдается крайне редко – словно геймдизайнеры понимают, что вчетве-

ром ловить в реке уплывшее корытце – занятие не из веселых. Почему только в таком случае они считают, что игроки готовы подобным заниматься в одиночку?

Что может дать мотивацию для выполнения даже не самых интересных заданий? Да хотя бы любопытная сюжетная завязка. Взять, к примеру, Final Fantasy X, где на игрока сразу же падает тонна новой информации – успевай только понимать, что к чему! А когда повествование сбавляет темп, игрок уже на крючке. Что произошло? Кто такой Аурон и почему он так спокоен? Что такое Син? Куда он забросил героя? Что же дальше? И каждые двадцать минут – новые открытия.

Впрочем, цеплять может не только сюжет – игровые ситуации в целом с этим могут справиться на ура. Можно пропустить все вступление к Shadow of the Colossus и зевать, когда надо ехать к цели и карабкаться на гору, – но стоит лишь увидеть первого же противника, чтобы любые вопросы к игре кончились, а челюсть осталась валяться на полу. Купившись на великолепие боев с колоссами, я потихоньку проникаюсь и вселенной игры. И уже после победы над четвертым гигантом плюнул на то, что мне, по-хорошему, нужно было делать и просто поехал кататься по равнинам и горам, лесам и прибрежным скалам; провел за этим делом часы и окончательно в игру влюбился. И понял, что ес-

ли бы вот в этом самом мире мне давали бы какие-нибудь еще задания, пусть даже банальные и убогие, мне было бы интересно их выполнять. Озвучил эту мысль – и мне тут же посоветовали «Зельду».

Да, можно сказать, что завязки не менее важны и в книгах, и в фильмах, и в телесериалах. Несомненно. Но те же телесериалы нередко начинаются с пилотного выпуска, который просто-таки обязан быть увлекательным – иначе бы всему проекту не был бы дан зеленый свет. Фильмы длятся значительно меньше игр, и при их просмотре не нужно прилагать никаких усилий. Книжки же можно читать по диагонали: если автор попустит в излишние подробности, всегда можно быстро перепрыгнуть глазами на начало более интересной части повествования. А в играх (кроме, разве что, недавней Alone in the Dark) так нельзя – нет возможности сразу дать Линку меч с бомбами и выпустить против него стадо бешеных додонго. С недавних пор, правда, у разработчиков есть возможность привлечь публику с помощью демоверсии, демонстрирующей те самые «цепляющие» игровые ситуации. Но, честно говоря, далеко не всем удается создать и грамотные «демки» (к inFamous я, например, после получаса зевания в «пробной версии» больше приближаться не хочу), а если все-таки удастся, то почему бы не сделать не менее насыщенным и начало самой игры? **СИ**



С новым  
**IRBIS!**



Компьютер **IRBIS i572slk**

**32999\*** руб.  
в магазинах  
**ЭЛЬДОРАДО**

- Мощный процессор - Intel® Core™ i5
- Игровая видеокарта
- Память - 2 ГБ
- Новейшая ОС Windows 7

\*цену уточняйте в магазинах

[www.irbisPC.ru](http://www.irbisPC.ru)

 **IRBIS®**  
ТЕХНИКА УСПЕХА





ЯНА СУГАК

## Элитарность

Я родилась чуть позже, чем игры в России. Пелевинский «Принц Госплана», смешной синий слоненок в телевизоре? Ноль эмоций. Я не видела, как в «Денди» «играют все» от мала до велика, – и время уже не повернуть вспять. Зато хорошо помню, что было потом.

**И**гры будто выпали – из списка злободневных тем. Буквально вчера. Кого ни спросишь в классе – да, были в семье «Денди» или «Спектрум», а потом испарились. Куда? Проданы, сломались, потерялись. Отстань, не мешай. Страна наигралась с невиданными «приставками», поменяла на вещи посерьезнее. Домашний видеомagneфон, хороший японский телевизор. Шмотки получше, тур за шубами в Грецию, первый бокал martini в ночном клубе. Каждому свое.

А были и другие. Мальчики и девочки с лихорадочным блеском в глазах, сохранившие верность играм. Истощенными воплями и пятерками в дневниках заставившие папу с мамой раскошелиться на «Seга» и подписку на «Великий Дракон». Позже их пути разойдутся – одни выберут PlayStation и Final Fantasy, другие – ПК и Quake. Нестрашно. Игры оставались их запретным плодом, священной территорией. Любить – так по-настоящему, проходить – так на сто процентов, обсуждать – так только с теми, кто понимает. И пусть весь мир удивленно хлопает ресницами.

Геймеров было мало. Взрослые не отличали Microsoft Word от Command & Conquer. Одноклассники? Мальчики-ботаники, девочки-прилепочки, пиво в подъезде, слезы-розы, неумелые поцелуи. Никакого интереса к играм, даже мнения по их поводу. Хотя нет – было такое странное уважение во взгляде. Вот Маша, она занимается танцами, молодец. А Яна, ка-

жется, понимает в компьютерах – тоже похвально. Я мило краснела и кивала головой. Двух-трех друзей по обмену картриджами хватало по уши.

Нам было весело. В выходные мы могли собраться у телевизора за Sonic the Hedgehog 3. Я обычно играла со второго джойпада за Тейлза, которого наивно считала девочкой. Да посудите сами: Соник бежит впереди, собирает все шипы, теряет золотые колечки и иногда даже погибает! Настоящий мужчина! Тейлзу все ни почем – может заблудиться и отстать, промахнуться по врагу, и ничего ему за это не будет. Но стоит Соннику попасть в настоящую беду (читай: дойти до босса), как верный Тейлз придет на помощь и прикроет тыл!

Шли годы. Я увлеклась аниме, начала учить японский, написала первые статьи в «Великий Дракон» и в «Страну Игр». Здорово помогал Интернет. Раз – собрала компанию на выставку самурайских доспехов в Ораниенбауме. Два – нашла тех, с кем можно меняться играми для Dreamcast. Три – завела ЖЖ и начала ходить по форумам. А там – полным-полно единомышленников. Не то что в школе! Однажды я наткнулась на странное обсуждение. Человек обрадовался первому показу аниме на ОРТ. Несчастного тут же втоптали в грязь. Нельзя, чтобы кто угодно мог прикоснуться к великому искусству японских мультфильмов! Оно от этого чахнет и поспеет. «Странно, – подумала я. – Ведь если аниме начнут правильно переводить, показывать по телевизору и продавать в магазинах, то все поймут, что это по-настоящему интересно! И уж точно это

никак не ухудшит качество работы японских художников, сценаристов и режиссеров». Вступать в спор на всякий случай не стала.

Анимешники в те годы были смешным тайным обществом. Показал другу диск с «Евангелионом», тот впечатлился и все – принят в члены, осчастливлен стопкой других CD. Анимешник не мог прожить в одиночку, свежие сериалы доставать негде. Геймер – мог, конечно. Но «свой» продавец на радиорынке, друг с пишущим CD-приводом, знакомый с кредитной картой и опытом заказов с Lik-Sang сильно облегчали жизнь. Хочешь красиво играть – умеи крутиться. Тусовки пересекались – анимешники все как один собирали японские RPG, а суровые фанаты StarCraft не брезговали болванками с Macross Plus и Ghost in the Shell. Мы были союзниками. Мир вокруг ничего не знал о нас и не понимал. Мы были счастливы. Все игры были хорошими. Все аниме было хорошим. Разве что одни вещи мы любили очень сильно, а другие нам просто нравились. А плохие до нас как-то не доходили.

Изгнанием из рая нас наказали не за то, что вкусили запретного плода. Это случилось, когда его попробовали другие. Все вдруг узнали, что такое аниме. Папа, мама, начальник, редактор журнала «Смена», продавщица в магазине напротив, таксист, девочка из соседней квартиры и даже, кажется, постовой милиционер. Все вдруг узнали, что такое игры. Любой теперь может попробовать и то, и другое. За деньги или бесплатно. И составить собственное





мнение. Или не пробовать, но мнение все равно составить.

Никто из создателей игр и аниме не будет портить их ради российского рынка. Кто мы такие для этого? Вот только игры и аниме – целый мир, и можно его повернуть к зрителям одним боком, а можно – совсем другим. Как Задорнов и Жванецкий уступили место на телеэкранах «Аншлагу», так и наивный пиратский рынок девяностых и кассетно-дисковые фонды клубов сделали ручкой, оставив нас на растерзание новым акулам капитализма. И, конечно, геймерам новой волны. Им всем было наплевать на наше увлечение. Им хотелось секса, но не любви. Они насильствовали игры одну за другой, похвально подвигами на форумах. Взрослые, юные геймеры – стройными рядами. Больше, больше. Некрасивые, косноязычные, дешевые привокзальные шлюхи – в самый раз. С плохим переводом, просто плохие – все равно. С играми нельзя сосюкаться, их надо распечатывать и пробовать, блицоружно подсчитывая полигоны и азартно ища недостатки. Бисер был брошен, свиньи потоптали его. Им дали больше дешевых стекляшек. И еще.

Можно запереть двери, закрыть окна и привориться, будто ничего этого нет. Заказывать диски для PlayStation 3 из Великобритании, болтать по скайпу с проверенной подружкой с Кипра, читать «СИ». Никогда не иметь дела с родной «индустрией», с «переводами» на русский, не заходить на геймерские форумы. Ведь хорошие игры-то куда не делись! И все равно ужас-

но обидно, что любой дурак может прийти в магазин, купить диск с Resident Evil 5, и на весь Интернет высказать свое никому не интересное мнение. Кэш Гугла все запишет. И ведь этого шарикова тоже нужно называть геймером, как и меня! Модные журналы начали советовать «одежду в стиле аниме», «стрижки в стиле аниме», чехлы для мобильных телефонов «в стиле аниме». Два-три стереотипа в голове («большие глаза», «сиреневые волосы»), полчаса работы – и дизайн готов! Безвкусно, неуместно, плагиат – зато «аниме!» Однажды я так перенервничала, что задумала забыть о смешном увлечении молодости. Не вышло. Да и, наверное, все придет в норму. Должно пройти время – как на Западе! Люди повзрослеют. Вот только на сколько лет мы отстаем, на десять, двадцать? Долго ждать придется.

Знаете, о чем я теперь мечтаю? Чтобы игры вдруг вышли из моды. Запрещать их уже поздно, а вот придумать что-то новое, более яркое, увлекательное, массовое, простое и понятное – вполне. Виртуальные миры, интерактивное кино. Деньги перетекут туда. Напритязательная публика пойдет на то, что круто и на слуху. Сменит приоритеты. А геймеры останутся.

Игры не умрут, и даже глянцево-блестящие блокбастеры не исчезнут. В самом деле, не исчез же театр с появлением кинематографа, правда? Что, мало кто из ваших знакомых не отличит балет от оперы? Так театру для выживания не нужно слишком много зрителей. Мариинка без труда собирает полные залы; смотришь налево – чи-

новник выгуливает супругу, направо – иностранцы приобщаются к великому искусству. Оплачивают производственный бюджет. На галерке – бедные студенты. И ни одного человека в спортивном костюме, рычащего, гадящего или скандирующего «авторов на мыло!» Люди прекрасно понимают, зачем и куда пришли. Вокруг – все свои.

Вы можете сказать: все дело в денежном цензе. Билеты – дорогие. Да нет же! Дело совсем не в цене, а в желании. Знаменитый дирижер Гергиев недавно встречался со студентами факультета менеджмента, предлагал бесплатные билеты в питерскую филармонию. Кто-то с удовольствием взял и поблагодарил Валерия Абисаловича, а другие – нос скривили. Вот еще глупости – мы лучше в киношку лишний раз сходим. И бог с ними! Завязтые театралы и любители классической музыки и вовсе всегда знают, где взять контрамарку. Хочешь попадать на все премьеры бесплатно – уметь крутиться. Совсем как поклонники игр десять лет назад.

Так что скрестите пальцы. Чтобы игры выпали из списка злободневных тем, мощные ПК исчезли из магазинов, а их место заняли нетбуки. Пусть все сто миллионов Nintendo Wii отзовут из-за высокого содержания, не знаю, мышьяка в пластмассе! А Microsoft, Apple и Google просто обязаны создать next big thing – виртуальную реальность, домашних роботов, летающие электромобили, что угодно! – и отвлечь на нее все внимание.

А мы сохраним верность играм и будем счастливы. **СИ**



# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Выпуск 48 Новое настроение, ч. 2

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.



ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 114





КОНКУРС

## Дизайнерский

Журнал «Страна Игр» и компания Blade предлагают вам сочинить свой дизайн геймерской футболки или другой атрибутики. Шаблон, а также несколько примеров нашего собственного производства, вы найдете на нашем DVD.

Авторы трех лучших работ получают призы от компании Blade – руль Gametrix Viper, плеер Ritmix RF-9800 и наушники Ritmix RH-507. Все эти устройства – хорошие и разные, поэтому мы просим в письмах в редакцию указывать, на какой именно из призов вы претендуете. Мы это учтем в итогах и отдадим руль именно фанату гонок, а наушники – меломану. Подробнее о призах можно прочитать на сайтах [www.ritmixmap.ru](http://www.ritmixmap.ru) и [www.gamertix.ru](http://www.gamertix.ru).

Работы принимаются в электронном виде по адресу [si2009@gameland.ru](mailto:si2009@gameland.ru) (файлы с иллюстрацией, либо ссылка на скачивание на внешнем сервере). Можно выслать диск обычной почтой на адрес редакции (119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе 11, строение 44-45, ООО «Гейм Лэнд», журнал «Страна Игр»). Срок сдачи работ – 15 февраля.

С авторами лучших работ мы поговорим о производстве футболок с их дизайном для «Игромиру-2010».

Ritmix RF-9800 – карманный медиаплеер с 3-дюймовым широкоформатным сенсорным экраном, позволяющим не только просматривать в высоком качестве фильмы и клипы, но и с комфортом читать электронные книги, а также вести дневник, делая текстовые и рисованные (!) заметки. (В последнем случае используются виртуальная клавиатура и стилус).

Руль Gametrix Viper предназначен для Windows, Linux, MAC OS. Это первый игровой руль, работающий с бесконтактными датчиками MaRS. Данная технология позволяет добиться высочайшей точности при определении угла поворота баранки и высочайшей долговечности устройства.

Ritmix RH-507 – стильные портативные наушники с качественным звуком на широком диапазоне частот. Отличаются выдающимися басами; конструктивная особенность – вращающиеся чашки и излучателей.

1



2



3



ПРИЗЫ

# На полках

Лучшие игры в продаже



Артём Шорохов

Интересная выдалась осень. Помните, год назад мы удивлялись, как плодovита на отличные игры оказалась индустрия в 2008-м? В этот раз все не так. То есть, игр-то, конечно, много, и все – на загляденье, по сумме оценок даже еще лучше окажутся. Вот только нынче в какую ни ткни – попадешь в сиквел, причем сиквел того самого пошиба, когда от прошлой версии «шедевр» отличается разве что количеством оружия, уровней и взрывов. Вы не подумайте, мы чрезвычайно рады и Assassin's Creed II, и Modern Warfare 2, и Left 4 Dead 2, и Uncharted 2, и Tekken 6... Но нам все-таки немного жаль, что в уходящем году геймеров удивляли чуточку реже, чем двенадцать месяцев назад.



## «Страна Игр» рекомендует

Bayonetta (PS3, Xbox 360)	10
<a href="#">action.third-person</a> Assassin's Creed II (PC, Xbox 360, PS3)	9.0
<a href="#">action-adventure.third-person.historic</a> Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, Xbox 360, PS3)	9.0
<a href="#">shooter.first-person.modern</a> Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360i)	9.0
<a href="#">shooter.first-person.online</a> GTA: Episodes from Liberty City (Xbox 360)	9.0
<a href="#">racing.offroad</a> Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? (PSP)	9.0
<a href="#">strategy.real-time.indirect</a> Machinarium (PC)	8.5
<a href="#">adventure.third-person</a> LittleBigPlanet (PSP)	8.5
<a href="#">action-adventure.platform</a> Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)	8.0
<a href="#">role-playing.PC-style</a> EyePet (PS3)	8.0
<a href="#">special.mini-games</a>	

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.

## Также в этом месяце

### Dark Void

(PC, PS3, Xbox 360, 15 января 2010 года)

История пилота по имени Уильям Грей, потерпевшего крушение в Бермудском треугольнике и попавшего в параллельное измерение.

### Army of Two: The 40th Day

(PS3, Xbox 360, PSP, 12 января 2010 года)

Два профессиональных наемника, Риос и Салем, оказались в Шанхае, когда на город напала конкурирующая группировка. Героям нужно выжить и выбраться из города.

### Darksiders

(PS3, Xbox 360, 7 января 2010 года)

Откровение Иоанна Богослова словно писалось для геймдизайнеров! Вот сотрудники Vigil Games и решили сделать игру про одного из всадников Апокалипсиса – Войну.

### Shadow of Destiny

(PSP, 26 января 2010 года)

Римейк квеста, выпущенного Konami в 2001 году. Главный герой расследует собственное убийство.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

## Новые темы



### Left 4 Dead 2

Left 4 Dead 2 – это отличное продолжение величайшего зомби-шутера в мире.

[Читайте на странице 54](#)



### Bayonetta

Экшн, который ни с каким другим не перепутаешь, – еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как удалось Хидеки Камии.

[Читайте на странице 58](#)

### Наши правила

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





Телефон:

(495) 780-8825

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!  
ДОМА И  
В ДОРОГЕ  
ИГРАЙ!**



PlayStation 3 (80Gb)



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  
1290 p.



Little Big Planet  
1200 p.



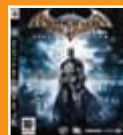
Naruto Ultimate  
Ninja Storm  
1850 p.



Ninja Gaiden  
Sigma 2  
2000 p.



Mortal Kombat  
vs. DC Universe  
1600 p.



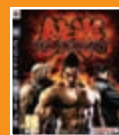
Batman:  
Arkham Asylum  
2100 p.



Chronicles  
of Riddick: Assault  
on Dark Athena  
1350 p.



Eternal Sonata  
2200 p.



Tekken 6  
(русская версия)  
2100 p.



Killzone 2  
1200 p.



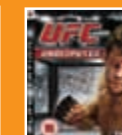
Resident Evil 5  
1950 p.



Metal Gear Solid 4:  
Guns of the Patriots  
1500 p.



Assassin's Creed II  
(русская версия)  
2450 p.



UFC 2009  
Undisputed  
1950 p.



Afro Samurai  
1650 p.



Cross Edge  
1950 p.



Infamous:  
Дураная репутация  
(русская версия)  
1250 p.



Prototype  
1650 p.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Left 4 Dead  
2 Team Fortress 2  
3 Killing Floor

9.0

PC  
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

## Left 4 Dead 2

Valve известна своими нечастыми, но громкими релизами. Если не считать проектов, бывших изначально модами, то получится, что корпорация за тринадцать лет своего существования выпустила лишь диологию Half-Life (вторую серию мы ждали шесть лет), Portal да Left 4 Dead. Неудивительно, что выход сиквела L4D через год после оригинала вызвал множество вопросов.

**Н**едовольные геймеры кричали: «Новая часть всего лишь через год? Значит, Valve подсунула нам неполноценную игру!» В Steam-сообществе организовалась группа бойкота Left 4 Dead 2, объединившая около сорока тысяч человек. Но стоило Valve пригласить зачинщиков бунта в гости и показать им, насколько сиквел лучше оригинала (а заодно и пообещать дальнейшую поддержку L4D), как ряды бойкотирующих

заметно поредели. Впрочем, и в заметно сократившемся составе группа пытается продолжать свой нопасаран, но эта тема уже не для «Страны Игр», а скорее для медицинского журнала. Мы же вернемся к нашим мертвецам.

Первый Left 4 Dead был одним из лучших кооперативных шутеров с огромной потенциальной продолжительностью – ведь каждое прохождение отличалось от предыдущего. Особенно в Versus-режиме, где четверке героев противостояло четверо

**ВЫЖИВШИЕ**  
Эллис – веселый, разговорчивый и находчивый механик.



### ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC, Xbox 360  
Жанр:  
shooter.first-person.online  
Зарубежный издатель:  
Valve (Steam)/Electronic Arts  
Российский издатель:  
«Акелла» (PC)  
Разработчик:  
Valve  
Требования к компьютеру:  
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM  
Количество игроков:  
до 8  
Обзоряемая версия:  
PC  
Онлайн:  
l4d.com  
Страна происхождения:  
США

Valve выказывала недовольство слишком прожорливыми до времени versus-матчами еще задолго до релиза L4D2. Оно и понятно: на прохождение кампании обычно уходит добрый час – а ведь тут за выживших играют две команды поочередно! Стараясь угодить любителям недолгих сражений, разработчики выпустили для первой Left 4 Dead коротенькую кампанию Crash Course, а во второй придумали уже упомянутый сбор канистр. В режиме Scavenge команда зараженных пытается помешать в этом деле выжившим (особенно преуспевает Плевальщица, чья кислота поджигает бензин). Действие происходит на не слишком больших картах, позаимствованных из кампаний. На каждой карте лежат 16 канистр, содержимое которых нужно залить в генератор. Каждая опустошенная канистра не только повышает счет команды, но и добавляет 20 секунд к таймеру, начинающему отсчет с полутора минут. Вот и выходит, что продолжительность раунда в Scavenge не превышает семи минут, зато по увлекательности и интенсивности действия этот режим не уступит сражениям в Versus.



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Великолепный командный геймплей стал еще лучше. Игровые ситуации – разнообразнее. Герои по-прежнему яркие. Новый режим прекрасен.

**НЕДОСТАТКИ** Ничемный AI напарников. Движку Source уже слишком много лет, чтобы игра выглядела хорошо по современным меркам. Множество критических багов в ранней версии.

**РЕЗЮМЕ** Left 4 Dead 2 – это отличное продолжение величайшего зомби-шутера в мире. Улучшения коснулись едва ли не всех аспектов игры. Сюжет стал более осязаемым; новые игровые зомби-боссы были введены в геймплей без ущерба для баланса; разнообразие видов вооружения, предметов и игровых ситуаций открыто радует. Left 4 Dead 2 можно и нужно рекомендовать всем любителям кооперативных шутеров – так же, как и первую часть. Ведь и в ту, и в другую играть не надоеет никогда.

управляемых живыми игроками монстров. Все кампании L4D проходились за пятю часов, но переигрывать их можно было десятки и, без шуток, сотни раз, и всегда по-новому. Поэтому говорить что-то о неполноценности первой части было бы, право слово, кощунственно. А во второй взяли да улучшили практически все.

Про Left 4 Dead мы подробно и обстоятельно рассказывали год назад – так что, если у вас есть возможность раскопать прошлый январский номер с обзором, не поленитесь. Если же нет, кратко напомним.

Итак, в США случился зомби-апокалипсис. Начался он в Пенсильвании (где, собственно, и происходили события Left 4 Dead), а затем зараза, превращающая людей в кровожадных монстров, быстро распространилась по всему восточному побережью. Добралась она и до городка Саванна, что в штате Джорджия. Там-то и начинается действие Left 4 Dead 2.

Виновный во всех бедах вирус на людей действует по-разному. Герои не подвержены его влиянию, но большинство инфицированных превращаются в зомби. Некоторым «везет» больше – этих мы знаем как особых зараженных, или зомби-боссов.

Расчетливый Громила может запросто выкинуть выжившего из окна. Мгновенная смерть без права на воскрешение.



После каждой игры в Scavenge у обеих команд спрашивают, хотят ли они матч-реванш?



**Вверху:** Достаточно бросить в пропасть гранату с блевотиной Толстяка, как все окружающие зомби градом посыплются туда на свою погибель.

**ВЫЖИВШЕ**

Ник – любитель азартных игр и темных делишек. Циник и одиночка, он не остался бы в компании, если бы в том не было необходимости.

Многие из них настолько сильны, что, успешно атаковав, способны обездвигить человека – и вскорости убить, если друзья не придут на выручку. К их числу относятся уже знакомые Охотник (Hunter), прыгающий на большие расстояния и своим весом прибивающий жертву к земле, и Курильщик (Stoker), использующий длинный язык, чтобы подтянуть жертву к себе. Есть и новички с похожими способностями: Громила (Charger) очень живуч и силен, он способен с разбега раскидать выживших, схватить одного из них своей огромной рукой и разбить об землю. Слово для контраста придуманный слабенький Жockey (Jockey) почти незаметен, наносит мизерный урон, но зато подгадит команде может немало: свою жертву он седлает и тянет туда, куда ему угодно.

Не все противники предпочитают прямой контакт с выжившими. Блевотина Толстяка (Boomer) мало того, что ослепляет, так еще и привлекает всю окрестную нечисть – а тошнит паршивца часто, к тому же при гибели он взрывается, забрызгивая окружающих содержимым желудка. В первой части выжившие использовали сравнительно простую тактику, отбиваясь от набежавшей толпы зомби – сидели бок о бок в углу, стреляя во все стороны. Теперь такие тесные группки станут лакомой добычей для Плевальщицы (Spitter) – ее едкая слюна покрывает значительный участок земли и наносит тем больший урон, чем дольше вы стоите в луже.

Особняком стоит Танк (Tank) – сверхмощный и сверхживучий монстр, настоящий босс игры. Он появляется очень редко, но требует внимания всей команды. Наконец, Ведьма (Witch) – единственная из особых зараженных, за кого нельзя играть. Она обычно сидит на месте, плача; и если ее потревожить, с одного удара валит на землю.

«Ведьмы любят сахар», – говорит сценарист Чет Фалижек. Поэтому на сахарном заводе их до неприличия много. Тут вон целых три!



**ВЫЖИВШИЕ**

Рошель – продюсер новостей, снимавшая историю про эвакуационный центр в Саванне, когда из-за инфекции город погрузился в хаос.

В Left 4 Dead 2 Ведьмы научились ходить туда-сюда, заставляя выживших еще более тщательно выбирать маршрут.

В отличие от идущих вразнобой кампаний первой части в продолжении все уровни связаны между собой и складываются в единую сюжетную линию. Четверка героев в поисках спасения уезжает из заполненного зомби города Саванна, посещает парк развлечений, пробирается через болота и затопленную деревню и, наконец, прибывает в Новый Орлеан в надежде, что там-то их наконец выручат. По пути беглецы могут передохнуть лишь в хорошо забаррикадированных безопасных комнатах, ожидающих в конце каждого уровня. А в последних главах кампаний обычно нужно продержаться некоторое время против множества врагов в ожидании помощи. Неудивительно, что больше всего запоминаются именно финалы – и в Left 4 Dead 2 разработчики дали волю фантазии. Вместо томительного ожидания в первой

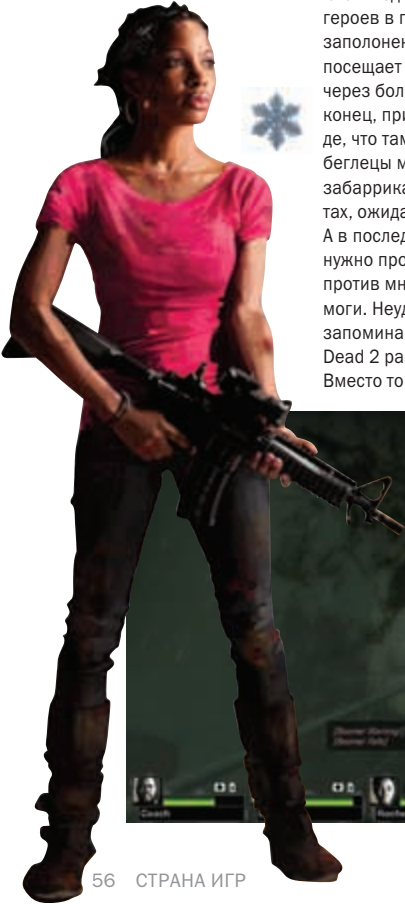
же кампании героям нужно собирать канистры с бензином для заправки автомобиля, на котором им и предстоит удрать. А на последнем уровне всей игры – бежать напролом сквозь бесконечную орду.

Было бы странно, если бы разработчики внесли разнообразие лишь в финалы, не так ли? И умельцы из Valve не поленились развить идею. Сбор канистр был вынесен в отдельный режим (см. врезку), да и прорываться сквозь полчища зомби придется неоднократно. В первой части, если герои, подняв шум, привлекали внимание многочисленных зараженных, они могли просто отсидеться и переждать опасность. В L4D2 есть эпизоды и с конечным числом врагов (ставшие куда сложнее из-за Громил и Плевальщиц), и с бесконечным, когда нужно добежать до определенной точки и выключить привлекающую нечисть сигнализацию. Сложно? Очень.

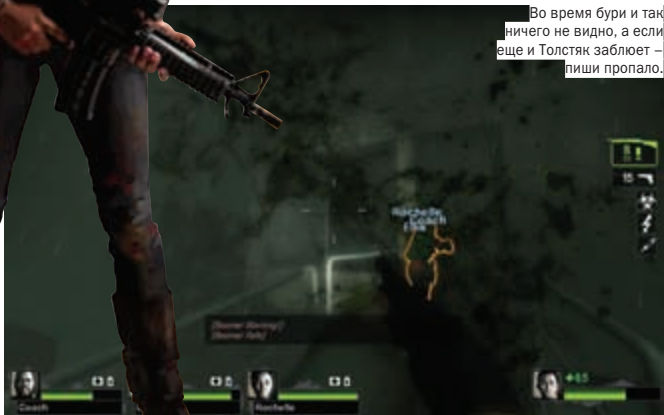
На помощь приходит еще одно нововведение – оружие ближнего боя, от скво-

родки и бейсбольной биты до монтировки и катаны. Одного удара достаточно, чтобы убить едва ли не любого противника. Одно «но» – чтобы подобрать дубинку, придется отказаться от пистолетов с бесконечными патронами. Так же дела обстоят и с другими новыми предметами. Вместо аптечки можно взять дефибриллятор, позволяющий оживлять погибших товарищей, или ящик с особыми патронами (разрывными или зажигательными), которые впоследствии можно раздать товарищам. Появилась альтернатива и таблеткам – шприц с адренином, восстанавливающий меньше здоровья, но заметно ускоряющий действия персонажа. Да и разновидностей стволов стало заметно больше.

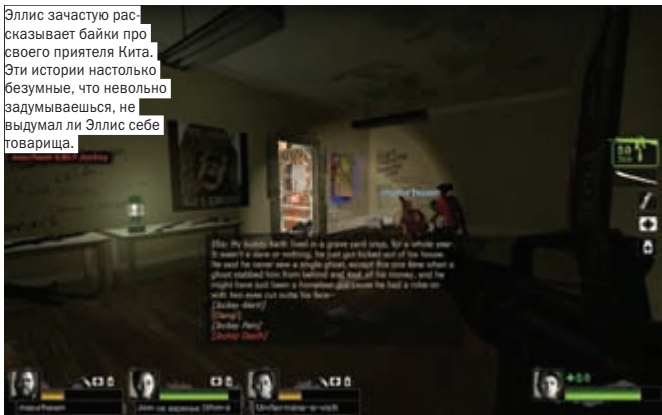
За уникальность каждого прохождения отвечает особый AI, именуемый Режиссером. Он раскладывает патроны, оружие и аптечки так, как ему заблагорассудится, а заодно определяет, где и когда появятся враги. Во второй части Режиссер на неко-



Во время бури и так ничего не видно, а если еще и Толстяк заблудит – пиши пропало.



Эллис зачастую рассказывает байки про своего приятеля Кита. Эти истории настолько безумные, что невольно задумываешься, не выдумал ли Эллис себе товарища.





Настроение!

кино · игры · музыка

www.nastroy.com



# Отдыхай с Настроением!

ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ТОВАРОВ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

call-центр: **8-800-5555-888**

- Ⓜ **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- Ⓜ **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- Ⓜ **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- Ⓜ **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- Ⓜ **Арбатская.** Ул. Арбат, д. 25
- Ⓜ **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр. 1.
- Ⓜ **Бауманская.** Ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 5.
- Ⓜ **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- Ⓜ **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- Ⓜ **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- Ⓜ **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп. 1.
- Ⓜ **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- Ⓜ **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 15.
- Ⓜ **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- Ⓜ **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- Ⓜ **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- Ⓜ **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- Ⓜ **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- Ⓜ **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80 .
- Ⓜ **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- Ⓜ **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- Ⓜ **Октябрьское поле** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- Ⓜ **Петровско-Разумовская.** Коровинское шоссе д. 44
- Ⓜ **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- Ⓜ **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- Ⓜ **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- Ⓜ **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- Ⓜ **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- Ⓜ **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- Ⓜ **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- Ⓜ **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.

- Ⓜ **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- Ⓜ **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- Ⓜ **Савеловская.** Ул. Суцеский вал, д. 5, стр. 1а.
- Ⓜ **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- Ⓜ **Таганская.** Ул. Таганская д. 32
- Ⓜ **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- Ⓜ **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- Ⓜ **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- Ⓜ **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- Ⓜ **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- Ⓜ **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- Ⓜ **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- Ⓜ **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- Ⓜ **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- Ⓜ **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- Ⓜ **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- Ⓜ **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.
- Ⓜ **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.
- Ⓜ **Моск. обл.** городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.

ПОХОЖИЕ  
ИГРЫ

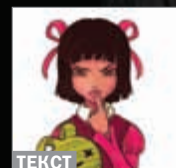
1 Devil May Cry  
2 Devil May Cry 4  
3 Ninja Gaiden 2

10

PS3  
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

# Bayonetta



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PS3, Xbox 360  
Жанр:  
action, third-person  
Зарубежный издатель:  
Sega  
Российский дистрибьютор:  
«Софт Клаб»  
Разработчик:  
Platinum Games  
Количество игроков:  
1  
Обозреваемая версия:  
PS3  
Онлайн:  
[www.sega.co.uk/  
platinumgames/bayonetta](http://www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta)  
Страна происхождения:  
Япония

Когда рассказываешь про Bayonetta Хидеки Ками, самое сложное – не прерваться и не броситься переигрывать особо запомнившуюся главу. Вот черноволосая ведьма, оседлав ракетный снаряд, летит навстречу ангелам, благообразным на вид и ужасным под доспехами. Те обстреливают героиню и пылающими шарами, и стутками энергии, да так лихо, что происходящее напоминает трехмерный скролшутер. Вот снова Байонетта, стройная и длинноногая, останавливает время, чтобы пройтись по воде, вот с грациозностью пантеры мчится по воздушным мостам – светящимся огненным печатям, а за ней, грохоча, катится чудовищный шар – еще одна небесная напасть. И уж что начинается, когда разбитые статуи оборачиваются когтистыми бронированными монстрами или же на арену высыпают фарфоровые девы с крыльями вместо волос! Смертоубийство, да и только (и в буквальном, и в переносном смысле!), но со стороны выглядит как невероятное шоу: смесь спортивной гимнастики, стриптиза и БДСМ.



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир (готические пейзажи соседствуют с индустриальными зонами и райскими кушдами), замечательная боевая система, удобные сейвпункты, десятки «секреток» и такая героиня – просто пальчики оближешь!

**НЕДОСТАТКИ** Своеобразная манера подачи сюжетных врезок.

**РЕЗЮМЕ** Экшн, который ни с каким другим не перепутаешь, – еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как удалось Хидеки Камии. Провокационная, но без пошлости, сложная, но одновременно дружелюбная к новичкам, богатая на интересные поединки и не успевающая наскутить, а еще невероятно красивая в динамике – все это Bayonetta.

## К

ак полагал Достоевский, красота спасет мир. В студии Platinum Games решили на весь мир не замахваваться и ограничиться экшнами от третьего лица. Как заявил Хидеки Камия, со времен первой Devil May Cry в жанре ощутимо не хватает перемен. Появление современных платформ вроде бы должно было развязать разработчикам руки, а получилось наоборот – каких-то сногсшибательных экспериментов с 3D геймеры не дождались. Но он, Камия, сдерживать творческую энергию не будет и при поддержке соратников переворнет устоявшееся представление о том, как могут выглядеть подобные игры.

Поверить в некий новый способ преподнести уже знакомый набор из битв, платформенных элементов и пазлов, оказалось нелегко. Отдали роль женщине? Да это Данте с бюстом! За удары отвечают комбинации из нескольких клавиш? Где только подобное не использова-

Доппельгангерши Байонетты ловко обращаются и с катанами, и с мечами, но не в состоянии повторить знаменитый колдовской удар волосами. А вот Жанна, как дипломированная ведьма, – запросто! Спусти еще пару-тройку комб ее стряхнут с мотоцикла. Тут-то и начнется шоу.



Дизайн врагов в Bayonetta просто завораживает: противники-ангелы выглядят подобающе величественно и вместе с тем, вне всяких сомнений, сущие монстры!



лось! В демoversии действие происходит на площади перед готическим собором? Передрали пейзажи из DMC, само собой! Между тем главное различие между Bayonetta и всеми прочими экшнами вовсе не в исходном материале, а в том, как он подается.

Посмотреть хоть на самую героиню – ее непропорциональное тело буквально преображается, когда она начинает двигаться. Уже не обращаешь внимания на чересчур маленькую голову и гипертрофированно длинные ноги: всякое движение Байонетты в первую очередь подчеркивает ее женственность. Что ни шаг, то не хуже, чем у лучших топ-моделей с подиумов, что ни двойной прыжок, то на спине непременно распускается крылья, что ни приземление – то с всплывающими бабочками из-под каблук. А самая смертоносная пуля, которую ведьма бережет для особо ненавистных врагов, – разумеется, ее помада.

Едва ли не важнейший эпизод, сразу и окончательно заставляющий разувериться в мифе о «Данте в юбке», – встреча Байонетты с допельгангершей. Что в таких случаях делают герои-мужчины? Проверяют, насколько точно двойник повторяет их движения, а затем переходят в наступление. Дамы поступили

**ДЖАЗ ВМЕСТО ПРЕДСКАЗУЕМЫХ ХЭВИ-МЕТАЛА И РОКА?! ДА, ДА И ЕЩЕ РАЗ ДА! ДРАТЬСЯ ПОД АРАНЖИРОВКУ FLY ME TO THE MOON НЕ МЕНЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНО, ЧЕМ ПОД ГИТАРНЫЕ РИФФЫ.**

Стоит пройти все главы на любом уровне сложности, и во внутриигровом магазине появятся дополнительные костюмы для Байонетты. Покупаете их, и в меню, рядом с опцией «выбрать уровень сложности» появляется строка «смена наряда». Переодеть героиню можно лишь перед началом главы, зато в катсценах она будет щеголять уже не в обычном одеянии, а в обнове.



«И не проси приделывать к твоей руке бензопилу!», – предупреждает героиню оружейник Роден. Между тем любимое оружие солдат из Gears of War в игре все же есть: его разрешают отбирать у ангелов. В отличие от «постоянного» арсенала такие трофеи ломаются после пары ударов.





Секретов в Bayonetta не счесть: например, с оружейником Роденом можно подражаться, за противницу Жанну – полноценно пробежаться по всем уровням (а не только в паре сцену), наводя ужас на ангелов. Чтобы завербовать ведьму в красном, нужно пройти все главы, получив за задания платиновые или «сто-процентно платиновые» медалики.



**ЗА ОДНУ ГЛАВУ НА ДОЛЮ БАЙОНЕТТЫ  
ВЫПАДАЕТ СТОЛЬКО ИСПЫТАНИЙ,  
ЧТО И РЮ ИЗ NINJA GAIDEN НЕ СНИЛОСЬ.**

иначе: с подачи самозванки начали выяснять, которая из них сумеет станцевать настолько зажигательно, чтоб у воображаемых зрителей аж слюнки потекли. Сравнение показало, что Байонетта и позирует откровеннее, и растяжка у нее – на зависть любой балерине, и шарму немерено – фонтаны из-под земли бить начинают. Тут-то противница-ангелица и не выдержала: со злости пошла в атаку первой.

Статика – на любителя, динамика – безупречна. Это правило справедливо как для главной звезды Bayonetta, так и для видеоврезок, поясняющих перипетии сюжета. Скажем, лирические зарисовки о прошлом используют минимум цветов (изображение часто попросту тонируют под сепию) и выглядят скорее комиксом, чем полноценным анимированным роликом – из сцен выхвачены отдельные моменты, как будто невидимый монтажер отсматривает пленку, то подолгу, то на мгновение останавливая взгляд лишь на избранных кадрах. Кому-то такое решение покажется попросту неподходящим и несвоевременным (еще бы, замершие люди выглядят несуразными куклами!), а кто-то напротив, и внимания не обратит, разве что посетует на некоторую сумбуриность происходящего.

В обычных сценах «замораживание» сочетают с более традиционно снятыми эпизодами. Например, незачем обстоятельно документировать, как невидимая Байонетта разрисовывает помадой физиономию незадачливого журналиста. Можно обойтись двумя кадрами: «жертва до экзекуции» и «жертва после». А вот чтобы показать, как капли дождя соблазнительно стекают по черному одеянию из ведьминских волос, комиксов недостаточно – тут и мини-ролик не грех подмонтировать! Но все же главный повод восхищенно поахать над видеовставками – торжественные появления боссов и предзаписанные потасовки (внимание – большинство сцен на движке, а как смотрятся!). Постановкой битв занимался Юджи Симомура, который продумывал хо-

реографию героев в третьей и четвертой DMC, а также для кинофильмов – например, «Противостояния» Рюхей Китамуры. Сказать, что параллели с прежними его работами практически не просматриваются, нельзя: Байонетта и ее бывшая соратница, а ныне соперница Жанна, наставляют друг на друга пистолеты точно так же, как когда-то – Данте и Неро. Но и впечатления «ах, все это уже было» тоже нет: за каждым кульбитом ведьмы следишь, затаив дыхание. Тем более что в любой момент ролик может завершиться, и управление персонажем передадут игроку. Тут уж придется справляться своими силами: драться с ангелами на обломках падающей башни, вразумлять нахальных двойников прямо посреди оживленного шоссе, и спасаться от потоков горячей лавы, удирая по стенам домов.

За одну главу на долю Байонетты выпадает столько испытаний, что и Рю из Ninja Gaiden не снилось. На нормальном режиме сложности быстро иссякают рядовые враги, а их место

Удар волосами – отличный способ расправиться с неприятелем еще до того, как тот подобрался к героине вплотную. Кулак или иное наваждение вроде туфли самонаводятся прямо в темечко незадачливым ангелам, если те оказываются в радиусе поражения.



**В Bayonetta вы отыщете немало отсылок к предыдущим работам Хидеки Камии. Devil May Cry, само собой, не забыли: например, одна из секретных миссий называется Angel May Cry, а Байонетта умеет призывать гигантского вражеского краба, очень похожего на Фантома, первого босса из оригинальной DMC. Оружейник Роден знает и любит Resident Evil: от него героиня слышит реплику «Whadda'ya buyin'?', которую повторяет торговец в RE4.**

Навык «ведьминское время» (подробнее о нем читайте в статье) – едва ли не главное оружие Байонетты. Некоторых противников только с его помощью и удастся убить.





занимают недруги позлее и посноровистее, которые любят ходить парами, а героиню способны убить двумя ударами. Создания света различаются повадками: какие-то умеют ловко подкинуть ведьму в воздух, а потом, если та не уйдет от атаки, начать непрерываемую цепочку ударов, какие-то обучены «самонаводиться» на противника, врезаться в него подобно спортсмену-регбисту или же выстреливать снопами магических лучей. Боссы и того опаснее, хотя, за исключением разве что Жанны, интересны в первую очередь как противники, а не как герои (в отличие от злодеев из DMC 4).

Единственное оправдание дьявольской изобретательности ангельских приспешников — Байонетта и сама может убить их парой ударов, если опекающий ее геймер хорошо владеет всем арсеналом доступных навыков. Сперва у героини есть только четверка пистолетов: два в руках, два — на ногах. Со временем список доступного вооружения расширится: собирая (иногда по кусочкам!) пластинки с ангельскими гимнами, ведьма меняет находки на катану, хлыст, когти-перчатки и прочие средства умерщвления негодяев. Что-то (например, катану) прицепить к каблукам не удастся, а

Как только начинаешь недоумевать, где верх, где низ, и куда подевались противники, вырывает R1: прицелившись, героиня автоматически отыскивает врагов.



Версии Bayonetta для разных платформ различаются только по графике. Сюжетные ролики на PS3 выглядят замыленной, чем на Xbox 360, так что если выбор есть, лучше остановиться на втором варианте. Если же в наличии только консоль Sony, не переживайте — «мыло» не мешает точно попадать по врагам. Тем не менее, американская торговая сеть Gamestop уже объявила, что позволит покупателям сэкономить \$5 на PS3-варианте.



Светящаяся в небе золотая дорожка — не просто спецэффект, а полноценная лестница, по которой героиня сейчас помчится вверх.



Пылающий город, оживленное шоссе, райские кущи, крыша современного небоскреба, аэродром, — достопримечательностей здесь хватает.







вот пистолеты можно экипировать, как душе угодно. На арену разрешат взять два набора оружия, за быстрое переключение между ними отвечает L2. Разучивать новые комбинации клавиш, взявшись за меч или сменив клинок на базуку, не придется – последовательности останутся теми же. Изменится скорость ввода команд: в Bayonetta активно используются паузы между нажатиями кнопок, заодно поместятся радиус поражения.

Особенно хорошо прочувствовать разницу позволяют секретные миссии. Например, выскакивает задание: прибить врага только волосами. Лимит – четыре минуты. Как вы наверняка помните, прическа Байонетты хороша и в качестве одежды, и как средство нападения. Большинство приемов, за которые отвечает последовательность из трех и более клавиш, завершаются появлением какой-нибудь напасти из ведьминских кудрей – гигантской ноги в туфле или чудовищного кулака с на-маникюрными ногтями. То есть, неприятели не погибнут, пока не получат волосами в нос. Стоит попасть по ним обычным ударом, и все, комбо провалено, чудо-кулака не дожидаться. Хлыст, само собой, отпадает сразу – Байонетта умудряется попасть по неприятелю, когда тот толчется чуть ли не на противоположном конце арены. А он вдобавок и не думает топтаться! Он несется к противнице во весь опор. Выбираю перчатки, и начинаю упражняться в хореографии (аудиоподсказка для тех, кому сложно рассчитать паузы по анимации, – героиня кричит как заправская теннисистка, выполняя каждый удар). Удар, второй, финал комбо, два кувырка назад, и снова: удар, второй, финал комбо, два кувырка назад. На каждого рядового врага – по два испытания на ловкость, на мидбосса – четыре, а то и пять. Переживаю три волны, но, когда появляется четвертая, не успеваю уложиться в срок.

Анализирую ошибки: можно, например, использовать особую уловку – «ведьминское

Bayonetta хочется отдельно похвалить за весьма толковую систему сейвпунктов. Не успеваете, скажем, среагировать на QTE в пылу драки – персонаж гибнет, но воскреснуть сможет аккуратно перед злосчастным моментом. То есть, всю драку целиком переигрывать не придется. Одна незадача – если дать героине хотя бы раз погибнуть, на дополнительные нимбо-бонусы в финале главы можно не рассчитывать.







Перевоплощение в пантеру не требует ни покупки особых скиллов, ни оплаты в виде магической энергии. Дважды нажимаешь R2 – и вот Байонетта уже несется вперед в облике грациозного зверя, моментально обучившись очень далеко прыгать и очень быстро бегать. Долго оставаться в таком состоянии ей не под силу, но и десятка секунд хватает, чтобы преодолеть очередную пропасть.



**Внизу:** Пластинки с ангельскими записями позволяют бесплатно получить новое оружие. Шесть из них отыщутся на уровнях (некоторые придется собирать по кусочкам), а три выдадут за различные достижения вроде прохождения всех глав на «харде» или еще более жестоким уровнем сложности (здесь его именуют Infinite Climax).

время. Увернешься при помощи R2 за секунду до удара, и противники почти перестают двигаться, а мир окрашивается фиолетовым. Но вот незадача: если даже в «слоу-мо» огреть врага не прической, все преимущество мгновенно сходит на нет – недругов размораживают раньше положенного. Меняю перчатки на катану, и тут-то убеждаюсь: обычный волосной тувель бьет по одному ангелу, а финальный прием в таком же комбо у меча – по нескольким! Благодаря открытию, расправу удастся завершить досрочно.

Базовый набор – далеко не все вооружение ведьмы. В обмен на ангельские нимбы в дружелюбном магазине предлагают обзавестись новыми навыками. Например, научиться увертываться за счет R2 даже в воздухе или при помощи все той же R2 поправлять здоровье – если удастся нажать спасительную клавишу именно в тот момент, когда неприятельская алебарда или лапища опустится на героиню (если хочется ставить рекорды, без этих хитростей не обойтись!). Кроме того, даму охотно снабдят сладостями: скажем, лечебными чупа-чупсами. Цена карамелек не меняется (в отличие от целебных снадобий из DMC), но купить разрешается лишь определенное количество, а за их использование штрафуют – не дают в финале главы бонусные нимбы. Если все же нужно больше, предстоит освоить азы зельеварения (ингредиенты рассыпаны по уровням ровно в таких количествах, чтобы жизнь не казалась совсем уж сказкой). Не забыты аксессуары: хоть они, несомненно, пригодятся в хозяйстве, однако стоят дорого, и расходуют магическую энергию. Восполнить запасы несложно – достаточно провести пару удачных комб, чтобы шкала под линейкой жизни снова начала подмигивать сине-фиолетовыми огоньками (как вариант, можно отыскать специальный предмет – магическую бабочку). Правда, растерять накопленное также очень легко: хватит пары ран. Вдобавок, оказываясь перед выбором: задействовать

аксессуар или подождать, пока наберется достаточно энергии на «пыточную атаку», которая подкосит любого мидбосса.

Несмотря на весь перечисленный арсенал, авторам Bayonetta удается очень ловко соблюдать баланс: когда проходишь главы в первый раз, выбрав нормальный режим, даже и мысли нет заикнуться, что победа далась слишком легко. Стоит возгордиться – пыл остужает «хард», в котором героиню с первой же миссии осаждают серьезные противники, а мелких сошек почти не выдать (а ведь есть и более зверский Infinite Climax!). Надоедает чрезмерная сложность, необходимость идеально выполнять увороты, чуть ли не каждый раз уходя в «ведьминское время», осточертевают заковыристые боссы – передохнуть предложит «упрощенный автоматический» режим (есть и вариант полегче). Тут хоть на одну клавишу жми – Байонетта будет сыпать комбами и, словно пуля, метаться от одного врага к другому («ведьминское время», правда, активируется по-честному отслеживанием движений – надписи «Опасность!» над головами ангелов не появляются).

А самое притягательное в Bayonetta – то, о чем похода говорилось чуть выше. Здесь и вправду не оставляют ни секунды на передышку, изобретательно переворачивают привычное представление о том, с какой частотой следуют задания в экшнах и с меньшей легкостью крутят всем миром – секунда, и по стене уже бежать сподручнее, чем по земле. Вроде бы не впервой увертываться от лучшей лазеров, осторожно ступать по мостовой, стараясь не угодить в лужи из пылающей лавы, решать простенькие пазлы, которые и без того сведены к минимуму, успевать жать QTE. Но представьте: вас загоняют на площадь-арену, там расставлены пять ящиков. Во всех них спрятаны осколки ключа, а в четырех еще и по мидбоссу, а то и по два. По арене неустанно молотит гигантский шар, который самонаводится на Байонетту – сам по себе он почти безвреден, но оглушает ведьму, делая легкой добычей для ангелов. Без ключа не пройти дальше, поэтому остается одно: показывать чудеса ловкости, пытаясь либо улизнуть от недруга, либо загнать его под шар, и всячески приближать финал за счет комб. И это лишь малая толика одного уровня! Хватает и совершенно невероятных штрихов: кое-где разрешают закидывать врагов машинами, а в одной из схваток Жанна с Байонеттой перебарываются обломком здания (очень жестко ограниченное по времени QTE). Помните еще, кстати, насчет помады? Ее траекторию придется задавать лично, стараясь не дать снаряду сбиться с курса из-за зависших в воздухе осколков стекла.

Эпатажный, зрелищный и при этом невероятно увлекательный как игра – такого экшна жанру действительно не хватало. Пусть здесь и меньше акцент на сюжете, чем в той же Devil May Cry, предложенных увеселений с лихвой хватает, потому оторваться от консоли удастся лишь невероятным усилием воли. Специфический (не иначе, осакский) грубоватый юмор с лихвой окупается невероятно зрелищными поединками (а для кого-то, возможно, и вовсе станет несомненным достоинством Bayonetta) что в записи, что на арене, чередой заданий обеспечивает непрерывный приток адреналина, и даже увидев Жанну в третий (или уже четвертый?) раз, я и не думаю возмущаться – ведь эту дуэль наверняка обставят иначе, чем предыдущие. **СИ**



ПОХОЖИЕ  
ИГРЫ1 Gothic  
2 Gothic II  
3 Gothic 3

7.0

PC  
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC, Xbox 360  
Жанр:  
role playing PC-style  
Зарубежный издатель:  
Deep Silver  
Российский издатель:  
«Новый Диск»  
Разработчик:  
Piranha Bytes  
Требования  
к компьютеру:  
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,  
256 VRAM  
Количество игроков:  
1  
Обозреваемая версия:  
PC  
Онлайн:  
risen.deepsilver.com  
Страна происхождения:  
Германия

## Risen

Быть может, мое утверждение покажется вам nonsенсом или попыткой скандализировать общественность, но я все же скажу, что игра хорошая и игра интересная – не синонимы. Иногда интересным может быть весьма спорный продукт.

у

нас есть отличный пример интересной игры низкого качества – Risen. Более того, местами она привлекательна именно благодаря прорехам в задумках и исполнении. Что? Какие дыры? Не дыры, а брюссельские кружева геймдизайна! Узор, правда, повторяется из года в год, но, с другой стороны, это ж классика! В принципе, игрок может взять любой обзор любой серии «Готики», даже третьей части, заменить слова «огромный мир» на «маленький остров» (он здесь размером с колонию из первой игры), сократить упреки в забоганности до пары предложений и получить абсолютно адекватное описание Risen. Жизненные цели героя и врагов, фракции и банды, безумный «монстрятник» с преобладанием гигантских насекомых и болотных червей. Даже такая частность, как «лагерь отщепенцев в трясине», и та присутствует.

## Сами мы не местные...

Начало вполне традиционное: протагониста выносит на побережье острова после кораблекрушения, вызванного развернувшейся во вступительном ролике битвой водного чудовища и инквизитора Мендосы (к сожалению, это самое эпическое сражение в игре). Колдун-каратель Мендоса, точная копия Зардаса, только с моноклемом, плыл по своим делам на одном корабле с героем, а тут, значит, такая неприятность. Обмен заклинаниями – тряска – команда в ужасе – затемнение – тропический пляж. Неподалеку пасется девушка Сара. Она поработает «обучалкой» и неожиданно пропадет с кусочка суши, со всех сторон окруженного водой, откуда не отплывают корабли. Нам предстоит исследовать остров, выполнить кучку побочных и основных заданий, примкнуть к бандитам или свите инквизитора, расположившейся в монастыре магов, поприслуживаться по таинственным подземельям и традиционно спасти мир.

Наш подопечный – узнаваемый тип. Пусть прямым текстом и не говорится, как раньше,



ТЕКСТ

Марина Петрашко

Кажется, главный герой – единственный, для кого мир игры действительно трехмерен в плане использования тактических преимуществ вертикали. Крылатые монстры ведут себя, как двуногие с невидимой нижней половиной. Летают, словно крокодилы из анекдота – «нызнько-нызнько». Никаких атак с воздуха, все действия на одном уровне. А вот герой вполне способен «оседлать» заклинание левитации и спланировать с кругого обрыва на головы врагам (или наоборот, вспорхнуть на утес, но только за ману, а кончается она очень быстро). Как уже было сказано, стрелять в воздухе он не обучен, но вполне способен тактически вознестись в недоступную область, откуда можно утыкать всех стрелами. Кстати, лук главного героя – также единственное физически корректное оружие на острове. Ни один из охотников, торгующих стрелами, не пытался использовать их против монстров, все противники, умеющие атаковать дистанционно, применяли магию. С точки зрения нагрузки на систему оно и понятно: фэербол летит себе по прямой, а стрела – по дуге, да еще и дальность полета определяется длительностью натяжения тетивы.



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Открытый для исследования мир, возможность поэкспериментировать с тактикой в драках, занятые пространственные головоломки в подземельях третьей и четвертой глав.

**НЕДОСТАТКИ** Вялые начало и конец, страшные модели людей, невысокая продолжительность интересных эпизодов и игры в целом, банальности и самоповторы авторов.

**РЕЗЮМЕ** Вне всякого сомнения, еще одна «Готика». Сильно урезанная, технологически оставшаяся где-то в начале десятилетия. Внешний облик героев отвратителен, пейзажи затейливы, задания разнообразны по степени банальности, но их мало. Самая увлекательная часть – физические эксперименты с окружением (допрыгнуть, упасть, долететь) и тактика борьбы с монстрами. Этому же геймплею графику и сюжет от Dragon Age – цены в такой игре не было!



Тактику боя портит следующее обстоятельство: сохраниться можно в любой момент, даже в драке, но при загрузке игровые взаимодействия начинаются на несколько секунд раньше, чем гаснет заставка. За это время и убить могут. Вдобавок, не факт, что вас загрузят именно в той же позиции по отношению к противнику, в которой вы сохранились. Произойти может все что угодно, например, враг переместится вам за спину. Если любите экспериментировать в середине боя, будьте готовы в случае неудачи 15 раз загружаться, чтобы получить именно ту конфигурацию драки, в которой вы сохранились.

что он преступник, но вид у него брутальный, прямо архетипический «новый русский». Делать два дела сразу неспособен: левитируя, не в состоянии стрелять из лука, во время драки не может выпить лечебное зелье и так далее. Спасибо, что хоть на бегу может полечиться. И то тормозит, доставая бутылку. Геймерам предстоит вылепить из него приличного человека.

## «Две руки и обе левые»-style

Работа игрока над героем сопоставима с трудом педагогов вспомогательных учреждений для инвалидов. Им нужно суметь увидеть в скрюченном, исковерканном куске плоти личность, геймерам же необходимо разглядеть потенциал в перекошенном месиве полигонов. На то, как корежит очередного спасителя человечества от иных анимаций, невозможно глядеть без слез. Лодыжки и запястья героя периодически скручиваются в спираль, одни части фигуры западают в другие. Пока он бегает в исподнем, не добыв себе приличной брони, кажется, что все пройдет, когда жалкое тело закроют сапоги или наручи, но нет. Их тоже крутит. Остальные люди под стать главному герою. Полигонов катастрофически мало, дожина вариантов внешности на всех, дергаются, как марионетки. У визуально-программистского стиля Piranha Bytes есть только два плюса: красивые закаты и рассветы да скромные запросы игры относительно места на жестком диске.

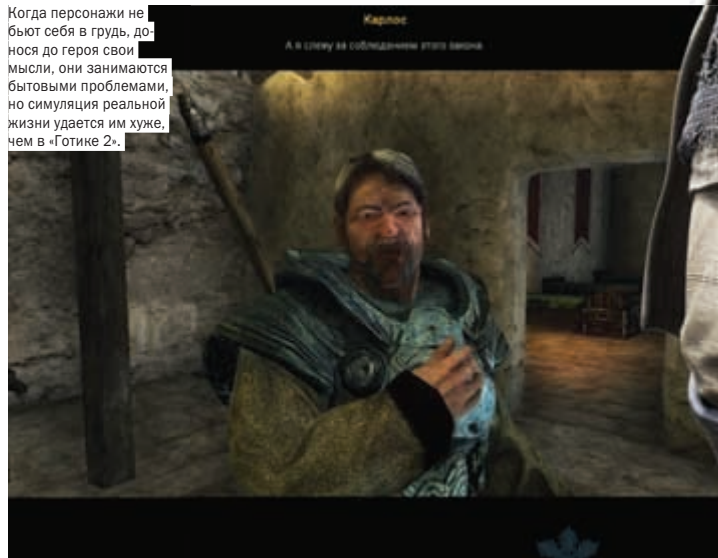
## Не косой, а раскосый...

Но если все так ужасно, где же интересность? Где-то за стенами Харбор-тауна, из которого при желании легко выпрыгнуть, даже когда ворота закрыты. За пределами лагеря бандитов. В подземельях под вулканом. Все пути пере-

**Вверху:** Больше никаких головоломок с плаваньем и задержкой дыхания. Плавать просто негде. В море мгновенно съедает чудовище, глубоких прудов на острове нет.

**ТЕ, КОМУ ПО ДУШЕ ИГРЫ, ВЕДУЩИЕ ГЕЙМЕРА ЗА РУЧКУ ВДОЛЬ ЧЕТКО ПРОПИСАННЫХ РАЗРАБОТЧИКАМИ «ЛИНИЙ УДОВОЛЬСТВИЯ», ЗДЕСЬ НЕ ЗАДЕРЖАТСЯ.**

Когда персонажи не бьют себя в грудь, донося до героя свои мысли, они занимаются бытовыми проблемами, но симуляция реальной жизни удается им хуже, чем в «Готике 2».







День и ночь красочно сменяют друг друга в реальном времени.



**СЕКРЕТ!**

Прокачивайте владение луком или арбалетом. В любой точке острова есть пара валунов или развалины башни, откуда вас не достанут те, в кого вы стреляете.

**Внизу:** Первые увиденные ящеры вызвали ощущение, что герой внезапно провалился в пространство и времени в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Увы, пугающие контакты третьей степени в таинственных перевернутых подземных храмах быстро превратились в бодрые стычки с толпами совершенно обыденных тварей.

Тексты в русской версии переведены еще куда ни шло, хотя и здесь встречаются огрехи. Но интонации актеров вкупе с жестикуляцией трехмерных болванов, которых они озвучивают, создают впечатление, что все жители острова то ли постоянно пьяны, то ли слабоумны.



горожены плотно натканными монстрами. Пока герой не догадался взять в руки щит и не научился делать блок, пока он не освоил стрельбу из лука, прогулки по пересеченной местности – сущий ад. Как только навыки получены, вдруг оказывается, что самый слабый, несчастный, инвалидизированный разработчиками человек легко выкосит при должной ловкости игрока большинство врагов. И это интересно.

Противники в Risen представляют собой идеальных «тупых монстров». Твари глупы настолько, чтобы в их поведении легко отыскивались «дыры», которыми можно воспользоваться, если ваш герой недостаточно силен. Мини-игра «найди собой в логике монстра», пожалуй, самое интересное развлечение на всем острове – как минимум, не хуже пространственных головоломок в подземельях ящеров из третьей и четвертой глав. Некоторые враги реагируют на игрока только на очень близком расстоянии, и, вполне возможно, будут стоять столбом, пока вы расстреливаете их с ближайшей недоступной их «пониманию» кочки. Другие не могут найти дорогу на определенном рельефе. Самые «вездеходные» – скелеты, оно и понятно: были когда-то людьми, могут пролезть всюду, где пролезет герой. Блок щитом эффективно защищает от 95% противников (как чудовищ, так и людей), это универсальное средство для превращения бездумных «помахательств» мечом в тактическую битву.

В то же время, все монстры достаточно умны, чтобы, создавая иллюзию командного поведения, скопом одолеть бедного героя (один заходит сзади, а вы не можете ничего сделать из-за автонаведения) или постоянно поражать воображение игрока: «Блин, он же тупой, как он дошел-запрыгнул-прибежал?» В том, при каких условиях враги не догоняют, а при каких – опережают ваши тактические решения, есть какая-то внутренняя логика, обнаруживать ее очень увлекательно.

**Тварь ли я дрожащая или право имею?**

Конфигурация первой главы такова, что располагает к превращению героя в мечника. Альтернатива – стать магом или послушником



Ничего-то герой не умеет пока, но сколько возможностей! Игру можно пройти, развив лишь половину.





**Слева:** Происхождение и роль некоторых монстров в экосистеме острова так и не поясняется в игре. Вот, скажем, человекообразные «болотники» – кто они? Почему нападают на людей? Есть ли у них культура? Мог бы получиться отличный побочный квест, но увьи. Для разработчиков монстры – это те, кого можно только убивать, будь у них хоть трижды человеческий вид. Неуловимо расистский подход.

очень аккуратно собрали свою игру, вы получите море счастья. Те, кому по душе продуманные и выверенные системы, баланс и то, что игра ведет геймера за ручку вдоль четко прописанных разработчиками «линий удовольствия» (вроде секса с Морриган и осознания самокрутости от вступления в Серые Стражи), здесь не задержатся. **СИ**



курсу «три к одному». Более того, «источников мудрости» в игре заведомо больше, чем на 200 очков, просто по достижении потолка они перестают действовать. Особенно обидно за то, что аналогичным образом нахалаяву вырастить силу и ловкость нельзя. Нет, конечно, периодически в кустах отыскиваются волшебные грибочки, дающие постоянную прибавку к физическим характеристикам в одну единицу. Против трех при чтении книжки. Можно освоить алхимию и отыскать рецепт варки специальных зелий, тоже постоянного действия. Но все это заведомо трудней. Гораздо проще, конечно, качать умения по мере набора уровней, но и тут засада: за уровень герой получает не повышение параметров, а «очки обучения», которые можно перевести в навыки у специальных наставников. И только за деньги.

Одно хорошо. Опыт отсыплют щедрой рукой, и с повышением уровня проблем обычно не бывает. Система прокачки просто умилительная: мало того что очки дают за выполнение сюжетного действия самого по себе, так еще

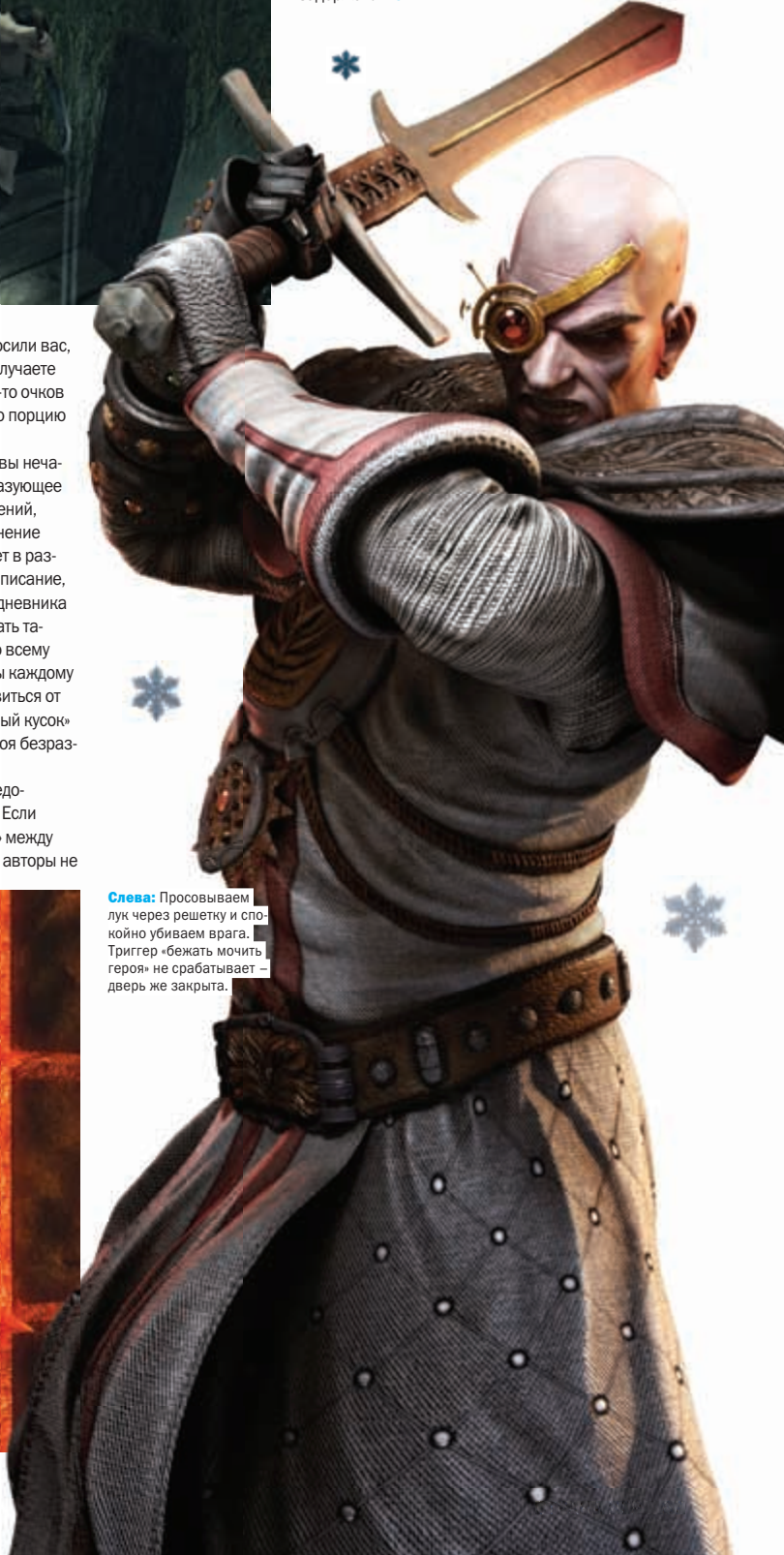
добавляют «при сдаче квеста! Попросили вас, скажем, убить десяток карлов. Вы получаете опыт за каждого, потом еще сколько-то очков за выполнение задания и последнюю порцию после беседы с просителем.

Обратная сторона системы: если вы нечаянно выполнили какое-то квестообразующее действие (сорвали 10 лечебных растений, например), вам дадут опыт за выполнение задания и оно автоматически попадет в раздел «завершенные», где отсутствует описание, а вы лишитесь шанса почерпнуть из дневника информацию – кто и зачем мог бы дать такое поручение. Придется мотаться по всему острову, пытаясь всучить пучок травы каждому встречному, чтобы, во-первых, избавиться от хлама, во-вторых, получить «финальный кусок» опыта. Одно хорошо – карманы у героя безразмерные, хоть слона туда клади.

Вот отличный пример здешней недоделанности. Все остальное такое же. Если вам весело «протискиваться бочком» между «геймплейных кирпичей», из которых авторы не



**Слева:** Просовываем лук через решетку и спокойно убиваем врага. Триггер «бежать мочить героя» не срабатывает – дверь же закрыта.



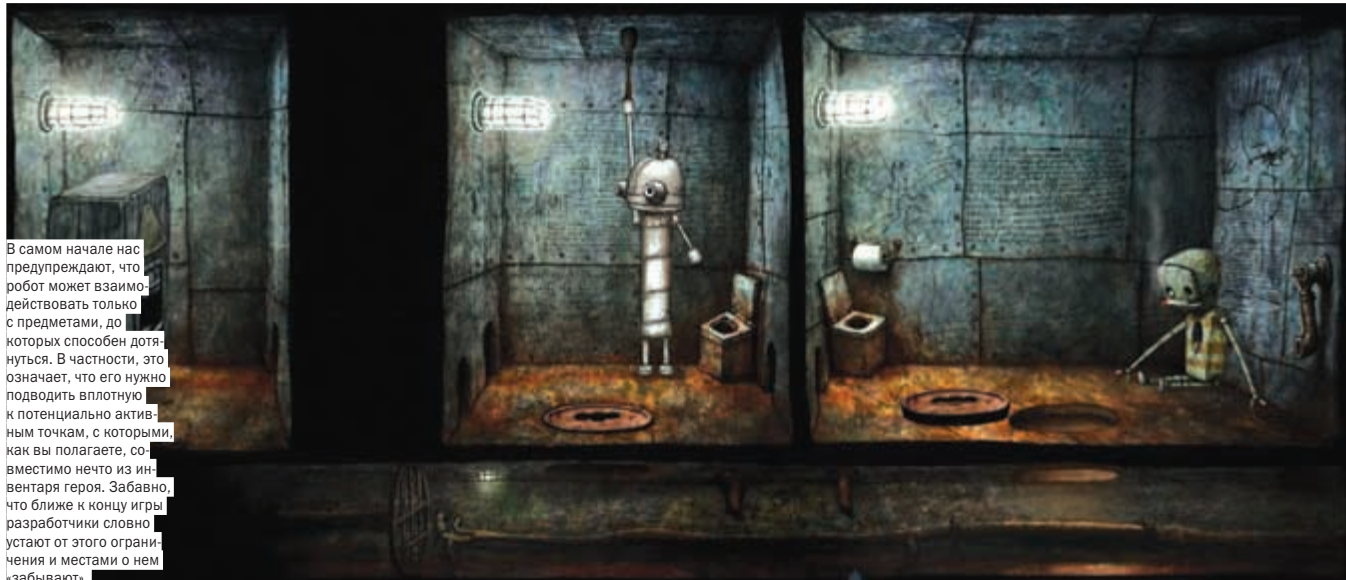


## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Samorost
- 2 Samorost 2
- 3 Полная труба

8.5



В самом начале нас предупреждают, что робот может взаимодействовать только с предметами, до которых способен дотянуться. В частности, это означает, что его нужно подводить вплотную к потенциально активным точкам, с которыми, как вы полагаете, совместимо нечто из инвентаря героя. Забавно, что ближе к концу игры разработчики словно устают от этого ограничения и местами о нем «забывают».



ТЕКСТ

Марина Петрашко

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

Amanita Design

Российский дистрибьютор:

«1С»/Snowball

Разработчик:

Amanita Design

Требования к

компьютеру:

CPU 1.6 ГГц, 1024 RAM,

64 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.snowball.ru/

machinarium

Страна происхождения:

Чехия

## Machinarium

Говорят, писать статьи в духе «графика-геймплей-сюжет» непрофессионально, а читать их скучно. Мне сложно судить об этом – официальных критериев профпригодности в области «игрожурналистики» до сих пор не разработали, а статьи я предпочитаю не читать, а писать.

Одно мне известно точно: о некоторых играх в упомянутом ключе рассказать просто невозможно. Ни по одному направлению никаких заметных прорывов: найдутся и картинки получше, и истории позаковыристей, однако хлещет через край некая незримая Атмосфера, заливаает умы играющих, включая рецензента, и ничего ты с этим не поделаешь. Как игра? – Вау!!! – А что было-то? – Ну... Э-э... Ась?

Якуб Дворский создает нечто неопишное не впервые. Две серии Samorost прочно утвердили за ним звание Спасителя Квестов Нового Тысячелетия: он так удачно вписал свои арт-истории про гнома в рамки «умирающего жанра», что и жанр бодро зашевелился, и поклонники оживились. А он с компанией единомышленников возьми да и сделай «Машинариум».

Нет-нет, я вовсе не хочу сказать, что все плохо, квест снова в коме, а Якуб оказался калифом на час. Все... как бы это сказать... идет своим чередом. У автора болезни роста, вызванные генетическими дефектами системы. Имя этим дефектам – клептомания и пазлофилия.

Взгляните на скриншоты. Перед вами до невозможности кавальный робот (кстати, он умеет до невозможности кавайно складываться пополам и растягиваться вдвое, это важно). Главного героя еще в заставке выкидывают на свалку по частям, но он с помощью геймера собирается и идет через чуть менее кавальную пустыню в страшно кавальный город роботов вкручивать болт обидчикам.

Тут с ним случается первый приступ болезни. Если вы играли в «Саморост», то, наверное, заметили, что все загадки железно решались

в рамках одного экрана. У гнома не было и намека на какой-либо «инвентарь». Робот же ошеломляюще кавайно раскрывает пасть и складывает в нее тонны мусора... то есть множество полезных предметов. Но даже этот сигнал еще ничего не говорит тому, кто ожидает, что все будет как раньше. Демоверсия, куда попали первые три экрана, не дает и намека на то, что придется тащить свои находки через полдюжины локаций! Но вот герой попадает за ворота железного города (собственно, Машинариума), и наступает неизбежное... Тех, кто полюбил Дворского именно за отказ от унылого собирательства, ожидает пренеприятный сюрприз. Да, это делает игру «каноничнее». А как насчет удобства? Нет, и еще раз нет! Фантазия-то у автора по-прежнему работает так, что не всякий геймер за ней поспевает. Раньше хотя бы позкранный решение задач страховало игрока от «недогоняния». Теперь

Хотя в статье мы упоминаем в основном Якуба Дворского, справедливости ради стоит отметить, что Amanita Design – коллектив авторов. Действительно, начался он именно с Якуба: первый Samorost был его дипломным проектом в Пражской академии искусств. Но постепенно число единомышленников увеличивалось. Кроме Дворского, чье имя превратилось в некое подобие бренда, мир «Машинариума» оживляли, в частности, художник Адольф Лахман и аниматор Вацлав Блин. Волшебную музыку уже второй раз за время существования студии сочинил Томаш Дворжак. Напомним, что первым плодом его сотрудничества с Дворским был саундтрек к Samorost 2, выпущенный отдельным диском в том числе в России (музыка прилагалась к игре). Всего же к созданию Machinarium причастны девять человек.

Не иначе как в целях увеличения времени игры большинство ситуаций перенасыщено «паразитными кликами». Здесь нельзя сделать ничего полезного, кроме как забраться по ящику наверх, но решается это не в один щелчок мыши, а в три.





НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Визуальный стиль, музыка, трогательная история, удивительный «живой» механический мир, восхитительные персонажи. Пазл с роботом-евреем!

**НЕДОСТАТКИ** Принудительное затягивание игры за счет поиска и применения предметов, зубодробительные головоломки, неудобная и слишком откровенная система подсказок.

**РЕЗЮМЕ** Сделанная на основе flash-технологии игра об ужасно милом роботе, по стечению обстоятельств выброшенном вон из города таких же милых и приручиваемых роботов. Полна пазлов нетривиальной сложности, поощряет сбор и применение неочевидных предметов, словом, представляет собой то, что называют «квест». Славный, добрый, с восхитительной атмосферой, но и с узнаваемыми жанровыми недостатками. Подарок всем ценителям, впрочем, для Якуба Дворского, руководителя проекта, в некотором роде шагком назад.

нет. Извольте догадаться, что задумал создатель, исходя в пароксизме пиксельхантинга, да не на одном экране, а на пяти! Нутром почувствовав, видимо, что делает что-то не совсем то, Якуб встроил в игру подсказки и полное прохождение. На каждый экран положено одно халявное пояснение авторской задумки и книжка, защищенная мини-игрой. Если проведи стреляющий ключик к замочной скважине мимо паучков (звучит как эффемизм, выглядит так же, играть занудно – Дворский не смог совладать с экшн-механикой), откроется полное прохождение локации. Из него можно почерпнуть, какой предмет нужно использовать, но нельзя узнать, где его брать – показывается только этот и никакой другой экран. Что же послужило причиной возврата к не лучшим особенностям жанра? Безотня туда-сюда выглядит как дешевый способ удлинить игру. Неужели Якубу не хватало «часов геймплея» до «коммерческой продолжительности», а рисовать новые экраны было лень? Возможно, особенно учитывая, сколько сил он положил на головоломки. Описывать их – еще менее благодарное занятие, чем рассказывать, почему даже дурацкое решение о появлении «инвентории» не убивает здешнюю атмосферу. Да, дурацкое. Но не убивает! Возможно, одерживает победу лезущий из всех щелей кавай. Действие игры на мозг подобно трансу: нырнул, вынырнул через несколько часов, а где был, что делал – вспоминаешь с трудом.

Между сеансами перетаскивания нужно хлама перед геймером встают стройной шеренгой рычаги, педали, переключатели, сейфовые замки и шаровые краны всевозможных, часто леворезьбовейших дизайнов. Расширенный вариант крестиков-ноликов. Кодовый замок-змейка. И вершина авторского гения – викторина, которую ытдебобыч, ьтаргиорп онжун\*. Проблема в том, что выдержать без подсказок такое количество головоломок между скучным перебором предметов – это как пережить полсотни оргазмов подряд без всякого секса. Наверное, такая метафора подходит и для описания «Машинариума» в целом: пока играешь, постоянно что-то мешает и ресурсы мозга истощаются с пугающей быстротой, не помогают даже кофе и сахар слоновьими дозами. Зато потом – сплошные радужные воспоминания, гордость от собственной крутости (пережил и не свихнулся!), радость от узна-

Без единого слова авторы иронизируют на тему коррупции, религии, привязанностей, долга и даже курения.



Помимо обычных головоломок, здесь есть мини-игры, например, клон рэндзю и совсем уж бесстыдная копия Space Invaders.



**Слева:** По доброй традиции в квестах, где есть «мальчик» и «девочка», можно поиграть за обоих персонажей. Здесь тоже дадут поупулить подружкой главного героя.

**\* Осторожно, спойлер!** Читайте задом наперед на свой страх и риск.

вания сказочного, самобытного и одновременно похожего на все, что ты любишь или любил когда-то, мира. Главное – потерпеть эти несколько часов, когда головоломки насилуют твой мозг раз за разом, а оторваться от взгляда грустных косых глаз-лампочек нет никакой возможности. **СИ**

**ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ НА МОЗГ ПОДОБНО ТРАНСУ: НЫРНУЛ, ВЫНЫРНУЛ ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ, А ГДЕ БЫЛ, ЧТО ДЕЛАЛ – ВСПОМИНАЕШЬ С ТРУДОМ.**

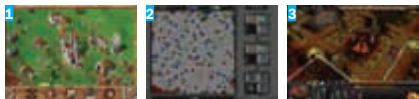
Этот пейзаж отчетливо напоминает мне ICO.



А здесь игра похожа на Abe's Oddysee.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 The Settlers MOBL
- 2 MOBL
- 3 Dungeon Keeper

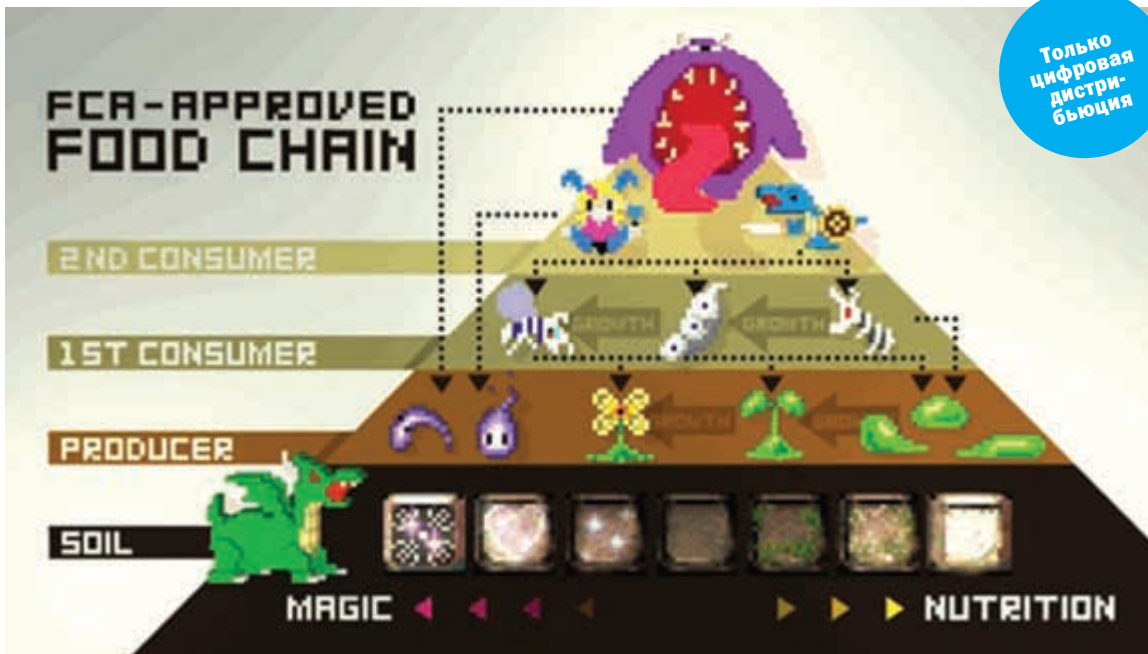
9.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PSP  
 Жанр: strategy.real-time.indirect  
 Зарубежный издатель: NIS America  
 Российский дистрибьютор: нет  
 Разработчик: Acquire  
 Количество игроков: 1  
 Онлайн: www.holybadman.com  
 Страна происхождения: Япония

Справа: Наглядная схема, кто кого жрет.



Только цифровая дистрибуция

# » Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This?



ТЕКСТ

Кирилл Райков

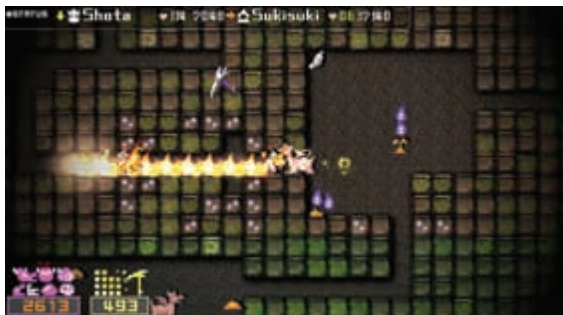
Как вы уже, наверное, поняли, я собираюсь научить вас играть в Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? Название у игры очень длинное, но на самом деле она простая. Или все-таки непростая? По крайней мере, очень интересная.

**В** этой игре вы управляете молотком, который больше похож на кирку. Или, скорее, даже на лопату, потому что единственное, что вы можете делать – это копать. Чем-то это занятие похоже на Settlers. «Как же так, – скажете вы, – ведь там же домики и дорожки, а тут домиков нет, а все какие-то унылые тоннели». Смотрим в корень: тоннели – это те же дорожки, по ним точно так же ходят ваши прислужники и переносят всякие ресурсы (всякие – это значит два, но про них я попозже расскажу). Так даже понятнее,

почему они с пути сойти не могут – стенка там! А домики здесь не нужны, потому что прислужники тоже выкапываются из земли. Если земля немножко зелененькая, то из нее получится ползучая сопля (если вам не нравится сопля, пусть будет капелька), а если там такая как бы белая нотка – то вылезет синий огонек. После выкапывания огоньки и капельки начинают ползать по подземельям. Мозгов у них нет, поэтому они ходят... нет, то есть не ходят, ног у них тоже нет... капельки ползают, а огоньки летают прямо, пока не упрутся в стенку, и тогда поворачивают. В процессе ползания они пере-

носят с места на место ресурсы. Огоньки – магию (сокращенно ману), а капельки – зеленую жратву. Если в каком-то одном кирпичике накопится много магии или еды, он поменяет цвет, и тогда из него можно вылупить монстра покрупче – хихикающую девочку или козявку. Не в том смысле козявку, а в смысле муху. Вначале она ползает, а потом начинает летать. Если же кирпичик накачать еще сильнее, то из него вылезет дракончик или дракон (поиграете – поймете). А! Еще хитрость – если сильно накачанный кирпичик обкопать со всех сторон, а потом по нему погнуть, он превратится в руну.

Справа: Драконы палят огнем только вбок, вправо или влево.



Даже если герои на вас уже напали, вы можете продолжать копать. Однако новорожденные чудища слабее тех, кто успел подрасти.





**НАШ  
ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** На вид и на слух Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? очень смешная, по управлению простая, а внутри умная.

**НЕДОСТАТКИ** Недостатков я не нашел, но у моей PSP сломалась батарейка, а к тому же есть продолжение, которому надо поставить еще более высокий балл, так что десятки Badman не получит.

**РЕЗЮМЕ** В игре нет замороченных меню, нельзя отдавать приказы подданным, можно только топать киркой. Желательно с умом и быстро. Поэтому если вы тормоз или тугодум, то Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? (что в переводе значит «Чем я провинился, что должен каждый раз писать это длиннющее название?») не для вас. А впрочем, если долго тренироваться, то, возможно, вы перестанете тормозить, научитесь быстро думать и победите всех вредных героев.

**СЕКРЕТ!**

- Для эффективного опыления кирпичиков стройте коридоры в форме букв S и П шириной в одну клетку.
- Если в лежачий скелет засосет несколько огоньков, он покраснеет и станет сильнее.
- Если наступать по голове вашему монстрику, он откинёт копыта. То есть умрет, бедный, но зато все заключенные в нем ресурсы разольются вокруг и зарядят соседние кирпичики.

Если по руне тюкнуть еще раз, то оттуда выплзет толстый демон.

Еще у вас под началом есть злой колдун, он трясет ручками и все время кашляет. Когда в подземелье приходят герои, надо спрятать его подальше, чтобы не украли. Если монстры смогут заесть героев раньше, чем те утащат колдуна, то вы выиграли и переходите в следующий раунд. В отличие от всяких других глупых стратегий, где каждая новая миссия начинается на чистой карте, здесь вы будете расширять все время одну и ту же пещеру.

Если же колдуна сопрут, не расстраивайтесь – он в утешение расскажет вам какую-нибудь полезную подсказку. Говорит он очень смешно: «Дрот-дрот, чирик-чирик», но это все переводится буквами на английский, так что вам будет понятно, если вы, конечно, не учили в школе немецкий.

Но это все будет, если вы в главном меню выбрали пункт «Start», а потом «Story». Название обманное – никакой истории вам не расскажут, просто в подземелье будут приходить отряды все более сильных героев: воин с саблей, потом варвар с топором, потом воин и колдун... В конце концов вам надоест, что вашего колдуна все время крадут, и вы решите попробовать местную учебку – «Training». Там вначале вас действительно будут учить разным азам, которые я уже рассказал, а потом начнутся всякие интересные миссии, например, народить двадцать дракончиков на время, или быстро-быстро натюкать пятьдесят слизней, или вырастить магическое существо, заставив героя разбрызгать в подземелье ману. Они на самом деле тоже обучающие, и если вы наловчитесь их проходить, то потом вам будет гораздо легче бороться с героями в режиме Story.

**Закключение**

Теперь я вам объясню, почему это лучшая стратегия на PSP. Во-первых, она идет не по ходам, а в real time (по-русски можно сказать – непрерывно). Однако здесь не надо тыкать в отдельные units, как в вашей любимой Dune или там Command & Conquer, которую зачем-то тоже издали на PSP, а смотреть на вещи ширше и глубже. Тут все связано – монстры не только бьют героев, но и едят друг друга (я вам даже подготовил картинку, где нарисовано, кто кем питается), а руны, пока из них не выпущены демоны, высасывают магию из волшебников, а также из огоньков. Надо десять раз подумать

Если стукнуть киркой по скелету убитого врага, он встанет и будет сражаться за вас!



своей тыковкой, прежде чем махнуть лопаткой – имеет значение и форма коридоров, и их разветвленность, и то, в какой момент вы выпустите монстра из кирпичика, и кого из них вы прокачаете между уровнями (ой, да я же забыл – в Story после каждого отраженного налета можно распределить оставшуюся копательную силу на улучшение ваших капелек, огоньков, таракашек и дракончиков). На самом деле я и сам точно не понимаю, по какому

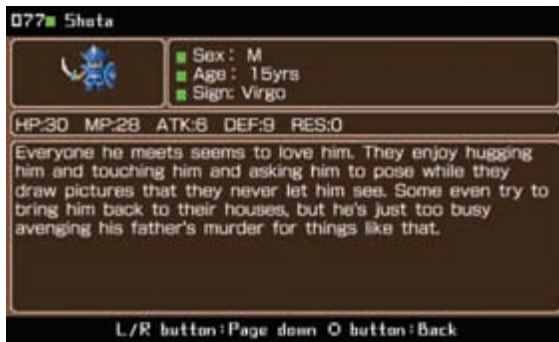
**Вверху:** Героев насылают царь с царицей из своего замка. К счастью, они не идут сразу громить ваше подземелье, а вначале сидят в таверне, а вы пока можете подготовиться к их приходу.

**КОЛДОВАТЬ ВАШ КОЛДУН НЕ УМЕЕТ, ЗАТО ГОВОРИТ ВСЯКИЕ УМНЫЕ ПОДСКАЗКИ, ОСОБЕННО КОГДА ВЫ ПРОИГРЫВАЕТЕ.**

принципу в игре происходят некоторые вещи, но если делать все примерно как надо, то обычно и получается как надо. А если как надо не получается, то постепенно все равно становится понятно, что не так. А если не становится, значит, надо помучить Training.

Чем еще Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? лучше, чем, скажем, Settlers – что здесь все происходит очень быстро. Вам не нужно целый час ждать, пока возведутся все домики – быстренько покопали, а тут и герои набежали.

В общем, самая лучшая стратегия для вашей потративной приставки. Это я ее так называл, потому что много денег на игры потратил, но Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This? (ой, а можно же было это название через copy-paste везде вставлять! Вот я дурак!) того стоит. **СИ**



Если в меню «Training-Story-Edit» выбрать «Edit», то можно сочинить для себя испытание: создать героев, раскрыть их, придумать имена и биографии, поставить плюсики к параметрам и потом попробовать против них выстоять. Лучше бы дали возможность редактировать подземелья.

**Слева:** В специальном «альманахе» перечислены все герои и монстры. Про них написана всякая смешная ерунда, не очень-то помогающая понять, что с ними делать.

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



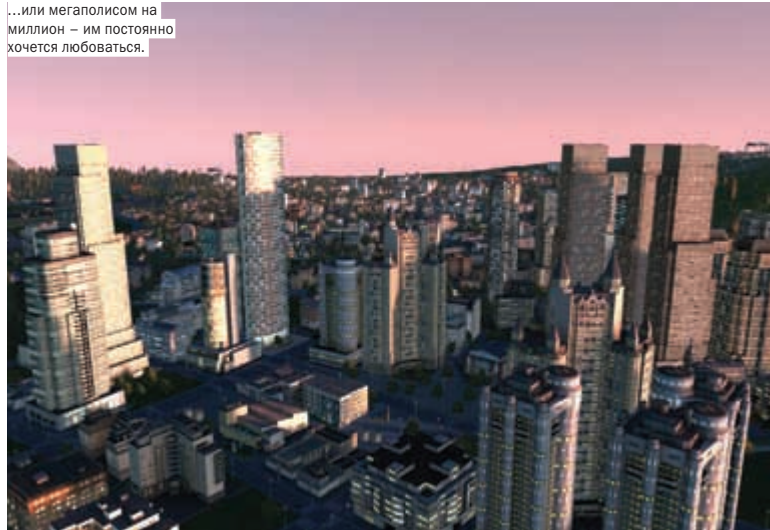
- 1 SimCity 4
- 2 City Life
- 3 Tycoon City: New York

6.5

Будь ваш город деревней на тысячу человек...



...или мегаполисом на миллион – им постоянно хочется любоваться.



ТЕКСТ

Дарья Меринова

## Cities XL

Можно подобрать миллион метафор, чтобы охарактеризовать ситуацию в мире градостроительных симуляторов. Например, сравнить SimCity с королем, а Cities XL – с наглым придворным, который с помощью неумелых козней пытается свергнуть монарха с трона. Или назвать SimCity Эверестом, а Cities XL – камушком, лежащим у его подножия. Или, скажем, SimCity – это the Rolling Stones, а Cities XL... в общем, куда бы нас фантазия ни завела, все сводится к одному: в жанре по-прежнему правит бал сериал, который Уилл Райт подарил миру в 1989 году.

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC  
Жанр:  
strategy.city\_building,  
modern  
Зарубежный издатель:  
Namco Bandai Partners  
Российский издатель:  
«Акелла»  
Разработчик:  
Monte Cristo  
Требования к компьютеру:  
CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM,  
256 VRAM  
Количество игроков:  
1  
Онлайн:  
www.citiesxl.com  
Страна происхождения:  
Франция

**К**азалось бы, победить короля просто. Пройдись по форумам, почитай темы «Какой вы видите SimCity 5?», собери информацию и облачи ее в красивое 3D. Французская студия Monte Cristo, давно обратившая свой взор на неприкаянных фанатов Уилла Райта, начинала именно так. Сотрудники компании успели засветиться во всех известных фанатских комьюнити. Открытый диалог с разработчиками велся по всем фронтам: начиная с общих вопросов, касающихся геймплея, заканчивая цветом тротуаров на улицах. Создавалось впечатление, что игру делают буквально на наших глазах: Monte Cristo обильно сыпала информацией о готовящемся взрыве, который сотрет SimCity из нашей памяти. Сомневаться в успехе проекта начали за пару месяцев до релиза, когда раз-

работчики объявили, что включают в Cities XL онлайн-режим, позволяющий игрокам строить города на одной планете и торговать друг с другом. Удивление от новости быстро сменилось разочарованием – за сетевую игру, естественно, придется ежемесячно платить. Разочарование перешло в раздражение, когда выяснилось, что большинство широко разрекламированных особенностей будут доступны только в онлайн. Раздражение же переросло в ярость, как только обнаружилось, что в игре вообще осталось очень немного из обещанного.

### Не жизнь

Cities XL, безусловно, очень красива. Разработчикам удалось полностью избавиться от клеточной застройки, и теперь мы вольны прокладывать дороги под любым углом. Честное 3D позволяет взглянуть на город

с высоты птичьего полета или пройтись по улицам. А смена дня и ночи заставляет носиться по всей карте, выискивая идеальный ракурс для скриншотов. Однако красивая

### Что будет

Уже сейчас становится понятно, что Cities XL – «долгоиграющий» проект. Доводить такую громоздкую игру до совершенства придется не один год, и Monte Cristo собирается понемногу выпускать новые дополнения. На сегодняшний день доступен первый аддон, кое-что известно и про содержание второго и третьего. В основном там будут новые карты, здания и достопримечательности. В третье дополнение обещают включить систему автобусного сообщения, маршруты для которой мы сможем прокладывать сами, примерно как в Transport Giant образца 2000 года.

В долгосрочной перспективе нас ждут метрополитен и железные дороги. А также Gameplay Extension Modules (GEMs), или, если перевести на русский язык, – «модули для расширения геймплея». Про эти дополнения пока известно только то, что игрок сможет смоделировать какой-либо бизнес на своей территории. Например, в гористой местности позволят построить горнолыжный курорт, спроектировав трассы, расставив отели и рестораны. При этом, пока мы возмися со своим предприятием, жизнь в остальной части города замирает. Однако успех нашего делового начинания принесет дивиденды и всему мегаполису.

GEMs будут доступны и в сингл-режиме, но транспортную систему удастся попробовать только в онлайн.



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Красивая графика, позволяющая увидеть город с любого ракурса, и простой, понятный интерфейс порадуют неискушенного игрока.

**НЕДОСТАТКИ** Отсутствие общественного транспорта, урезанный сингл и нелогичный геймплей — далеко не все неприятности, с которыми столкнется игрок.

**РЕЗЮМЕ** Cities XL могла бы сказать новое слово в жанре, но пока перед нами абсолютно голая игра, не готовая тягаться со старушкой SimCity. Проект выпустили слишком рано, сделав упор на онлайн-режим, который не оправдывает и части требуемой платы. Остается надеяться, что спустя пару лет игру доведут до ума при помощи дополнений.

картинка не может отвлечь от унылого геймплея. Геймеру в Cities XL придется постоянно наткнуться на ограничения, которые были бы непростительны для SimCity 4, и как-то бороться с отсутствием логики в игровом процессе. Начнем с того, что здесь нет никакого общественного транспорта. Многомиллионный город-то мы построить можем, а проложить железную дорогу, выкопать метро, да даже хотя бы поставить пару автобусных остановок нам не позволят. Все это будет доступно для скачивания намного позже, и только для онлайн-режима.

На сингл без слез не взглянешь. В нашем распоряжении всего около двух с половиной десятков карт против пятидесяти в режиме для подписчиков. Карты разделены по климатическим зонам и доступным ресурсам. Здешняя природа создала всего четыре полезные вещи: воду, нефть, плодородные земли и пригодные для туризма территории. Месторождения и зоны благоприятного климата разбросаны по карте и не вечны. Поэтому, когда промышленности требуется больше нефти, чем мы можем себе позволить, приходится заниматься коммерцией. Торговать в сингл-режиме можно с одним-единственным городом — ОмниКорпом, который покупает за копейки, а продает втридорога. Забудьте про регионы из SimCity 4: сколько бы городов мы ни построили, как-то связывать их не разрешат. И вот тут-то случается первый геймплейный коллапс. Будь мы хоть самыми гениальными стратегами в мире, обязательно наступит момент, когда денег от налогов перестанет хватать на закупку недостающих ресурсов.

Возможность прогуляться по самолично проложенным улицам покажется откровением некоторым любителям SimCity.



**Слева:** Урбанизированные пейзажи Cities XL не лишены очарования.



Результат всегда один — город разоряется, игра заканчивается. Другое дело — онлайн-режим, в котором можно построить пять городов на планете и торговать либо с самим собой, либо с другими игроками. Разумеется, здесь действуют всем известные законы рыночной экономики, поэтому лужковские планы по созданию супермегаполисов намного легче осуществлять в онлайн. Всего за 8 евро в месяц.

Помимо вышеупомянутых ресурсов, мы вольны продавать вообще все, что производит город, даже своих офисных работников и жителей, если они в избытке. Логика подсказывает, что, видимо, имелись в виду люди, которые каждый день уезжают в другой город на заработки. Однако абсолютно не-

возможно логически объяснить, почему этот город нам за такую услугу должен платить. Электричество и воду мы импортируем и экспортируем, судя по всему, в грузовиках, так как труб и линий электропередач здесь нет. Cities XL то устанавливает какие-то условия в игровом процессе, то изо всех сил бьет по голове чрезмерным реализмом. Например, бороться с загрязнением окружающей среды при помощи парков совершенно невозможно — и, в принципе, понятно, что мусоросжигающий завод останется дымящим, отравляющим атмосферу, экологически нечистым предприятием, будь он построен хоть посреди огромного сада с фонтанами и дворцами. Или, например, «зона действия» полицейского участка зависит не от его раз-

**Справа:** Забудьте про прямые углы. В Cities XL дороги текут плавно, словно реки.





Инструмент прокладки дорог прост и легок в освоении. Можете их хоть узлом завязать.



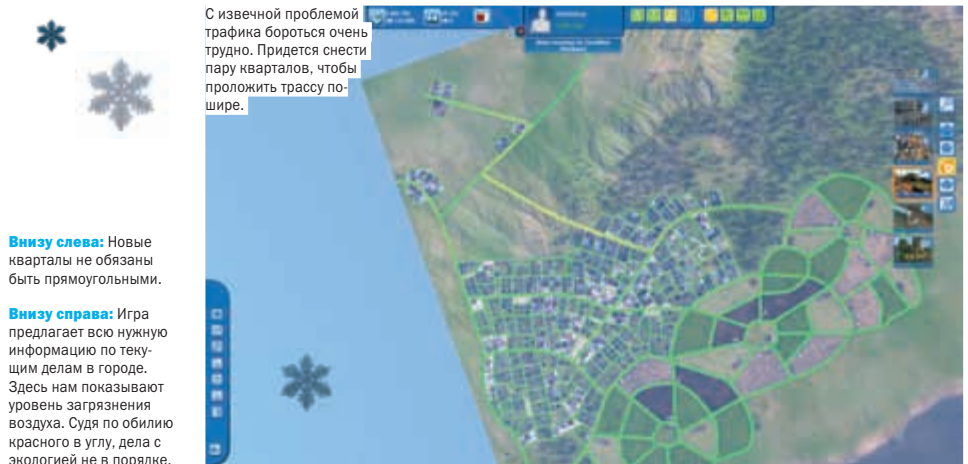
меров и финансирования, как это было в SimCity, а от того, на какой дороге он стоит. Поставим здание в переулке – и будем контролировать переулочек; выстроим на шоссе, которое проходит через весь город, – сможем бороться с преступностью на гораздо большей площади. И это согласуется со здравым смыслом. Но абсолютно нелогичным выглядит поселение, которое не растет и не развивается, если наше величество градостроитель сами не прикажут возводить новые дома. основополагающий принцип SimCity: «Строй и наблюдай» здесь не работает. Cities XL унаследовала привычное нам зонирование, разбив население на категории по уровню образования и требованиям к городской инфраструктуре, но авторы забыли, что город – это живой организм. В SimCity мэр обеспечивал горожан всем необходимым, защищал их от пожаров, болезней и преступности, давал образование и, разумеется, размечал различные зоны: «спальные», коммерческие или производственные. Далее город начинал жить сам. Если есть школа и колледж – граждане самостоятельно получают образование, найдут себе более высокооплачиваемую работу, переселятся в более фешенебельные районы или, если нет места, выстроят себе новые дома. Наблюдать за жизнью в SimCity – это две трети удовольствия от игры. Никогда не предугадаешь, как будут развиваться события. В Cities XL здание, построенное один раз, будет стоять до скончания веков. Оно никогда само не вырастет, не будет реконструировано. Разве что обанкротится. Мертвый город – вот что разочаровывает больше всего. И никакое оживленное движение на улицах, разнообразие архитектурных стилей,

**АБСОЛЮТНО НЕЛОГИЧНЫМ ВЫГЛЯДИТ ПОСЕЛЕНИЕ, КОТОРОЕ НЕ РАСТЕТ И НЕ РАЗВИВАЕТСЯ, ЕСЛИ НАШЕ ВЕЛИЧЕСТВО ГРАДОСТРОИТЕЛЬ САМИ НЕ ПРИКАЖУТ ВОЗВОДИТЬ НОВЫЕ ДОМА.**

С извечной проблемой трафика бороться очень трудно. Придется снести пару кварталов, чтобы проложить трассу пошире.

**Внизу слева:** Новые кварталы не обязаны быть прямоугольными.

**Внизу справа:** Игра предлагает всю нужную информацию по текущим делам в городе. Здесь нам показывают уровень загрязнения воздуха. Судя по обилию красного в углу, дела с экологией не в порядке.







Рыночных отношений в классическом понимании в сингл-режиме просто не существует. Приходится плясать под дудку ОмниКорпа.



Онлайн-режим начинается с создания аватара. Занятие отнимает много времени и довольно бессмысленно: своего протеже вы увидите, только если захотите прогуляться в соседнем городе.

неограниченные возможности в прокладке дорог и строительство сложных развязок не исправят впечатление, будто мы проектируем красивый макет. Поэтому отсутствие общественного транспорта не так огорчает – вряд ли вы станете особенно переживать, что человечки, в жизни которых все равно ничего не происходит, не могут добраться из пункта А в пункт Б.

**Внизу:** Количество наших «живых» ресурсов. Офисные работники в избытке – можно продавать.



### Ноги без колосса

Monte Cristo совершила сразу две большие ошибки, выпустив игру слишком рано и погнавшись за длинным долларом. У Cities XL есть неплохой потенциал, чтобы со временем потеснить SimCity 4 на пьедестале, а возможно, и отправить ее на свалку истории. Но главного своего друга и соратника – фанатское сообщество – она уже, похоже, упустила. Урезанный сингл-режим способен заинтересовать разве что людей, мало знакомых с градостроительными симуляторами. А требовать по 8 евро каждый месяц за возможность торговать и общаться в чате – это совершенно несерьезно. К моменту написания рецензии стал доступен для загрузки первый набор обновлений, включающий новую ферму, пару карт и несколько достопримечательностей, которыми можно украсить город. А на официальном сайте уже лежит видео, в котором продемонстрирована работа с автобусными маршрутами. Конечно, сегодняшняя Cities XL способна стать хорошим фундаментом для всех этих дополнений. Но в фундамент особо не поиграешь. **СИ**



### Экскурс в историю

История градостроительных симуляторов насчитывает уже два десятка лет. Уилл Райт, придумавший симулятор эволюции Spore и подсадивший большую часть женской аудитории на The Sims, в 1989 году создал маленькую игру под названием SimCity, выросшую из редактора уровней вертолетного экшна Raid on Bungeling Bay. Первые три части мало чем отличались друг от друга, разве что графика с каждой новой серией становилась все лучше и лучше. В 2003 году все ждали полноценного 3D, но, к сожалению, не дождался. Удивительно, но в начале SimCity 4 разочаровала большинство фанатов. Балансирование между затратами на муниципальные нужды и прибылью оказалось настолько сложным, что любое лишнее движение приводило город к банкротству. Компании Maxis пришлось выпустить несколько патчей, исправляющих этот недостаток. В SimCity 4 региональный режим позволял возводить поселения разного размера и соединять их между собой, а в дополнении Rush Hour появилась возможность выстроить огромную транспортную систему.

В 2006 году внимание поклонников жанра пытались завоевать Tycoon City: New York от Deep Red Games и City Life от Monte Cristo. Первая, как видно из названия, позволяла создать свой вариант Нью-Йорка. Игра вышла симпатичная, но слишком казуальная: никаких дорог и инфраструктуры, только жилые и коммерческие здания, которыми заполнялись кварталы. City Life же имела кое-какие задатки, чтобы стать образцовой для жанра, однако бесконечное точечное строительство быстро убивало весь интерес к процессу. Ни один из этих проектов не сумел завоевать расположение армии фанатов SimCity 4, так как к тому времени особо одаренные поклонники научились, используя предоставленный разработчиками и созданный другими любителями инструментарий, менять геймплей «четверки» до неузнаваемости. Появились такие известные фанатские аддоны, как SimCity Mars, позволяющий построить марсианский город, и NAM (Network Addon Mod), расширяющий возможности создания транспортных развязок. И это не считая тысяч модов, предлагающих, например, построить точную копию Амстердама с действующими каналами или даже нечто очень схожее с Москвой. В течение многих лет форумы полнились слухами о готовящемся выходе SimCity 5. Однако Уилл Райт был настолько занят разработкой Spore, что, кажется, совсем позабыл о проекте, принесшем ему славу. Результатом такого отношения стала SimCity Societies, разработанная сторонней студией Tilted Mill. Фанаты были настолько разочарованы, что даже пытались протолкнуть в EA петицию о запрете использования слова SimCity в названии игры. Societies надругалась над всеми основами жанра, сведя на нет значение коммуникации и взаимного расположения зданий, упразднив зонирование, вместо этого заставив игрока поддерживать баланс каких-то ньюэйджевских энергий. Уилл Райт ушел из EA и теперь занимается разработкой мультимедийных развлечений со своей студией Stupid Fun Club, а поклонники продолжают изощряться с модификациями SimCity 4.



ПОХОЖИЕ  
ИГРЫ

1 Grand Theft Auto IV  
2 inFamous  
3 Assassin's Creed II

7.5

PC  
PS3  
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



ТЕКСТ

Алексей Голубев

## » The Saboteur

Если неспособен получать прибыль, то выходишь из бизнеса – закон современной игровой индустрии жесток. Но это закон. Когда-то удачливая, студия Pandemic как минимум дважды серьезно расстроила Electronic Arts. И перестала существовать – оставив поклонникам на прощание проект The Saboteur...

**И**гра с непростой судьбой, Saboteur добралась до магазинных полок уже после того, как печальная участь ее «родителей» стала достоянием гласности. Впрочем, нетрудно предположить, что в Pandemic предстоящий отпуск студии уже давно за новость не считался, и авторы игры знали: рассказ о нелегких буднях ирландца-подпольщика на французской земле в годы Второй мировой – лебединая песнь коллектива. Чем же подобное знание обернулось для нас с вами – халтуркой на скорую руку или богатым прощальным подарком?

### Война с другим лицом

Борьба с Третьим рейхом за освобождение Франции без неременной высадки в Нормандии – такого просто не может быть! И, тем не менее, The Saboteur сразу же демонстрирует, что другие игры, сюжет которых повествует об этом историческом периоде, – ей не родня. Не будет кровавой операции «Оверлорд», позиционных сражений, отчаянных перебежек среди полуразрушенных домов под стрекот пулеметов, взрывы гранат и скрежет танковых гусениц. Не будет созерцания тактических

карт, исчерченных разноцветными стрелками. Не будет и многочисленных крикливых однополчан, вечно путающихся под ногами: помощники у Шона Девлина время от времени появляются, но большую часть времени герой работает один, стараясь привлечь к себе как можно меньше внимания. Название игры честно отражает ее суть – саботажник не пойдет напролом, но, воспользовавшись преимуще-

ствами открытого мира, найдет обходной путь. Или прибегнет к маскировке. Ведь враг хоть и не отличается умом, зато неизменно обладает подавляющим превосходством в численности и огневой мощи.

### Камень за пазухой

Хотя география событий то и дело меняется, основное место действия в The Saboteur – Па-

Наш вам совет: пропустите сюжетные сцены. Пропускайте безжалостно, они только портят впечатление от игры.



### ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC, PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action-adventure  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Pandemic Studios  
**Требования к компьютеру:**  
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб RAM, 256 Мб VRAM  
**Количество игроков:**  
1  
**Обозреваемая версия:**  
PlayStation 3  
**Онлайн:**  
<http://saboteur.ea-games.ru>  
**Страна происхождения:**  
США



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Необычное использование избытой уже темы Второй мировой войны, открытый мир и свобода передвижения, большое количество дополнительных заданий и бонусов.

**НЕДОСТАТКИ** Слабое техническое исполнение – как графики, так и звукового сопровождения, скучный сюжет, бессмысленные диалоги, слабый искусственный интеллект врагов.

**РЕЗЮМЕ** Прощальный проект Pandemic получился много лучше провальной Lord of the Rings Conquest – но до замечательной первой Mercenaries и броневой Full Spectrum Warrior мрачновато-минималистичная Saboteur все же не дотягивает. Сразу видно, что ее создатели из законодателей моды превратились в полнении догоняющих, вынужденных на ходу усваивать идеи более удачливых конкурентов. Что, впрочем, не означает, будто подпольная деятельность Шона Девлина не заслуживает вашего пристального внимания!

По словам разработчиков, прототипом виртуального Шона Девлина был вполне реальный человек: Уильям Гровер-Уильямс, участник гонок Гран-при и по совместительству – секретный агент британской разведки. Рожден в пригороде Парижа, однако когда разразилась Первая мировая война его семья переехала в княжество Монако, где юноша «заболел» мотоциклами и автомобилями, освоил профессию шофера. В начале 30-х годов Уильямс неоднократно становился победителем разнообразных состязаний, но накануне Второй мировой его спортивная карьера уже завершилась. Когда Францию оккупировали немецкие войска, Гровер-Уильямс переехал в Великобританию, где пошел добровольцем в Королевские вооруженные силы. Позже его завербовали в разведку и отправили в Париж – помогать бойцам французского Сопротивления и добывать необходимые данные для высадки парашютно-десантных групп. 2 августа 1943 года Гровер-Уильямс был арестован и после продолжительных допросов отправлен в Берлин, а затем – в один из концентрационных лагерей, где и погиб весной 1945 года, всего за два месяца до капитуляции Германии.

риг 40-х годов, мрачный черно-серый анклав нацистов, напоминающих о своем присутствии не только буйными попойками в окрестных барах, но также многочисленными блок-постами, охраняемыми зонами и красными пятнами знамен. Париж уже не тот, оккупанты лишили его духа бесшабашности и легкости – и Девлину предстоит это исправить. Разумеется, настроения парижан, согласно сценарию, его волнуют мало – ирландец мстит за смерть друга. Но именно моральное состояние местных жителей становится тем индикатором, который в конечном счете определяет успешность ваших действий. А заодно меняет облик города. Идея, конечно, не нова – достаточно вспомнить недавнюю inFamous, где использовался похожий принцип «очищения окружающей среды». То же и здесь: различные группировки дают нам задания, мы, выполняя их, постепенно обретаем контроль над французской столицей – между делом слоняясь по окрестностям и попутно открывая различные секреты и бонусы, коих вокруг припрятано не так уж мало. Чем больше немецких солдат падет от вашей руки, чем больше будет взорвано ключевых объектов, тем спокойнее станет на улицах, где еще недавно безраздельно властвовал враг – французы поймут, что победа близка!

Как уже было упомянуто, выполнение полученных заданий редко сводится к банальному «взорви их всех» – уже на этапе обучения нам недвусмысленно дают понять, что самый короткий путь к цели не всегда бывает самым правильным. Требующий уничтожения объект, как правило, находится под бдительным на-

Нет лучшего способа расстроить важную секретную встречу, чем меткий выстрел в голову.



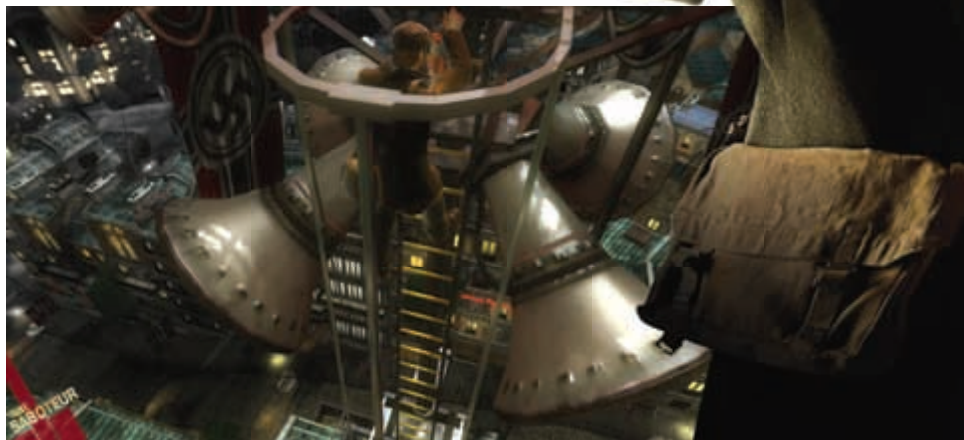
блюдением часовых, а те, разумеется, заметив посторонних, всегда готовы поднять тревогу и вызвать подкрепление. С другой стороны, враги забывают о существовании злоумышленника, едва потеряют его из виду, а скрыться от них, петляя по улицам и переулкам, угнав чужую машину, либо забравшись на крышу ближайшего дома, не так уж трудно. Да-да, физической форме медленно спадающего ирландского механика и гонщика-любителя позавидует любой Альтаир: Девлин без особого труда карабкается по отвесным стенам, прыгивает с высоты нескольких этажей (хотя с этим лучше не перебарщивать) и элегантно скользит по проводам телефонной связи, оставляя преследователей позади – или, напротив, подбираясь к очередной ничего не подозревающей жертве.

Впрочем, некоторые навыки даются не сразу: их нужно заполучить по ходу игры в виде разнообразных «перков», фактически – приятных добавок и бонусов к базовым умениям, которым Девлин уже успел научиться. Причем постепенное развитие персонажа не то чтобы заметно меняет игровой процесс, но делает его динамичнее и проще, позволяя не отвлекаться на мелочи – например, со временем



Тяжелое оружие – для непростых заданий. Поклонники фильмов о приключениях Индианы Джонса наверняка оценят поручение уничтожить дирижабль.

Внизу: Саботаж – это не только взрывы оружейных складов и расправа с охранниками. В поле зрения диверсантов часто попадают и куда менее очевидные цели.



Лучший способ избежать ненужной суеты – избавиться от охраны ДО того, как она вас заметит.



уже не нужно будет следить за тем, какое количество динамитных шашек может взять наш с вами подопечный.

Отдельной строкой – похвала в адрес управления машинами. Сотрудники Pandemic не впервые дают игрокам возможность перемещаться по виртуальному миру, используя разнообразный транспорт, в The Saboteur этот опыт им тоже пригодился. Автомобили, согласно сюжету, входят в число хобби Девлина – они же являются одним из наиболее удобных средств ударить с места преступления и служат основой для некоторых мини-игр. А потому неудачно реализованное управление запросто могло бы все испортить. Но нет: машины слушаются руля четко и беспрекословно, раскладка кнопок абсолютно логична, сорваться с места в карьер, лавируя между домами, не представляет никакой трудности.

### Не все то золото, что блестит

С технологической точки зрения The Saboteur слабовата, и это становится заметно с первых же кадров. Движок игры неплохо справляется с открытыми пространствами, большим количеством трехмерных объектов и даже радует глаз вполне удовлетворительной анимацией, но... Текстуры разочаровывающе бедны, и зачастую выглядят попросту нелепо, персонажи – угловаты и (долгой крупный план!) страшны лицом, да и спецэффекты не слишком вырывают. Свою лепту вносит и выбранная цветовая палитра, тускловатая даже тогда, когда действие переносится за пределы урбанистических пейзажей или в районы, свободные от германского влияния, почти черно-белая – на подконтрольных нацистам городских улицах в вечернее время. Похоже, даже после откровенно слабых графически (хотя и не только) Mercenaries 2 и The Lord of the Rings: Conquest, сотрудники Pandemic не смогли найти общий язык с консолями текущего поколения и обреченно наступают на уже хорошо знакомые грабли. Итог – картинка, устаревшая задолго

до поступления The Saboteur в продажу, которая, вероятно, отпугнет многих потенциальных поклонников, уже привыкших к несколько иному визуальному ряду.

Пожолая ситуация сложилась и со звуковым оформлением. Если музыку объективно оценить сложно, то диалоги – и по исполнению, и по содержанию – вопиюще плохи. Порой ловишь себя на мысли, что от сюжетных сцен предпочтительнее было бы вовсе отказаться, либо придумать для них иной – возможно статичный – формат. Увы, имеем то, что имеем. А значит, герои болтают без умолку, с энтузиазмом проговаривая маловразумительные фразы и уродуя речь карикатурными акцентами. Вредит ли это игровому процессу? Едва ли. Но вот пресловутая «кинематографичность» мгновенно умирает, стоит только персонажу открыть рот.

### На прощание

Студия Pandemic прошла не столь уж долгий, но весьма примечательный путь. Прославленная Full Spectrum Warrior, отменная Mercenaries, популярнейшая Star Wars: Battlefront, потом – малосильная Mercenaries 2 и совсем уж невнятная LotR Conquest, кажется, и предопределившая судьбу компании. К какому лагерю принадлежит The Saboteur, выпущенная, так сказать, post mortem? У этой игры есть все необходимые задатки: неплохая сюжетная кампания, одобренная достаточным числом дополнительных заданий, вдобавок – интересная подача уже изрядно надоевшего сеттинга. Вместе с тем, разработчик допустил немало технических просчетов – и потому Saboteur легко не заметить в череде проектов с куда более яркой внешностью. Отдельный упрек – пиарщикам и маркетологам Electronic Arts, отдавшим (хотя, возможно, справедливо) все внимание Dragon Age: Origins и грядущей Mass Effect 2. Именно благодаря им подвиги отчаянного ирландца, скорее всего, так и останутся известны сравнительно немногим заинтересовавшимся. **СИ**

Студия Pandemic была основана в 1998 году выходцами из компании Activision и вскоре отделилась двумя проектами для этого же издателя – Battlezone II и Dark Reign II. Позднее коллектив Pandemic стал тесно работать с Lucas Arts и THQ. В сотрудничестве с первыми была создана Star Wars: The Clone Wars, сериал Battlefront и первая часть Mercenaries, союз со вторыми породил Full Spectrum Warrior и Destroy All Humans. Осенью 2005 года Pandemic решили объединить усилия с другим известным разработчиком, канадской BioWare, а уже в январе 2008 года новый творческий союз перешел в полное распоряжение Electronic Arts. Вскоре после этого свет увидела Mercenaries 2, весьма прохладно встреченная критиками и покупателями, а еще через полгода состоялась премьера The Lord of the Rings Conquest – обернувшаяся еще большей неудачей. На фоне мирового финансового кризиса руководство Electronic Arts не стало отступать от традиций. И, объявляя о серьезном сокращении штата, указало Pandemic на дверь.

## КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Что же Алексей не раскрыл тему сисек! В главном меню даже переключатель «Обнаженность» есть – впервые на моей памяти. Вот только кабре «Бель де Нюи» до обидного неинтерактивно (с задних рядов подсказывают, что для сцен с обнаженной нужно скачать специальное дополнение), и Шон лишь на заданиях иногда вспоминает о своих раз-

влечениях с тамошними красотками. Можно, конечно, рассматривать игру как помесь Assassin's Creed с inFamous, но меня собранные автоами в единое целое кусочки настоящей Парижа привлекли больше, чем среднеазиатский колорит приключений Альтаира. Город выглядит почти родным – и не только потому, что знаком по фильмам. Париж в Le Saboteur ностальгически напоминает старую Москву с горбатыми мостиками и низенькими домиками (которые кажутся невыносимо высокими, когда пытаешься на них забраться), а немецкие вышки смотрятся пусть не исторично, но в рамках игры очень уместно – и их так приятно взрывать между делом, по пути на очередное задание.

Хочется побольше сказать и о маскировке – ведь в этом деле авторы добились очень тонкого баланса. Во-первых, снять форму можно только с врага, убитого «без кровопролития» – то бишь в кулачном бою, либо незаметно сзади. Во-вторых, переодетый Шон вызывает больше подозрений, если ведет себя неподобающим образом (помните, «бегущий офицер в мирное время вызывает смех, а в военное панику?»), так что стоит еще дважды подумать, прежде чем стаскивать с фрица китель (штаны Шон не переодевает принципиально). Наконец, именно благодаря маскировке в экранах помощи появилась замечательная фраза «Нажмите Ctrl, чтобы итди, как нацист».

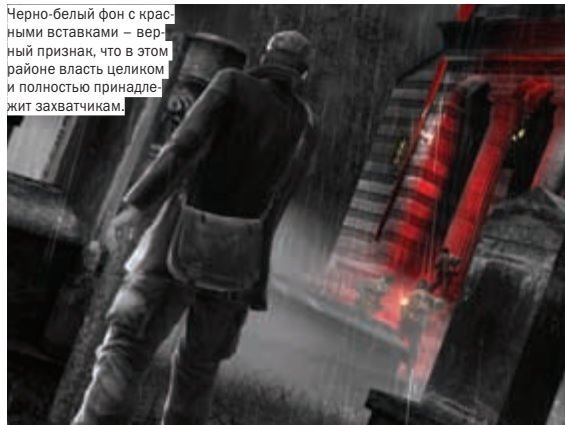
Да, и пусть от немцев сравнительно просто ударить, но обилие способов, которыми это можно сделать, радует несказанно – и бегом по улицам, и по крышам, и на машине, и еще в плавы! Честно скажу, я пока «уиграл» недалеко и, возможно, ближе к концу или даже середине все это надоеет хуже горькой редьки, но даже если игра дарит десятков часов хорошего настроения, она стоит вашего внимания, пусть дальше по течению интерес и «увянет».

Военное время – расцвет черного рынка. Немцы повсюду, но это не мешает ушлым дельцам продавать оружие всем желающим. Если, конечно, у желающих есть чем заплатить. Те же торговцы помогут вам усовершенствовать приобретенную винтовку или автомат, а заодно снабдят картой с необходимыми пометками. Похожий сервис предлагается в гараже – где Девлин может купить новый автомобиль, либо добавить лошадиных сил уже имеющемуся.

Даже на минимальных настройках графики в PC-версии бюсты танцовщиц из «Беллы» выглядят превосходно.



Черно-белый фон с красными вставками – верный признак, что в этом районе власть целиком и полностью принадлежит захватчикам.







Наслаждайтесь **12 видами спорта** на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, **уже в продаже в магазинах Хитзона!**



## WiiSports Resort

Невероятно реалистичное управление

Wii MotionPlus.

Wii Nintendo

Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать на сайте [www.hitzona.ru](http://www.hitzona.ru)

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



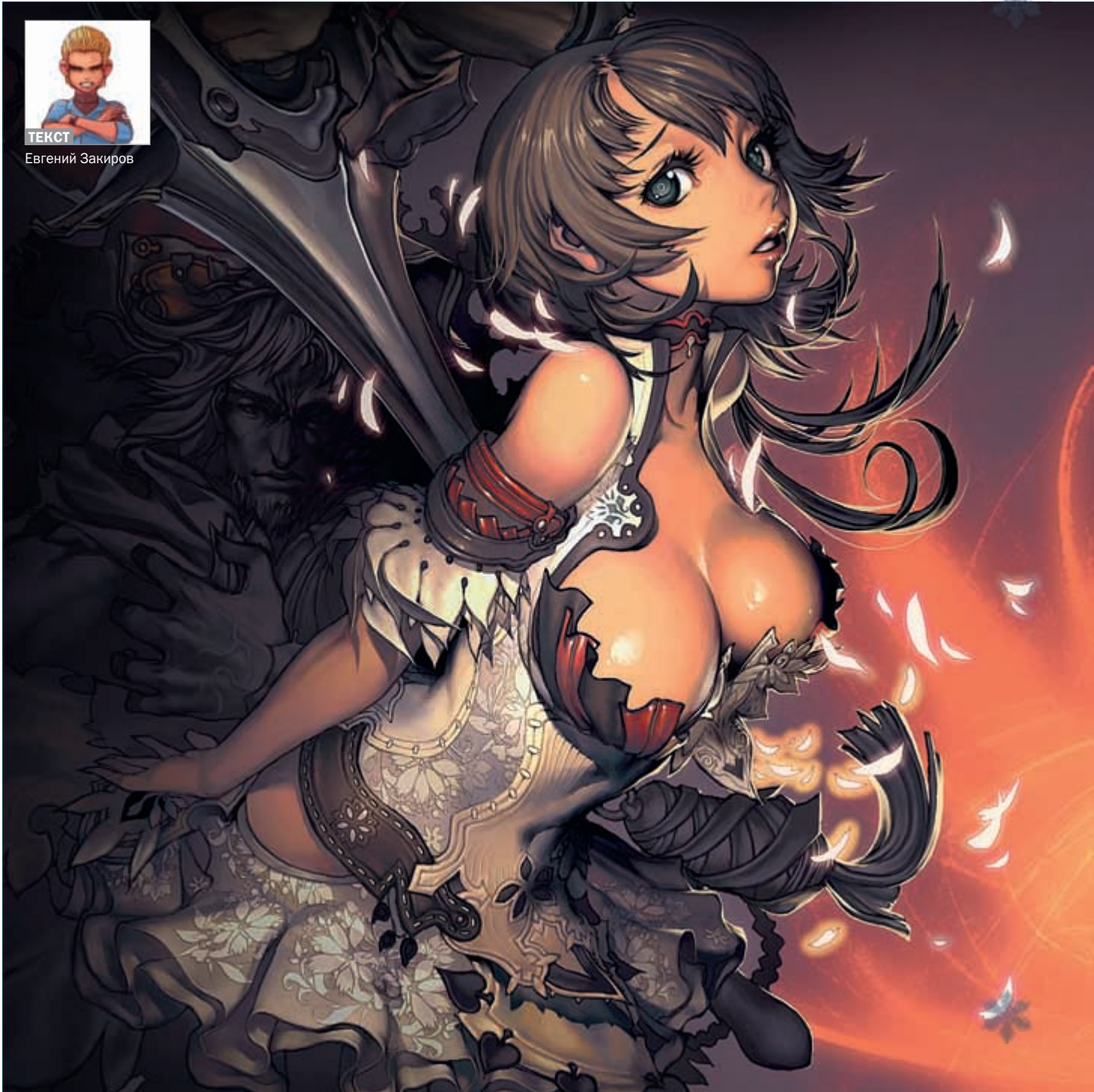
- 1 Magna Carta: Tears of Blood
- 2 Final Fantasy XII
- 3 Infinite Undiscovery

7.5



ТЕКСТ

Евгений Закиров



## MagnaCarta II

Когда первую Magna Carta выпустили в США, а чуть позднее и в Европе, к ней поначалу отнеслись благосклонно: Atlus уже отметилась несколькими интересными играми и от издателя ждали новых чудес. Не получилось. Что ж, сиквел обещал добиться большего.

**Т**о, что популярно в Коре, за ее пределами находит отклик разве что у поклонников MMO. Другие видеоигры обычно либо просто не добираются до Европы, либо способны привлечь к себе внимание лишь необычным



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Динамичная боевая система, уникальный игровой мир, удобное управление, красивое музыкальное сопровождение.

**НЕДОСТАТКИ** Сюжет, интересный сначала, позднее утомляет бессмысленными диалогами, графика неидеальна, квесты шапоны, боссы и монстры однотипны.

**РЕЗЮМЕ** Необычная RPG, в которой буквально все «неудно», но и высшей оценки вряд ли заслуживает. Обзаведясь собственной (и весьма динамичной) боевой системой, она сумела увернуться от тех граблей, что подвели первую часть, но от однообразия и шаблонных сюжетных ходов избавиться так и не удалось. И хотя имеющиеся недостатки не слишком портят впечатление от игры, сравнения с другими яркими RPG 2009 года MagnaCarta II все же не выдерживает.

дизайном персонажей. Первая Magna Carta была как раз из их числа: спустя пару месяцев после ее выхода уже мало кто мог вспомнить, что это была за RPG и кто там главные герои, но зато слава художника-иллюстратора разлетелась по всему свету и всюду ему возносилась хвала. С сиквелом, название которого теперь уже другой издатель, Namco Bandai, пишет слитно, могла бы произойти та же история. Что увидели геймеры первым делом? Иллюстрации Хьюнг-Тхэ Кима. То, что речь идет о консольной RPG, могли догадаться лишь те немногие, кто когда-то давно потратил немало времени на прохождение первой части.

Но на радость владельцам Xbox 360 неприметная во всем, кроме дизайна, игра от корейских разработчиков под патронажем Namco Bandai превратилась в одну из самых ожидаемых JRPG года. Собственно, никто и не утверждал, что разработка ведется в Корее, напротив, всеми правдами и неправдами издатель хотел навязать мнение, будто бы проект целиком и полностью японский (даже на обложке стоит эмблема Banpresto, а не Softmax). Получилось это или нет – вопрос спорный. А вот что MagnaCarta II оказалась во многом привлекательнее и интереснее предшественницы – этого уже отрицать нельзя.

## Принцесса против всех

Если и существует понятие корейских национальных особенностей в видеоиграх,

Существует один способ существенно облегчить прохождение MagnaCarta II, но он подразумевает дополнительные денежные вложения. Так, в Xbox Live Marketplace уже доступно первое дополнение, добавляющее в игру новые типы оружия и три бонусные сценки. Оружие это мощнее того, что встречается во время прохождения, и оказывается в инвентаре героев сразу после загрузки. С наскака победить с ним всех боссов вряд ли получится, но до второго диска проблем хитрый игрок точно не встретит.

Чем больше наносят ударов герои, тем больше энергии Кан (бесцветной или стихийной) витает по полю боя, тем сильнее становятся удары и тем более мощные спецприемы можно использовать.



Прокачка играет важную роль, но и ее при желании можно задвинуть на второй план. Как? Правильно: распределив улучшения для оружия и аксессуаров.



## НА РАДОСТЬ ВЛАДЕЛЬЦАМ XBOX 360 НЕПРИМЕТНАЯ ВО ВСЕМ, КРОМЕ ДИЗАЙНА, ИГРА ОТ КОРЕЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ПОД ПАТРОНАЖЕМ NAMCO BANDAI ПРЕВРАТИЛАСЬ В ОДНУ ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ JRPG ГОДА.

то в Softmax постарались скрыть характерные для явления признаки. Что в отношении сюжета, что в плане боевой системы – все здесь настолько стандартизировано, что невозможно сразу разобратся, действительно ли на экране JRPG или лишь стилизация под за авторством каких-нибудь мастеров программного кода из Канады. Так, например, история о том, как злой дядька свергнул королеву с престола и стал единоличным правителем царства, в то время как законная наследница, принцесса Резефильда, с этим мириться не захотела и ушла на юг, в леса, где собрала армию и ведет ожесточенную войну с предателями, давайте посмотрим правде в глаза, вызовет в лучшем случае ленивый зевок. Рассказ о юноше, потерявшем память и по этой причине неспособном драться настоящим оружием, а только деревянным мечом, тоже вряд ли вызовет живой интерес. Вот и получается,

что хотя сюжет в развитии, то есть по мере прохождения, оказывается весьма недурным и даже интересным, понимаешь это только ближе к концу. Но и бросать тоже не тянет, уж больно милые здесь главные действующие лица: в красивых коротких юбках, с подчеркнутой талией, выдающимся бюстом... Так и чем же, спросите, отличается сиквел от оригинальной игры, если и тут, и там для привлечения интереса используется один и тот же трюк? Тем, что в MagnaCarta II выдающимся достижением можно назвать не только дизайн, но и все остальное, включая техническую часть. Много ли мы вспомним консольных RPG на движке Unreal Engine, которые бы не тормозили, быстро подгружали текстуры и вообще ничем бы не выдавали тяжкую необходимость что-то постоянно считывать с диска на большой скорости? MagnaCarta II лишена этих недостатков. Конечно, графически – в плане рюшечек

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
Xbox 360  
Жанр:  
role-playing.console-style  
Зарубежный издатель:  
Namco Bandai  
Российский дистрибьютор:  
не объявлен  
Разработчик:  
Namco Bandai, Banpresto  
Количество игроков:  
1  
Обозреваемая версия:  
Xbox 360  
Онлайн:  
www.magnacarta2.eu  
Страна происхождения:  
Южная Корея

Верзила Арго может использовать в бою меч или топор, чем приводит в восторг влюбленную в него девушку Селестин.





У каждого оружия есть несколько слотов для апгрейда. В эти слоты попарно инкрустируются специальные камни, улучшающие различные параметры персонажа, прививающие иммунитет к определенному роду статусным атакам, позволяющие быстрее вырабатывать Кан и даже получать больше опыта и денег. Разжиться такими плюшками можно либо в магазине, либо воспользовавшись специальным навыком Зефи «Извлечение души».

и прочих ненужностей – она проигрывает аналогам, но на этом фоне ее выделяет собранность, выдержанность в едином стиле. Это подкупает. Вам могут не нравиться персонажи на скриншотах, но стоит увидеть их в игре, как всякий негатив сию же минуту сходит на нет. Другой пример: просторные локации, совершенно лишённые всякого рода украшательства, а все же привлекательные, создающие нужную атмосферу и настроение. При этом нельзя с полной уверенностью отрицать желание разработчиков показать детали. Они, детали, присутствуют в изрядном количестве и преподносятся по мере раз-

**Внизу:** Хотя с Клар и приходится драться дважды, роль у нее небольшая: появляется время от времени в кадре, но ничего интересного не рассказывает.



Зефи в состоянии использовать лечебную магию сколько угодно раз с самого начала игры, что существенно облегчает прокачку и упрощает битвы с боссами.



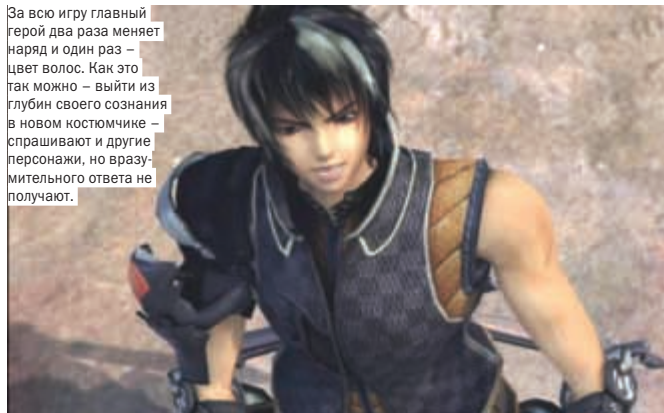
вития сюжета: сегодня герои обсуждают какое-то явление природы, завтра – древнюю архитектуру, послезавтра – историю войн в сказочном мире. Тогда же игрок начинает и сам подмечать какие-то особенности и удивляться тому, как ладно все устроено, сколь богатая, оказывается, фантазия у разработчиков и как ловко обыграли то или иное решение дизайнеры. На все это нужно какое-то время, но Softmax вовсе не просит сделать одолжение и потерпеть первые пару часов, совсем нет. Softmax сразу пускает в ход тяжелую артиллерию, после вступительного залпа которой от MagnaCarta II уже трудно оторваться.

### К оружию!

А все благодаря особенностям здешней боевой системы, позаимствовавшей некоторые идеи выдающихся JRPG современности. Так, здесь нет случайных встреч с противниками – монстров видно на карте и всякой драки можно избежать, просто обойдя их стороной. Сражения

проходят на том же экране, никаких дополнительных загрузок не производится. Просто заведя стая диких зверей, игрок нажимает левый триггер и таким образом переводит команду в боевой режим. Всего в игре шесть персонажей, при этом одновременно в команде присутствует не больше трех бойцов. Переключаться между ними позволено на лету: либо выйдя в боевое меню и назначив лидера там, либо просто с помощью крестовины. Солдат (а все герои, несмотря на отсутствие униформы, служат в армии) из «запаса» ввести в битву получится так же просто и без лишнего ковыряния в дебрях меню. Что характерно, шкала накопления силы отсутствует, взамен – ее прямая противоположность, шкала расхода энергии. Работает она по следующей схеме: нанеся удар, персонаж затрачивает какое-то количество энергии, но сохраняет способность двигаться и, если надо, ударить злодея еще несколько раз; однако если перестараться и натворить больше дел, чем положено, то герой «пе-

За всю игру главный герой два раза меняет наряд и один раз – цвет волос. Как это так можно – выйти из глубин своего сознания в новом костюмчике – спрашивают и другие персонажи, но вразумительного ответа не получают.







регреемся» и какое-то время не сможет ни перемещаться, ни атаковать. Когда это случается, самое время нажать одно из направлений на крестовине и переключиться на напарника. В этот момент задействуется система Combo Break, позволяющая и монстру накоктылять, и на восстановление время не тратить.

Во время сражений также вырабатывается специальная энергия Кан, которой отведена роль MP. Чем больше ударов нанес игрок, тем больше Кан определенного типа (силы, огня, ветра, молнии и т. д.) витает в воздухе. Используется она для проведения специальных ударов, выбрать которые можно нажатием правого триггера. Но этим система не ограничивается: можно покупать новые навыки, используя специальные очки, менять оружие и вместе с ним боевые стили, проводить усовершенствования... И почти все — дело нескольких секунд.

После такого описания многим наверняка вспомнится Final Fantasy XII. Но на деле с точки зрения игрового

процесса MagnaCarta II куда ближе к какой-нибудь корейской MMORPG, и чем больше времени проводишь за прохождением, тем сильнее в этом убеждаешься. К сожалению, отсюда же произрастает одна из досаднейших проблем — однообразие. К концу первого диска игрок будет вынужден трижды посетить многие локации — только ради того, чтобы на втором сразиться все с теми же противниками, пусть и существенно прибавившими в силе, еще трижды. Вдобавок, до самых финальных титров не покидает ощущение, будто бы слишком многое в MagnaCarta II сделано с оглядкой на конкурентов. Но не в том плане, чтобы получилось «не хуже», а чтобы обязательно было «точно как у них». Отсюда, например, и все многочисленные сюжетные штампы. Сильно ли это портит впечатление? В общем-то, нет. Скорее, игра всего лишь не в полной мере оправдывает возложенные на нее ожидания, а уж в этом-то уличить можно буквально каждую современную JRPG. **СИ**

В игре представлена разветвленная система дополнительных заданий — квестов, которые игрок может выполнять по собственному желанию. Поручения эти заставят не раз вспомнить о MMORPG: пойти туда и убить десять монстров, вернуться обратно и собрать десять шкур. Встречаются, однако, и мини-игры. Скажем, когда Зефи должна бегать от одного раненого солдата к другому, с умом расходуя Кан на лечение. Задача — дождаться прибытия помощи и не дать соратникам умереть. Другая мини-игра предложит от лица Селестин расстреливать низкорослых чудищ. Выглядит это как всамделишный тир.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

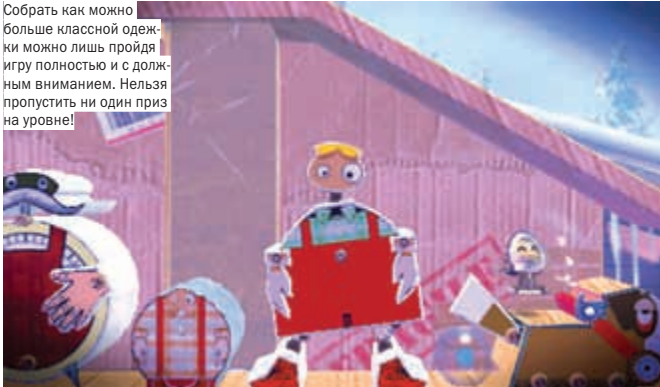


- 1 LittleBigPlanet
- 2 New Super Mario Bros.
- 3 Tokobot

8.5



Собрать как можно больше классной одежды можно лишь пройдя игру полностью и с должным вниманием. Нельзя пропустить ни один приз на уровне!



На этом уровне игроку надо ввести специальный код из четырех символов. Для этого придется решить четыре головоломки.



ТЕКСТ  
Евгений Закиров

## LittleBigPlanet

LittleBigPlanet стала событием, попавшим в поле зрения всех любителей видеоигр – и даже тех, кто по той или иной причине не являлся владельцем PS3. Что ж, именно LPB для многих оказалась той самой игрой, ради которой решение о приобретении домашней платформы было наконец принято. Сегодня история повторяется на PSP.

Текст и звук на русском языке

**В** LittleBigPlanet, как следует из названия, планета действительно одна, а вот спутников у нее – множество: свои луны предусмотрены для загрузки нового контента и для создания собственных творений. Где-то между ними летает привязанная за ниточку ракета, в иллюминатор которой раньше смотрел главный герой – тряпичный человечек сакбой. Теперь не смотрит. Смена формата –

с большого HD-телевизора на куда как более скромный экранчик PSP – далась разработчикам тяжело, поэтому от всякого рода радостей пришлось отказаться. Теперь мы подразумеваем, что человечек сидит в ракете, когда выбираем ему аватарку или решаем, какую же локацию посетить на этот раз, но встречаемся с ним уже после, на месте. Когда он, в зависимости от нажатого направления на крестовине, от страха бьется коленками и не знает, куда деть нижнюю губу, или,

напротив, приветствует игрока улыбкой во весь рот – не надо, мол, грустить, давай лучше скорей веселиться.

Люди, увидевшие в оригинальной игре только платформер и ничего больше, были недалеко от истины. Причем платформер был достаточно посредственным, и скрывать это бессмысленно. К концу кампании груз накопившихся негативных эмоций от всякого рода неудобств могут перевесить сумму положительных, черпать которые удавалось разве



Режим создания собственных уровней открывается не сразу – придется пройти первый «мир», чтобы получить возможность проявить свой талант. Разобраться в редакторе с наскока тоже не получится, хотя подсказки даются толковые и в принципе все необходимые сведения игрок получает. Неудобства возникнут, главным образом, у владельцев UMD-копии игры, которая будет постоянно что-то считывать с диска и раздражающе притормаживать при перемещении объектов по локации. Впрочем, ко всему привыкаешь. Протестировать уровень можно нажатием одной кнопки, сохранить его и загрузить на общую луну тоже дело двух секунд.



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Симпатичная графика, потрясающий саундтрек, превосходный дизайн каждой локации, много нарядов для сабоя, отлаженный сетевой сервис, есть конструктор уровней.

**НЕДОСТАТКИ** Долгие загрузки, игра подвисает, если быстро прокручивать планеты или когда загружается голос диктора, нет мультиплеера, система оценки самодельных уровней могла бы быть более детальной.

**РЕЗЮМЕ** Маленький тряпичный человечек бегает по плоским уровням, решает интересные и не очень головоломки, летает на воздушном шаре, катается на санях и расщепляет волны на самодельном катере. Другими словами, как платформер LBP на PSP предлагает все те же идеи, что были в старшей версии, но в доработанном виде. Конструктор собственных уровней тоже имеется, однако на портативной платформе пользоваться им не очень удобно. Единственное, что пропало из игры, так это мультиплеер – теперь тряпичный человечек изучает дивные миры совсем один.

Как и уверяет большущая нашивка на обложке российского издания LittleBigPlanet, игра полностью переведена на русский язык. Это касается и интерфейса, и озвучания, и текстовых сообщений персонажей. Сказать, что работа над локализацией была проведена огромная, значило бы несколько преувеличить заслуги ответственных за нее людей: все-таки текста тут не так уж и много. Однако в целом перевод достойный и грамотный, да и явных ляпов замечено не было. Актер на роль диктора (чей голос в оригинале принадлежал знаменитому Стивену Фраю) превосходно справляется со своей задачей, что тоже является несомненным плюсом. Английская речь нравится больше? Не беда, игра любезно позволяет выбрать язык при каждом запуске.

Во время таких заездов лучше держаться за специальную, ммм, губку. Иначе человечек может слететь и ушибиться.



что из очарования главного действующего лица и потрясающего «интерьерного» дизайна. Чтобы не лилить лишний раз, признаемся сразу: версия для PSP тоже ставит на неустанные прыжки с места на место. Процесс, однако, доработали, усовершенствовали и сделали из прохождения одиночного режима (а другого тут, собственно, и нет) не галерею идей-иллюстраций, которые игрок может позаимствовать для создания собственных уровней, а вполне увлекательное и самодостаточное приключение. Иными словами – настоящую игру.

## Твоя планета!

Как и водится в платформерах, любое приключение начинается в точке «А», то есть у левого края экрана, и заканчивается в точке «Б», где камера перестает двигаться вправо, а герой упирается в большой телевизор с такой же большущей кнопкой под ним. И отличие LittleBigPlanet от других представителей жанра заключается вовсе не в том, что здесь позволяет разукрашивать персонажа да лепить наклейки на стены, но в возможности проходить один и тот же уровень множеством разных способов, при этом все равно оставляя позади неприбранные бонусы. Это явление не приметно до поры. Просто когда добираться

Вообще-то, играть в версии для PSP надо ничуть не реже, чем на PS3. Просто на портативной платформе делать это очень удобно – не мешает излишне чуткое управление.



## КОГДА МЫ ГОВОРИМ «УРОВНИ ИЗ LBP», МЫ В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ ПОДРАЗУМЕВАЕМ МАЛЕНЬКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА, НАД КАЖДЫМ ИЗ КОТОРЫХ РАБОТА ПРОВОДИЛАСЬ САМАЯ ТЩАТЕЛЬНАЯ.



наконец до крайней точки локации и наблюдаешь за подведением итогов, всякий раз вдруг выясняется, что какая-то часть заключенных в мыльные пузыри деталей или элементов одежды так и осталась на своих местах. Переиграть предлагают сразу же.

В другой раз, возможно, очевидным представится другой путь для прохождения локации с замороженными колесами в Альпах, и он окажется либо длиннее, либо короче, даст доступ к новым предметам и вообще оставит после себя впечатление совершенно иного уровня, не имеющего с предыдущим совсем ничего общего. Но это все в теории. На практике разработчики с самого начала дают установку: проходить LittleBigPlanet можно до посинения и без зазубривания того, что, где и как работает. Единоразово уразумев, что каждый следующий эпизод самым бесстыжим образом отличается от предыдущего, возвращаться к пройденной локации, скорее всего, и не захочется. Зачем? Вот

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation Portable  
**Жанр:**  
action-adventure.platform  
**Зарубежный издатель:**  
SCEE  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клаб»  
**Разработчик:**  
Media Molecule, SCE  
Studio Cambridge  
**Количество игроков:**  
1  
**Обозреваемая версия:**  
PlayStation Portable  
**Онлайн:**  
www.littlebigplanet.com  
**Страна происхождения:**  
Великобритания



Каждый уровень предлагает какой-то свой сюжет, следить за которым не всегда получается, потому что реплики персонажей часто содержат подсказки. А в LBP интереснее играть без них.



сакбой решает головоломку с цветными валиками: ему надо дотащить красный валик до специального подъемника, дернуть рычаг, нацепить реактивный ранец, ухватиться за желтый валик и точно так же поместить его на платформу соответствующего цвета. Решили головоломку? Вот вам следующая. И еще одна. И последняя, финальная, где надо быть аккуратным и не свалиться в потрескивающую электричеством воду. На этом уровень заканчивается, и игроку открывается доступ к следующему, в котором все тот же сакбой, но уже в костюме принцессы или фараона, с саблей или рукой-крюком, рассекает по будто бы нарисованному на картонке водам, стараясь ухватить побольше бонусов при встряске. И так – до самого конца, и всякий раз убеждаешься в том, что для фантазии разработчиков существует только один ограничитель – объем UMD. Разнообразие в лучшем проявлении.

### Поп-культура

При этом не стоит забывать, что когда мы говорим «уровни из LBP», мы в большинстве случаев подразумеваем маленькие произведения искусства, над каждым из которых работа проводилась не то слово какая тщательная. И речь не том, что все ситуации заранее спланированы и просчитаны, что автоматически устраняет вероятность попасть в безвыходную ситуацию, подразумевающую только одно решение – лопнуть, взорвать голову и вернуться к последнему чекпойнту. Впрочем, неверно было бы и утверждение, что первым делом интересует сверх всякой меры роскошная графика. Нет, внимание к себе притягивает уникальная визуальная

**Внизу:** Дополнительные костюмы – персонажей из игр или фильмов – сначала сильно не хватает. На PS3-то у каждого есть своя Чунь-Ли, а тут когда еще появится...

стистика, почти не пострадавшая в переезде на тесную портативную платформу. Конечно, первое время обидно видеть бледные, тусклые, безжизненные фоны, да и сами локации потеряли какую-то часть очарования, лишившись нагромождений из всяких механизмов, кажется, присутствовавших как раз лишь красоты ради. Однако стоит втянуться в процесс, и такие мелочи перестанут волновать, уступят место восхищению, желанию скорее продолжить прохождение.

Но вот заготовленные разработчиками приключения подошли к концу. Что же делать? Во-первых, никто не отменял возможность выйти с PSP в Интернет (требуется учетная запись в PSN) и загрузить работы других пользователей. Под них отведена отдельная луна, по которой разбросаны большие и маленькие кратеры с названиями и подписями авторов. Скачиваемые уровни оцениваются по двум параметрам: сколько раз их уже прошли и кому они понравились (обозначаются сердечком). Файлы в среднем занимают полтора мегабайта, что довольно-таки удобно для пользователей, пожадничавших на объемистые карточки памяти. Хотите проявить свои творческие способности и доказать миру, что именно ваших задумок не хватало платформерам все это время? «Нет ничего проще!» – уверяют разработчики... и бессовестно лгут. Во-первых, чтобы творить самостоятельно, потребуется какая-то база предметов, которую предстоит либо собирать самому (пройдя игру, причем не единожды), либо использовать уже имеющуюся в специальном издании – Creator's Edition. Оно доступно в России только на UMD, продается по чуть большей цене в обложке с веселым

## КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Странная штука восприятие. Вот взять Little Big Planet для PSP: портативная игра практически ни в чем не уступает «оригиналу» с PS3, а кое в каких мелочах его еще и превосходит. Казалось бы, хватать да радоваться, но... Как и в случае с LocoRoco, за прошедший год новизна изрядно поистерлась, и эффект, как говорится, уже не тот. Да и «совсем как настоящих» HD-текстур очень не хватает.

сакбом в строительной каске. Но приобретение такой версии игры решает лишь часть проблем, оставляя без внимания самое главное – как это все конструируется. Теоретически, если прослушать курс лекций и потратить несколько вечеров на то, чтобы сотворить что-то более-менее похожее на уровень из игры, полученный в итоге результат можно будет даже загрузить на общую планету для ознакомления другим участникам сообщества. Откровенно говоря, после запусков предназначенных для этих дел серверов создавалось впечатление, что именно такие пробы пера пользователи и выкладывают, а всем более-менее ценным предпочитают обмениваться непосредственно с друзьями, в обход интернет-сервиса. За первую неделю нам не удалось найти ни одного сколько-нибудь привлекательного уровня. С другой стороны, очевидно, что дело пойдет в гору позже, когда сами себе-демиурги разберутся, что к чему, и начнут заимствовать друг у друга самые удачные идеи. И когда это случится, LBP будет ожидать вечная жизнь на PSP, и каждый день будет оставлять на общей луне уровни один интереснее другого. Так было и так есть на PS3, и нет никаких оснований не верить в успех на портативном фронте. Настораживает только одно: неготовность создателей выкладывать дополнительный контент. В будущем, конечно, всем обещают нарядные костюмы и прочие радости, но сейчас ничего этого нет, один только одинокий redeem-код, вложенный в Creator's Edition. Поэтому на фоне изобилия старшей версии LBP на PSP выглядит чуть менее содержательной, если не сказать пустой. Будем надеяться, это лишь вопрос времени. **СИ**

### Creator's Edition

Люди, купившие специальное издание LittleBigPlanet сразу после его выхода, должны быть, несказанно обрадовались вложенному в коробку листку с промо-кодом. Собственно, именно этот код дает покупателю право скачать дополнительный контент, ради которого и предлагалось приобрести Creator's Edition. Однако вскоре выяснилось, что DLC в Сеть все еще не выложили и до сих пор толком не известно, когда же это наконец случится. Будем надеяться, не позднее 31 декабря 2012 года – именно до этой даты, согласно уверениям буклета, действительно предложение. Официальный блог объясняет задержку тем, что готовый к релизу контент содержал ряд мелких ошибок, обнаружить которые удалось лишь за несколько дней до релиза. Чтобы недочеты устранить, разработчикам требуется еще некоторое время. Европейские геймеры, кстати, не сильно огорчились. В комментариях к записи в основном спрашивали: «А что, существует специальное издание? Почему я об этом не знал?»



MAZDA MX-5 – TOYOTA SUPRA  
BA3-2107 – BMW E30 – AUDI A3

**MAXI**  
tuning

# ФОРСАЖ

Рекомендованная цена журнала 100 РУБ. ДЕКАБРЬ | 2009 | 11(64)

**10**  
МАШИН  
В НОМЕРЕ  
WWW.FRSG.RU



**+**

**ЖРЕМ СУШКИ  
ПОВАРЕШКОЙ!**  
«Волга» с 1JZ под капотом

**СУПЕРКАР  
НА БАЗЕ «ОЖИ»**  
Убойный тюнинг-рецепт

**ПОПРАВКИ  
К СТРАХОВКЕ**  
Новые хитрости ОСАГО

## СИЛА В ТУРБЕ!

ТЕОРИЯ ТУРБОНАДДУВА И VW SCIROCCO КАК УДАЧНЫЙ ПРИМЕР

реклама

- 🚗 самые яркие и актуальные новости из мира авто
- 🚗 важные для тюнинг-сообщества российские и зарубежные события
- 🚗 тест-драйвы, сравнительные тесты, советы по покупке авто
- 🚗 обзор самых навороченных автомобилей
- 🚗 тюнинг своими руками

**И много другой полезной и интересной информации из мира авто!**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Nintendogs  
2 EyeToy Play  
3 Tamagotchi

8.0



ТЕКСТ  
Иван Стасов

## EyePet

В какой-то момент у людей появляется неодолимое желание разнообразить свою жизнь. Одним из лучших способов сделать это с давних пор считаются игры. Не менее популярный вариант – обзавестись четвероногим питомцем. В определенный момент развития технологий мы получили новую разновидность игр – «про птичек, кошек и собачек» (чаще всего они примерно так и называются) и новый вид домашних любимцев, которые не сделают лужу на диване.

### ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PlayStation 3  
Жанр:  
special, mini-games  
Зарубежный издатель:  
Sony Computer  
Entertainment Europe  
Разработчик:  
SCE Studios London,  
Playlogix  
Количество игроков:  
до 4  
Онлайн:  
www.eyepet.com  
Страна происхождения:  
Великобритания

Текст и звук  
на русском  
языке

**В** конце 90-х годов прошлого века нашу страну зацепил тамагочи-бум. Школьники, студенты, взрослые тетеньки таскали электронные брелоки на учебу и работу (мобильников у нормальных людей тогда еще не было), тыкали в крошечные кнопки ногтями и сюсюкались с монохромными существами из Китая.

Самой заметной игрой последних лет о воспитании братьев наших меньших остаются Nintendogs, потому что тема эта, как вы уже поняли, – вечная. Всегда найдутся девочки и мальчики, которым захочется почесать за ухом своего лохматого друга; всегда отыщутся мамы и папы, которые выберут своим детям именно электронного приятеля, по указанной выше причине.

Виртуальные щенята оккупировали мобильные телефоны, ласковые котятки жалобно глядят с розовых обложек безвестных производителей компьютерных игр в разделе «Все по 99 руб».

Ничего удивительного, что Sony решила расширить библиотеку своей главной игровой системы за счет проекта той же тематики.

Какие игры для камеры PlayStation Eye вы знаете? Из десятка мини-забав на пять минут в PS Store достойными оказались лишь две-три. Нельзя не вспомнить, конечно, тактическую карточную Eye of Judgement, в сетевых матчах которой несколько раз был близок к инфаркту. Демонстрировать объективу карты со специальными кодами для активации юнитов и заклинаний интересно, но так ли здесь необходим объектив?

В остальных играх устройство практически не использовалось. В Burnout Paradise, например, предлагалось запечатлеть свое перекошенное в момент аварии лицо и отправить его другим онлайн-гонщикам. В Little Big Planet – создавать собственные материалы и наклейки. В Zen Pinball камера позволяла



### «Волшебная карточка»

Первоначально все задумывалось более скромно, этакой рядовой PSN-забавой на пару вечеров, посмотреть и забыть. К счастью, Sony взялась развить EyePet до полноценной игры (как показатель качества и сложности – здесь найдется даже Платиновый трофей). Взамен пришлось отказаться от цифрового распространения, ведь для многих заданий требуется «волшебная карточка – пластиковый прямоугольник с ручкой, что лежит в коробке с игрой. Карточка распознается устройством и, в зависимости от выбранного задания, превращается на экране в лейку, в батут, в мешок с семенами и много чего еще.

Игра продается в двух вариантах – с камерой в комплекте и без нее, на случай, если PlayStation Eye у вас уже есть. В США, кстати, премьера EyePet отложена до весны – возможно, это связано с тем, что игра будет поддерживать новый контроллер Sony, продажи которого должны начаться в то же время.







7.5

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
sports.traditional.football.management  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Bright Future  
**Количество игроков:**  
до 8  
**Системные требования:**  
CPU 1.3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM  
**Онлайн:**  
www.eagames.co.uk/game/fifa-manager-10  
**Страна происхождения:**  
Германия

**Справа сверху:** Новый внутриигровой сайт. Красивостей больше, толку – меньше.

**Справа внизу:** Хотите наблюдать за матчем, как за футболом по телевизору, выбирайте сингл или игру на одном компьютере (до четырех человек). В онлайне такого не увидите.



## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 FIFA Manager 09  
2 Football Manager 2010  
3 Championship Manager 2010

## FIFA Manager 10

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** FIFA Manager 10 должен был порадовать кучей обновлений – и порадовал, но отнюдь не во всем. Разрекламированный сетевой режим на поверку оказался не таким уж классным. В нем урезали многие стандартные функции менеджера, параметры игроков упразднили, сведя к единому показателю умения и нескольким навыкам, да и наблюдать ход матчей можно только в текстовом режиме.

К тому же управлять позволено лишь топ-клубами, о какой-нибудь третьей итальянской лиге лучше сразу забыть. Ну а сингл остался вполне традиционным – берем на себя команду и занимаемся всем, что нужно для ее нормального существования (вплоть до закупки сувениров в клубный магазин), после чего ведем своих подопечных к великим футбольным подвигам. Изменения есть – в тактике стало побольше настроек (что позволяет лучше подготовиться к матчу с конкретным соперником), назначение

тренировок упростилось, убрали эпидемии долговременных травм, столь частые ранее, а в 3D-режиме сделаны дополнительные анимации движений. Хотя часть новинок на пользу не пошла – например, внутриигровой сайт явно потерял в информативности. В любом случае для тех, кто хочет полноценного управления клубом, а не только тренерской деятельности, FIFA Manager по-прежнему выбор №1.

**НЕДОСТАТКИ** Баги традиционно преследуют серию; внутриигровой сайт с новостями менее удобен и содержателен; результаты матчей иногда шокируют заоблачными цифрами, хотя и гораздо реже, чем раньше.

**ДОСТОИНСТВА** Наконец-то более-менее реалистично выглядит система травм; улучшения в области тактики и тренировок; возможность поиграть в онлайн, пусть и в «неполный» FIFA Manager.

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Football Manager 2009  
2 FIFA Manager 10  
3 Championship Manager 2010



8.5

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
sports.traditional.football.management  
**Зарубежный издатель:**  
SEGA  
**Российский издатель:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Sports Interactive  
**Количество игроков:**  
до 16  
**Системные требования:**  
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM  
**Онлайн:**  
www.footballmanager.com  
**Страна происхождения:**  
Великобритания



**Вверху:** Ассистенты очень часто предлагают свою помощь почти во всех вопросах – от определения состава на матч до выбора, кого купить или продать.



**Вверху:** Современным 3D-движок не назовешь, но уж что-то, а события на поле он передает крайне достоверно.

## Football Manager 2010

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Если создатели FIFA Manager в этом году решились на кардинальный шаг – внедрение онлайн-баталей, то авторы Football Manager столь радикальных мер не предпринимали, предпочитая в основном косметические улучшения. Зато их, если присмотреться, воз и маленькая тележка. Впрочем, смену интерфейса косметической точно не назовешь – давние поклонники сериала поначалу теряются в менюшках, но в целом он стал удобнее, и найти искомое гораздо легче. Повысить доступность игры призваны также улучшенная система помощи и возможность быстрее раздавать указания футболистам во время (и до) матча. Все это в совокупности наверняка привлечет к Football Manager очередную партию поклонников и вместе с тем не отпугнет старых фанатов. В конце концов, если вам не нравятся упрощения – прежняя-то система никуда не делась, и настроить

поведение любого футболиста можно индивидуально, указав ему, что делать в каждой конкретной ситуации. Улучшился и 3D-режим: теперь увидеть два похожих матча крайне сложно. А вот экономике, пресс-конференциям и прочим «околотренерским» занятиям традиционно уделено мало внимания. Эх, смешать бы FIFA Manager и Football Manager – какая игра получилась бы...

**НЕДОСТАТКИ** Все, что не касается деятельности по определению состава и тактики, по-прежнему считается разработчиками вторичным; 3D-движок неплохо бы улучшить; да и фоновая музыка не помешала бы.

**ДОСТОИНСТВА** По-прежнему лучший менеджер для тех, кто любит подолгу размышлять над тактическими установками и выигрывать у более сильных команд за счет верно подобранной схемы.



# 6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Dead or Alive Xtreme 2  
2 Summer Heat Beach Volleyball  
3 Sunshine Beach Volleyball

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, MMO.sports, volleyball.3D

Зарубежный издатель:

Radiance Digital Entertainment

Российский издатель:

Nival Network

Разработчик:

Radiance Digital Entertainment

Количество игроков:

тысячи

Системные требования:

CPU 800 МГц, 512 RAM, 64 VRAM

Онлайн:

www.zzima.com/leto

Страна происхождения:

Китай

**Вверху:** Болельщики могут сделать ставку на победу красной или синей команды.

**Вверху:** Несмотря на скромное количество игроков на сервере, здесь фантастически активное сообщество. Раз в минуту-две вам гарантированно будет приходить сообщение с приглашением посетить чью-то комнату.



## Лето Онлайн

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Волейбол в «Лето Онлайн» представлен двумя режимами: обычный предназначен для тех, кто хочет просто развлечься, в специальном режиме все куда серьезнее – на кону драгоценные очки. К счастью, подобрать подходящих (то есть слабых) соперников весьма удобно благодаря интуитивному интерфейсу, да и баллами награждают за любое проявление активности, от участия в турнирах до выполнения тренировочных заданий. Кстати, освоить управление способен и маленький ребенок без всяких помощников: на клавиатуре задействованы стрелочки и клавиши S, F, а особенно D – она отвечает за подачу, удар, пас и блок (в зависимости от ситуации и позиции персонажа на площадке). Свободное от матчей время посвящается прогулкам по пляжу, отдыху в шезлонге, плаванию и общению с другими пользователями. В чате можно не только завести друзей, которые помогут быстрее взобраться на верхние

строчки рейтинга, но и узнать последние новости, и даже заработать опыт! Опыт же необходим для роста уровня персонажа, получения новых способностей с говорящими названиями («Огненный мяч», «Ускорение», «Щит») и, главное, одежды и аксессуаров. Собственно, прокачка – это единственный способ даром получить предметы в игре, где за них принято платить. Ну а если вы не готовы тратить кровно заработанные на бонусы, то «Лето Онлайн» лучше пропустить.

**НЕДОСТАТКИ** Развлечение исключительно для казуалов, искушенных игроков сюда не завлечь ни изобилием навыков, ни условно-бесплатной моделью. Огрехи перевода не исправили.

**ДОСТОИНСТВА** Игра избавилась от большинства глюков и багов, так раздражавших на стадии бета-тестирования; обрывы связи со стороны сервера сведены к минимуму.

МИНИ-ОБЗОРЫ

НА ПОЛКАХ

# ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

при медиакомпании Gameland

www.multijur.ru

объявляет набор на курсы:

## • ЖУРНАЛИСТИКА ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

Продолжительность курса 6 месяцев. Гарантированы мастер-классы с журналистами ИД Gameland, газет "Аргументы и факты", "Известия", "Коммерсант", подготовка к творческому конкурсу на журфак МГУ и в другие вузы

## • СОВРЕМЕННЫЕ PR-ТЕХНОЛОГИИ

Продолжительность курса 3 месяца

## • СОВРЕМЕННАЯ РЕКЛАМА

Продолжительность курса 4 месяца

заканчивается набор на курсы:

## • ФОТОГРАФИЯ И ФОТОЖУРНАЛИСТИКА для начинающих

Продолжительность курса 6 месяцев.

## • ЦВЕТКОРРЕКЦИЯ

Продолжительность курса 2 месяца

Пробное занятие –  
**БЕСПЛАТНО!**

Занятия в центре Москвы. Стоимость обучения – 5 000 рублей в месяц.



Реклама



ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ  
журналистики



info@multijur.ru  
+7 926 091 41 71  
+7 926 249 86 75

НЕ  
ИГРА

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
adventure, visual-novel  
**Зарубежный издатель:**  
не объявлен  
**Российский издатель:**  
«Акелла»  
**Разработчик:**  
Dreamlore  
**Количество игроков:**  
1  
**Системные требования:**  
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,  
64 VRAM  
**Онлайн:**  
www.dreamloregames.com/  
onegin  
**Страна происхождения:**  
Россия

**Вверху:** Дизайн героев смущает не столько анахроничностью, сколько аляповатостью.

**Внизу:** В «Красном космосе», предыдущей новелле от Александра Щербанова и Dreamlore, предлагали вычислить предателя. Тут же придется выяснять, почему по барским угодам шастанут умертвия.

ПОХОЖЕ  
ПРОИЗВЕДИЕНИЯ

1 Красный космос  
2 Lux-Pain  
3 Роман «Гордость, предубеждение и зомби»

## Евгений Онегин

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Интерактивные новеллы любят не за геймплей, а за «начинку»: за диалоги персонажей и иллюстрации, за сюрпризы вроде бонусных картинок и возможность похвалить себя за интуицию – мол, сумел получить «хорошую» концовку. Удовольствия – примерно столько же, сколько от книжки, только заодно почувствуешь: в том, какую историю тебе прочли, есть и твоя собственная заслуга, ведь порой во время бесед предлагают выбрать один из вариантов реплик, или же решить, как поступит герой! Для успешной новеллы прежде всего важна интрига. В случае с «Евгением Онегиным» мотивация такая: посмотреть, что авторы сотворили с хорошо знакомой всем классикой, и разгадать зловещую тайну (Евгений быстро выясняет, что в окрестностях дядино поместья творятся просто-таки жуткие вещи). Переиначивают великого поэта от души: диалоги – смесь пушкинских стихов и куда более современной прозы, «гостевой

персонаж», журналист Щербанов, выдает на-гора провокационные ремарки (на радость тем, кто ради них «Онегина»-то и запустил), среди действующих лиц – «переселенцы» из других известных произведений. Впрочем, если уж Шерлоку Холмсу прощают разборки с настоящими вампирами, то лично я вовсе не против, чтобы Дракулу упокоил не Ван Хельсинг, а кто-то из «наших». Здешные «секретки» – откровенно кичевый тир с зомби и не менее кичевая сцена знаменитой дуэли. Если при виде «анимешного» Онегина вас не тянет зачитать о современных нравах и морали, смело покупайте новинку. Увлекательный вечер, как говорится, обеспечен.

**НЕДОСТАТКИ** Плохая озвучка, очень своеобразный дизайн персонажей.

**ДОСТОИНСТВА** Несколько концовок, сам факт появления еще одной интерактивной новеллы на российском рынке.

ПОХОЖЕ  
ИГРЫ

1 Street Fighter Alpha 3  
2 King of Fighters 12  
3 Darkstalkers  
Chronicle: The Chaos  
Tower

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
Playstation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
fighting, 2D  
**Зарубежный издатель:**  
505 Games  
**Разработчик:**  
Arc System Works  
**Количество игроков:**  
до 2  
**Онлайн:**  
www.aksysgames.com/  
battlefantasia/  
**Страна происхождения:**  
Япония



**Вверху:** В Arc System Works любят, чтоб на экране от спецэффектов в глазах рябило.



**Вверху:** Желтая аура вокруг персонажа говорит об активированном Heat-состоянии.

## Battle Fantasia

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Battle Fantasia стала одним из первых файтингов, вышедших на PS3 и Xbox 360. Как и в случае Street Fighter IV, 2D-геймплей здесь совмещен с 3D-графикой. Боевая система близка к King of Fighters, а также к уже упомянутому Street Fighter. Новшество не видать: есть одна шкала, показывающая, сколько набралось энергии для суперударов (можно накопить до трёх), и перехода в состояние Heat. «Разгорячившись», бойцы бьют сильнее, могут делать более длинные комбо-серии, а у некоторых меняются свойства ударов. Не забыто парирование – за него отвечает отдельная кнопка. Среди режимов тоже нет сюрпризов. Стандартные arcade, versus, score attack и сюжетная кампания – последовательность боев, разбавленная диалогами.

Единственное что выделяет Battle Fantasia, – это дизайн персонажей. Он светлый и немного сказочный. Здесь есть пират с большим крюком вместо руки, есть девочка-волшебница и волшебный же кролик. Общее количество бойцов невелико: всего двенадцать. Battle Fantasia, конечно, не способна конкурировать с титанами вроде Street Fighter IV или BlazBlue, но если вам нравятся 2D-файтинги и пришлось по вкусу дизайн, то несколько приятных вечеров за story-режимом или игрой в versus с приятелем обеспечены.

**НЕДОСТАТКИ** Мало персонажей, отсутствие нововведений в игровом процессе.

**ДОСТОИНСТВА** Нестандартный дизайн, простота в освоении.



7.0





КОНКУРС

# Инопланетный

Журнал «Страна Игр» и блог [darkwren.livejournal.com](http://darkwren.livejournal.com) предлагают вам написать письмо Д.М.

В одном из предыдущих новогодних номеров под этими инициалами скрывался Дед Мороз, но на сей раз мы идем дальше и собираем просьбы к Доброму Марсианину. Он живет на Красной планете, читает «Страну Игр», в феврале 2010 года прилетит к нам в гости (отмечать юбилей журнала) и заодно привезет мешок подарков. Добрый Марсианин уважает настоящих геймеров, и если его хорошо попросить, никогда не откажет.

Авторы самых убедительных писем получают необычные призы от Д.М. В частности, это такие редкие вещи, как верс Metal Gear Solid 4, автограф-плакат Napoleon: Total War (подписанный двумя десятками сотрудников Creative Assembly), блокнот Moleskin с логотипом выставки Gamescom, коллекционное издание The Sims 3, загадочный пиратский сундук (возможно, имеющий отношение к «Аллодам Онлайн»), нашьепки на наушники Metal Gear Solid: Peace Walker, наклейки Ace Combat Xi, двадцать лицензионных игр Peter Jackson's King Kong (версии для PC и PlayStation 2), книга «Ведьмак» в суперобложке, книжка-гид по Tekken (первая часть) на японском, две игры для приставки Sega Saturn, выпуск газеты E3 Show Daily, бэдж сотрудника компании Sarcom с Tokyo Game Show 2009 и многие другие эксклюзивные артефакты.

Вы можете в письме натурально попросить что-нибудь конкретное (вдруг вам нужны сувенир по Disgaea или верс Gundam), и мы (с помощью Д. М., конечно) попробуем вам помочь.

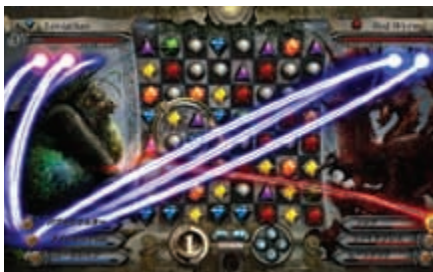
Работы принимаются в электронном виде по адресу [si2009-dm@gameland.ru](mailto:si2009-dm@gameland.ru). Можно выслать письмо обычной почтой на адрес редакции (119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе 11, строение 44-45, 000 «Гейм Лэнд», журнал «Страна Игр»). Срок сдачи работ – 15 февраля.

ПРИЗЫ



# Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



## 96 Live Network Channel

Лучшие скачиваемые игры для сервисов PlayStation Store, Xbox Live Arcade, WiiWare и Virtual Console. Не пропустите: они маленькие, зато удаленные!

### В этом номере:

Auditorium  
Diner Dash  
Ecnleverment Experiment  
Gyromancer



## 122 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



## 115 Казуальные игры

Специальные простые маленькие игры для ваших мам, сестер, девушек и домашних животных. Их ограниченно годные версии есть на нашем DVD, если вам понравятся – можете прямо у нас и приобрести.

### В этом номере:

Принцесса Изабелла  
Остров сокровищ  
Звездный защитник 4  
Академия магии  
Farm Craft 2



## 100 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:

Commands & Colors: Ancients



## 114 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:

The Non-Adventures of Wonderella  
Little White Mouse



## 116 Банзай

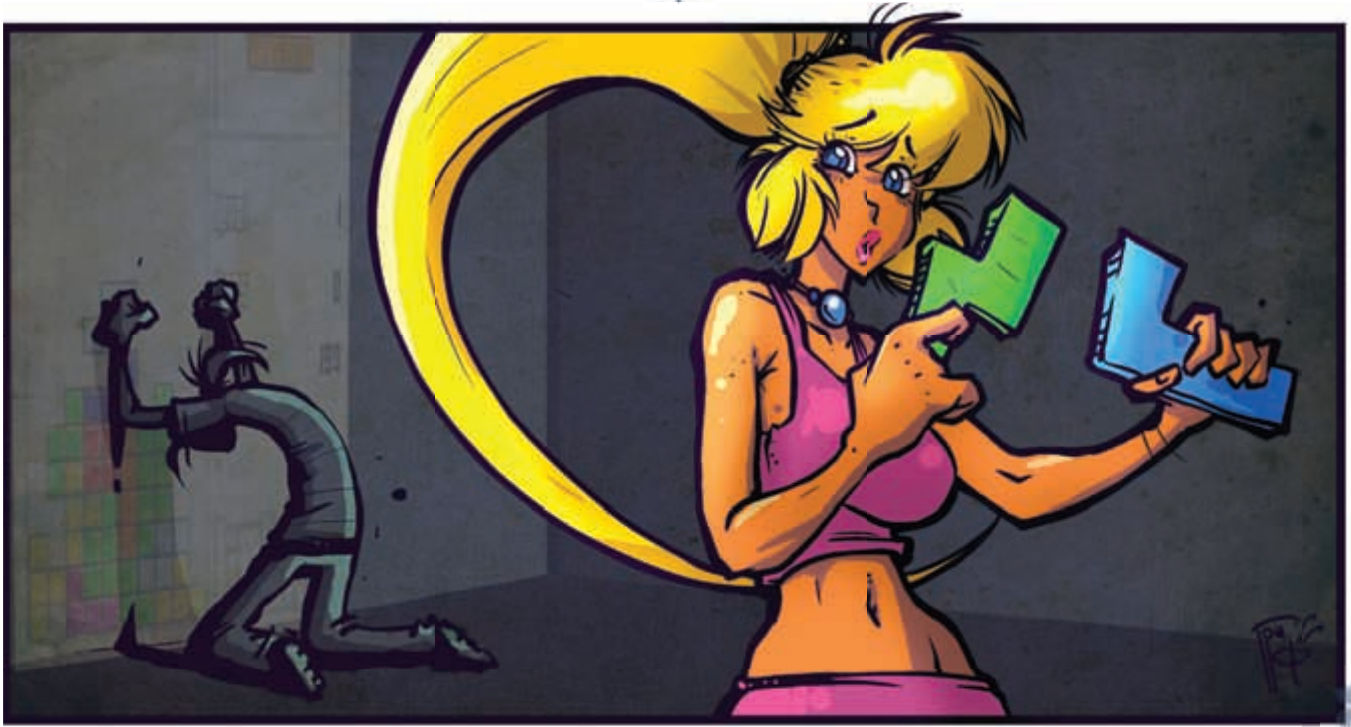
Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В сотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

### В этом номере:

Союз Серокрылых  
Fullmetal Alchemist  
Samurai Champloo  
Kimi Ni Todoke







КОНКУРС

# Фанатский

Журнал «Страна Игр» предлагает вам угадать артефакты, засветившиеся на нашем новогоднем постере. Составьте список предметов и игр, из которых они позаимствованы, и высылайте его нам. Чем больше найдете – тем больше ваши шансы на победу.

Разыгрываем мы красивейшую фигурку Неро из Devil May Cry 4, одной из самых популярных игр в России (особенно после релиза PC-версии). Ждем наплыва прекрасных читателей в нашем почтовом ящике!

Работы принимаются в электронном виде по адресу [si2009-dm@gameland.ru](mailto:si2009-dm@gameland.ru). Можно выслать письмо обычной почтой на адрес редакции (119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе 11, строение 44-45, 000 «Гейм Лэнд», журнал «Страна Игр»). Срок сдачи работ – 15 февраля.

ПРИЗ



# Live Network Channel

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

## PlayStation Store

### 5 последних скачиваемых игр

- Peggle, 204 Мбайт, \$9.99
- Star Trek: D-A-C, 134 Мбайт, \$9.99
- Braid, 240 Мбайт, \$14.99
- Critter Crunch, 424 Мбайт, 190 руб.
- Invincible Tiger: The Legend of Han Tao, 263 Мбайт, 445 руб.

### Демоверсии

- NCAA Basketball 10, 1 Гбайт
- MX vs. ATV Reflex, 913 Мбайт

### Дополнения

- Way of the Samurai 3 – Accessories, 102 Кбайт, бесплатно
- Peggle – Peggle Nights, 150 Кбайт, \$4.99
- Ninja Gaiden Sigma 2 – Costume Pack, 100 Кбайт, \$3.99
- High Velocity Bowling – Psychedelic 60's Ball Pack, 7 Мбайт, 35 руб.
- High Velocity Bowling – Techno Modern Ball Pack, 5 Мбайт, 35 руб.
- LittleBigPlanet – Assassin's Creed II Ezio Auditors Costume, 1 Мбайт, £1.59
- LittleBigPlanet – Thanksgiving Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- Dragon Age: Origins – Warden's Keep, 240 руб.
- Dragon Age: Origins – The Stone Prisoner, 535 руб.
- Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic – Mistress of Mime, 884 Кбайт, бесплатно
- Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic – Shaolin Scarecrow, 1.5 Мбайт, бесплатно
- EyePet – Lucky Dip Styling Pack 4, бесплатно
- EyePet – Medieval Styling Pack, 100 руб.
- Pain – Speed Oocher Pack, 100 Кбайт, 70 руб.
- Pain – Fat Princess Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- Pain – Flavor Flav Pack, 100 Кбайт, 50 руб.
- BUZZ! Quiz TV – Euro Sports Quiz, £3.99
- Guitar Hero 5 – Kiss Track Pack («I Was Made For Loving You», «Lick», «Modern Day Delilah»), 131 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero 5 – Lenny Kravitz Track Pack («Fly Away», «Lady», «Let Love Rule»), 133 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band – The White Stripes Pack 01 («Dead Leaves and the Dirty Ground», «Girl, You Have No Faith in Medicine», «Icky Thump»), 72 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – SpongeBob SquarePants Pack 02 («A Day Like This», «Employee of the Month», «Ridin' the Hook»), 9-25 Мбайт, £0.59/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Kasabian «Club Foot», The Damned «Smash It Up (Part II)»), 21-23 Мбайт, £0.99/шт.

## А Auditorium

XBLA, PSN АНОНС

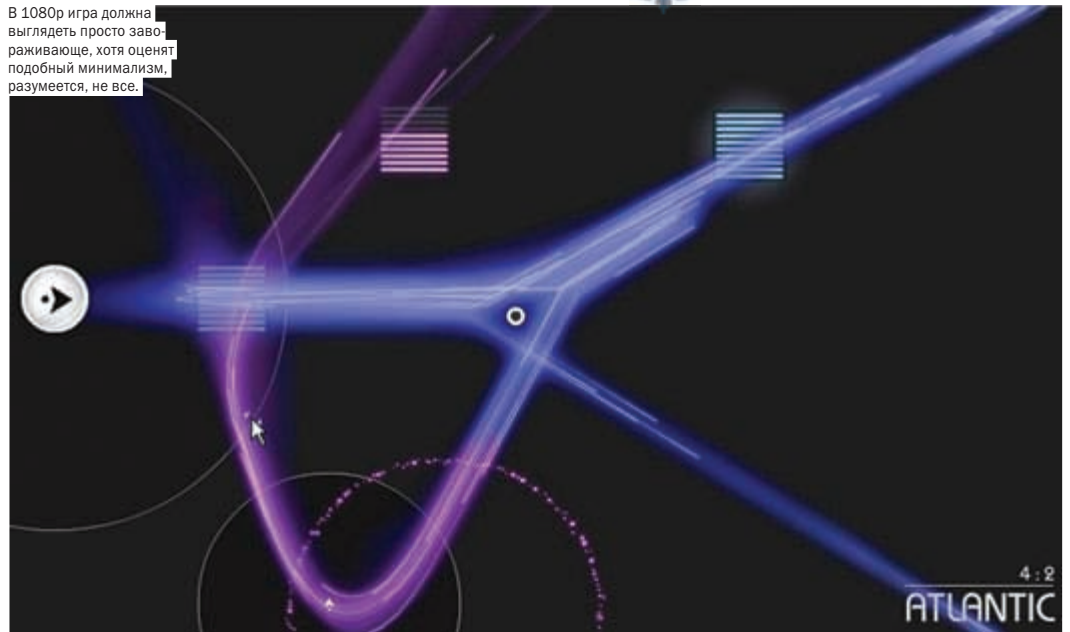
Жанр: special.puzzle | Издатель: Zoo Games | Разработчик: Cipher Prime | Дата выхода: начало 2010 года

Создавая игру о музыке, можно пойти двумя путями. Первый – опираться на сугубо физические аспекты извлечения звуков. Тогда ключевая роль отводится инструментам. Второй – гораздо сложнее, поскольку игра показывает музыку как нечто нематериальное. В этом случае довольствоваться приходится абстрактными представлениями в стиле визуализаторов аудиоплееров. Несложно догадаться, что создатели Auditorium пошли именно по второму пути. Игра вертится вокруг некоего потока энергетических частиц, который нужно направлять в «звукохранилища», отвечающие за партии инструментов. Только полностью «зарядив» каждое из этих хранилищ, можно добиться звучания симфонии. Командовать парадом предложено с помощью специальных элементов управления – каждый из них влияет на поток по-своему, устремляя его в одном из четырех направлений, закручивая в спираль или

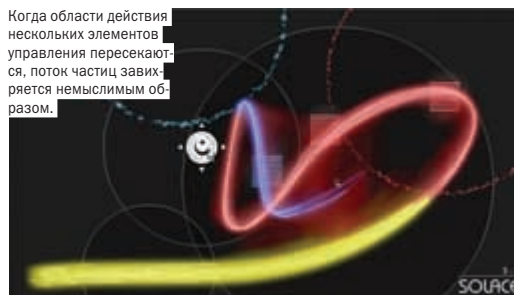
отражая, словно зеркало. Область действия элемента ограничена кругом, радиус которого устанавливает сам игрок. Менять можно и расположение элементов, однако их набор для каждого уровня фиксирован. Отдельную сложность представляет и то, что некоторые звукохранилища помечены цветом, и для их наполнения поток тоже нужно «покрасить», проведя через специальные области. По мере прохождения уровней число цветов и элементов управления будет все увеличиваться, равно как и сложность головоломки. И чтобы убедиться в этом, 2010 года ждать вовсе не обязательно: бесплатно опробовать игру предлагается на официальном сайте ([www.playauditorium.com](http://www.playauditorium.com)). Тамошняя версия построена на флэше и на слабых компьютерах может попросту зависнуть, но с версиями для PSN и XBLA такие проблемы, конечно же, исключены.

Алексей Косожихин

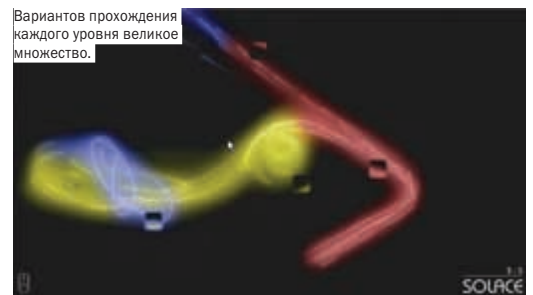
В 1080р игра должна выглядеть просто завораживающе, хотя оценят подобный минимализм, разумеется, не все.



Когда области действия нескольких элементов управления пересекаются, поток частиц завихряется немислимым образом.



Вариантов прохождения каждого уровня великое множество.





# > Diner Dash ★★☆☆☆☆

XBLA, PSN, WiiWare **НОВИНКА**

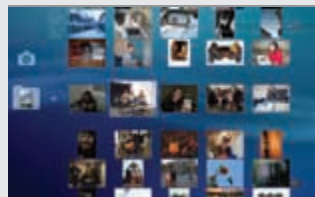
## Новости

Алексей Косожикин

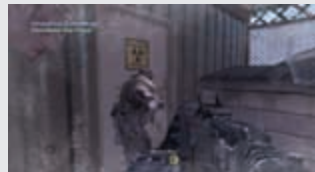
На PlayStation Network стартовал закрытый бета-тест Battlefield: Bad Company 2. Доступ получили все, кто предзаказал игру, а также некоторые счастливицы, ухватившие коды в особых акциях, проводимых разработчиками на сайте и в Твиттере. Правда, поиграть дают только на одной карте (Arica Harbor), а продлится тестирование всего лишь месяц.



Sony дуплетом выпустила новые прошивки для двух своих основных консолей – 6.20 для PlayStation Portable и 3.10 для PlayStation 3. Первая обзавелась обещанной на немецкой GamesCom «читалкой» комиксов, причем пару выпусков до середины декабря можно скачать абсолютно бесплатно (коды опубликованы на сайте [www.playstationcomics.com](http://www.playstationcomics.com) и в блоге PlayStation). Домашняя же консоль получила встроенную поддержку Facebook и слегка улучшила фотоальбом.



Сервис Xbox Live установил очередной рекорд: число онлайн-пользователей в единый момент времени вдруг превысило 2 миллиона человек. Никакой тайны за этим не скрыто – произошло знаменательное событие на следующий день после релиза Call of Duty: Modern Warfare 2. Вполне резонно, что тысячи игроков сразу ломанулись пробовать главную мультиплеерную игру года на вкус. Правда, от этого здорово пострадали продажи XBLA-игр. Быть может, поэтому Serious Sam HD все задерживают и задерживают?



24 ноября вышло в свет первое скачиваемое дополнение для многопользовательского шутера Borderlands. The Zombie Island of Dr. Ned размером в целый гигабайт предлагает игрокам целый остров с новыми монстрами (вроде зомби и wereskag'ов) и тонной невиданного вооружения. Прохождение сценария, по словам разработчиков, займет от четырех до шести часов. Стоит аддон 800 MP на XBLA или \$10 в PSN.

Жанр: special puzzle | Издатель: Big Fish Games | Разработчик: GameLab | Размер: 62 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

**D**iner Dash – довольно популярная серия казуальных игр, появившаяся на PC еще в 2003 году. С тех пор ее концепция не претерпела практически никаких изменений, но это не мешает «новым» играм цикла покорять новые платформы и зарабатывать кучу денег. Не избежал подобной участи и сервис Xbox Live Arcade (приверженцев PSN и WiiWare обещано осчастливить к концу года).

Итак, игрок управляет официанткой по имени Фло, которая в своем кафе выполняет буквально всю работу: рассаживает посетителей, принимает и разносит заказы, приносит счет, убирает посуду со столов – разве что сама еду не готовит. И все это нужно делать как можно скорее – клиенты не выносят очередей, а ведь размер чаевых напрямую зависит от их настроения. Надоесть ждать – и вовсе уйдут, забрав приличную сумму в качестве компенсации. Получить бонусы можно при помощи комбо; каждый посетитель помечен цветом, и если посадить его на место, уже «нагретое» человеком того же склада, он будет очень доволен. Некоторая сложность заключается в том, что вместимость столов разная, как и

размеры посещающих заведение компаний. Новые столы (а также кофеварка и прочие апгрейды) будут появляться по мере прохождения сюжетных уровней, которых в игре четыре десятка. Для успешного завершения каждого требуется набрать определенное число очков, что не так-то просто, ведь время работы кафе ограничено. Во внесюжетном режиме Endless Shift дело обстоит по-другому: паши сколько хочешь, но как только потеряешь какое-то количество клиентов – игра сразу же закончится. Выбор апгрейдов тут полностью зависит от игрока, приходится решать, что важнее – большой стол или мини-бар. К сожалению, с портированием на XBLA игра стала ощущаться сложнее: все же мышью кликать налево и направо гораздо удобнее, чем напрямую управлять перемещениями героини с геймпада. Из-за этого консольная Diner Dash уже на средней сложности становится настоящим испытанием. Графика с переходом на высокое разрешение лучше не стала – все какое-то блеклое и некрасивое. Так стоит ли такой порт игры пятилетней давности своих десяти долларов?

Алексей Косожикин



Как только кафе закроется, новых клиентов можно уже не ждать. Приходится успевать!



Всего Фло умудрится поработать в четырех разных столовых. Различаются они, конечно, только дизайном.



В кооперативном режиме справляться с напавшим посетителями несколько легче.

**Внизу:** Иногда ресторан посещают критики, в чьих силах присудить ему лишнюю звездочку.



**Внизу:** Новыми столами лучше не пренебрегать: есть стоя люди почему-то отказываются.

## Xbox Live Marketplace

## 5 последних скачиваемых игр

- 1 Diner Dash, 62 Мбайт, 800 MP
- 2 Gyromancer, 162 Мбайт, 1200 MP
- 3 NBA Unrivaled, 177 Мбайт, 1200 MP
- 4 Zero D Beat Drop, 80 Мбайт, 800 MP
- 5 Encleverment Experiment, 455 Мбайт, 800 MP

## Демоверсии

- Jurassic: The Hunted, 589 Мбайт
- Tropico 3, 1 Гбайт
- MX vs. ATV Reflex, 814 Мбайт

## Дополнения

- Way of the Samurai 3 – Weapon Parts, 108 Кбайт, 80 MP
- Gyromancer – Map Pack, 332 Кбайт, 240 MP
- Forza Motorsport 3 – Hyundai Car Pack, 33 Мбайт, бесплатно
- Bust-A-Move Live! – 1P Puzzle Pack-1, 108 Кбайт, 240 MP
- Bust-A-Move Live! – 1P Puzzle Pack-2, 108 Кбайт, 240 MP
- Guitar Hero 5 – Kiss Track Pack, 113 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Lenny Kravitz Track Pack, 109 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – AFI Pack 01, 140 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – The White Stripes Pack 01, 72 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – SpongeBob SquarePants Pack 02, 56 Мбайт, 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Kasabian «Club Foot», The Damned «Smash It Up (Part II)», The Bangles «Walk Like An Egyptian»), 21-29 Мбайт, 160 MP/шт.
- The Beatles: Rock Band – Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band Album, 141 Мбайт, 1080 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Colbie Caillat Song Pack («Fallin' For You», «Realize», «The Little Things»), 304 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Marvin Gaye Song Pack («How Sweet It Is (To Be Loved By You)», «Let's Get It On», «What's Going On»), 225 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Rihanna «Shut Up And Drive», 91 Мбайт, 160 MP

## Forza Motorsport 3



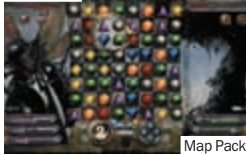
Hyundai Car Pack

## Tropico



Демо

## Gyromancer



Map Pack

## » Encleverment Experiment ★★★★★

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | Издатель: Blitz Arcade | Разработчик: Blitz Arcade | Размер: 455 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP

**О**бразовательные видеоигры на скорость появились довольно давно (особенно с учетом всяких викторин), а самой популярной стала минималистичная, но обладающая огромным потенциалом Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?. Ее слава дошла и до Xbox Live Arcade: Encleverment Experiment – уже второй клон, и снова весьма удачный. Как и когда-то на DS, игроку предлагают серию не очень сложных заданий на смекалку, быстроту мышления и остроту ума. Отвечая быстро и правильно, тот «прокачивает» свой мозг, что игра любезно демонстрирует потом всевозможными графиками. Достичь вершин с наскоку не выйдет – придется вложить в результат не один день тренировок. И игра дает такую возможность: помимо, собственно, «практики», в ней есть и соревновательный режим – целый турнир разума, в котором противники из раза в раз все сильнее. Промедлишь с ответом – оппонент ответит раньше и заберет себе весь куш, если, конечно, не ошибется. В отдельных случаях он даже может присвоить себе уже заработанные игроком очки! Полученный на соревнованиях

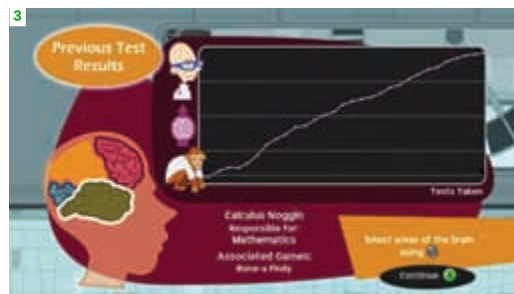
выигрыш не висит простыми цифрами в статистике, его можно потратить в «магазине маскотов»: каждого игрока представляет забавная зверушка вроде коалы или щенка, выбор которой, правда, не предполагает ничего, кроме эстетического удовлетворения. Впрочем, они идеально вписываются в визуальный стиль игры, который делает ее похожей на какой-нибудь образовательный мультфильм для младшеклассников. Не то чтобы этим она как-то отталкивала людей постарше, но уж очень результат отличается от нарочито «схематичных» игр доктора Кавасимы. Еще одно отличие заключается, конечно, в управлении. Тачскрина у Xbox 360 нет, так что приходится обходиться четырьмя кнопками геймпада. Это еще сильнее роднит Encleverment Experiment с упомянутыми ранее викторинами. Таким образом, основной функцией Encleverment Experiment все же является развлечение, нежели тренировка ума. Об этом свидетельствует и сосредоточенность на соревнованиях – за одной консолью или в Xbox Live.

Алексей Косожикин

На массовых соревнованиях в Live страсти кипят нешуточные!



- 1: AI свойственно ошибаться, особенно когда он торопится с ответом. Глупая железка!
- 2: Некоторых особо крутых маскотов предстоит еще разблокировать.
- 3: Ах, какое счастье быть умнее обезьяны!



## Ретроклассика

## PS one Classics:

- Legacy of Kain: Soul Reaver, 381 Мбайт, \$5.99
- Resident Evil 2, 757 Мбайт, \$5.99
- Command & Conquer: Red Alert, 978 Мбайт, \$5.99
- Metal Gear Solid, 780 Мбайт, 345 руб.

## Xbox Originals:

- Race Driver: GRID, 6 Гбайт, 2400 MP
- Monopoly, 2 Гбайт, 2400 MP
- Dance Dance Revolution Universe 2, 3 Гбайт, 2400 MP
- Crash of the Titans, 3 Гбайт, 1600 MP

## Virtual Console:

- Ninja Gaiden, ARC, 600 WP
- Street Fighter II: Champion Edition, TG-16, 700 WP
- Indiana Jones' Greatest Adventures, SNES, 800 WP
- Cybernoid: The Fighting Machine, C64, 500 WP



Indiana Jones' Greatest Adventures



# Гюромансер ★★★★★

XBLA, PC **НОВИНКА**

## Новости

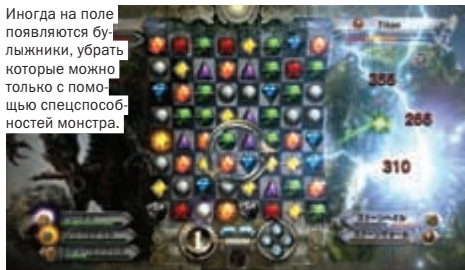
Жанр: special, puzzle, matching | Издатель: Square Enix | Разработчик: PopCap / Square Enix | Размер: 162 Мбайт | Зона: | Цена: 1200 MP / \$14.99

**Э**ксперимент по скрещиванию Square Enix и PopCap можно признать удачным: Гюромансер впитала лучшие черты обоих родителей. Она уродилась игрой необычной, но вполне здоровой, уверенно сочетает уместные для пазла RPG-элементы, красивый дизайн персонажей и увлекательные сражения. Хотя над сражениями-то PopCap особо стараться не пришлось – механика давно обкатана на Bejeweled Twist. Классический «стакан» заполнен разноцветными кристаллами, которые можно менять местами, поворачивая по часовой стрелке квадраты 2x2. При возникновении линии из трех или более одинаковых камешков те исчезают, добавляя игроку немного энергии, а их место занимают новые. Энергия тратится на особые способности монстров, которые чаще всего меняют ситуацию на поле (взрывают или меняют цвет каких-то камней) и наносят урон врагу. Тот отбивается, как может – крутит кристаллы ему нельзя, остается только подкидывать время от времени блоки-ловушки, срабатывающие через несколько ходов.

Накапливает очки игрок практически одновременно с врагом – так что способности у обоих активируются одинаково часто.



Иногда на поле появляются булыжники, убрать которые можно только с помощью спецспособностей монстра.



По каждому монстру игра любезно предоставляет подробную информацию: чем он бьет и кто из партии игрока с ним лучше справится.



Всего герою позволяет брать с собой «партию» из трех монстров. И вот здесь уже начинается вотчина Square Enix: бойцы, помимо спецспособностей, различаются еще и принадлежностью к какой-либо стихии (от этого зависят бонусы в бою с тем или иным существом), вдобавок они еще и прокачиваются, становятся от уровня к уровню все более живучими. Новых питомцев можно разыскать во время скитания по лабиринтам и нанять впоследствии в специальном магазине (а делать это придется хотя бы из-за левелкапа монстров). Для открытия очередной локации достаточно лишь прикончить босса предыдущей, однако игра поощряет медалями (которые, в свою очередь, воплощаются в ачивменты) выполнение дополнительных заданий.

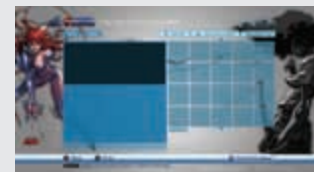
Графика Гюромансер значительно лучше, чем, скажем, в Crystal Defenders, особенно удались изображения персонажей. Конечно, в PopCap могли бы придумать что-то пооригинальнее очередного римейка Bejeweled, но, по крайней мере, мы получили нечто большее, чем «просто еще один пазл».

Алексей Косожихин

BioWare анонсировала новый DLC для своего RPG-хита Dragon Age: Origins. Дополнение называется Return to Ostagar, и в нем игроку предстоит вернуться на (спойлер!) место смерти короля Кейлена – отомстить да прибрать к рукам его именное обмундирование. Аддон выйдет одновременно на PSN, XBLA и PC где-то под Рождество и обойдется игрокам в 400 MP или \$4.99.



Sony планирует усилить развитие PlayStation Network – сервис будет охватывать не только PS3 и PSP, но также и телефоны, телевизоры, фото- и видеокамеры. Правда, кроется тут и неприятная новость: в погоне за прибылью она может сделать PSN, скажем так, не очень бесплатным. Скорее всего, это означает, что появятся некоторые оплачиваемые по подписке функции, вроде аренды PSP-игр.



Team 17 неожиданно пропатчила XBLA-версию знаменитой Worms 2: Armageddon. Были исправлены многие баги и недочеты, мешающие насладиться мультиплеером червоубийственной игры. А в начале следующего года она обзаведется и DLC. Ничего конкретного пока не известно, но можно ожидать новые карты, игровые режимы, оружие и прочее.



Konami продолжает экспансию на PlayStation Network. Буквально на днях в европейском (в том числе и в русском) разделе сервиса состоялся релиз знаменитой Metal Gear Solid. Вскоре за ней должны последовать обе версии Metal Gear Solid: Portable Ops (обычная и с-плюсом), а также интерактивный комикс Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel.



LIVE NETWORK CHANNEL

ДРУГИЕ ИГРЫ

### Двое из ларца

Гюромансер не удастся избежать сравнений с сериалом Puzzle Quest. Там тоже нужно путешествовать по лесам да городам и сражаться в стиле Bejeweled с добавлением заклинаний и прочих RPG-элементов. Puzzle Quest стала хитом и появилась на многих платформах, в том числе и Xbox Live Arcade. Но повторить ее успех Гюромансер, скорее всего, уже не удастся – нет уже эффекта неожиданности.

# 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  
Максим Богатов

## Commands & Colors: Ancients

Command & Colors: Ancients – это настольный варгейм. Только для него не нужны солдатики, которых надо покупать и самим красить, как в случае с «Вархаммером» или DBA. В коробке С&С:А есть все необходимое для игры.



Войска на поле боя: битва в самом разгаре.



### ИНФОРМАЦИЯ

**Автор:**  
Richard Borg  
**Зарубежный издатель:**  
GMT Games 2006  
**Российский издатель:**  
никогда не локализовывалась  
**Продолжительность партии:**  
1 час  
**Количество игроков:**  
2  
**Для кого:**  
для начинающих варгеймеров и бордгеймеров, которым захотелось вступить повоевать  
**Награды:**  
2007 BoardGamer.ru Best Wargame  
2007 BoardGameGeek Golden Geek Award Winner, Best 2-player Game (tied)  
2007 Games 100 Historical Simulation Game Nominee  
2006 Origins Awards Winner, Historical Board Game of the Year  
2006 Charles S. Roberts awards Nominee, Best Pre-World War II Boardgame

**М**ногие считают варгеймы сложными и скучными: куча расчетов, параметров, таблиц, в которых надо копаться. В общем, темный лес. Спешу вас обрадовать, С&С:А свободна от этих недостатков. Ее разработчик Ричард Борг создал изящную, быструю и простую систему, освоить которую можно за пятнадцать минут, а сыграть сценарий – за час!

С&С:А относится к типу настолок, называемых на Западе intro-wargame, то есть таких, которые очень хороши для знакомства с варгеймами. По простоте механики она очень похожа на семейные игры. Однако С&С:А, не будучи абстрактной, довольно точно воспроизводит исторические битвы древнего мира и все характерные особенности военного искусства античности. В то же время автору удалось избежать чрезмерной сложности, которая так пугает неискушенную публику.

Огромная популярность игры во всем мире в немалой степени объясняется очень удачной системой командования. Существует специальная колода приказов, состоящая из карт нескольких типов: сектора (чтобы отдавать распоряжения на том или ином участке фронта); войска, лидеры, тактические (например, карта Darken the Sky позволяет лучникам стрелять дважды, а Mounted Charge на один ход увеличивает силу атаки вашей конницы).

Такая система командования дала очень хорошие результаты. Во-первых, благодаря колоде приказов удалось значительно сократить правила. Обычно к варгеймам прилагается объемистая брошюра, требующая внимательного изучения. Здесь же единственное, что надо помнить – отдавать приказы можно лишь тем отрядам, карты которых есть у вас на руках.

Во-вторых, эта система моделирует трудности, неизбежно возникающие при передаче приказов в войска, и туман войны. Предположим, хотите вы атаковать по центру, но нет соответствующей карты. Почему? Может, вы косо посмотрели на своего командира во время военного совета перед боем? Или он заболел, а то и просто струсил? А вдруг солдатам в похлебку недоложили мяса? Увы, всего не предусмотреть, и вам остается, стиснув зубы отправить в битву тех, кто есть под рукой (точнее на руке). Хотя это не значит, что нет никакой возможности двинуть «свой центр» вперед. Правда, для этого придется отдать больше приказов, то есть сыграть больше карт, а может, даже лично возглавить атаку.

Прочем, не сокрушайтесь, что армия не всегда идеально воплощает в жизнь ваши замыслы, ведь у противника та же история! Почему наступление вражеской конницы остановилось? Может, боевой пыл угас, или хитроги просто ждут более удачного момента? С какой стати противник насмерть дерется в центре,

в то время как сильный фланг бездействует? Хочет вымотать вас или наемники, которым он не заплатил, просто не рвутся в бой? Известно. Это и есть туман войны! И он очень хорошо воссоздан в игре.

В-третьих, такая схема значительно повышает реиграбельность. Можете раз десять брать один сценарий и при этом увидеть совершенно непохожие сражения. Вчера вы провели бой, в котором все решила первая атака слонов. Звери прошли сквозь вражескую армию, как нож сквозь масло, и разгромили тылы неприятеля. Начав тот же сценарий сегодня, есть немалые шансы обнаружить, что победоносные млекопитающие вовсе не собираются никуда идти. Они так и простоят в сторонке до конца баталии, жуя травку, и станут равнодушными свидетелями того, как ваши лучники пробьют брешь во вражеской линии, куда и двинутся их товарищи – пехотинцы. А возможно, на сей раз все решит атака кавалерии с фланга?

Переусложненная боевка – это ахиллесова пята многих варгеймов. Отряды с десятком параметров, которые невозможно запомнить, талмуды правил, описывающих спецвоздействия одних родов войск на другие, куча бросков кубиков – на готовность пойти в атаку, на попадание, на пробитие, на уклонение, на повреждение и т.д. Ничего подобного, к счастью, в С&С:А нет и в помине. К чему такие сложности, если цель и результат боевого столкно-



Те самые кубики.



Вот так выглядят войны в Commands & Colors: Ancients, пусть и неказистые, зато ну очень историчные...



веня – понижение боеспособности отрядов. В этой игре результат атаки определяется одним броском кубиков. Да и то каких-то странных, без цифр и даже без точек... Давайте посмотрим на них повнимательнее.

На гранях зеленый круг, синий треугольник, красный квадрат, перекрещенные мечи, командирский шлем и флаг. Объяснение символов очень простое: первые три – это значки типов войск (легкие – зеленые, средние – синие, тяжелые – красные). Такое деление есть для пехоты, конницы, и даже для метательных машин. Если вы атакуете отряд, то чтобы нанести ему урон, нужно выбросить на кубиках символы того типа войск, к которому он принадлежит. Скажем, хотите ударить по лучникам и кидаете три кубика – если выпало два зеленых круга и один синий треугольник, стрелки получают два повреждения, поскольку относятся к легко вооруженным войскам. Причем, чтобы выяснить, чем дело кончилось, не нужно лезть в правила или таблицы – значки нанесены на сами отряды, и вы всегда с легкостью можете определить их тип. Рисуночек со скрещенными мечами показывает, что данное подразделение в состоянии нанести врагу урон. К слову, такой способностью обладают тяжело и «средне» вооруженные пехотинцы. Значок со шлемом еще важнее, он позволяет лучше бить неприятеля, когда по соседству находится ваш лидер. Таким образом, пехота будет наносить ущерб противнику, если на кубике выпадут три символа из шести: эмблема подвергшегося атаке отряда, мечи и шлем. Присутствие командира делает ваших воинов очень опасными для врага. Следующий значок – это флаг. Если он выпал, значит, противник отступает. Чем больше стягов, тем дальше должен отойти неприятель, а если повезет, так он и вовсе покинет поле боя.

Как видите, все наглядно, просто и удобно. Для определения результатов не надо никаких расчетов и таблиц, по выпавшим на кубиках символам можно сразу определить, каков урон той или другой стороны и как далеко должен отступить противник.

Каждый отряд состоит из нескольких блоков (больших деревянных фишек). Их количество отражает боеспособность воинов. Например, в пехотных отрядах (в четыре блока, это очень стойкие солдаты, даже после трех поврежденных такое подразделение остается в строю и может атаковать противника в полную силу!) У кавалерии по три блока. У слонов, колесниц, метательных машин всего по два – хотя и мощные, но уязвимые войска: после пары неудачных ударов слоны или прислуга машин разбегаются и уже не способны повлиять на исход битвы. Лидер представлен одним блоком, обычно он возглавляет какой-нибудь отряд, но может двигаться отдельно.

Кроме того, есть специальные свойства, воспроизводящие особенности тактики разных родов войск. Легкая пехота уклоняется от боя с тяжелой и средней. Варвары движутся быстрее обычных солдат и атакуют до тех пор, пока не получат сдачи. Из истории известно, что варварские народы славились первым ударом, но если с ходу не могли разбить супостата, быстро теряли боевой задор. Слоны же, если их напугать (в игре – выбросить флаг при атаке), приходят в бешенство и способны разнести всех вокруг, не разбирая где свои, где чужие.

Еще одно спецправило, касающееся всех войск, – поддержка. Подразделение, рядом с которым находятся два дружественных отряда, игнорирует один выпавший флаг. Это воспроизводит линейную тактику древнего мира. Войска, выстроенные в линию, поддер-

живали друг друга. Армия, которой удавалось прорвать монолитный строй противника, как правило, выигрывала сражение.

Не беспокойтесь, вам не придется во все это долго вникать, а потом часами рыться в многостраничных правилах. Все возможности и особенности отрядов, все результаты сражений уместились в памятке игрока.

Теперь несколько слов о самих битвах. Итак, участники, их двое, выбирают сценарий, расставляют на поле войска и получают карты приказов. Количество таких карт очень важно, оно показывает талант военачальника. Например, в битве при Каннах карфагеняне располагают шестью приказами, что не удивительно, ведь командует-то сам великий Ганнибал. Над римлянами же начальствует бесталанный Варрон, и, несмотря на высокую дисциплину и отличную выучку, легионерам полагается лишь четыре карты.

После этого первый участник разыгрывает свою карту – вводит в бой указанные на ней отряды. Сначала воины двигаются, затем атакуют. Если оборонявшиеся выжили и не отступили, они наносят ответный удар. Поэтому я вам очень не советую бросать легковооруженных пеших воинов на тяжелую пехоту противника. Разгромить недруга не выйдет, а вот ваших солдат могут и одолеть.

За каждый уничтоженный отряд дает-ся одно победное очко. В игре может быть сколько угодно ходов, а партия заканчивается, когда один из участников наберет определенное количество очков.

К С&С:А вышло пять (!) дополнений, что в сумме дает более сотни сценариев, и это не считая фанатских, которые вы можете найти в Интернете. Один из аддонов посвящен эпическим сражениям, в которых могут играть до восьми человек одновременно! Эта серия любима не только зарубежными, но и отечественными варгеймерами, но, к счастью, многие материалы есть и найти на российских форумах.

В заключение о дизайне игры. Конечно, карта не блещет буйством красок, как в современных семейных настолках, а деревянные блоки отрядов – совсем не то, что раскрашенные фигурки героев из ролевков. Но это не из-за бедности фантазии издателей, это своего рода художественный минимализм – собственный стиль. Стиль, созданный в противовес цветастому фэнтези, где герой в одиночку лупит армии монстров. Стиль, подчеркивающий: это реальный мир, здесь исход сражения решают дисциплина, любовь к отечеству и талант полководца – ваш талант. Недаром каждый сценарий игры заканчивается словами:

Решение принято, армия построена, вы ее командир. Можете ли вы изменить историю? **СИ**

Внизу: Карты войск.



# Онлайн

Путеводитель по Всемирной паутине



ТЕКСТ

Семен Кобылин

## » Домашние развлечения

**И**гры для персонального компьютера остаются самыми популярными в России. Иные геймеры предпочитают развлекаться в одиночку, для других самое лакомое – сетевые баталии, где можно помериться силами с друзьями. Во второй половине девяностых главным полем битвы были компьютерные клубы, но их время прошло. Теперь куда дешевле подключить широкополосный Интернет и наслаждаться ровно теми же сетевыми играми дома.

Связь, впрочем, стоит не совсем уж копейки, да и до зарубежных серверов далеко – лаги мешают победить супостатов из Бразилии или США. Поэтому большинство провайдеров предлагает клиентам локальные ресурсы – от внутренних файлообменных сетей до игровых серверов. Доступ к ним – максимально быстрый (чай, не другой континент) и, как правило, бесплатный для клиентов компании. Есть, правда, одна тонкость – большинство средних и мелких провайдеров совершенно не задумывается о легальности игрового контента. В результате из столичных магазинов пиратские диски изгнать более-менее удалось, с торрент-трекерами тоже борьба идет, а вот до провайдеров-пиратов еще не добрались.

Пользователей это должно волновать вот почему. Судьба лотка с контрафактными DVD на соседней улице или торрент-трекера в Швеции, по большому счету, никому не интересна. Ну появился. Ну исчез. Ничего страшного. А вот подключиться к Интернет-провайдеру, начать играть на его локальном сервере в самопальный шард популярной MMO, потратить сто часов жизни на прокачку персонажа, а потом внезапно потерять его с концами – не самое приятное удовольствие. Другой вариант – компанию закрывают целиком, вместе с вашим доступом в Интернет и остатком денег на счете. Наконец, если провайдер хранит логи с записью ваших действий, вы легко можете оказаться в числе соучастников кражи (законы ужесточаются, привлечь могут и вас тоже). А кому это надо?

Именно поэтому доверять лучше крупным публичным компаниям, у которых есть деньги на игровые и все другие необходимые лицензии. Что характерно, и тарифы у них не менее выгодны, и сервисы весьма хороши. Пользуясь официальными каналами, можно установить самые актуальные игровые серверы и даже раздобыть кое-какой эксклюзив. Например, интернет-провайдер «Билайн» первым из российских провайдеров организовал поддерж-



ку браузерной игры QuakeLive (пока только для пользователей из Москвы и Петербурга). Доступ в Интернет все равно необходим для авторизации, но весь игровой трафик идет по локальной сети и, соответственно, не оплачивается. Для этого надо всего лишь при подключении выбрать сервер Moscow #2.

На локальном портале развлечений (<http://local.beeline.ru>) есть и много других интересных сервисов и ссылок. Доступ к нему также бесплатен для тех, кто подключил услугу Домашний Интернет «Билайн» в одном из 70 городов России – можно смотреть телевидение и слушать радио, не заботясь о гигабайтах трафика. Не стоит забывать и об игровом портале Absolute Games (<http://www.ag.ru>), где всегда есть свежие рецензии и новости мира электронных развлечений. Канал доступа к локальным ресурсам вне зависимости от тарифа – макси-

мально широкий, честные 100 Мбит/с (больше нынешний уровень развития технологий не позволяет). Непосредственно игровые сервера находятся по адресу [bs.corbina.ru](http://bs.corbina.ru). Список сетевых хитов впечатляет: от Call of Duty 2 и Counter-Strike до «Team Fortress 2. Всего насчитывается 209 серверов (в среднем одновременно 32 игрока на сервере) – есть в кого пострелять. Часть игр требует подключения к Интернету для авторизации через Steam и проверки легальности вашей копии, но это совсем смешной трафик. Купить необходимые диски можно тут же, в онлайн-магазине [gamestore.corbina.net](http://gamestore.corbina.net) (не стоит удивляться адресу, ведь многие сайты достались Домашнему Интернету «Билайн» в наследство от «Корбины Телеком»). Там есть все – от новинок для PC до самых лучших хитов для PlayStation 3. Я проверил пару наименований – Tekken 6 и Wet точно стоят дешевле, чем в игровом магазине шаговой доступности. Удобно.

Кто его знает, как будет дальше развиваться Интернет, какие сервисы придут на смену социальным сетям и форумам, как именно будет выстроена инфраструктура сетевых компьютерных игр будущего, но дикие девяностые и сумбурные нулевые ушли в прошлое. По мере роста сложности электронных развлечений любительские сайты и стихийно созданные провайдеры уже не смогут предоставлять услуги необходимого уровня. Именно поэтому при подключении к Интернету стоит немного задуматься о будущем. А оно, разумеется, за цивилизованным сервисом.



## » Quake Live

Формально Quake Live – это тот самый культовый шутер 1999 года выпуска и последнее по-настоящему успешное творение id Software, понравившееся абсолютно всем, включая киберспортсменов и журналистов. Однако между двумя версиями одного проекта пролегла не только временная пропасть; изменения коснулись многих аспектов игры. За графику, к примеру, по-прежнему отвечает движок id Tech 3, но кровь и динамическое освещение отсутствуют, а вместо «джибсов» (кусков мяса, разлетающихся после убийства) – яркие искры. Под запрет попали и музыкальные композиции, лишь звуки выстрелов прорезают тишину. Зато теперь не нужно устанавливать игру целиком на компьютер, достаточно установить плагин для браузера и в дальнейшем, заходя на сайт, можно играть в игру непосредственно из Internet Explorer или Firefox.

Арены из Quake III перебрались сюда в полном составе, предварительно сменив странные названия на понятные, вроде House of Pain и Brimstone Abbey. Дизайн отдельных карт к тому же переделали для более комфортной и сбалансированной игры (по словам Джона Кармака, сегодня другие стандарты качества, и изменения в структуре были необходимы). Помимо классических арен, давно пользующихся спросом, Live регулярно пополняется новинками – недавно вышло обновление «6 new maps in 6 weeks!» – которое тоже не обделено вниманием сообщества. Всего на данный момент представлено 47 карт для разных типов соревнований.

Аналогично дело обстоит с оружием. В дополнение к стандартному арсеналу (перчатка, дробовик, гранатомет, ракетница, shaft, рейлган, плазматан и BFG) прилагаются восьмиствольный пулемет, гвздомет и стреляющий минами proximity launcher. Неизменным остается лишь список режимов: Capture the Flag, Free for All, Team Deathmatch и Tournament (он же Duel).

Как и подобает качественному онлайн-шутеру на браузерной основе, Quake Live выполняет функции социальной сети. Благодаря удобному интерфейсу легко составлять списки друзей, общаться прямо во время матчей, следить за расписанием турниров, читать новости на главной страни-

Браузерная версия выгодно отличается от обычной невысоким порогом вхождения. Id Software смогла привлечь тех, кто раньше обходил стороной онлайн-шутеры, и при этом угодила ветеранам, бесплатно предоставив им любимое развлечение.



**Вверху:** За успехи в бою награждают модными нынче ачивментами. 79 наград распределены по пяти группам: «Career Milestones», «Experience», «Mad Skillz», «Social Life», «Sweet Success».

**Внизу:** Разработчики не исключают, что после завершения затянувшегося бета-тестирования нам позволят создавать модификации к Quake Live.



## ДИЗАЙН ОТДЕЛЬНЫХ КАРТ ПЕРЕДЕЛАЛИ ДЛЯ БОЛЕЕ КОМФОРТНОЙ И СБАЛАНСИРОВАННОЙ ИГРЫ.

це и сообщения на форуме. Предмет особой гордости разработчиков – наиболее подробная статистика выступлений. Кто сколько одержал побед, у кого больше всего медалей, сколько времени придется потратить, чтобы взобраться на вершину рейтинга... Наконец, можно сравнивать данные учетных записей и таким образом подбирать себе подходящих напарников. Нефитам же вначале следует набить руку на ботах (далеко не глупых, но и не слишком хитрых), да и тренировочные миссии пропускать не рекомендуется, ведь после их прохождения система определит уровень мастерства пользователя и найдет ему равных по силе и опыту соперников. **СИ**



# Widescreen

## Лучшие фильмы на Blu-Ray

Как известно, PlayStation 3 умеет проигрывать фильмы на дисках Blu-Ray. Перед Новым годом мы решили рассказать вам о нескольких интересных изданиях, пригодных для покупки. Для подготовки материала мы воспользовались помощью друзей из журнала Total DVD.

### ДИСК ВЕК ФОКС СНГ, BD50+BD25

Видео:

2, 35:1 (16:9, 1080p)

Звук:

DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS HD-MA 5.1 английский, DTS итальянский, DTS испанский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский

Субтитры:

рус / англ / другие

### ФИЛЬМ BRAVEHEART 1995, 178 минут

Режиссер:

Мел Гибсон

В ролях:

Мел Гибсон, Брендан Глисон, Ангус Макфэдьен

Бонусы:

Видеокомментарий

Аудиокомментарий режиссера

Фильм о съемках (50 минут)

Фильм об Уильяме Уолласе (30 минут)

Фильм о создании сценария (22 минуты)

Интервью с актерами (14 минут)

Фотогалерея

Анонсы

## Храброе сердце

### Фильм

Воспитанный дядей после гибели отца и старшего брата в войне с англичанами, шотландец Уильям Уоллас не хочет идти по стопам убитых родных. Он согласен жить мирной жизнью, владеть клочком земли и растить детей. Но когда англичане сперва пытаются изнасиловать, а затем убивают его молодую жену, Уоллас осознает, что ни один шотландец не может жить в мире и спокойствии, пока его край топчут кони южных рыцарей. Так что он собирает дружину и пытается объединить вокруг общего дела страну, раздираемую ссорами кланов и интригами знати.

### Диск

Изображение «Сердца» вычищено и отполировано до блеска. Лишь небо на фоновых

планах регулярно и, к сожалению, обильно зернит. В остальном трансфер идеален. Причем это как раз тот случай, когда издание на Blu-Ray существенно выигрывает в сравнении с релизом на DVD, поскольку эпические батальные сцены нуждаются в каждом пикселе детализации. Звуковые дорожки выстраивают окружающий звук не только в экшн-эпизодах, однако не всегда задействуют колонки по максимуму. Даже во фрагментах, где этого стоило ожидать. В результате главным преимуществом английского трека оказывается не большее разрешение, а наличие исходных голосов актеров с сюжетно значимым многообразием акцентов. Бонусы объемны и содержательны. Все они, включая аудиокомментарий, переведены субтитрами.



## Люди Икс: Трилогия

### Фильм

Трудно поверить, что каких-то десять с небольшим лет назад фильмы по комиксам причислялись практически к трэшу, а ведь сейчас каждый третий блокбастер имеет в своей основе графический роман, что лишь подстегивает интерес зрителей и кассовые сборы. Крикливый «Бэтмен навсегда» и шизофренический «Бэтмен и Робин» во второй половине 90-х вернули поджанр к его китчевым истокам, но «Люди Икс» показали, что есть и другой путь. Ведь комиксы – это в первую очередь неоднозначные, сложные и надломленные герои, вынужденные, часто против желания и тяготясь своими сверхспособностями, противостоять мощному злу, защищая тех, кто даже не всегда этого заслуживает. В этом смысле «Люди Икс» – настоящее раздолье для экранизатора. Десятки героев один другого интереснее, ветвистая история их отношений, месть, ненависть, любовь – в

них есть все, и Брайан Сингер сумел перенести эту мифологию на большой экран.

### Диск

Как и полагается, лучше всех выглядит третья, самая свежая часть цикла – трансфер «Последней битвы», можно сказать, идеальный. «Люди Икс 2» тоже выглядят очень хорошо (но в сравнении с третьей лентой видно, что цвета лучше в последней), а вот первый фильм немного зернит. Зато звуковые дорожки одинаково хороши во всех случаях, особенно англоязычный вариант в DTS-HD – он создает замечательную панораму и объем, а эффекты настолько правдоподобны и мощны, что обойтись без визита соседей, скорее всего, не удастся. Русские дорожки на этом фоне кажутся немного «прибитыми», но только в сравнении – сами по себе они очень эффектные. Дополнений на дисках целое море – к каждому фильму прилагается два видеоряда BonusView (один с рассказами о создании, другой с фотографиями и эскизами), один или два аудиокомментария, удаленные сцены, фильмы о съемках и многое другое. На русский язык не переведены только ролики из BonusView – все остальное снабжено русскими субтитрами. Диски с фильмами двухслойные, с бонусами – однослойные. Кроме как в составе этой шестидисковой коллекции три части «Людей Икс» можно приобрести в отдельных двухдисковых изданиях.

### ДИСК ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ, 3xBD50+3xBD25

Видео:

2, 35:1 (16:9, 1080p)

Звук:

DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS-HD 5.1 английский («Люди Икс 1-2»),

DTS-HD 6.1 английский («Люди Икс 3»), DD 5.1 английский (640 Кбс),

DTS французский, DTS итальянский, DD 2.0 чешский («Люди Икс 1-2»),

DD 2.0 польский («Люди Икс 1-2»), DD 2.0 турецкий («Люди Икс 1-2»),

DD 5.1 чешский («Люди Икс 3»), DD 5.1 польский («Люди Икс 3»), DD 5.1 турецкий («Люди Икс 3»)

Субтитры:

рус / англ / другие

### ФИЛЬМ X-MEN / X2: X-MEN UNITED / X-MEN: THE LAST STAND 2000 / 2003 / 2006, 105 / 134 / 104 минуты

Режиссеры:

Брайан Сингер /

Бретт Ратнер

В ролях:

Хью Джекман, Патрик Стюарт, Иен Маккеллен, Холли Берри, Анна Пакуин

Бонусы:

ЛЮДИ ИКС

ДИСК 1

Аудиокомментарий

Фильм о фильме (22 минуты)

Расширенные и удаленные сцены (11 минут)

Интервью с Брайаном Сингером (7 минут)

Анимированные раскраски

Фотогалерея

ТВ-ролики

ДИСК 2

Эволюция «Людей Икс» (137 минут)

Интернет-промо (11 минут)

Трейлеры





# Бойцовский клуб

## Фильм

Во время как многие фильмы прошлого века стремительно забываются, «Бойцовский клуб» становится все более актуальным. Пугающе актуальным. Особенно для зрителей, следящих за американской политикой. Ничего удивительного – корни того, что творится в Штатах сейчас, были заложены задолго до появления фильма Финчера. Но, конечно, нужно было быть смелым писателем, чтобы об этом рассказать, и смелым режиссером, чтобы перенести наблюдения Чака Паланика на экран, не приукрасив их безвольным хеппи-эндом. «Клуб», бесспорно, очень американское кино, но его основная тема – мужественность и мужское достоинство – близка всему современному человечеству.

## Диск

Поскольку Финчер и его команда специально «портили» изображение «Клуба», чтобы он не был похож на лощеные блокбастеры, то сейчас трудно сказать, что является дефектом кодирования, а что – целенаправленным искажением. Поэтому я отмечу как недостаток лишь легкий, но регулярный «шум» на фоно-

вых поверхностях. Оба интересующих нас саундтрека весьма активны и агрессивны, несмотря на отсутствие масштабных экшн-сцен. Русская дорожка звучит чуть глуховато, и она явно уступает по динамике английскому треку. В качестве бонусов предложено аж четыре детальных аудиокomentария. К сожалению, субтитровым переводом снабжены лишь два из них – одиночный комментарий Финчера и комментарий режиссера в обществе актеров. К прочим дополнениям перевод есть (за вычетом интервью Нортон), но они менее обстоятельны, чем аудиокomentарии.



## ДИСК ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ, BD50

### Видео:

2,35:1 (16:9, 1080p)

### Звук:

DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS HD-MA 5.1 английский, DTS испанский, DD 5.1 чешский, DD 2.0 венгерский, DD 2.0 польский

### Субтитры:

рус/англ/другие

## ФИЛЬМ FIGHT CLUB

1999, 139 минут

### Режиссеры:

Дэвид Финчер

### В ролях:

Эдвард Нортон, Брэд Питт, Хелена Бонэм Картер, Мит Лоуф

### Бонусы:

Четыре аудиокomentария  
Празднование десятилетия картины (10 минут)  
Съемки во время съемок (5 минут)  
Вырезанные и альтернативные сцены (13 минут)  
Сведения о съемках отдельных сцен  
Сведения о создании спецэффектов  
Текстовое интервью Эдварда Нортон  
Фотогалереи  
Видеокадры  
Трейлеры  
Анонсы

# Я, Робот

## Фильм

2050 год. Человекоподобные роботы, способные взять на себя практически любую рутинную работу, стали настолько обыденным явлением, что металлические помощники есть теперь почти в каждой семье. Детектив Дел Спунер (Смит) – один из немногих, кто не доверяет роботам, считая, что они могут быть опасны. Это связано с инцидентом, который едва не стоил ему жизни. Новый повод для паранойи появляется у Спунера, когда при неизвестных обстоятельствах погибает профессор Альфред Лэннинг (Кромвелл), создатель самой популярной модели роботов. В этом деле как-то замешан личный робот профессора, но это не простая машина. Сонни – а у робота есть имя – уверяет, что спит и видит сны, способен чувствовать и мыслить самостоятельно. Спунер подозревает, что в появлении Сонни кроется угроза всему человечеству.

## Диск

Издание подкупает с первого взгляда уже тем, что у него, помимо прочего, имеется русифицированное меню. Остальное тоже не

обманывает ожиданий. Так и хочется сказать: «Смотрите, как надо делать Blu-Ray!» Трансфер отличный – воздушный, яркий, объемный. Имеется легкий «шум» на задних планах, но его можно рассмотреть только в упор. Другое дело, что на крупных планах иногда кажется, что с четкостью недотянули, но это тоже, по большому счету, придирки. Вот к звуковым дорожкам придраться практически бесполезно. Звук окружает вас с первых минут, ошеломляя и буквально под ручку вводя в мир будущего. Пространственных эффектов море, тылы работают без передышки наравне с фронтами, да и сабвуферу отдышать особо некогда – благо динамичных сцен в фильме хватает. Дополнений много – и самых интересных. Чего стоит один только дневник съемок, вскрывающий секреты создания самых сложных динамичных сцен. Впечатляет и возможность просмотра фрагментов, связанных с именами и словами, забытыми в индексный поиск. Наличие D-Vox – вообще нет слов, вот только эти системы пока есть лишь у единиц. А вот отсутствие перевода бонусов удручает.



## ДИСК FOX, BLU-RAY

### Видео:

2,35:1 (16:9, 1080p)

### Звук:

DTS русский (дубл.), DTS HD английский, DTS итальянский, DTS испанский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 польский, DD 5.1 венгерский

### Субтитры:

англ / другие

## ФИЛЬМ I, ROBOT

2004, 115 минут

### Режиссеры:

Алекс Пройас

### В ролях:

Уилл Смит, Бриджит Мойнахан, Брюс Гринвуд, Чи МакБрайд, Джеймс Кромвелл, Шиа ЛаБеф

### Бонусы:

Аудиокomentарий  
Дневник съемок (76 минут)  
Рассказ о создании компьютерной графики (21 минута)  
Рассказ о создании роботов (36 минут)  
Моделирование сцен с компьютерной графикой (9 минут)  
Расширенные и удаленные сцены (7 минут)  
Индексный поиск по фильму  
Функция просмотра с включением интересных фактов  
Функция программирования просмотра  
Поддержка системы D-Vox  
Анонсы



# Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ

Одна из ранних зарисовок к Vampire Hunter D.



Hiten (1989).



ТЕКСТ  
Лилия Дунаевская

## » Ёситака Аmano, или жизнь и творчество замечательного человека

**П**редставим себе человека, с которым решили поиграть в ассоциации. Поэт? Пушкин! Фрукт? Яблоко! Японский художник? И тут стоит усомниться, что опрошиваемый отдаст должное таланту Кацусики Хокусая, зато, будучи представителем поколения молодого, он, вполне вероятно, назовет иное имя. Человека, пусть еще и не признанного классиком, но стремительно к этому почетному званию приближающегося. Визитной карточкой его стали изгибистые формы, которым позавидовал бы и сам Бердслей, нежная пастель красок, неприкрытый эротизм и причудливые искажения реальности – да, господа, сегодня речь пойдет о Ёситакэ Амано.

Попытавшись продолжить ассоциативный ряд нашего воображаемого респондента, мы, вне всяких сомнений, вспомним такие произведения, как Vampire Hunter D и Final Fantasy – вероятно, ими же весь ряд и окончится. Между тем Амано в первую оче-

Работа для Science Fiction Magazine.





Фантазии на тему про-  
изведений Эдогавы  
Рампо...



...и Рюноске Акута-  
гавы.



редь творец, а не просто дизайнер, и сфера его деятельности простирается очень широко: от декоративно-прикладного искусства до иллюстраций к художественной литературе, и это не считая авторских проектов. Свой уникальный стиль художник выработал давно и успешно эксплуатирует по сей день, но не стоит считать, что томные юноши и девушки с ниспадающими волосами и глазами с поволокой – это все, чем ограничивается мастер. В самоповторении его, конечно, нельзя не упрекнуть, но недостаток этот легко компенсируется разнообразием тем: в его творчестве соседствует классическое фэнтези и работы с ближневосточным колоритом, а пейзажи родной Японии чередуются с постапокалиптическими панорамами.

### Краткая биография

Детство будущего мастера прошло в ничем не примечательном городе Сидзуока, романтично расположившемся у подножия Фудзи. Неизвестно, предпринимал ли юный Ёситака, подобно великим предшественникам, попытки запечатлеть великую гору, но любовь к рисованию, как он вспоминает, сопровождала его всегда. В 1967 году, в возрасте пятнадцати лет, талантливый юноша перебирается в Токио, чтобы в свободное время стать сотрудником Tatsunoko

«Тысяча и одна ночь»  
Ёситака Аmano.



Productions (студии не слишком прославленной, зато приложившей руку – ни много ни мало – к самому «Евангелию»). Первой работой, которую доверили Аmano, стал Speed Racer, затем последовала целая череда сериалов, над дизайном персонажей которых потрудился наш герой – Time Boukan, Kagaku Ninja-Tai Gatchaman, Shinzo Ningen Casshan и так далее. Несмотря на то что современному любителю anime вряд ли знакомы эти названия, в свое время они пользовались немалой популярностью. Но что такое стабильная должность и успех у детско-юношеской аудитории по сравнению со стремлением творческой души к самовыражению? И вот, после пятнадцати лет верной службы, Аmano решает покинуть контору и стать фрилансером. Тогда же и началось сотрудничество с журналом Science Fiction Magazine, а через два года вышел в свет первый сборник его работ под названием Maten. В иллюстрациях уже явно прослеживается фирменный почерк художника, который позже и принесет ему мировую славу. Кроме того, именно в Maten впервые появляются наброски дампиря Ди, главного героя многочисленных историй Хидэюки Кикути, одну из которых год спустя решится экранизировать Ashi Productions, пригласив Аmano в качестве дизайнера персонажей. Параллельно

с этим наш герой успевает приложить руку и к наделавшему шуму «Яйцу ангела» Мамору Оси. В 1987 году появляется новое поле деятельности – видеоигры, и постепенно работа на вольных хлебах начинает приносить все больше прибыли и славы – в том числе и вне Японии. В 1997 году проходит первая крупная зарубежная выставка художника в Нью-Йорке, в 1998 он представляет свой собственный проект 1001 Nights при участии Лос-анджелесского филармонического оркестра, в 1999 сотрудничает с Нилом Гейманом. Соединенные Штаты с этого времени становятся вторым домом для Ёситака.

Не стоит, впрочем, думать, что художественные традиции исторической родины исчезли из его творчества – скорее наоборот. Несмотря на смену ПМЖ, Аmano и по сей день продолжает использовать национальные японские мотивы, сочетая их с вычурно-манерной эстетикой модерна. Не осталось забытым и хобби декоратора. Аmano доводилось расписывать керамические изделия и кимоно, создавать эскизы к театральным постановкам, он даже поработал над созданием витража – но все это, по его словам, остается не более чем увлечением, служащим, впрочем, лишним доказательством многогранности таланта.

### Иллюстрации

На сегодняшний день количество изданных Аmano арбутов довольно внушительно – сорок наименований. Первым из них, как уже говорилось ранее, стал Maten, рисунки в котором были выполнены акварелью, акриловыми красками и ручной и отличались разнообразием тем: от нежной сказки до брутального НФ. Через пять лет вышел другой крупный сборник, Hiten, в котором нашло отражение увлечение арабской культурой с ее цветистостью и непривычной для западного мира чувственностью. В определенном смысле Hiten предвосхитил в творчестве художника его знаменитую «Тысячу и одну ночь», чарующую восточную сказку, воспевающую красоту плотской любви.

Обнаженная натура (в основном, конечно, женская) часто встречается на картинах Аmano. Зачастую это лишь небольшая фривольность, придающая толику пикантности, но встречаются вещи и более смелые. Кроме вышеупомянутой «Тысячи и одной ночи» к ним можно отнести Alice Erotica (артбук об эротических похождениях Алисы в Стране

### Нил Гейман и «Песочный человек»

Российскому читателю Нил Гейман известен как автор популярных романов «Американские боги», «Звездная пыль» и «Коралина», а вот на Западе его знают еще и как создателя культовой серии мрачных графических новелл The Sandman о похождениях Морфея, повелителя снов. В 1997 году, когда многолетняя работа над эпопеей была окончена, Гейман наткнулся на народную японскую сказку о монахе, лисице и повелителе снов, сюжет которой во многом походил на истории из «Сэндмена». Это натолкнуло писателя на мысль создать нечто вроде побочного ответвления к своему детищу. Чтобы подчеркнуть антураж, он решил пригласить Аmano в качестве художника, и тот согласился, но при условии, что произведение будет представлять собой не комикс, а обыкновенную книгу с иллюстрациями. Гейман дал добро, и вскоре дуэт явил миру The Sandman: The Dream Hunters. Шикарно оформленная книга сразу же завоевала симпатии литературных критиков и даже удостоилась награды имени Брэма Стокера за лучшую иллюстрированную историю. Несмотря на то что повесть отличалась довольно простенькой фабулой, японский колорит (вкупе с хорошим знанием мифологии) и актуальная в любую эпоху тема любви легко этот недостаток компенсировали.





Главный герой «Саги о Гуине».



**Вверху:** «Повесть о Гэндзи» (1997).

**Слева:** Иллюстрация из Yousei, сборника, на создание которого художника вдохновили кельтские легенды.

**ЗАГАДОЧНЫЙ ДАМПИР ДИ ИЗ ТВОРЧЕСТВА ХИДЕЮКИ КИКУТИ УЖЕ ДАВНО И ПРОЧНО АССОЦИИРУЕТСЯ С МРАЧНЫМ ЮНОШЕЙ В ШИРОКОПОЛОЙ ШЛЯПЕ, ПРИДУМАННЫМ АМАНО.**



Arslan Senki.



**Слева:** Rasen-O, хороший пример совместного творчества с Баку Юэмакури.

чудес) и Tale of Genji, основанный на знаменитой «Повести о Гэндзи».

Если уж зашла речь об иллюстрациях к литературным произведениям, то следовало бы упомянуть, что госпожа Мурасаки Сикибу – далеко не единственный писатель, чьих героев попытался изобразить Аmano. В конце 80-х художник рисует серию картин по мотивам рассказов признанного классика мистического детектива Эдогавы Рампо, а в 1992 в сотрудничестве с Kadokawa Shoten работает над дизайном обложек для книг Рюноске Акутагавы. Его оформление японских изданий романов Майкла Муркока из саги об Элрике было признано одним из наиболее удачных. Загадочный дам-пир Ди из творчества Хидеюки Кикүти уже давно и прочно ассоциируется с мрачным юношей в широкополой шляпе, придуманным Аmano. Коснулась рука мастера и популярнейшей в Японии «Саги о Гуине» (серии романов в духе приключенческого фэнтези, общее число которых давно перевалило за сотню), и хоррор-новелл Баку Юэмакури, и ориентального фэнтези Arslan Senki Ёсикаки Танаки. А в необычном сборнике Marchen по-новому переосмысливаются старые сказки, представляющие интерес уже скорее для взрослых, чем детей.

Другим источником вдохновения художника можно смело назвать музыку. Под впечатлением от опер Вагнера «Тристан и Изольда» и «Летучий голландец» Аmano рисует к ним серию иллюстраций, а в 2002 году выходит артбук Symphony, целиком посвященный музыкальным произведениям, как классическим, так и современным.

Проект N.Y. Salad занимает особое место в творчестве художника: никаких эстетических изысков, нарочитая детскость, маленькие антропоморфные овощи вместо людей... Как рассказывает Аmano, идея комикса пришла ему в голову, когда он ел салат в одном из нью-йоркских ресторанов (отсюда и столь незамысловатое название; впрочем, его можно связать и с тем, что в реальной жизни героев необычной истории куда легче встретить на американском столе, чем японском). По мотивам N.Y. Salad был снят анимационный сериал (на сегодняшний день на японском PSN выпущено уже два сезона), а на 2010 год назначена премьера полнометражного 3D-фильма, с выходом которого, возможно, «овощная сказка» перестанет быть японским эксклюзивом.

### Аниме

Пожалуй, самым известным анимационным фильмом, создававшимся при участии Аmano, можно назвать «Яйцо ангела» (Tenshi no Tamago) Мамору Оси, философскую притчу, споры о смысловом наполнении которой не утихают и по сей день. Ёситака выступил не только в привычной роли дизайнера персонажей (которых там, к слову сказать, всего двое), но и как соавтор сценария. Сложный, полный метафор и отсылки сюжет, затрагивающий религиозные и онтологические проблемы, не имеет какой-либо официальной «расшифровки», так что об истинных намерениях создателей можно лишь гадать. Это, однако, нисколько не умаляет его ценности, а если вспомнить и о красивейшей визуальной составляющей (произведение выдержано преимущественно в темных тонах, подчеркивающих гнетущую атмосферу мертвого мира), то стоит ли



Именно так в представлении Аmano и должен выглядеть Элрик из Мелнибонз.



Тристан и Изольда.



удивляться, что «Яйцо ангела» уже успело стать классикой анимации.

А вот в других аниме за авторством Аmano сюжет изрядно хромает, зачастую на обе ноги. Ярчайший пример тому – «Сага об Амоне» (Amon Saga), вышедшая – словно по контрасту – всего лишь годом позже «Яйца ангела». Опус этот, откровенно уродливый с точки зрения рисунка (фирменный амановский стиль в нем практически не заметен), с легкостью мог бы поучаствовать в конкурсе на самое безвкусное творение, когда-либо снятое японскими режиссерами. Простенькая история, явно копирующая произведение Роберта Говарда, вобрала в себя все возможные клише героического фэнтези, включая зашкаливающий пафос, непобедимого героя, пышногрудую героиню, глупые шутки второстепенных персонажей и отсутствие адекватной мотивации у антагонистов. Прибавьте к этому присущие аниме конца 80-х расчлененку и обнаженку к месту и не к месту и топорную анимацию – вот вам, собственно, и вся «Сага об Амоне». Хотелось бы, конечно, добавить «но зато» или «тем не менее», но, увы, достоинств в фильме, как ни ищи, обнаружить невозможно, и название это навсегда останется пятном позора в послужном списке Аmano.

О другом авторском проекте героя нашего материала, «Тысяче и одной ночи», речь заходила уже не единожды, так что повторяться не будем и лишь вкратце напомним, что в 1998 году вышел короткометражный фильм, основой для которого послужили многочисленные вариации Аmano на тему известнейшего арабского сказания, в частности, альбом «Принцесса Будур» (Budouhime). Органичное сочетание двумерной и объемной графики, буйство красок, поразительная детализация и ни на минуту не прекращающаяся игра с формами сделали из «Тысячи и одной ночи» маленький анимационный шедевр. Рассказываемая в нем история вряд ли может похвастаться особой оригинальностью, но, с другой стороны, так ли это важно для произведения, посвященного отношениям между мужчиной и женщиной, притом отнюдь не платоническим? В конечном счете, с задачей показать пропасть, отделяющую обыденную порногра-

фию от талантливо сделанной эротики, фильм справляется отлично.

Возможно, многие удивятся, но в роли режиссера Аmano выступал лишь единожды при работе над «Птичьей песней» (Tori no Uta), OVA, вышедшей в цикле Ga-nime, своеобразном арт-хаусе от аниме. Отличительной особенностью фильмов этого цикла является практически полная статичность действия, поэтому неудивительно, что требования к качеству картинки весьма высоки. На этот раз Аmano несколько сбавил привычные объемы декоративной мишуры, сняв фильм в нежных пастельных тонах, отлично гармонирующих с грустно-романтической сюжетной линией. Мальчик однажды влюбился в девочку, девочка влюбилась в мальчика, их единственная встреча оказалась последней... Простенько, но именно эта незамысловатая лирическая история выгодно отличает работу от ее предшественницы, Fantascopie Tylostoma, вышедшей годом ранее в рамках Ga-nime. Последнюю можно было бы похвалить за прекрасную работу с серым цветом, но очарования ей, определенно, недостает.

Другим известным режиссером (первый, как помним, Осии), с которым тесно

**Вверху:** «Летучий голландец».

**Внизу:** Умилительные персонажи N.Y. Salad.



Tenshi no Tamago.







Vampire Hunter D: Bloodlust (2001).



**Вверху:** Концепт-арт к «Саге об Амоне».

творения Асиды Тоё, режиссера хрестоматийно убогого «Кулака полярной звезды». Новый «Охотник на вампиров», правда, тоже не отличался особой глубиной, но ответственный подход авторов вкупе с весьма приличным бюджетом сделали свое дело: все вышло очень качественным, красивым и мрачным – готиченько, одним словом.

С тех пор в работе над аниме Аmano участвовал минимально. Из сколько-нибудь запоминающегося стоит отметить лишь мистический хоррор Ayakashi – Japanese Classic Horror, пересказ старинной легенды о мести призрака женщины своим убийцам, Ёситака там значится как концепт-дизайнер первой сюжетной арки Yotsuya Kaidan.

### Видеоигры

Когда в конце 80-х ничем не примечательная компания Square пригласила не слиш-

ком известного художника Ёситаку Аmano для работы над своим отнюдь не многообещающим проектом Final Fantasy, вряд ли кто-то из них мог предположить, во что именно это сотрудничество выльется. Вамто, дорогие читатели, надеюсь, драматичная история эта хотя бы в общих чертах известна, а ежели нет, тогда поспешите самостоятельно восполнить пробел в образовании – не рассказывать же в десятилетиями раз историю о бесконечной последней фантазии!

О своем первом опыте с FF Аmano вспоминает забавный казус: узнав, что его дизайны превратятся в крошечное месиво из пикселей, он постарался подогнать эскизы под подобный формат, но заказчики тут же попросили сделать нормальные рисунки, на основе которых можно было бы создать спрайты.

Ироничным может показаться тот факт, что внешний вид персонажей FF перестал зависеть от фантазий Ёситаки именно с переходом серии в 3D. Новое время требовало новых героев, и ветерана сменил Тецуя Номура, уступивший место предшественнику лишь на время работы над нарочито-старомодной девятой частью. Но, кажется, сам Аmano не слишком скорбит по этому поводу: он до сих пор рисует логотипы для всех частей эпопеи (включая свежую Dissidia и не вышедшую пока

Final Fantasy XIII) и различные наброски, очевидно контрастирующие с задумками Номуры.

Другой хороший пример совместного творчества Аmano и Square – тактическая RPG Front Mission и ее побочное ответвление, скроллшутер Gun Hazard. Утонченный облик персонажей хорошо гармонировал с суровой военной эстетикой и размытыми границами между «плохими» и «хорошими», что, в свою очередь, стало одной из важнейших особенностей сериала. К сожалению, в последующих выпусках среди разработчиков имя Аmano не значится.

Стоит упомянуть и позабытую в наши дни TRPG Kartia: The World of Fate от компании Atlus, в Японии известную как Rebus. Сюжет ее не отличался увлекательностью, а геймплей – оригинальностью, но вместе с тем вещь в итоге вышла качественной и атмосферной, а вдобавок могла порадовать любопытными околофилософскими диалогами.

Заслуживает внимания и El-Dorado Gate для Sega Dreamcast, эпопея, растянувшаяся на семь дисков, причем выходявших не одновременно, а поочередно, как если бы речь шла о телесериале. Ни один из эпизодов, к сожалению, не был переведен с японского, но это все же не мешает игре быть относительно известной в среде любителей JRPG. Общая «мягкость» приори-

**Внизу:** Tori no Uta.



Терри из Final Fantasy VI художник считает одной из удачнейших своих работ.





### Аmano – кинорежиссер?

Для игрового кино Аmano никогда не работал, но многие ошибочно приписывают ему режиссуру полнометражной ленты «Десять ночей грез» (Ten Nights of Dreams) по мотивам книги Сосэки Нацуме, ничем, в общем-то, и не примечательного. На самом деле, «большим» фильмом назвать его трудно: это сборник из десяти короткометражек, которые сняли десять разных кинематографистов, работавших независимо друг от друга. Аmano действительно значился среди них, но лишь как один из соавторов, причем его эпизод был анимационным (остальные представляли собой обычное кино с живыми актерами). Он был создан в сотрудничестве с Масаки Кавахарой, сумевшим довольно удачно соединить трехмерную графику и дизайны Аmano. Но, увы, все визуальные достоинства этой работы (о сюжете судить сложнее) теряются на фоне слабеньких, а то и бездарных поделок других режиссеров.



совки, изометрическая перспектива, классический геймплей и обилие персонажей (сценарий за каждого нужно было проходить отдельно) сделали El-Dorado Gate вещью из разряда «вроде и ничего особенного, но чудо как хороша!». В чем, надо полагать, есть и заслуга творческого директора, обязанности которого, как вы наверняка уже догадались, и взял на себя Аmano.

Еще до появления какой-то достоверной информации о Final Fantasy XIV сомнения в том, что дизайном логотипа займется

кто-нибудь, кроме Аmano, были излишни. Вздумай некий режиссер перенести на экран прозу Кикути – без нашего героя тут не обойтись. Иными словами, мы возвращаемся к тому, с чего и начали: поповские игрушки и аниме про вампирчиков. Пускай по уровню художественного мастерства его работы могут сравниться с творчеством Густава Климта или Альфонса Мухи – и все же в глазах большинства он так и останется лишь иллюстратором «финалок» и «Ди».

Работы Аmano – плоть от плоти нашей эпохи, стершей границы между культурой массовой и элитарной. Восхититься ими могут толпы, оценить – единицы. Не будет ошибкой или преувеличением сказать, что творчество мастера, проникшее во многие сферы современного искусства, – настоящий культурный феномен. Загадывать вперед о том, окажется ли Аmano в одном списке с Хокусаяем и прочая, трудно, но ведь для этого есть все предпосылки, верно? **СИ**

**Вверху:** Front Mission (1995).

Сравнительный скриншот: танец Скволла и Риноа из Final Fantasy VIII...



...и эта же сцена в представлении Аmano.



# БУДЬ ХИТРЫМ!

Хватит переплачивать в киосках! Экономь 1600 руб. на годовой подписке!

**Супержурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб могов, видео и софта!**

Годовая подписка по цене **4400 руб.**

183 руб. за 1 номер

**что на 25% дешевле**

чем рекомендуемая розничная цена (250 руб. за 1 номер)

## И это еще не все!

## Получи в подарок один журнал другой тематики!

Оформив годовую подписку в редакции, ты можешь бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,  
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,  
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впиши в купон название выбранного тобой журнала, чтобы заказать подарочный номер.

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6 месяцев стоит 2400 руб.

Подарочные журналы при этом не высылаются.

## Супер-мега-спец предложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

**«Страна игр» + 2DVD + «PC Игры» + 3DVD:**

- один номер всего за 155 руб.!!! (на 35% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 1 месяц!

за 6 месяцев – 3150 руб. (18 номеров)

за 12 месяцев – 5580 руб. (36 номеров)



«PC Игры» + 2 DVD



«Тюнинг Автомобилей»



«Форсаж.TA»



Total Football + DVD



«Тотал DVD» + DVD



«Мобильные компьютеры»



«Свой бизнес»



DVDxpert



«Железо» + DVD



«Хулиган»



«Хакер» + DVD



Mountain Bike



Digital Photo + DVD



«Фотомастерская» + DVD



T3



«Вышивая крестиком»



Onboard



Ski Pass



Smoke





### Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, выре-  
зав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав  
с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона  
и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:  
– по электронной почте [subscribe@glc.ru](mailto:subscribe@glc.ru);  
– по факсу 8 (495) 780-88-24;  
– по адресу 119021, Москва,  
ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44,  
ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

### Внимание!

**Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.**

Подписка оформляется с номера, выходящего через один кален-  
дарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь  
оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

**Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.**

**Еще один удобный способ оплаты подписки на твоё любимое издание –  
в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.**

**Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером “из рук в руки” в течение трех рабочих дней с момента  
выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.**

**ЗВОНИ!** ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН  
и МЕГАФОН). Твои вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) или прояснить  
на сайте [WWW.GLC.RU](http://www.glc.ru) в разделе «ПОДПИСКА».

#### 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 ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

е-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»

ОАО «Нордеа Банк», 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»

ОАО «Нордеа Банк», 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 \_\_\_\_\_

# Бесконечный холст



ТЕКСТ  
Иван Костин



ТЕКСТ  
Илья Ченцов

**ИНФОРМАЦИЯ**

Автор:  
Джастин Пирс (Justin Pierce)  
Онлайн:  
nonadventures.com  
Выходит:  
с 2006 года,  
по субботам



## » The Non-Adventures of Wonderella

Дана Прайс скрывает от всех страшную (но не особо секретную) тайну. Она – супергероиня по имени Wonderella (очевидная пародия на Чудо-Женщину Wonder Woman), дочь Сравнительно Греко-Римского Божества, рожденная на другой планете. Уже погибшей. И отомстить за это некому – уничтожил ее «папа», дав доченьке удачный аргумент для победы в любых в спорах – «зато мою планету взорвали!».

Довольно злая пародия на супергеройские комиксы высмеивает в основном творения DC Comics, но автор не гнушается ткнуть пальцем и в другие издательства – так, Ginormous, Eater of Planets, имеет вполне узнаваемый прообраз у Marvel. «Не-приключения Чудереллы» показывают, как вредно давать суперспособности эгоистичным не особо сообразительным и очень-очень-очень несносным девицам. А также насколько бедной иногда бывает фантазия у авторов супергеройских комиксов – список ее врагов включает в себя такие личности, как Hitlerella, Jokerella, Plunderella и даже KGBetty! Периодические cameo знаменитых супергероев (обычно они выступают в качестве телефонных собеседников героини) подливают масла в огонь – как только Дану еще не убили коллеги по цеху, непонятно.

В общем, всем, кто хоть чуть-чуть знаком с таким жанром, как «комиксы про супергероев», стоит на это взглянуть. Только предупреждаем заранее – там имеется нецензурная лексика, и ее довольно много.



**ИНФОРМАЦИЯ**

Автор:  
Пол Сайзер (Paul Sizer)  
Онлайн:  
www.webcomicsnation.com/paulsizer/littlewhitemouse  
Выходит:  
с 1997 года,  
по понедельникам,  
средам и пятницам

## » Little White Mouse

«Девочка, с которой ничего не случится» – назвал свою Алису Кир Булычев. Лу Тхенг чем-то похожа на нее – такая же «пацанка» из будущего, постоянно находящая приключения на свою голову. Правда, история ее мрачнее – основное действие комикса Little White Mouse развивается после того, как космический лайнер, на котором Лу и ее сестра Пхенг направлялись получать высшее образование в галактическую академию, потерпел крушение, разбившись о заброшенную горнодобывающую станцию. Лу единственной удалось выжить, однако управляемая компьютерами и обслуживаемая роботами станция приняла гостью совсем не радушно. Теперь девочке приходится добывать средства к существованию, прячась от систем безопасности, а во время коротких искусственных ночей вспоминая свою жизнь на Земле (история вообще весьма интересно скачет между настоящим, прошлым и будущим, соответственно меняя и место действия). Есть ли еще живые люди на станции? Сможет ли Лу восстановить свою сестру по резервной копии ее сознания? Удастся ли ей бежать с астероида? Все ответы найдутся в свой черед, и параллели с Алисой, возможно, станут более явными...





# Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело

## » Принцесса Изабелла

Принцесса Изабелла готовилась выйти замуж за своего возлюбленного - Принца Адама. Перед свадьбой она решила отправиться в небольшое путешествие. Но, вернувшись домой, она обнаруживает, что на ее замок было наложено страшное проклятие. Оказывается, это проделки таинственной ведьмы, которая поселила зло в каждом уголке замка и заточила всех его жителей в зеркалах. Вы должны раскрыть тайну проклятия и освободить пленников из зеркал.

В игре «Принцесса Изабелла. Проклятие ведьмы» вам вместе с вашим магическим другом – веселой феей – предстоит разгадывать головоломки и искать подсказки, чтобы освободить всех пленников. Вас ждет незабываемое приключение в жанрах квест, «я ищу», отличные логические мини-игры. Вместе с принцессой и феей, незаменимой помощницей, вы пройдете по всем комнатам замка, заглянете в каждый его уголок, снимете проклятье со всех комнат и залов, и, в конце концов, разрушите проклятье, наложенное злобной ведьмой.



## » Остров сокровищ

Мог ли подумать старик Флинт, провояжая единственным глазом уходящую в океан тучку, что когда-нибудь не добытые им сокровища всплывут на экране вашего монитора? Разумеется нет. В те времена были другие, суровые правила игры, и большинство участников тех давних дел кончили плохо. Но теперь, спустя триста лет, вам, мирному исследователю, ничего не грозит на Острове сокровищ, кроме захватывающих приключений! Вас ждут заброшенные форты, корабли, пещеры и буйство сказочной природы тропиков. Веселые скелеты погибших пиратов спляшут для победителя свои лучшие танцы. Сундук старика Флинта будет алчно хлопать крышкой в предвкушении золота, килограммов золота высшей пробы.



## » Звездный защитник 3

Очередное нашествие коварных орд насекомых. Теперь они еще лучше подготовлены, новые виды роботов с непредсказуемыми способами атаки, новые виды оружия... и все та же цель: захватить Галактику. И вновь только вы сможете остановить инопланетное нашествие. В вашем распоряжении супер-звездолет с самым современным вооружением. Наряду с уже известными видами оружия появились и принципиально новые, обладающие убийной силой. Более ста уровней, восемь уникальных миссий, в конце каждой из которых вас ждет мощная боевая станция. Разрушая все на своем пути, вы ощутите истинное удовольствие.



## » Farm Craft 2

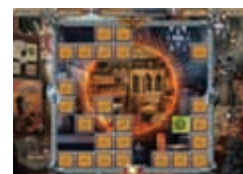
Давным-давно, в глубокой-глубокой деревеньке родилась девочка Марта. Она стала лучшим фермером района, а затем и владелицей крупной корпорации Tomato, которая некогда принадлежала ее отцу, бессовестному и тщеславному скряге... хотя стоп, не так и давно все это было, да и деревенька вполне себе комфортабельная, и история теперь уже совсем о другом...

Теперь Марта - крупный предприниматель, ее компания владеет огромным количеством ферм по всему миру, производит экологически чистую, полезную и качественную продукцию. Лопата в память о былом до сих пор хранится дома на стенке, теперь главное оружие Марты - мобильный телефон и ручка. Частенько Марта навещает своих стариков. В один из таких визитов на родину Марта замечает крайне ветхое хозяйство на окраине деревни, что её крайне удивляет. Она интересуется у стариков, кто же такой ленивый там живет? И тут, казалось, обыденное дело превращается для Марты в дело всей жизни, она снова берется за лопату.



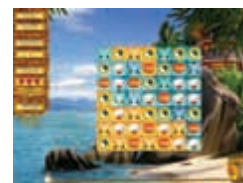
## » Академия магии

Эта игра в стиле «я ищу» придется по вкусу всем любителям этого жанра. Вы должны будете находить предметы, которые будут затеряны на общем фоне. Но не все так просто, все это надо будет сделать, пока не закончится время. А вот сюжет игры таков. В академии Магии обучается ваша сестра. Но вот однажды вам приходит письмо, в котором сказано, что она пропала. Она пыталась открыть тайну Академии, и пропала без вести. Вот теперь вы должны будете отправиться в Академию и начать там свое расследование. Чтобы вам было легче его вести, вы должны будете поступить в Высшую Академию Магии.



## » 10 талисманов

Эта игра для всех любителей Востока, и все что с ним связано. Благодаря игре, вы сможете изучить культуру и историю самой древней цивилизации. Правила игры 10 Талисманов очень просты и легки для понимания всех, кто захочет в нее поиграть. Вы должны будете передвигать фишки по игровому полю, но так, чтобы они образовывали линию с одинаковыми фишками. Сделав это, фишки будут исчезать, при этом освобождая площадку от волшебных плиток. На фишках будет нарисовано очень много реликвий и артефактов того времени, например, опалхала, монетки, разнообразные кинжалы, светильники и тому подобное. Но знайте, что не все так просто как кажется, эта игра на время, а время не такое как в реальности. Вам необходимо разрушить все плитки до того, как время закончится, только тогда вы не потеряете свою жизнь, и не придется начинать все сначала.



# Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ

Лев Гринберг

## Союз Серокрылых

Когда-то (в 143 номере, если точнее) на страницах «Страны Игр» уже появлялся материал о Haibane Renmei. Что же заставило нас вновь обратить свой взор на это, прямо скажем, не слишком новое произведение? Все очень просто: культовый сериал издала «Реанимедиа»! Можете сколько угодно обвинять нас в пристрастности, но пока в компании подходят к работе со старанием, превращающим каждый релиз в настоящий праздник, — нельзя ей не симпатизировать. Однако, как бы много времени ни прошло со 143 номера, повторяться нам не хочется, а потому не ищите в этой статье подробный рассказ о мире сериала, пусть и довольно занятном, — за этим вам придется обратиться к прошлому обзору (который, кстати, специально выложили на DVD). Сегодня же мы попытаемся оценить сериал с другой точки зрения.



### ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:  
Союз Серокрылых  
Формат:  
ТВ, 13 серий  
Режиссер:  
Томакадзу Токоро  
Год премьеры:  
2002  
Издатель:  
Reanimedia  
Студия:  
RADIX  
Наша оценка:  
нужно смотреть

«С

оюз Серокрылых» — произведение, обретшее немало верных поклонников именно благодаря своей нишевости. «Модное немодное кино», «популярный непопулярный сериал» — подобные оксюмороны характеризуют его как нельзя лучше. И нет ничего удивительного в том, что так вышло. Ёситоси Абэ (именно так автор предпочитает писать свое имя) и задумывал сделать Haibane Renmei «неправильным». Воссе не случайно история о «Серокрылых» началась с серии додзинси (т.е., по





сути, — манги-самиздата): для Абэ это был эксперимент, попытка создать произведение, не скованное правилами и традициями, диктуемыми мейнстримом. Необычным было даже рождение цикла: Ёсито придумал героев и мир, который им предстояло заселить, а сочинять для своих героев законченную историю с внятным сюжетом он поначалу и не собирался, и просто рассказывал о простых девочках, живущих обычной жизнью в необыкновенном мире. Но как бы отлично такой прием не работал в додзинси, когда «Серокрылых» решили экранизировать для телевидения, стало ясно, что для полноценного аниме и сюжет нужен полноценный. Смог ли Абэ в последний момент написать масштабный интересный сценарий? Ну-у-у... Нет.

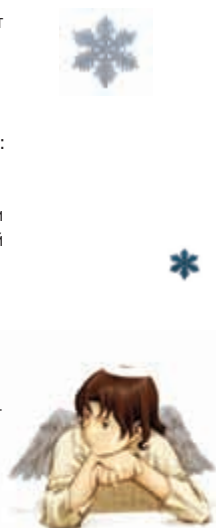
Не поймите нас неправильно, сериал все равно отличный, и оценка, которую вы видите слева, — не что иное, как искренний совет. Однако это не отменяет того, что событий, происходящих в «Серокрылых», при ином подходе хватило бы эпизода на три-четыре, не больше. Причем неспешно разворачивающихся, законченных, целиком и полностью раскрывающих тему. Одной лишь истории о живущей ради искупления грехов девушке, привыкшей всем помогать, но при этом не способной кому-либо довериться — ее попросту не хватает на большее. Хорошая, драматичная, умная и далеко не самая банальная на свете (кинематограф не часто говорит об искуплении грехов, не сводящемся к резне бандюков и демонов), куда больше годится для полнометражного фильма, а не сериала. А потому растянуть ее на тринадцать эпизодов можно было лишь одним способом: разбавить повествование лирами «воды» — что авторы и сделали. Первую половину сериала под завязку наполнили не ахти какими важными, но милыми сценами из обыденной жизни Серокрылых, показывающими, как обитательницы Старого дома работают, отдыхают и вводят в курс дела новенькую, чье появление и становится завязкой. Во второй половине положение дел еще немного ухудшилось — у героев появилась привычка по несколько раз беседовать на одни и те же темы, пережевывая уже высказанные мысли. А еще, чтобы сюжет не дай бог не начал развиваться быстрее, чем надо, все персонажи на удивление нелюбопытны. Почему Се-



рокрылые должны одеваться в обноски? С какой стати жителям города нельзя выходить за Стену? Отчего являющиеся с той стороны торговцы, Плащи, скрывают свои лица и лишь молча обмениваются жестами? Что случится, если проигнорировать запрет и прошмыгнуть за ворота, пока те будут открыты? Казалось бы, кто-то должен начать задавать вопросы. И не в духе «Хм, ну, если никто не хочет отвечать, то я больше не буду спрашивать». Нет, что-то вроде «Я разберусь во всем этом во что бы то ни стало!». И, честно, нам не сложно поверить, что прилежные девушки из Старого дома следуют правилам, не задавая вопросов, — такие уж они послушные уродились. Но ведь есть же детвора, а ребята просто не могут быть не любопытными. К тому же есть еще одно селение Серокрылых — заброшенный завод, где обитают отъявленные сорванцы и беспредельщики — как раз такие люди, которые склонны ставить под сомнение любые заявления старших и чуть что бросаться на поиски приключений. Да народ этого сорта скорее восстание поднимет, чем будет слепо следовать обычаям и установлениям! Однако нет, все Серокрылые работают, едят, спят. Вопросов не задают, практически никаких проблем не испытывают... Обычная, тихая, ничем не примечательная жизнь.

Однако Haibane Renmei не назовешь сериалом, предназначенным исключительно для любителей аниме-жанра «срез жизни». Более того, не факт, что он вообще на подобных людей рассчитан — все-таки в истории слишком много фантастичного. Нет, сериал предназначен для тех, кто любит размышлять, выискивать намеки и пытаться на их основе самостоятельно воссоздать полную картину происходящего. Ведь знаете, более или менее глубокие произведения не такая уж редкость для аниме, но в большинстве своем они не требуют, чтобы зритель серьезно размышлял над увиденным. Если хочешь — можешь анализировать поступки героев, отсылки к тем или иным религиям и косвенные намеки, по которым можно понять законы этого мира. Не хочешь — экшн, фансервис и лихо закрученный сюжет позволят в течение нескольких часов наслаждаться ненапрягающим действием, а

то и повеселиться. Но «Союз Серокрылых» не таков. Тут есть второе дно, почти наверняка найдется и третье, а при упорстве, вероятно, можно откопать и четвертое. А вот «первого дна» тут нет. Хотите получить удовольствие от просмотра — будьте добры попытайтесь постичь, кто же такие Серокрылые, ищите смысл в многочисленных правилах и обычаях, действующих в городе. Ловите малейший намек, вникайте во всякую теорию, фиксируйте каждый жест героев, который может приблизить вас к пониманию мира Haibane Renmei. Справитесь — и сериал расцветет на глазах. Нет — и вас ждут тринадцать практически пустых эпизодов, после которых останутся твердая уверенность, что сериал закончился, так и не выбравшись за пределы пролога. Воистину, главная особенность «Серокрылых» может одним показаться важнейшим достоинством, другим — худшим недостатком. Но мы верим, что большинство наших читателей не прочь иногда призадуматься над увиденным, а значит «Союз Серокрылых» — сериал, который стоит хотя бы попробовать посмотреть. **СИ**



Так все же, что припасла «Реанимедиа» для издания Haibane Renmei (помимо дубляжа, конечно)? Несколько вещей.

Во-первых, снятое американцами видеоинтервью с авторами сериала, Абэ и Токоро. При всем уважении к этим людям — не самое интересное зрелище на свете. Во-вторых, видео о создании дубляжа к «Серокрылым», в котором своими мыслями делятся как бесценный режиссер дубляжа, Александр Фильченко, так и актрисы, озвучивавшие главных героинь. И вот этот-то фильм стоит посмотреть. Возможность узнать, как делается озвучка для аниме вообще выпадает нечасто, а уж дубляж — и подавно. Да и снято видео куда лучше, чем у американцев.

В-третьих, буклет почти в полсотни страниц — едва ли не главная ценность издания. Там, к сожалению, не так много арта, зато текста — просто завались. Интервью с Абэ и Токоро (которое куда интересней видеоверсии), комментарии переводчика и многочисленные пояснения, касающиеся самых разных аспектов работы над сериалом, — в этой книжке есть все необходимое, чтобы разобраться в мире Haibane Renmei.



# Новости

Полнометражные фильмы, продолжающие историю *Eden of the East*, изначально должны были идти лишь по часу. Но теперь авторы одумались, увеличив их продолжительность до 82 и 90 минут соответственно. Единственный недостаток – ради этого производство второго фильма пришлось продлить на пару месяцев, передвинув премьеру с января на март.



Режиссер Мамору Хосода, снявший замечательных «Девочку, покорившую время» и *Summer Wars*, заявил, что Сатоко Окудера уже начал писать сценарий для их третьей совместной ленты. Хосода пока не уверен, будет ли дизайнером персонажей Ёсиюки Садамото, но очень на это рассчитывает. Надеемся на это и мы – триумфировать известных мастеров уже дважды бил точно в цель, а потому мы были бы рады увидеть следующую картину.



*Kissxsis* – популярная серия фансервисной манги на тему инцеста от автора Боу Дитама, продолжает пользоваться успехом у создателей и зрителей аниме. В рамках цикла уже вышли три весьма неплохих по меркам жанра OVA, а будущим летом появится и четвертая. Но главное – весной *Kissxsis* превратится в полноценный телесериал.



## Gonzo продолжает падать

Грустная история об упадке аниме-студии Gonzo все никак не закончится. И с каждым витком событий она становится еще более печальной, оставляя меньше и меньше надежд на счастливый финал. Казалось бы, совсем недавно руководство заявило о намерении постепенно, в течение пяти лет сократить персонал, из чего мы сделали логичный вывод: еще пять лет сотрудники Gonzo будут радовать публику свежими сериалами. Однако с тех пор, как производство Saki в разгар сезона передали Picture Magic, Gonzo не выпустила (и даже не анонсировала) ни одного сериала. Единственным фильмом, над которым команда продолжила работу, оставался сиквел их популярнейшего аниме – *Strike Witches*. Однако случилось страшное: боссы Kadokawa Shoten передали контракт на создание второго сезона студии AIC.

Справедливости ради: для зрителей этот поворот событий, скорее всего, окажется лишь к лучшему – в AIC славный коллектив, умеющий делать качественную анимацию (см. *Nyan Koi*). А вот шансы на появление новых сериалов от Gonzo тают с каждой минутой.



## Shaft продолжает подниматься

Не скроем, мы очень надеялись, что продажи *Bakemonogatari* окажутся достаточно хорошими, чтобы подвинуть Shaft на создание сиквелов (и приквела) – очень уж эта история нам полюбилась. Но такого успеха мы не могли представить и в самых дерзких своих мечтах. И, по чести говоря, плевать, что продажи DVD с сериалом стабильно переваливают за отметку в 20 тыс. копий – да, большинство сериалов и до половины этого количества не добиваются, но для *Bakemonogatari* подобный успех – так, цветочки. Ягодки спрятались вот где: издание «Монстрасказов» на Blu-ray, по предварительным подсчетам, расходуется тиражом около 50 тыс. экземпляров, что делает его самым продаваемым аниме-сериалом за историю формата. Да, даже культовые меха-аниме *Code Geass* и *Macross Frontier* проиграли новому творению команды Акиюки Симбо.

Думается, теперь вопрос о продолжении отпадает сам собой. Студия Shaft вообще не склонна бросать свои циклы на произвол судьбы (три сезона *Sayonara Zetsubou Sensei* и *Hidamari Sketch* – отличное тому подтверждение), а уж игнорировать аниме, продающееся едва ли не лучше, чем все остальное, стали бы лишь полные идиоты. А значит, продолжениям *Bakemonogatari* быть. Ура!





# Мини-обзоры

## 鋼の錬金術師

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Fullmetal Alchemist  
Режиссер:  
Сэйдзи Мидзусима  
Год премьеры:  
2003  
Регион:  
Россия  
Наша оценка:  
нужно смотреть



## › Fullmetal Alchemist

Кризис порядком затормозил наших аниме-издателей, это факт. А ведь казалось бы, еще недавно они одну за другой скупали различные лицензии быстрее, чем успевали хоть что-то издавать... И знаете, в этом плане мы даже в каком-то смысле рады тяжелым для бизнеса временам. Ведь теперь MC Entertainment и «Мега-Аниме» просто вынуждены все-взяться за выпуск ранее приобретенных произведений. Так, «Мега-Аниме» добрались аж до середины старого «Стального Алхимика». Кто знает, может они даже успеют издать старый сериал раньше, чем закончится показ нового?.. Так или иначе, для человека, начавшего знакомство с миром FMA с последнего сериала или манги, все не так страшно, поскольку как раз с середины-то в старом «Алхимике» и начинается самое интересное – отсебятина сценаристов из Bones, предложивших собственную версию событий, не имеющую ничего общего с оригинальной мангой. Причём отсебятина эта оказалась настолько хороша, что и даже пожурих кинематографистов язык не поворачивается. Советуем.



**Вверху:** Ребята, нас все еще где-то издают.

## サムライチャンプルー

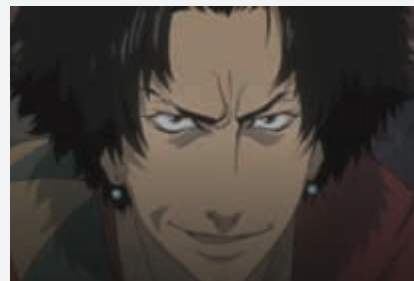
### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Samurai Champloo  
Режиссеры:  
Синъитиро Ватанабэ  
Год премьеры:  
2004  
Регион:  
США  
Наша оценка:  
нужно смотреть



## › Samurai Champloo

Samurai Champloo вышел на Blu-ray! Нужно ли говорить что-то еще? Ну, то есть да, все мы понимаем, что во времена его создания HD-телевидения попросту не существовало, а потому и надежд, что из исходников сериала получились честные 1080p (или хотя бы 720p) нет никаких. Но все равно он заслуживает, чтобы люди увидели его в настолько хорошем качестве, насколько это вообще возможно – к счастью, издатели сделали все от них зависящее, чтобы так и было. Samurai Champloo – продолжает традиции культового Cowboy Bebop, только вместо джаза теперь звучит хип-хоп, а действие разворачивается не в космосе, а в «продвинутой» версии средневековой Японии. Это безумная поездка, в которой нашлось место и очень серьезным, даже драматичным эпизодам, и сражениям на горящем конопляном поле, и гибели героев от рук зомби, и падению несущих смерть метеоритов. Один из тех сериалов, которые просто нельзя пропускать.



**Вверху:** Муген представил, как засияет его мастерство на Blu-ray.

## 君に届け

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Kimi Ni Todoke  
Режиссеры:  
Хиро Кабураки  
Год премьеры:  
2009  
Регион:  
Япония  
Наша оценка:  
можно смотреть



## › Kimi Ni Todoke

Если вам скажут, что G.A. похож на Hidamari sketch или Sketchbook: Full colors – не верьте. Да, главные герои всех трех сериалов – студенты и студентки, будущие художники. Но G.A. – единственный цикл из этой тройцы, в котором сеттинг чрезвычайно важен. И Hidamari, и Sketchbook можно было с тем же успехом посвятить парикмахерам, будущим работницам швейной фабрики да почти кому угодно – ничего бы не изменилось. Для G.A. же то, чем герои занимаются, что и как они творят, едва ли не важнее самих персонажей (которые, кстати, подобраны не хуже, чем в великой и ужасной «Адзуманге»). Полдела, что сериал весело смотреть, так еще и рисование как творческий процесс тут подано настолько интересно и увлекательно, что после очередной части так и хочется самому взять в руки карандаш.



**Вверху:** И вот этой милашки все бояться. Ну как так можно?

## Role Playing Girl

Otameshi RPG

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Role Playing Girl  
Создатель:  
Акита Комэ  
Первая публикация:  
2004 год  
Наша оценка:  
можно читать

Role Playing Girl – это один из тех случаев, когда едва ли не единственный способ узнать о существовании манги – случайно ткнуть по ней в каком-нибудь списке, промахнувшись по чему-нибудь более известному. Именно так мы на нее, не скроем, и наткнулись. И вещьца оказалась на удивление милой.

Завязка проста. Есть мир, живущий по законам ролевых игр. Есть девушка, которую принимают за парня и по ошибке «назначают» героем. Есть силы зла, захватившие множество невинных девушек. Есть несколько персонажей, присоединяющихся к героине в ее приключе-

ниях. Ну и, собственно все. Манга состоит всего из одного тома, так что не ждите лихо закрученного сюжета – для него просто нет места. Но это не беда. Ведь Role Playing Girl – не что иное, как пародия на фэнтези-сериалы и RPG. А для сатиры, как известно, не требуются сложные истории – в них куда важнее остроумные реплики и комичные ситуации, которых тут хватает. Деформед в стиле сёдзе-манги, грамотно подобранная команда героев-неудачников и постоянные шутки на тему RPG не дают заскучать на протяжении всего приключения. Не проходите мимо!



## Otaku no Musume-san

отاکуの娘さん

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Otaku no Musume-san  
Создатель:  
Сту-Хиро  
Первая публикация:  
2006 год  
Журнал:  
Monthly Dragon Age  
Наша оценка:  
нужно читать

Однажды на пороге у Коты Морисаки, отаку двадцати шести лет от роду, появилась мечта лоликонщика, девятилетняя милашка Кана, и заявила, что она – его дочь. И вот, одинокий извращенец в один миг стал семейным человеком, вынужденным заботиться о малышке. А девочка, всю жизнь мечтавшая о встрече со своим замечательным, классным отцом, неожиданно для себя оказалась окруженной целой толпой художников и отаку.

Но довольно бесплодных попыток пересказать сюжет, перейдем к главному: если вы любите по-настоящему смешную мангу, при-

этом затрагивающую очень серьезные вопросы, если вам безразлична тема отаку и если вас не смущают периодически проскакивающие там и тут пошлые шутки – вы обязаны почитать Otaku no Musume-san. Она и забавная, и патетическая, и фривольная, и умная... В ней есть все, что требуется хорошей комедии, и много больше. Эта манга великолепна, и мы можем лишь гадать о причинах, по которым ее все еще не превратили в аниме-сериал. Но отсутствие экранизации – совсем не повод игнорировать настолько замечательное произведение. Честное слово.





## Fullmetal Alchemist: Senaka wo Takuseshi Mono

FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Fullmetal Alchemist:  
Senaka wo Takuseshi Mono  
Платформа:  
PSP  
Авторы:  
Bandai  
Релиз:  
уже в продаже (Япония)

То, что мы никак не соберемся посвятить полноценную статью новому «Алхимику», еще не значит, что мы обязаны игнорировать все, что имеет отношение к этой истории, не так ли?

Особенно такую занятную вещь, как Senaka wo Takuseshi Mono. По сути это файтинг, только необычный. Во-первых, подобно какому-нибудь Power Stone, персонажи абсолютно свободно перемещаются в 3D, не зависая на одной линии. Во-вторых, вместо поединков одиночек, основное место здесь занимают командные бои двое на двое, позволяющие одновременно сражаться четверым игрокам (при наличии четырех PSP, само собой). Ну и, наконец, в-третьих, в боевую систему умело вписан знаменитый закон равноценного алхимического обмена. Алхимики могут менять декорации по своему вкусу, но одновременно окружающая среда влияет и на их способности: если из камня можно сотворить одну атаку, то из металла выйдет совсем иная. Согласитесь, неплохая идея для файтинга.



## Тем временем в Интернете

### Minitokyo

#### ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:  
Minitokyo  
Адрес:  
<http://browse.minitokyo.net/>  
Язык:  
английский

А ну кому сканов, хороших и разных? Кому ворох уникальных обоев, которых не найти в иных анимешных галереях? Minitokyo – сайт, на котором хватает и того, и другого. В чем же подвох, спросите вы. Почему весь этот арт не растащили по другим сайтам? Да все просто: скачивать картинки в полном разрешении могут лишь зарегистрированные пользователи, и лишь по пять штук в день (можно и больше, правда для этого нужно зарабатывать на сайте баллы, делая артом). Но качество и уникальность многих сканов с лихвой окупают эти сложности.



## Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериял** – аниме, которое показывают по телевизору.
- **OVA-сериял** – аниме, которое не показывают 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.
- **Меки** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Современная компьютерная техника



## Прорыв в корпусостроении

Thermaltake представила революционный Level 10

Некоторое время назад Thermaltake показала концепт корпуса, который поразил воображение всей IT-общественности, включая нас. Как мы знаем, далеко не каждый концепт доживает до серийного производства. К счастью, эта история исключение из правил, встречайте – Thermaltake Level 10. Дизайн корпуса уникален – он выглядит стильно, свежо, неординарно (смотри картинку), но при этом не потерял в функциональности. В основу легла идея модульности: каждая составляющая системы (блок питания, системная плата с установленным на ней железом, жесткие диски и т.д.) спрятана в отдельный контейнер, что позволило упростить доступ к комплектующим, а также отдалить горячие компоненты друг от друга. Последнее должно положительно сказаться на температурном режиме. Не поскупились инженеры Thermaltake на материалы – корпус сделан из алюминия, что гарантирует эффективный теплообмен и меньший вес, хотя корпус никак нельзя назвать пушинкой, весит он 21,37 кг. В модулях, в которых находятся системная плата, блок питания и приводы, сделаны вентиляционные отверстия, процессор и видеокарту дополнительно охлаждают вентиляторы. Кабели можно и нужно спрятать в основе, доступ к которой ограничен замками. Кроме этого на переднюю панель вынесены кнопка включения, 4 порта USB, eSATA и аудиоразъемы. Размеры впечатляют – 614x318x666,3. Дополняет феерию инженерной мысли красная подсветка. О цене пока не сообщается, в любом случае, копить можно начинать уже сейчас!

## MP3-плеер в миниатюре

Технология BBE+ дебютирует в COWON iAUDIO E2

COWON славится своими плеерами, в линейке компании много продвинутых моделей. Сегодня речь пойдет об изящном и компактном MP3-плеере iAUDIO E2. iAUDIO E2 весит всего 16,6 г, размеры – 26,6x64,2x7,7 мм. Это вовсе не говорит о том, что плеер прост, отнюдь. Новинка поддерживает пять форматов файлов, включая FLAC и OGG. Главная изюминка, поддержка звука нового поколения – BBE+. Это программное решение позволяет оптимизировать звук. Ранее COWON уже использовала его, но то было прошлое поколение (BBE). Состоятельность новой технологии проверена и доказана – многие музыканты, включая Майкла Джексона, Билли Джоэла, Бон Джови и других, применяли и применяют ее при записи песен. COWON обладает эксклюзивными правами включать BBE в свои портативные плееры, что позволило достичь высочайшего качества звучания. BBE+ это логичное развитие технологии, и она дебютирует в плеере iAUDIO E2. Его дизайн выполнен в стиле минимализма, он легкий и прост в обращении. В продаже появятся модели 8 оттенков, емкость памяти – 2 и 4 Гбайт. Цена – 1890 и 2190 руб. соответственно.



## Доступный суперкомпьютер

ASUS ESC1000: Powered by NVIDIA

Если вы решили заняться научными исследованиями или 3D-моделированием, или хотите помочь проекту Folding@Home в их поисках лекарства от всех болезней, то отговаривать вас не будем, но предупредим – придется раскошелиться. Монстр под названием ASUS ESC1000 обойдется в \$24 тысячи с копейками. Уже сомневаетесь? Попробуем убедить: в основе системы стоит серверный процессор Intel Xeon W3580, работающий на частоте 3,33 ГГц, целых 24 Гбайт оперативной памяти с поддержкой коррекции ошибок и, главное, четыре мощнейших GPU. Прямой выступила NVIDIA Quadro FX5800, в компанию к ней добавили три Tesla c1060, в сумме получаем 960 ядер и невероятную производительность в 1,1 Гигафлоп (LAPACK). Вся эта мощь поместилась во вполне стандартный корпус, блока питания мощностью 1100 Вт хватило с лихвой. На случай, если кому-то это интересно: проект был разработан ASUS совместно с самой NVIDIA и тайваньским университетом National Chiao Tung University, который будет использовать подобные системы в исследовательских проектах и учебных курсах по темам «облачные» вычисления, анализ шифрования, расшифровки данных и т.д.





## Mac'и наступают

Apple делает прорыв в продажах... не в России

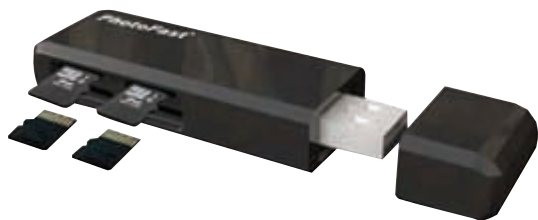
У компании Apple были разные периоды в истории, но ей никогда нельзя было отказать в находчивости и творческом подходе к делу! В свое время закрытость системы чуть ли не похоронила ее, но спустя пару десятилетий этот минус превратился в плюс и позволил Apple заметно потеснить классические Windows-компьютеры и ноутбуки, по крайней мере, в США. Так, в октябре в рознице настольные Mac'и отвоевали 48% рынка, а ноутбуки – 34%. Средняя стоимость Windows-компьютеров и ноутбуков составляла \$491 и \$519 соответственно, тогда как в случае с продукцией Apple – \$1338 и \$1410 соответственно. Вот это уже сенсация! Кстати, одна из возможных причин роста популярности Apple может заключаться и в том, что они сделали свои системы чуть более открытыми, ведь ни для кого не секрет, что на их компьютеры теперь можно ставить операционную систему Windows. Быть может, в России их компьютерная продукция могла бы получить подобную популярность, если бы не круто взвинченные цены...



## PhotoFast: объедини флешки в единый массив

Новаторский USB-стик объединит до четырех флешек

В январе 2009 года PhotoFast обещает представить крайне странное USB-устройство – стик с возможностью подключения до четырех MicroSD/MicroSDHC карт памяти, суммарным объемом до 64 Гбайт. Все это пространство можно объединить в одно (JBOD). Зачем? Хороший вопрос, на который мы затрудняемся ответить. Сама по себе возможность подключения до четырех флешек в полевых условиях прельщает, но если ты заядлый фотограф, скорее всего, ты используешь SD/SDHC или CompactFlash карты, но никак не медленные MicroSD-вариации. Вот и думай, что делать с таким аксессуаром. PhotoFast CR-5500 поддерживает шину USB 2.0 и будет стоить предположительно \$64. Логичным следующим шагом будет выпуск устройства с поддержкой eSATA или USB 3.0 и возможностью организации массива RAID 0. Вот в этом случае можно было бы придумать применение данному устройству – например, использовать его для создания swap-файла и кеширования данных...



ДРУГИЕ ИГРЫ

## SSD все ближе к народу

SSD-накопители станут дешевле и быстрее

К 2011 году цены на SSD-накопители круто поползут вниз. Что для этого должно произойти? Очень просто: производители должны перейти на более тонкий технический процесс. Крутое пики цен начнется после того, как SSD станут производить по 20-нанометровым нормам, случится это не сегодня и не завтра, увы. Но двигатель прогресса не остановит, компания Samsung уже успела отрапортовать о начале производства 30-нанометровых MLC-чипов памяти, в которых каждая ячейка памяти будет содержать 3 бита данных. Это позволит существенно снизить стоимость продукции, повысить производительность, а также увеличить емкость устройств аж на 50%. Еще одна хорошая новость с SSD-полей: Intel выпустила исправленную прошивку для своих накопителей X25-E, X25-M и X18-M. Кроме исправлений глюков она добавляет поддержку функции TRIM, которая призвана минимизировать фрагментацию данных на аппаратном уровне. Тут стоит сказать, что эта фишка поддерживается лишь в Windows 7.



## Император под каблуком

Razer Imperator: для самых требовательных

Razer – один из лидеров на рынке компьютерных мышек, да и не только. К их инженерам приходят за помощью даже самые великие мира сего, например, Microsoft воспользовалась помощью Razer при разработке клавиатуры Recluse. Сейчас Razer активно развивает линейку мышек, совсем недавно появилась модель с амбициозным названием Imperator. Начнем с ТТХ: сенсор с лазерной подсветкой поколения 3.5G обеспечивает чувствительность до 5800 dpi, ускорение до 50G и скорость опроса 1 мс. Размеры «царственной особы» составили 123x71x42 мм. Ключевая особенность – возможность индивидуальной подстройки боковых клавиш. Всего доступно семь программируемых кнопок, в наличии поддержка системы профилей Razer Synapse и тефлоновые ножки Ultraslick. Стоит добавить, что левши могут не беспокоиться – мышь предназначена только для правой.

# Кто на проводе?

## Тестирование стереогарнитур для геймеров

Какова роль слуха? Возможность узнать, что происходит сбоку или за спиной, занимаясь какими-то делами. Получать новую информацию, дополнять видимую картинку звуком – это лишь малая часть того, что дает нам одно из чувств. А во время игры, когда ориентация в игровом мире и общение с невидимыми союзниками происходит именно посредством звуков, они особенно важны. Поэтому мы решили провести тест игровых стереогарнитур, с помощью которых можно не только послушать музыку, но и пообщаться с напарниками через Сеть.

### Методика тестирования

Для выявления лидеров нашего теста и приведения характеристик к чему-то общему, мы задействовали два компьютера в локальной сети, на одном из которых постоянно была смонтирована одна и та же пара наушников. К другому компьютеру последовательно подключались все гарнитур из теста и посредством популярного клиента Skype мы общались с собеседником. Высокая пропускная способность канала обеспечивала максимальное качество звука, поэтому разница на стартовом компьютере ощущалась очень хорошо. Кроме того, мы оценивали дополнительные возможности каждого экземпляра, будь то блок управления громкостью, поворотный микрофон или мягкость и величина амбушюр.



ТЕКСТ

Алексей Шувяев

Модель	Воспроизводимые частоты, Гц	Сопротивление, Ом	Чувствительность, Дб	Диаметр мембраны, мм
<b>A4tech HS-800</b>	20 - 20000	32	97	50
<b>Audio-Technica ATH-COM2</b>	30 - 20000	40	91	40
<b>Canyon CNR-HS4</b>	20 - 20000	32	108	n/a
<b>Canyon CNR-HS7</b>	20 - 20000	32	105	n/a
<b>Creative Fatal1ty HS-1000</b>	20 - 20000	n/a	n/a	40
<b>Creative Sound Blaster Arena</b>	20 - 20000	32	105	40
<b>KOSS HQ2</b>	20 - 20000	32	93	n/a
<b>Microsoft LifeChat LX-2000</b>	20 - 20000	n/a	n/a	n/a
<b>Razer Megalodon</b>	20 - 20000	32	105	40
<b>Sony DR-210DP</b>	40 - 20000	24	100	30
<b>Sony DR-270DP</b>	14 - 22000	24	100	30
<b>Speed-link SL-8741 Ares<sup>2</sup></b>	20 - 20000	32	106	n/a

**7**

**450 руб.**

- Комфортные наушники
- Регулировка громкости и кнопка отключения микрофона
- Микрофон расположен на проводе



## A4Tech HS-800

Наушники закрытого типа очень хорошо сидят и практически не ощущаются на голове. Хотя внешние звуки они пропускают достаточно хорошо, сами они вовне практически не играют. Мягкие амбушюры и оголовье не дадут утомиться во время длительной игры. Обычное подключение к стандартным разъемам аудиокарты имеет свой плюс – универсальность. Еще одним достоинством является возможность сложить наушники для транспортировки – в «походном» состоянии они занимают гораздо меньше места. На проводе установлен блок регулировки громкости и кнопка выключения микрофона. Сам же микрофон расположился нестандартно – на проводе, что снижает чувствительность к направленной речи пользователя и позволяет «ловить» окружающий шум. Приятной мелочью будет специальная прищепка, которой провод фиксируется на одежде. Воспроизведение звуков отчетливое и чистое во всех диапазонах частот. В таких наушниках не только удобно играть, но и приятно слушать музыку.

## Audio-Technica ATH-COM2

Первым и несомненным плюсом этой гарнитур является малый вес и очень удачная конструкция – наушники практически не ощущаются на голове. Благодаря возможности регулировки охвата головы, можно парой движений подогнать размер оголовья. Поролоновые амбушюры выглядят не очень стильно, но они достаточно мягкие и не мешают при длительной работе. Конечно, наушники пропускают все внешние звуки, но зато избавляют от потери ориентации в пространстве. Микрофон смонтирован на гибкой упругой ножке, которая не вращается. Пользователю предоставлен выбор: все время сидеть с микрофоном у лица или отодвигать его каждый раз, постепенно изнашивая провод внутри. Отсутствие поролоновой накладки на микрофоне сказывается на слышимом оппонентом звуке: дыхание и любой ветер слышатся очень хорошо. Чувствительность микрофона, как и качество наушников, находятся на довольно высоком уровне: общаться и слушать музыку можно часами без намека на усталость. К недостаткам можно отнести только общую невзрачность.



**1700 руб.**

**6**

- Легкие и безразмерные
- Пропускают внешний звук, невзрачные



7

- + Регулировка громкости  
Изящный внешний вид
- Слабая чувствительность микрофона



## Canyon CNR-HS4

Стильные наушники от компании Canyon выполнены достаточно компактно и аккуратно. Небольшая гарнитура открытого типа лишь накрывает уши, не препятствуя внешнему звуку. Поролоновое покрытие амбушур приятно на ощупь. Простой пластиковый ободок позволит оптимально отрегулировать размер под любого пользователя. Микрофон смонтирован на поворотной ножке, которая легко гнется в любую сторону. Оранжевые вставки на наушниках придают стильность всему устройству. На проводе имеется регулятор громкости, к сожалению, без выключателя микрофона. Что касается качества звука, то гарнитура только радует: воспроизведение музыкальных композиций и голоса собеседника максимально естественны. Несколько расстроил микрофон: чтобы собеседник слышал хорошо, приходится подносить устройство вплотную к рту. Одно радует: дыхания слышно точно не будет. В целом, можно рекомендовать пользователям, которым нужна легкая, стильная и небольшая гарнитура.

## Canyon CNR-HS7

Большие закрытые наушники от Canyon являются апгрейдом младшей модели. И если Canyon CNR-HS4 выглядят элегантно, то эта модель существенно брутальнее. Простое оголовье держит два больших динамика с приятными на ощупь амбушюрами. Наушники сидят на голове плотно, но совершенно не давят, что важно при длительном общении. Мягкий материал практически не глушит внешние звуки, так что связь с реальностью потеряна не будет. У левого уха расположился микрофон на поворотной гибкой ножке. Отрегулировать громкость наушников довольно просто при помощи регулятора, смонтированного на проводе. Что касается звука, то эти наушники занимают крепкое среднее положение: звук недостаточно яркий, но для общения в Сети, а также хорошей слышимости команд и звукового сопровождения игр сгодится. Микрофон показался далеким от идеала, так как давал некоторый шум, который был хорошо слышен оппоненту. В целом, гарнитура неплохая, особенно с учетом небольшой цены.



7

- + Регулировка громкости  
Хороший обхват головы
- Шумный микрофон

9

- + Комфортные наушники  
Регулировка громкости и кнопка отключения микрофона  
Качественный звук
- Подключение по USB



## Creative Fatal1ty HS-1000

Кому как не компании Creative предлагать решения в сфере звука? Заручившись поддержкой именитого игрока Fatal1ty, инженеры сконструировали отличные наушники. Стильные внешне, они неплохо оформлены изнутри. К примеру, мягкая подушка в оголовье гарантирует, что при волосах не запутаются, даже если активно двигать головой, а плотные амбушюры хорошо прилегают к ушам и практически не пропускают внешних звуков. Звук в наушниках глубокий и качественный. Микрофон сделан съемным и подключается специальным штекером на гибкой ножке – при необходимости, его можно попросту отключить. Голос передается чисто и без искажений, что крайне приятно. Гарнитура подключается к порту USB и определяется как дополнительное звуковое устройство. На проводе также смонтирован блок управления громкостью и отключения микрофона. В целом, отличная гарнитура, которую можно смело рекомендовать не только геймерам, но и любителям качественного звука.

## Creative Sound Blaster Arena

Еще одна стереогарнитура от именитой Creative. Как и предыдущая модель, она подключается к компьютеру посредством USB. Встроенный аудиочип позволяет эмулировать многоканальную акустическую систему, а наушники выводят качественный и чистый звук. Большие наушники плотно прилегают к голове и очень удобно сидят и приятны на ощупь, благодаря коже, использованной при отделке амбушур и оголовья. Поворотный микрофон на упругой, но гнущейся ножке выдает отличный звук. То же самое можно сказать о наушниках, которые и еще отлично ограждают пользователя от внешних шумов. Регулировкой громкости и работой микрофона можно управлять с небольшого блока, который имеет световую индикацию: мигание светодиода означает отключенный микрофон, постоянное свечение – микрофон включен. Необычная форма наушников сразу выделяет устройство из ряда конкурентов. К недостаткам можно отнести плохую вентиляцию ушей при длительной работе.



9

- + Комфортные наушники  
Регулировка громкости и кнопка отключения микрофона  
Качественный звук
- Подключение по USB

## KOSS HQ2

Если мы говорим о звуке, то нельзя пропустить компанию KOSS, продукция которой заслуженно известна на российском рынке. Оголовье и амбушюры больших закрытых наушников отделаны кожей, благодаря чему они очень приятны на ощупь и неплохо приглушают внешние звуки. Подогнать оголовье под нужный размер очень просто, а сидят наушники отлично. Обе чашечки поворачиваются в разные стороны, что позволяет уменьшить габариты при транспортировке. Микрофон фиксируется поворотной гибкой ножкой и выдает чистый качественный звук. То же самое можно сказать о самих наушниках: взрывы в играх звучат реалистично, а качество голоса приятно удивляет. Но главной особенностью гарнитуры является вибрация в поддержку низким частотам. После установки пары батареек AAA и включения кнопки на левом наушнике, можно отрегулировать силу вибрации и наслаждаться качественными басами на протяжении длительного времени. Когда вибрация и басы ослабнут, достаточно заменить батарейки, которые установлены под съемными амбушюрами.



1600 руб.

Лучшая покупка

8

- + Функция вибрации
- Регулировка громкости
- Поворотные наушники для удобства транспортировки
- Необходимость установки батареек для работы вибрации

7

- + Затылочная дужка
- Регулировка громкости и кнопка отключения микрофона

- Приглушенный звук микрофона
- Слабый механизм складывания дужки



1300 руб.

## Microsoft LifeChat LX-2000

Компания Microsoft известна своим продуманным подходом к решению многих задач, в том числе к выпуску околокомпьютерных устройств. Общение посредством Интернета не может остаться в стороне от внимания этой именитой компании, и в наши руки попала уже не новая, но довольно интересная гарнитура. Единственная в тесте с затылочной дужкой, она позволяет сберечь прическу и не нагружать макушку весом наушников. Правда, и весят они ничтожно мало, а механизм складывания позволяет легко брать их с собой в дорогу. Наушники хорошо прилегают к ушам, хотя практически не гасят окружающие звуки. Микрофон на гибкой поворотной ножке прикрыт поролоном, в результате чего ветер и некоторые шумы не будут досаждать собеседнику. Отрегулировать громкость звука или включить\выключить микрофон можно на специальном блоке, установленном на проводе. Из недостатков можно отметить тонкую, по сравнению с остальными моделями в тесте, дужку и некоторую приглушенность голоса, который фиксирует микрофон.

**ГАРНИТУРЫ С ПОДКЛЮЧЕНИЕМ ПО USB ХОРОШИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НА РАБОТЕ, А ВОТ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КОМПЬЮТЕРА С ПРИЛИЧНОЙ ЗВУКОВОЙ КАРТОЙ ЛУЧШЕ ВЫБРАТЬ «МИНИ-ДЖЕКОВЫЕ».**

## Razer Megalodon

Гарнитура, которая привлекает внимание абсолютно всех пользователей. Начнем с того, что устройство подключается по шине USB и имеет провод рекордной длины – более 3 метров. По центру провода установлен большой квадратный блок, габаритами чуть крупнее ладони. На нем имеется несколько кнопок и поворотный регулятор. Особенность устройства в том, что оно позволяет реализовать «многоканальный» звук в наушниках, а управление громкостью каналов, яркостью низких и высоких частот, громкостью и чувствительностью микрофона осуществляется с одного блока. Более того, благодаря световой индикации настраивать становится не только просто, но и увлекательно. Ну и, конечно, на самих наушниках подсвечивается логотип Razer. На любой голове они сидят отменно. Мягкие амбушюры и оголовье не дадут утомиться пользователю, хотя внешние шумы они гасят не очень эффективно. При этом сам звук очень чистый и насыщенный. Микрофон на гибкой поворотной ножке полностью обрабатывает все частоты, и общаться с собеседником одно удовольствие, как, кстати, и слушать музыку.



7500 руб.

Вне конкурса

10

- + Качественный звук
- Блок управления каналами, громкостью и микрофоном
- Высокая цена
- Подключение по USB



8

- + Качественный звук  
Малый вес
- Простой дизайн  
Отсутствует регулировка громкости звука



## Sony DR-210DP

Довольно простые наушники от компании Sony, однако не лишенные изящества. Стандартное расположение дужки и небольшие динамики позволили сделать гарнитуру очень легкой. Ободок позволяет подогнать размеры под голову пользователя. Поролоновые амбушюры накрывают уши, но не препятствуют прохождению внешнего шума. Микрофон установлен на длинной поворотной ножке, которую даже можно изогнуть так, чтобы установить микрофон максимально удобно. Микрофон ничем не защищен, поэтому порывы ветра и дыхание собеседник будет слышать достаточно отчетливо. Микрофон выдает очень чистый звук без посторонних шумов, поэтому при правильном его расположении можно добиться отличных результатов. Что касается качества звука самих наушников, то они тоже порадуют как меломана, так и любителя пообщаться – во всех частотах звук достаточно чистый и хороший. Не хватает только регулировки громкости и кнопки отключения микрофона, что отчасти компенсируется длинным проводом.

## Sony DR-270DP

Устройства компании Sony всегда отличались особой эргономикой и элегантностью. Эта разработка заинтересует в первую очередь любителей путешествовать, так как гарнитура легко складывается и помещается в надежном крепком чехле, который идет в комплекте. Интересная особенность этой гарнитуры заключается в том, что микрофон встроен в левый наушник и совершенно не выступает из корпуса: это добавило мобильности, но снизило направленность действия микрофона и, как результат, собеседник слышит все окружающие шумы. Сами наушники имеют небольшие кожаные амбушюры, которые плотно прилегают к ушам и практически изолируют все внешние звуки. Звук в наушниках просто отличный – it's a Sony. К недостаткам сразу можно отнести отсутствие регулятора громкости и довольно тонкие провода, которые при небрежном отношении довольно скоро перетрут. При этом инженеры компании не забывают о мелочах: специально для меломанов есть маленькое посадочное место у разъема наушников, в которое вставляется штекер микрофона, благодаря усовершенствованию этому провод не болтается и не запутывается.



8

- + Качественный звук  
Малый вес  
Складывающиеся наушники для удобства транспортировки
- Отсутствует регулировка громкости звука  
Тонкие провода

7

- + Толстые провода  
Регулировка громкости
- Большое оголовье



## Speed-link SL-8741 Ares<sup>2</sup>

Завершает наш обзор гарнитура от компании Speed-Link. Наушники закрытого типа плотно прилегают к голове, но благодаря специальному «дышащему» материалу пользователь не будет ощущать дискомфорта. Две большие дуги и оголовье позволяют подобрать идеальную форму для фиксации наушников. Амбушюры практически не препятствуют прохождению внешних звуков. Сами же наушники обладают не лучшими характеристиками и грешат излишне высокими частотами, которые придется регулировать при помощи эквалайзера. Качественный микрофон на гибкой поворотной ножке установлен с левой стороны. Слышимость с него довольно хорошая, так что о комфорте собеседника можно не переживать. Толстые провода дают право надеяться на длительную эксплуатацию. На проводе установлен блок регулировки громкости. К сожалению, микрофон отдельно не отключается. К недостаткам можно отнести также не очень удобную систему крепления – оголовье великовато и не позволяет регулировать в сторону уменьшения.

## Выводы

Наверняка назрел вопрос, почему же подключение по шине USB отнесено к минусам? На самом деле, вопрос довольно спорный, но основной недостаток такого подхода заключается в том, что у пользователя уже может быть установлена и настроена собственная звуковая карта, а появление нового звукового устройства внесет некоторые изменения в систему. Хотя такое устройство может быть интересно офисным пользователям, компьютеры которых не оснащены звуковыми адаптерами. Ну а теперь перейдем к награждению. Награда «Выбор Редакции» достается устройству Creative

Fatal1ty HS-1000 – отличный звук, отменная эргономика и стильный дизайн вывели его в фавориты. Гарнитура KOSS HQ2 получает звание «Лучшая покупка» – за отличное сочетание качества и разумной цены. Также нельзя не отметить самую совершенную гарнитуру в этом тесте – Razer Megalodon. Ориентированность компании на геймерские устройства, отсутствие компромиссов при создании гарнитуры, великое множество настроек делают эту стереогарнитуру великолепным выбором для тех, кому не жалко денег.

ТЕКСТ  
Сергей Плотников

# Йа семерко!

## Тестирование процессора Intel Core i7 870

Тяжела и незавидна участь авторов-тестеров. Серьезно, ну как можно подробно написать про какую-нибудь замечательную «железку» на столь ограниченном месте в журнале. Тем не менее плакаться элементарно нет смысла и времени. Лучше перейдем непосредственно к герою нашего сегодняшнего теста – процессору Intel Core i7 870

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Техпроцесс, нм: 45  
 Ядро: Lynnfield  
 Сокет: LGA 1156  
 Системная шина: DMI  
 Интегрированный контроллер PCI Express: есть  
 Интегрированный контроллер памяти: встроенный, двухканальный DDR3  
 TDP, Вт: 95  
 Частота, ГГц: 2.93  
 Множитель: 22  
 КЭШ L1, Кбайт: 64  
 КЭШ L2, Кбайт: 256  
 КЭШ L3, Мбайт: 8  
 Технологии: Hyper-Threading, Intel 64, EIST, TXT, VT-d, VT-x, Turbo Boost

### Nehalem он и в Африке Nehalem

Хоть наш испытуемый и рассчитан на использование в новом сокете LGA 1156 (относительно новом), принципы построения идентичны CPU для набора логики Intel X58 Express и «гнездышка» LGA 1366 соответственно. Что и неудивительно, так как архитектура Nehalem осталась прежней.

Товарищи, а зачем изобретать велосипед? Ведь есть кристалл с 731 миллионным 45-нанометровых транзисторов, большинство которых резервирует кэш третьего уровня. Если семейство Core и Penryn довольствовало исключительно SRAM L2, то с увеличением ядер необходимо использовать общую и достаточно объемную память. Любое из четырех ядер CPU может пользоваться данными других ядер, что необратимо ведет к увеличению задержек, уменьшению пропускной способности внутренних шин и множеству проблем по арбитражу используемой информации. В связи с такими отрицательными последствиями инженеры

«голубого» гиганта каждой «голове» Intel Core i7 выдали по 256 Кбайт кэш-памяти второго уровня, сократив тем самым задержки приблизительно на 60 процентов в сравнении с Penryn (10 тактов вместо 15). Наша же гостеприимная общая SRAM Level 3 для соединения частей CPU друг с другом оказалась 8-ю мегабайтами памяти. Если необходимая ядру информация отсутствует в кэше третьего уровня, то она отсутствует и в других уровнях остальных «голов» процессора (инклюзивная работа L3). Следовательно, нет необходимости искать данные в других элементах кристалла. И наоборот, если они присутствуют в других ядрах, то в общей кэш-памяти будет присутствовать адрес этих нулей и единиц размером четыре бита на строчку «SRAM-мозгов». Приличное количество памяти и обмен информацией в процессорах Intel весьма оправданы. Большинство приложений просто обожают битком заполнять кремниевые транзисторы «сердца» любой системы.

### Турбо-частота

За скорость же отвечает множитель. У Intel Core i7 870 он равен 22 единицам, что при шине 133 МГц создает номинальную рабочую частоту процессора 2.93 ГГц (22x133=2933). К сожалению, повысить данный параметр никак не удастся, ибо множитель заблокирован. В отличие от устройств серии Extreme (такие как Intel Core i7 975 Extreme) с неимоверной для рядового пользователя стоимостью 999 долларов.

Единственный вариант задрать и без того хорошую производительность тестируемого «камня» – это применение технологии Turbo Boost, суть которой заключается в увеличении множителя CPU при нагрузках. В случае однопоточных приложений, использующих только 1 из 4 ядер, коэффициент поднимется на 5 ступеней. Отличный показатель, ибо процессоры для 1366-процессорного сокета умеют ускоряться всего на две ступени. Правда, особого смысла для, например, Intel Core i7 975 Extreme в применении данной «фишки» нет. В топовой «корке» спокойно устанавливается множитель на 30 единиц и радуешься беззаботной жизни. Впрочем, не много толку и от трехканального контроллера памяти, расположенного непосредственно внутри процессора. Наш же подопытный – Intel Core i7 870 – как и его собратья, использует двухканальный контроллер для связи с ОЗУ.

Из других полезных «фишек» 45-нанометрового кристалла для LGA 1156 стоит выделить виртуальное удвоение физических ядер. Конечно же, речь идет о Hyper-Threading, позволяющей в заточенных под параллельные вычисления утилитах демонстрировать неплохой прирост производительности. **СИ**



20000 руб.

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнская плата: Gigabyte GA-P55-UD3  
 Видеокарта: Palit GeForce GT 220  
 Оперативная память, Гбайт: 2 x 1, Aeneon Xtune AXH760UD00-13G (DDR-1333 CL8)  
 Жесткий диск, Тбайт: 1.5, Seagate Barracuda ST31500341AS  
 Блок питания, Вт: 750, Corsair TX750W  
 Power Supply  
 Процессорный кулер, об/мин: 1700, Glacial Tech F101  
 ОС, SP: 1, Windows Vista x32 Ultimate

### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Super Pi 1.5 XS 32m, мин:сек: 10:55.044  
 wPrime 1.55 1024m, сек: 235.619  
 PCMark'05 CPU score, marks: 11080  
 PCMark'05 memory score, marks: 10510  
 WinRAR 3.9, Кбайт/сек: 4103

## Выводы

Тестовые пакеты WinRAR с wPrime'ом показали, на что способен новый процессор от Intel. В зависимых от тактовой частоты приложениях Intel Core i7 870 также продемонстрировал недюжинный характер и скорость. Поэтому без зазрения совести рекомендуем сие «чудо» к приобретению!



Высокая производительность, относительно невысокое тепловыделение



Достаточно высокая цена для рядового покупателя





ТЕКСТ

Андрей Муравьев

# Оптический прицел для виртуального стрелка

## Геймерская мышь A4Tech Oscar XL-740K

В любом деле, чтобы достичь успеха, кроме мастерства, требуется еще и хороший инструмент. Для геймеров таковым, безусловно, является мышь, поэтому естественно, что игровые модели всех производителей значительно более сложны и проработаны, чем их офисные собратья. Одним из таких устройств, предназначенных для серьезных игроков, является манипулятор, предлагаемый компанией A4tech, – Oscar XL-740K.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

**Тип:** проводная, оптическая  
**Интерфейс:** USB  
**Разрешение:** до 3600 dpi  
**Регулировка чувствительности:** есть  
**Кнопки:** 2 основные, 3 дополнительные, кнопка регулировки чувствительности + колесо-кнопка  
**Корпус:** пластиковый с резиновой вставкой, тефлоновые ножки  
**Дополнительно:** регулировка веса

### Комплектация и внешний вид

A4tech Oscar XL-740K поставляется в большой красивой коробке, верхняя стенка которой держится на липучках. Откинув ее, можно полюбоваться непосредственно на мышь. Она имеет достаточно оригинальный внешний вид, выполнена из черного пластика, верхняя часть прорезинена, имеет рельефную поверхность и хищную кислотную окраску. Последняя, вероятно, придется многим по душе, хотя, на наш взгляд, она несколько вычурна. Помимо мышки в коробке находится диск с драйверами, инструкция на русском языке и два комплекта запасных тефлоновых ножек, улучшающих скольжение.

### Эргономика

Мышь имеет достаточно крупный корпус, не симметрична и предназначена для правой. Oscar XL-740K отлично лежит в руке, кнопки расположены удачно и находятся под пальцами – исключение составляют лишь две боковые кнопки, которые можно было бы разместить немного ниже. На левой боковой стенке под большим пальцем имеется специ-

альная ребристая резиновая вставка. Манипулятор отлично работает на любых поверхностях и хорошо по ним скользит.

### Возможности

Максимальная чувствительность мыши, заявленная производителем, – 3600 dpi, что, конечно, впечатляет (хотя вряд ли кому-то понадобится такая точность). Настройки позволяют задать целых 6 предустановок чувствительности, которые можно переключать небольшой кнопкой, расположенной рядом с колесом прокрутки, при этом она меняет свой цвет. Отметим также, что в случае с A4tech Oscar XL-740K все настройки хранятся не на компьютере, а непосредственно в мыши, которая имеет 16 Кб встроенной памяти, что позволяет переносить ее с компьютера на компьютер без потери своих установок, а это, безусловно, удобно. К компьютеру мышь подключается по USB с частотой до 1000 Гц. Важная особенность модели – возможность точной регулировки веса, для этого в корпусе мыши размещается барабан с семью грузиками весом 19.5 грамм каждый. Правда, здесь

кроется небольшой недостаток – достать этот барабан довольно затруднительно, а если закрыть крышку, когда его нет внутри, то открыть ее снова будет целой проблемой.

### Софт

По умолчанию две боковые кнопки настроены для навигации в браузере и отвечают за действие «Вперед» и «Назад», а кнопка, расположенная между основными клавишами (удобно попадает под средний палец), выполняет тройной клик. Их функции можно легко поменять, используя прилагающееся ПО. Для каждой клавиши можно выбрать одно из множества предустановленных действий, например управление медиаплеером, назначить игровой макрос. Приятно, что кроме уже записанных макросов, в специальном редакторе можно создать свой, причем в нем можно использовать клавиатурные клавиши. Также софт позволяет задать уровни чувствительности мыши. Созданные настройки можно сохранять в файлы, чтобы при необходимости быстро загрузить в мышь новый профиль. **СИ**



Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании Си-Трейд (т. (495) 225-45-34, [www.a4tech.a4-gcube.ru](http://www.a4tech.a4-gcube.ru))

- + Регулировка веса
- + Редактор макросов
- + Встроенная память для хранения настроек
- Несколько вычурный внешний вид
- Труднодоступная обойма с грузиками

700 руб.

## Выводы

Рассмотренная модель представляет собой вполне приемлемый вариант для игроков, лишена серьезных недостатков, к тому же имеет привлекательную цену.

# Телевизор для геймеров

Краткая история вопроса от редакции «СИ» и тест телевизора Panasonic VIERA TX-PR42S10 от гуря из журнала «DVD Expert».

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

**Диагональ:**  
42" (106 см)  
**Разрешение:**  
1920x1080 пикселей  
**Время отклика:**  
0,001 мс  
**Контраст:**  
30000:1 статический,  
2000000:1 динамический  
**Акустическая система:**  
2x 10 Вт, V-Audio ProSurround  
**Выходы:**  
3x HDMI,  
1x компонентный,  
2x SCART, 1x VGA,  
1x S-Video,  
1x композитный,  
1x аналоговый стерео  
**Выходы:**  
1x аналоговый стерео,  
1x для наушников,  
1x оптический  
**Интерфейсы:**  
SD  
**Масса:**  
25 кг  
**Габариты:**  
1029x661x105 мм

Несколько лет назад вышла Xbox 360, и старенький редакционный телевизор ее не одобрил. Он здорово справлялся с картинкой первой и второй PlayStation, но никак не с HD-сигналом консолей нового поколения. Первое время мы терпели замыленное видео в Dead or Alive 4 и Kameo: Elements of Power. Вот только технически подкованные рецензенты таскали приставку домой, подключали к монитору от компьютера и рассказывали о чудесах высокой четкости. Все решилось одним зимним утром, когда, придя на работу, мы нашли телевизор на полу. Рядом лежали бейсбольная бита и немного стеклянной крошки. «Пациент умер во сне», – решили мы, и летом 2006 года заказали 32-дюймовый LCD-телевизор.

**У**стройства стандарта FullHD (вернее, 1080p, 1920x1080) тогда стоили как подержанная корейская малолитражка, и мы ограничились 720p.

Правду сказать – фильмы на Blu-Ray в редакции смотреть незачем, игр в 1080p выходило – раз, два и обчелся. С разрешением мы не прогадали, но прочувствовали на собственной шкуре, что это такое – первыми тестировать новую технологию. LCD-телевизорам вообще свойственна низкая скорость отклика, запаздывание при выводе картинки на экран. Большим и в 720p – тем паче. Это не мешает смотреть кино или играть в меланхоличную пошаговую RPG. Стоит обратить внимание на жанры, где в цене рефлексы, как все разваливается. Герои на экране не успевают за геймером. Привычно отстукиваешь на джойпаде комбинацию кнопок – и заваливаешь атаку.

Верил изображению, а оно запаздывало на пару-тройку кадров. Можно привыкнуть к этому, да. Но серьезные соревнования по файтингам, например, все последние годы проводились только на ЭЛТ-телевизорах. Картинка в низком разрешении, зато все работает, как надо. Правда, был еще у нашего ЖК-чуда специальный режим Game. Удивительно, но он и вправду решал часть проблем и именно с играми – задержка сильно сокращалась. Вот только картинку поганило это так, что глаза было жалко. Да и не исчезала проблема до конца, как ни возись с настройками. Но довольно о грустном: телевизор стандарта 720p и игры для PlayStation 3 и Xbox 360 – в 2006 году это было круто!

Прошло несколько лет, HD-телевизоры сильно подешевели, а заодно и обзавелись продвинутой начинкой, обрабатывающей и улучшающей картинку. В магазинах

появились доступные 42-дюймовые плазменные телевизоры с поддержкой FullHD. Один из них (модель Panasonic VIERA TH-R42PY70) приобрел наш главный редактор, по совету тестовой лаборатории. Не отстали от него и коллеги. И качество изображения там, конечно, было куда лучше, чем на редакционном телевизоре. Дело доходило до смешного: приходит он, значит, и говорит: в Star Ocean: The Last Hope графика отличная. Ему включают игру в редакции, показывают, он мрачнеет: да дрянь какая-то! Цвета – не те, картинка мутная. Возвращается домой, смотрит на домашней системе: да нет, все прекрасно. То же – с временем отклика. Плазменная технология позволяет сократить его до минимума; в итоге тренируешься дома, отработываешь приемы, приходишь в офис – ничего не работает. Вот засада же.

Поэтому, как только волны кризиса отхлынули от наших берегов, мы взяли присматриваться к новым моделям. У компании Panasonic нашлась любопытная – даже специально рассчитанная на геймеров. Называется Panasonic VIERA TX-PR42S10. Правда, режим «Игра» здесь не перенапрягает железо в попытках выдавить нужную скорость. Это всего лишь заранее заданный набор настроек изображения, один из нескольких. Хочешь – выстави «Кинотеатр», тоже получится неплохо. В любом случае все красиво. Мы показали телевизор нашим экспертам по кадрам в секунду и запаздыванию. Они протестировали его на Tekken 6 и Street Fighter IV – с синхронностью движений все в порядке. Да, то же самое можно сказать и некоторых моделях от других производителей – красиво, быстро, работает, годится для игр. Но они зачастую и стоят гораздо дороже. А 33 тыс. за хорошую геймерскую плазму в 42 дюйма – отличное предложение. Что касается позиционирования устройства, как «игрового», тут есть одна смешная тонкость. Он снабжен специальной ударопрочной поверхностью – видимо, чтобы поклонники Nintendo Wii ненароком не забыли завязать веревочку на запястье и не запустили пульт прямо в телевизор. Тоже дело – пригодится, когда в двадцатый раз придете за тумаками к одному и тому же боссу в Bayonetta. Очень уж хочется джойпадом в экран запустить! Мы не пробовали пока (чай, не наш, на тест взятый – вдруг поцарапаем), но если в итоге именно его купим – непременно испытаем бронированное стекло в деле.







ТЕКСТ

Максим Наумов

## Тест Panasonic VIERA TX-PR42S10

**П**лазменная технология обладает как минимум двумя характеристиками недостижимыми средствами более популярной ЖК технологии — высоким контрастом и малом временем отклика. В числовом выражении контраст даже сравнительно недорогой модели Panasonic VIERA TX-PR42S10 составляет 30000:1, а для современной ЖК панели превосходным можно считать на порядок меньший показатель. Менее значимый, но более эффектный показатель динамического контраста, которым любят щеголять LED телевизоры, у плазменного телевизора так же весьма высок: 2 000 000 : 1. Но наверно главный и совершенно неоспоримый плюс плазмы — предельно высокая скорость работы панели. Если для ЖК технологии 200 Гц это предельная на сегодняшний день частота обновления изображения, а время отклика со всеми ухищрениями типа сканирующей подсветки удалось довести не более чем до 1-2 миллисекунд, плазма легко обеспечивает 550-герцовую (старшие модели – 600) развертку и обладает временем отклика порядка 0.001 мс. По этой причине, наличие в телевизоре Panasonic VIERA TX-PR42S10

### СОВЕТ

При подключении ПК или ноутбука посредством VGA-разъема, может возникнуть проблема не только с соотношением сторон, но и с положением изображения на экране. В дополнительных настройках меню есть раздел PC в котором задается сдвиг картинки относительно матрицы. Также следует знать, что при подключении через VGA-кабель разрешение 1080p недоступно.

специального Игрового режима оказывается едва ли не ключевым его свойством — ведь при таких характеристиках гарантировано превосходное отображение быстрого движения и исключено подтормаживание экрана в динамичных сценах.

Кроме того, TX-PR42S10 полон решениями существенно повышающими его эргономику и расширяющими традиционную функциональность. С помощью HDMI подключений можно создать из устройств Panasonic единую AV-систему, которая будет управляться с одного пульта ДУ. Доступ к управлению домашним кинотеатром или рекордером одноименной марки может осуществляться прямо с пульта телевизора через специальное меню.

Практический тест мы начали с внешнего осмотра. Сразу отметили пару положительных моментов — на боковую панель вынесен не только третий HDMI порт, но еще и VGA вход. Там же обнаружился выход для наушников. Изображение на экране оказалось одинаково хорошо практически на любом контенте. Эфирный аналоговый сигнал, видео с DVD масштабировалось очень адекватно. Встроенная система шумодавления позволяет деликатно устранять шумы. На HD видео как в кино, так и в играх телевизор показал себя очень достойно. При необходимости можно добиться предельно четкой, резкой картинки на манер ЖК телевизора, или наоборот смягчить изображение до «проекторной» картинки. Игровой режим позволяет вытянуть максимум детальности, чуть форсирует цветность и делает предельно разборчивыми темные участки, что особенно актуально на контрастных сценах.

Звуковая система телевизора оснащена фирменным алгоритмом объемного звучания V-Sound. Со средней дистанции можно услышать вполне убедительное увеличение

объема, сцена расширяется и охватывает слушателя с боков. Особенно приятно то, что данная технология не наносит заметного ущерба разборчивости и четкости звучания, напротив, сохраняется собранность и вполне конкретная локализация объектов. Но, конечно же, наилучшим способом получения объемного звука была и остается полноценная система 5.1.

В завершение хотелось бы обратить внимание на два весьма немаловажных потребительских свойства TX-PR42S10. Его ресурс составляет порядка 100 тысяч часов, что обеспечит порядка 30-35 лет работы с нагрузкой 8 часов в день. А для большей долговечности, плазменная панель данного телевизора имеет «антивандальное» покрытие, позволяющее сохранить работоспособность даже если дома находятся излишне активные дети, домашние животные или чересчур темпераментные хозяева. Механические воздействия, возможные при бытовой эксплуатации экран телевизора перенесет без ощутимых потерь. **СИ**

5



Отличная картинка  
Качественное отображение движения



Ограниченная поддержка форматов при работе с SD картой

## Выводы

Panasonic VIERA TX-PR42S10 отлично подходящий для эфирного сигнала, и для любого жанра кинематографа и для видеоигр. Игровой режим обеспечивает отличную четкость и разборчивость изображения.

# Территория «СИ»

С Новым годом! С новым счастьем!

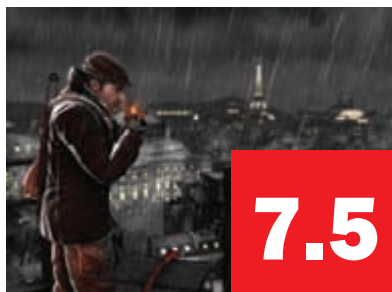


Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru). 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](http://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.com) (полный адрес: [http://community.livejournal.com/ru\\_gameland](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 Saboteur



**Платформа:**  
PC, PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action-adventure  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Pandemic

The Saboteur наглядно показывает, что тема Второй мировой не заезжена, а совсем наоборот – практически не раскрыта в играх. Париж Pandemic не историчен, но узнаваем, и туда хочется возвращаться снова и снова.

### Call of Duty: Modern Warfare 2



**Платформа:**  
PC, PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
shooter.first-person.modern  
**Зарубежный издатель:**  
Activision  
**Российский издатель/дистрибьютор:**  
«1С-Софт Клуб»  
**Разработчик:**  
Infinity Ward

Infinity Ward сумела сделать практически невозможное: выпустить сиквел, который не только не уступает очень качественной предыдущей части, но и превосходит ее по многим параметрам, выжимая все соки из престарелого движка.

### Assassin's Creed II



**Платформа:**  
PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action-adventure.third-person.historic  
**Зарубежный издатель:**  
Ubisoft  
**Российский дистрибьютор:**  
Vellod  
**Разработчик:**  
Ubisoft Montreal

Assassin's Creed II превзошла первую часть во всем – от однообразия не осталось и следа. Без малого эталон action-adventure! А еще эта игра дарит прекрасную возможность прикоснуться к истории Италии XV века.

### Bayonetta



**Платформа:**  
PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action.third-person  
**Зарубежный издатель:**  
Sega  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клуб»  
**Разработчик:**  
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!



## 134 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:

Как мы игру для ПК покупали, с.134  
Пиар: долгий или непродолжительный?, с.135

## 144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

### В этом номере:

Выпуск 48: В погоне за праздником (часть 2), с.144

## Слово команды

### Константин Говорун



Нет никакого особенного геймерского способа отпраздновать Новый год. Лучше всего провести это время с семьей, честное слово. А в оставшиеся дни сходить в кино (на «Шерлока Холмса», например), поиграть в снежки, да просто выспаться как следует! Нам, конечно, покоя только снится – совсем скоро сдавать юбилейный номер журнала. Но уж неделю-то отдыха мы себе точно выкроим!

**СТАТУС:** Добрый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Новый год

### Наталья Одинцова



По случаю выхода Bayonetta японские художники принялись так рьяно рисовать главную героиню, что мне остается только пожелать: пускай в следующем году геймдизайнеры и дальше радуют нас с вами играми с яркими и запоминающимися персонажами, бонусные ролики дарят не меньше позитива, чем танец Байонетты, а разрывы между релизами для Японии и Запада сократятся еще на пару месяцев! С праздником!

**СТАТУС:** Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bayonetta, Tales of Vesperia

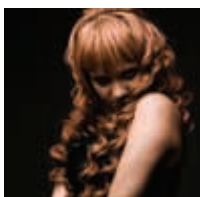
### Илья Ченцов



Днем помыл посуду – заслужил право вечером поиграть на компьютере. Как в детстве. Ближе к ночи осенило, как можно ответить на письмо читателя – Ren'Py, к счастью, оказался очень простым, и картинки подходящие нашлись... Утром, правда, встал маленько не выспавшись, однако настроение уже все равно праздничное. Делюсь им с вами на страницах и диске этого номера!

**СТАТУС:** Другой редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Saboteur, XRick DS

### Виктория «Kiguri» Юрковец



Впервые что-то пишу в «слово команды». Даже волнуясь. Надо вот в третий раз пройти Dragon Age, узнать, какая концовка ждет мою девочку-эльфа, если в нее влюблен Алистер. Да еще внезапно исчезла Шейл – квест по ней есть, а самой ее нет. А ведь хочется еще заучить пару-тройку персонажей в Tekken 6. Два года назад играла как резаная, даже фреймдату учила, а сейчас все время уходит на RPG... Я безнадежна.

**СТАТУС:** Взгляд с экрана **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins, Brutal Legend

## Жизнь редакции как она есть

### Артём «cg» Шорохов



Фух! Только что из студии, еле-еле успели. Спейс сейчас сидит и ударно монтирует новые «Картриджи», а я скорей доделываю журнал. К другим новостям. Новый год шагает по планете, весело стучится в каждый дом. Так встретим же его хлебом и солью, новыми и старыми играми! Он принесет всем нам только хорошее, самое светлое и наиболее интересное! Желаю всем нам оставаться вечно юными – и телом, и духом!

**СТАТУС:** ...с волосами-ветками берёзы **ИГРАЕТ В:** Tekken 6, Borderlands, WET, Ice Climber

### Сергей «TD» Цилюрик



Народные умельцы нашли способ перенести английский текст из обычной Final Fantasy XII в так и не выпущенную на Западе Zodiac Job System. Вот, перепрохожу «Двенашку» с установленными разработчиками ограничениями по доске лицензий, выполняя все охоты и обращая внимание на многочисленные маленькие детали. Замечательная игра все-таки. Одна из лучших – наряду с FFX, Valkyrie Profile 2: Silmeria и TWEWY.

**СТАТУС:** Перепроходун **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead 2, FF XII International: Zodiac Job System

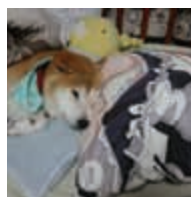
### Алексей «Red Cat» Голубев



Есть на свете не так уж много игр, которые мне хотелось бы пройти дважды. Еще меньше тех, которые действительно были пройдены более одного раза – причем с каждым поколением консолей их число стремительно сокращается. И, тем не менее, не так давно прославленная BioShock вновь обосновалась в недрах Xbox 360. Как-никак, совсем скоро грядет продолжение, недурно бы освежить воспоминания о прошлой экскурсии по городу Восторг.

**СТАТУС:** Подводник-энтузиаст **ИГРАЕТ В:** BioShock

### Евгений Закиров



Оказывается, покупка новой видеокарты может решить множество проблем. Причем нет никакой необходимости брать топовую, можно взять что-то современное и за умеренные деньги, и все равно проходить Dragon Age с максимальными настройками и без при тормаживаний. Хорошо это? Конечно. Опасно? Еще как! Купил новую видеокарту – захотел заменить все остальное в системном блоке. А вот это уже дорого.

**СТАТУС:** Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins, Alien

# Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу [community.livejournal.com/ru\\_gameland](http://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.

Дискуссии в ЖЖ-сообществе ru\_gameland продолжаются. На повестке дня – вопрос о том, сколько информации об игре стоит публиковать до ее релиза, чтобы заинтересовать покупателей, но при этом не рассказать лишнего и не испортить заранее удовольствие от игрового процесса? А ниже вы найдете историю о том, как маялись люди с требующей Steam PC-версией Modern Warfare 2.



## История о том, как мы игру для ПК покупали

nintendobot

Игры для ПК мы с братом по понятным причинам не покупаем уже довольно давно (последней была Braid, приобретённая, кажется, около полугода назад). Но тут вышла Modern Warfare 2, весь консольный тираж которой, опять-таки по понятным причинам, в РФ выпилили. Заказывать из забугорья и ждать посылку неделю-две было неохота, а потому брат просто пошёл в магазин и купил там бокс с балаклавой и ещё какими-то бонусами для компа (типа, коллекционка), думая в этот же день познакомиться со скандально известным шедевром. И тут начались проблемы (наверное, надо написать так: ВНЕЗАПНО начались проблемы). Забыли пароль от Стива. Полчаса пытели, перепробовали все возможные варианты – без толку. Запросили секретный вопрос – ну, тот, что помогает восстановить забытый пароль – «What's your childhood favorite hero?». Да, думаю, попали. Это ж надо было такой вопрос выбрать: у меня, например, множество любимых героев было, да плюс тут непонятно к кому вопрос адресуется – ко мне или брату. Ок. Вбили бэтмена, спайдермена, Марио и прочих – опять ничего. Написали в техподдержку Стива: сфоткали игру с установочным кодом, объяснили ситуацию. Ребята ответили быстро – уже на следующий день: дали новый пароль, никаких проблем. Брат установил и запустил игру на своём компе. Графика, звук – всё ок, но вылез какой-то совершенно дикий глюк со шрифтами: русские буквы превратились в какую-то смазанную абракадабру (как бывает при проблемах с кодировками). На форуме всё той же техподдержки Стива пишут, что такая ошибка может появиться в случае несовместимости видеокарты с игрой (хотя указанным на коробке требованиям комп как будто удовлетворяет). Ок. Устанавливаю и запускаю игру у себя. Ошибка: «could not find file localization.txt» и что-то вроде «пожалуйста, удостоверьтесь в том, что все файлы игры сохранены в нужной папке». Ну что за бред, думаю. Снова лезу на форумы. Выясняется, что такая ошибка возникает в случае, если игра установлена с русским языком, а интерфейс Стива – на английском (мне, например, так удобнее). Ок. Меняю язык, перезапускаю стим, выключаю игру. Начинаются обновления. Я, конечно, как бы в курсе, что компьютерные игры без патчей суще-

ствовать не могут в принципе, но тут обновление качается на скорости мегабайт в секунду и, если верить показаниям Стива, будет качаться ещё ТРИ ЧАСА. Прикинул, сколько такое обновление должно весить: получилось что-то около одиннадцати гигабайт. Это притом, что сама игра весит чуть больше десяти и у меня уже установлена (то есть это совершенно точно не дистрибутив качается с серверов Стива). Это вообще как-то можно объяснить, интересно? В итоге эпопея с игрой длится уже без малого неделю – эдак было проще консольную версию дожидаться, и, не тратя время на лязанье по форумам и устранение ошибок, просто играть.

Ну и мораль истории. С забытым паролем это, конечно, мы сами дураки, но вот всё остальное похоже на издевательство. Раньше считал, что Стим – замечательная штука, способная сделать PC-гейминг немного более человечным. Оказалось, ошибался. Ну и вот что ещё плохо: решив после всего этого приобрести консольную версию, от писишной мы не избавимся уже никак (в смысле, не сможем продать) – потому что она привязана к аккаунту Стива, на котором ещё куча других нужных игрушек. А значит, полтора шукаря – на ветер. Да здравствует цифровая дистрибуция и интернет-защита от копирования игр.



domeikame

Да. Я купил FEAR 2 два месяца назад и из-за Стива не могу играть – банально патч при скорости моей качаться будет 6-7 часов. И при этом о сервере забыть надо. В общем, это караул какой-то.



romkuz

Они со своей технологией будущего портят

обычным людям их настоящее. Такое возможно только на PC – купить лицензионную игру не иметь возможности в нее поиграть... Ну не всем патчи нужны, а если интернета нет, игры можно вообще не покупать при таком раскладе.



wl1980

Чесслово! Ну уж освоите вы Стим, наконец! Я вот тоже там «не очень» – но, как продавец, все же освоил... Пришлось просто. А CoD MW2 я установил и активировал даже через GPRS-модем... 0 ADSL я даже не мечтаю. Все заработало сразу, и без проблем. И – по непонятным причинам – а я ставил игру несколько раз – обновления были разными по объему. От 40 до 300 Мб. А потом их можно отключить – после первого обновления. Left 4 Dead 2 тоже установился и запустился идеально. Самому служба не нравится по тем же причинам, что и здесь указано – но, лишь по той причине, что она уменьшает число покупателей – многие не хотят связываться с интернетом... Да, обновления могут быть объемными – но это не повод ругать все сразу.



manual\_r

У меня игра по-первоначалу вшла во время чекпойнтов (через день так же загадочно перестала), периодически зависает при загрузке в мультиплеере, плюс пресловутая ошибка с водопадом на последнем уровне. Но это не Стим виноват, а криворукие портировщики. В общем, Стимом пользуюсь три с половиной года, жалоб на него не имею. Даже больше, если игра поддерживает SteamWorks, я постараюсь купить её именно в Стиве, ради тех же достижений. Сейчас неспешно прохожу игру на ветере ради них же. Уже 42 из 50 получил.





## Пиар: долгий или непродолжительный?

timedevourer

Есть такая компания, Nintendo называется. И она в последние несколько лет свои игры если не анонсирует, то, по крайней мере, активно начинает пиарить буквально за несколько недель до релиза. То есть, ничего не слышно, а потом бац! и оказывается, что новая Зельда уже через неделю выйдет. И такой подход, кажется, работает со всякими там Wii Sports Resort и прочая.

А есть другой подход. Square Enix, например, с готовностью анонсирует игры за много лет до того, как их разработка закончится, и скриншотами рассыпается щедро, и новой информацией постоянно кормит.

Какой подход, по-вашему, лучше и почему?

Мне вот думается, что хардкорным игрокам, скорее всего, пары недель пиара будет мало - это больше для казуалов с их вини-спортами и импульсивных покупателей. Но с другой стороны, если постоянно рассказывать об игре, легко заспойлить кучу того, что, по-хорошему, стоило бы попридержать в тайне. Сарсом вспоминается с их сотнями скриншотов DMC и кучей информации по RE: The Darkside Chronicles, после которой прохождение игры не преподнесло ну вообще никаких сюрпризов.

Вот и вопрос - а как надо-то?



niggative

Меня задолбали конями, капкомы, сквер энкисы. Ладно, когда файтинг, или просто какая-то бродилка, в которой пофиг на сюжет в принципе - тогда интересно смотреть на геймлейные ролики. Да и то чисто в общих чертах, не более того. А когда игра сюжетно ориентирована, и тебе показывают чуть ли не все сюжетные ролики... на кой хрен это надо? Если я жду игру - Сайлент Хилл, например, или Метал Гир какой-нибудь, Финалку ту же, я смотрю только первые 1-2 ролика, а после пропускаю всю информацию и ролики мимо себя. Просто чтобы не портить себе удовольствие.

И я считаю, что, играя в СХ 2-3, в МГС 2-3, я получил гораздо больше удовольствия не зная о сюжете, не зная о героях и вообще о том, что там будет, нежели те, кто за N-ное количество лет, пока игра была в разработке, успели уже перетереть каждый кадр ролика и каждый скриншот.

Политика Нинтендо мне гораздо более по душе - она более грамотная. Хотя, конечно, если ориентироваться на казуалов - то правильная будет та, что мне не нравится. Чтобы 5-летний Джонни купил какую-то странную игру под названием Метал Гир, ему надо показать СИСЬКИ, РОБАТАВ, НИНДЗЮ, ПЕРЕСТРЕЛКИ, и ещё БОЛЬШЕ СИСЕК. Тогда он купит!



alchiemist

Пиар должен прежде всего привлекать внимателя потребителя, и это не означает повальную

бомбежку скриншотами и катастрофически-ми спойлерами - вполне хватит обрывочной, но грамотно выстроенной информации, не допускающей сквозных спойлеров, но которой можно кормить игроков с ложечки достаточно долгое время.

Политика же скворцов и иже с ними задолбала, и мне приходится скорее фильтровать информацию, чтобы не подпортить себе впечатления от игры в будущем.



3ergling

У Apple политика Nintendo неплохо получается - показали что-нибудь крутое и сразу выпустили в продажу. Понравилось - купишь сразу, не понравилось - ну и черт с ним.

Впрочем, и у них пиар начинается задолго до релиза - за счет слухов и догадок. Впрочем, солидную часть этих слухов, я думаю, они сами распускают.



artiom\_shorohov

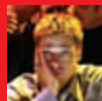
Понятно же, что чем продолжительнее тебе компостируют мозг, тем сильнее ты поддаешься влиянию, тем выше волна будет по жывам и в разговорах, и тем больше денег на рекламный бюджет угрожает издатель. Исключения и частные случаи (вроде той же сверхлояльной хардкор-аудитории Nintendo), конечно, есть, но даже там это просчитанный ход, а не какое-то чудо чудное. Кивки на казуальщину оправданы лишь отчасти - теми же самыми Виифитами по публике катались с самого анонса и до сих пор катаются. Потому они и продаются так здорово - их сумели вывести из «сезонного ряда», убедить, что они актуальны когда это удобно тебе, а не только в первую неделю после релиза, пока все «ни разу не зомбированные пацаны» единым фронтом играют в «Блокбастер 4: Выстрелы войны» - конечно, не из-за рекламы и хайпа, а «чтобы быть в теме». Ну, ещё пакость какую-нибудь в ЖЖ написать, типа «Вы вот все в ЭТО играете и хвалите, а я весь играю и носик морщю».



уЗурпат0р

Так и есть. Можешь позволить себе почти не рекламировать игру и продать пару миллионов копий - везучий, do it. Выпускаешь новый IP для податливой на баннеры с Times Square аудитории - миллионов 30 будь любезен отслушивать. Уже полгода делаешь «хардкорный» сиквел привлекла спиноффа известного игрового

сериала - начинай кампанию в специализированных медиа (2 гигабайта геймлейного видео и прочих материалов в голове «интересующегося геймера» = победа).



romkuz

Категорически не нравится, что до релиза показывают слишком много, рассказывают еще больше. Вот про FF XIII новости уже давно даже не читаю, не говоря уж о роликах.

Можно анонсировать хоть за несколько лет, чтобы ждали, но показывать куски игры все это время не надо.



niggative

Вам нравится чувствовать себя идиотом?

Я что-то не могу себе представить чего либо подобного в киноиндустрии. Чтобы перед выходом фильма, нам показывали, где и как снимается фильм, чтобы показывали КЛЮЧЕВЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ в этих роликах. Или, например, чтобы в аннотации к книге было сразу все рассказано.

Так почему же тут, в гейминдустрии, это практикуется? Геймер туп, не сообразителен? Ему надо всё разжевывать и объяснять?



уЗурпат0р

Геймеру нужно обосновать потраченные 60 баксов и десяток-другой часов потраченного времени, кинозрителю обосновывать на порядок меньшие количества потраченных денег и человеко-часов необходимости нет.

КЛЮЧЕВЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ, кстати, спойлят только неумехи (которые, судя по всему, считают, что геймер туп и «не сообразителен»). В таких случаях геймеру стоит задуматься, стоит ли покупать такую игру.



alto\_angelo

Хардкорный игрок, узнающий «свой» тайтл, пошедший на первый метод маркетинга способен принести нехилые показатели продаж в первые дни после релиза, прибегая в магазин с красными глазами, последней заначкой. Ну, а во втором случае он просто делает предзаказ.

**ЕСЛИ ПОСТОЯННО РАССКАЗЫВАТЬ ОБ ИГРЕ, ЛЕГКО ЗАСПОЙЛИТЬ КУЧУ ТОГО, ЧТО, ПО-ХОРОШЕМУ, СТОИЛО БЫ ПОПРИДЕРЖАТЬ В ТАЙНЕ.**

# Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru)  
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,  
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,  
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите  
попасть  
на наши  
страницы?**

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Передо мной была крайне недовольная, но ослепительно прекрасная Ки.

## 00 mem Le Chat, или Игра мечты

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»! Если вкратце, то главная цель этого письма – довести до вас просьбу взглянуть на сделанную мной визуальную новеллу. К письму приаттACHED три файла с новеллой (для Windows, Маков и Линукса), а также два уменьшенных скриншота. Очень прошу Вас взглянуть на мое детище, а если сможете выложить игру на диске к журналу, моей признательности не будет границ.

Это было вкратце. А вот теперь хотелось бы объясниться. Как-то давно – к сожалению, всех подробностей уже не упомянуть – я держал в руках очередной выпуск вашего журнала, раскрытый на страницах с подробной статьей о японских ви-

зуальных новеллах. Этой темой я тогда уже и самостоятельно увлекся, а после статьи вообще не вернулся. В конце статьи было написано, что в Сети много бесплатных движков для VN, и еще нечто вроде: «Ну что, кто следующий – повторять подвиги Киноко Насу и Такеути Такаси?» Тут-то я и загорелся. Вера в возможность удачного исполнения собственной новеллы мечты родилась именно тогда. И сразу же окрепла при взгляде на досье любимых авторов любимых работ – из грязи в князи, как говорится. Мне хотелось сделать СВОЮ новеллу – русскую, без эро-составляющей, с акварельными BG и прочими радостями. И вот совсем недавно при помощи товарища-музыканта и товарища, лучше меня разобравше-



Killin's gettin' easier.  
Not sure it's good or  
bad... It's good!

## ЗНАЧУЩИЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз! Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

**«СИ», помогите пожалуйста! Как пройти в Гирувеган в FF XII? Заранее вам благодарна!**

Чтобы пройти в Гирувеган, нужно призвать Белиаса близ врат в локации The Edge of Reason. Только перед ним откроется проход.

**Как называется Xbox 360 с жестким диском на 20 Гбайт и выпускают ли их сейчас?**

Такая комплектация Xbox 360 называлась Premium и в настоящий момент она уже пропала из продажи. Сей-

час вы можете купить новый Xbox 360 в одном из трех вариантов: Arcade (без внешнего HDD, но с 256 Мбайт встроенной памяти для сейвов и скачиваемого контента), Pro (с жестким диском на 60 Гбайт) или Elite (120 Гбайт). С учетом удешевления, можно считать, что старому Premium-комплекту сегодня соответствует Pro.

**Какие игры входят в сборник Metal Gear Solid: The Essential Collection?**

Metal Gear Solid: the Essential Collection для PS2 включает оригинальный Metal Gear Solid с первой PlayStation, «ре-

жиссерскую версию» Metal Gear Solid 2 (PS2) и «обычную» Metal Gear Solid 3 (PS2) в особой упаковке с иллюстрацией Эдзи Синкавы.

**Что означает слово «сейю»? В рубрике «Банзай» оно встречается постоянно, но в тамошнем Словарике его нет.**

Ай-яй, как же так! Что ж, восполним пробел. Сейю (или сэйю) – это актеры голосовой озвучки в аниме. Считается, что в дело создания образа того или иного героя или героини не меньший (а то и больший!) вклад вносят именно актеры озвучки.





# Содержание РС-диска

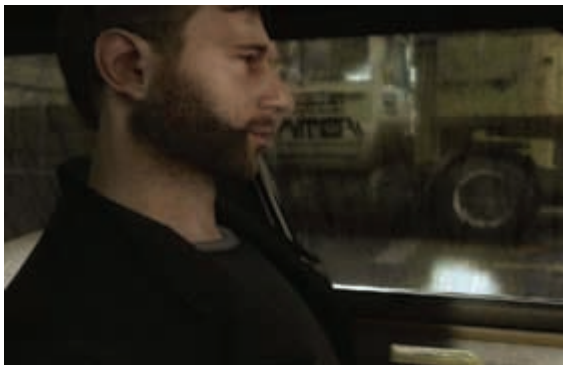
Много разных полезных файлов на РС-диске

## 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.

### Heavy Rain

Графика Heavy Rain ошеломляет. Небольшие локации выглядят потрясающе даже в превью-версии. Пожалуй, перед нами один из лучших графических движков на консолях.



### Magna Carta II

Занятная ситуация – движок Unreal Engine 3 отлично прижился в производстве JRPG. Вот только фирменная цветовая гамма Gears of War идет, видимо, с движком в комплекте.



### Время ведьм

Трейлер нового фильма от режиссера «Угнать за 60 секунд». Николас Кейдж играет роль рыцаря, спасающего обвиненную в колдовстве девушку.



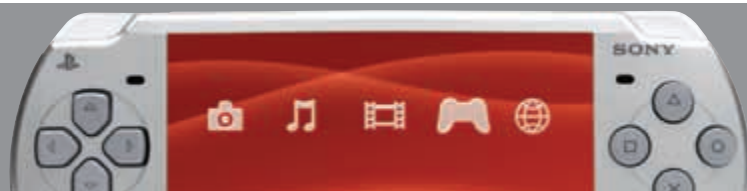
### Банзай!

Опенинг второго сезона Asura Cryin', официальный видеоклип на песню Alternative певицы Angela, промо-ролик Durarara!!, трейлер долгожданного полнометражного фильма по культовому сериалу Trigun.



## PSP Zone

**Прошивка:** 6.20  
**Демоверсия:** God Eater  
**Трейлеры:** SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3, BreakQuest, Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues





# Слово редактора



Великолепная Colin McRae: DiRT 2 в версии для PC немного задерживается (Codemasters очень долго прикручивали поддержку свежего DirectX 11), но вот демоверсию долгожданной гонки разработчики выпустить сподобились. Ищите ее на диске к этому номеру. Кроме того, найдется у нас и свежая демка для PSP – на этот раз мы пробуем ролевую игру God Eater (к сожалению, демоверсия снова только на японском языке). В дополнениях у нас редкий гость – модификация для Far Cry, в которой ни в кого не надо стрелять. Пацифистам и любителям артахауса очень рекомендуем попробовать.

//Александр Устинов

## Инструкция

### 1. Что делать с PC-дисксом?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

### 2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

### 3. FAQ

**Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?**

**Xbox 360:** Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

**PlayStation 3:** Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас 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](mailto:hh@gameland.ru), подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

# Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

## Видеодиск:

### Пульс

### Превью:

- Heavy Rain (PS3)
- MAG (PS3)
- Alan Wake (PC, PS3)

### Обзоры:

- Torchlight (PC)
- Magna Carta II (Xbox 360)
- Machinarium (PC)
- Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)
- Battle Fantasia (PS3, Xbox 360)

### Трейлеры:

- Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)
- Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
- Kingdom Under Fire II (PC, Xbox 360)
- Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)
- Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)
- Silent Hill: Shattered Memories (PS2, Wii)

### Special:

- Крутятся Картриджи
- Wing Commander III: Heart of the Tiger (игрофильм)
- World of Warcraft: Cataclysm (интервью)

### PC-DVD:

### Демоверсии:

- Colin McRae: DiRT 2

### Территория HD:

- Heavy Rain
- MAG
- Left 4 Dead 2

### PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- God Eater (демоверсия)
- SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3 (трейлер)
- BreakQuest (трейлер)
- Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues (трейлер)

### Банзай!:

- Live (AMV)
- Asura Cryin' (опенинг второго сезона)
- Angela - Alternative (клип)
- Durarara!! (промо-ролик)
- Trigun (трейлер полнометражного фильма)

### Дополнения:

- Age of Empires III: The

### Asian Dynasties

- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- Battlefield 1942
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crisis
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake III Arena
- 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

### Драйверы:

- ATI Catalyst 9.11 Windows 7/Vista
- ATI Catalyst 9.11 Windows XP 32-bit
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ForceWare 195.62 Win 7/Vista
- ForceWare 195.62 Windows XP

### Патчи:

- Линия Фронта. Битва за Харьков №5 RU
- Мародер v1.3 RU
- Need for Speed: Shift v1.02 EU, RU
- Sacred 2: Лед и Кровь v2.65.1 RU
- Street Fighter IV v1.0.0.1 RU
- Искусство войны: Африка 1943. Итальянский вариант - hotfix v1.3.6a RU

### Софт:

- Avira AntiVir Personal 9.0.0.415
- Kaspersky Virus Removal Tool 2010 (9.0.0.722)
- Outpost Antivirus Pro 2009 6.7.1

- Nero Free 9.4.12.708
- Remote Office Manager 4.0.1
- Voice Connector 3.1
- BluetoothView 1.35
- Cowboy With Keyboard 2.1
- EditPlus 3.12
- EF Commander XP 7.30
- Eyes Relaxing and Focusing 3.0
- ScreenRun 1.1.9
- SiSoftware Sandra Lite 2010 (16.10)
- ZipGenius 6.2.0.2008
- FLVPlayer4Free 3.8
- Free Video Flip and Rotate 1.5.1.54
- Mitec Media Manager 1.0
- Power Video Converter 2.2.16
- Sony ACID Music Studio 7.0a build 157
- Volume Balancer 1.9
- Xilisoft Video Converter 5.1.26.1127
- Driver Magician 3.48
- File Backup Watcher Free 2.8.30
- Uninstall Tool 2.9.5
- Vista Manager 3.0.8

### Софт-стандарт:

- WinRAR 3.90 RU
- Mozilla Firefox 3.5.5
- Virtual CD 10.0.0.3
- Adobe Acrobat Reader 9.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.4.4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.0.3
- HyperSnap-DX 6.70.01
- Miranda IM 0.8.10
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3

### Widescreen:

- Черная молния
- Перси Джексон и Олимпийцы: похититель молний
- Помни меня (Remember Me)
- Время ведьм (Season of the Witch)
- Милые кости (The Lovely Bones)

### Shareware/Freeware:

- Aztec Tribe
- Coconut Queen
- Wisegal
- Fishdom: Frosty Splash



## Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

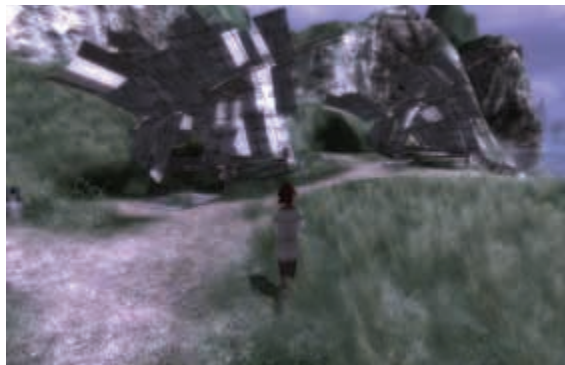
### Colin McRae: DiRT 2

Демоверсия второй части знаменитого автосимулятора. Доступно два уровня. Первый называется Ваја, в нем можно бросить вызов сразу семи гонщикам, оказавшись за рулем навороченного авто West Coast Choppers Stuka TT. Вторая трасса находится в Марокко, где нам предлагают прокатиться на Mitsubishi Eclipse GT. В этих уровнях можно попрыгать не только на неровной дороге, но также на специально подготовленных трамплинах и насладиться эффектной пиротехникой. Демка встречает нас отличной графикой, прекрасным звуком и захватывающими гонками.



### Far Cry

В разделе Far Cry едва теплится жизнь, но иногда поклонники игры выдают по-настоящему любопытные работы. Модификация Tuesday & Ark: Continuum, которую мы представляем на нынешнем диске, относится к их числу. От исходной игры в модификации не осталось практически ничего: вместо шутера от первого лица в Tuesday & Ark: Continuum мы видим историю девочки и ее друга, путешествующих в весьма необычном мире. Стрелять здесь ни в кого не нужно, игра построена на распутывании всевозможных головоломок.



### ArmA: Armed Assault

На нынешнем диске нашлось место для Cold War Rearmed RC3, одной из самых масштабных работ для ArmA: Armed Assault. Ее авторы поставили себе цель переработать Operation Flashpoint: Cold War Crisis на новом техническом уровне, и это им во многом удалось. Вооружение, пехота, техника – все это было воссоздано, причем авторы Cold War Rearmed RC3 не ленились сделать даже острова из Cold War Crisis. Помимо новых юнитов, игроков ожидают также две кампании, что значительно увеличивает ценность мода.



### Half-Life 2

Среди модификаций для Half-Life 2 предостаточно работ, авторы которых соревнуются в оригинальности. А иногда на свет появляются вещи, которые и вовсе переворачивают все с ног на голову. Типичным примером служит модификация Dissonance, которую мы представляем на нынешнем диске. Авторы Dissonance умудрились совместить элементы Guitar Hero, режим Conquest и стратегию в реальном времени. Получилась термоядерная штука, которой даже аналогов найти невозможно.



## Галерея

### Обои для рабочего стола



### Скриншоты



### Иллюстрации



### Рубрика «Банзай!»





# 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.



### Magna Carta II (PS3, Xbox 360)

Пока фанаты JRPG мечтают о выходе Final Fantasy XIII, мы предлагаем вам скоротать ожидание за Magna Carta II. Вторая часть стала образцовой работой над ошибками.



### Machinarium (PC)

Ликуйте, поклонники классических point-and-click ад-венчур! Независимые чешские разработчики преподнесли вам прекрасный подарок.

## Видеопревью

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



### Heavy Rain (PS3)

Развитие идей Fahrenheit и второй эксперимент Дэвида Кейджа в области интерактивного кино выйдет уже совсем скоро. Ну а пока мы тестируем превью-версию игры.



### MAG (PS3)

Пожалуй, один из самых амбициозных проектов Sony за последнее время – шутер аж на 256 персон. Мы поучаствовали в закрытом бета-тестировании и теперь делимся впечатлениями.

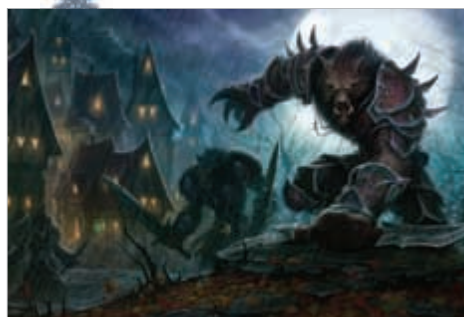
## Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



### Wing Commander III: Heart of the Tiger (игрофильм)

В новом году мы вспоминаем то время, когда Wing Commander перешел к полигональной графике и щеголял шикарными видеовставками с живыми актерами.



### World of Warcraft: Cataclysm (интервью)

Совсем скоро привычный World of Warcraft изменится. Что произойдет с миром самой популярной MMORPG, мы узнали у ее разработчиков.

# АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 20 января

## РЕЦЕНЗИЯ

### The Sims 3: World Adventures (PC)

Оказывается, и в мире симов есть Франция, Египет и Китай. Туда мы и отправимся в первом аддоне к последней The Sims.



## В РАЗРАБОТКЕ

### StarCraft II: Wings of Liberty (PC)

Война космическая продолжается! Наши впечатления от бета-версии новой RTS и рассказ об истории сериала.



## РЕЦЕНЗИЯ

### Divinity 2: Ego Draconis (PC)

Возможность превращаться в дракона не избавляет от необходимости быть человеком. Летим, пылаем огнем и читаем мысли.



## РЕЦЕНЗИЯ

### James Cameron's Avatar: The Game (PC, PS3, Xbox 360, Wii)

«Да это же один в один Lost Planet 2!» – раз за разом восклицали прожженные журналисты и рядовые геймеры. А вдруг нет?



## РЕЦЕНЗИЯ

### DJ Hero (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Мы брэнчали на гитарах, стучали в барабаны, вопили в микрофон. Настало время проявить себя за диджейским пультом.



## ХИТ?!

### Enslaved (PS3, Xbox 360)

Создатели Heavenly Sword делают экшн по мотивам «Путешествия на Запад». Король Обезьян получит главную роль!



## РЕЦЕНЗИЯ

### New Super Mario Bros. Wii (Wii)

Экспериментальный платформер для DS 2006 года мы назвали ретроблокбастером. А что же теперь, кооперативный ретроаддономейк?



## РЕЦЕНЗИЯ

### Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)

Новая глава давно знакомого сюжета. Зомби, злая корпорация и парочка отважных героев, вооруженных пультами Wii.



## РЕЦЕНЗИЯ

### Muramasa: The Demon Blade (Wii)

Двухмерный и невероятно красивый beat'em up о мальчике-с-черепами и девочке-без-трусов.



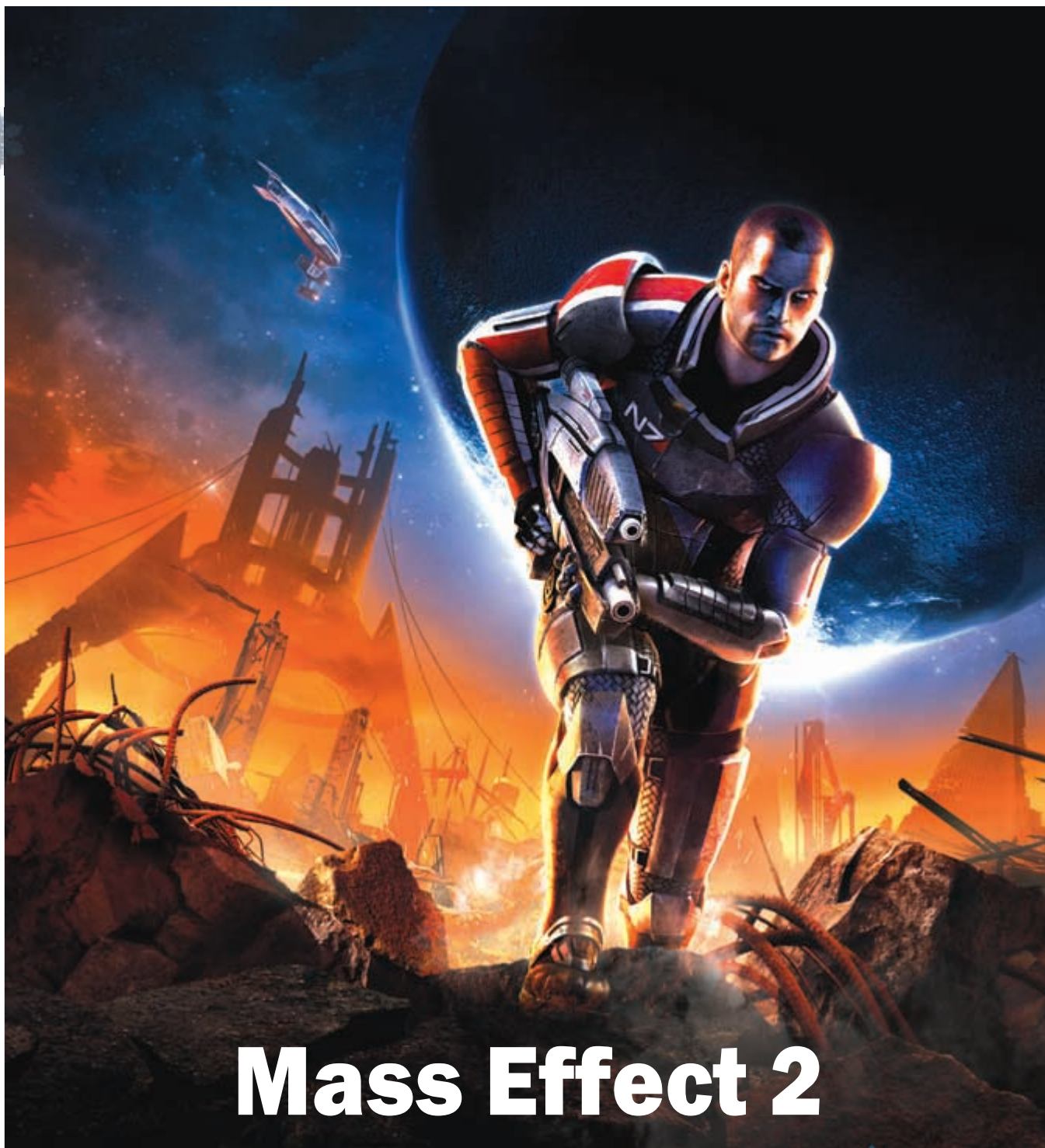


# В следующем номере

Для борьбы с новой угрозой, нависшей над Вселенной, командор Шепард собирает команду лучших агентов, способных сражаться с превосходящими силами противника – или погибнуть, если того потребуют обстоятельства. Приготовьтесь воочию увидеть, к каким последствиям привели решения, принятые вами в первой игре, и закадрить очередную инопланетяночку. И, конечно, прочитать эксклюзивную раннюю рецензию на Mass Effect 2 от «Страны Игр».

АНОНС

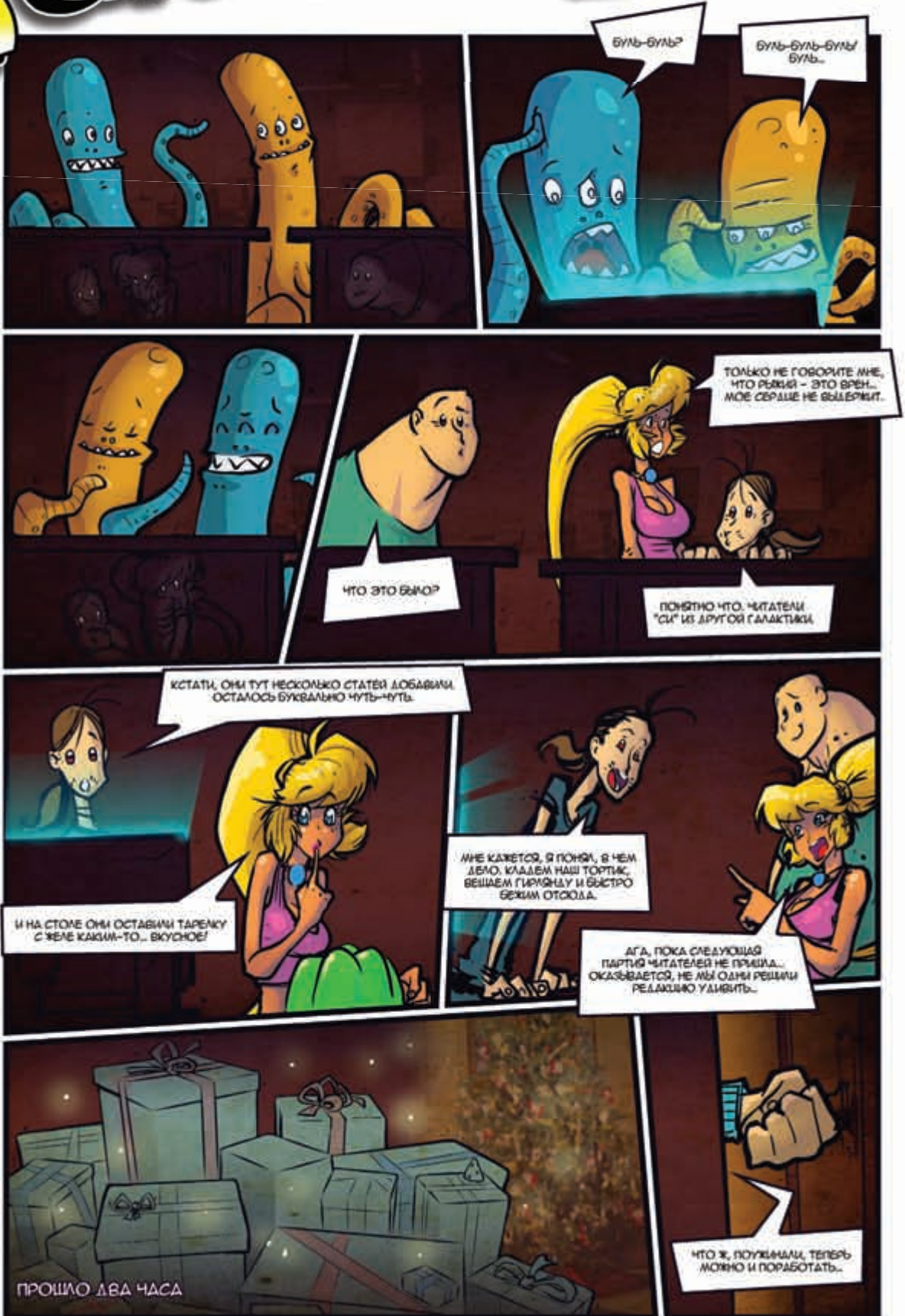
СТРАНА ИГР



# Mass Effect 2



# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ





# СЫРОК ЗЕБРА - БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!

Взлом голода in process



50% completed



Загружено: 100 % вкуса, 100 % пользы

- Открыть еще один глазированный сырок "Зебра" после завершения загрузки

Я сыт :)

Я сыт :)

Взломай голод, пока он не взломал тебя!  
Ты ещё думаешь, как?  
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!

реклама











# BAYONETTA



СТРАНА  
ИГР

SEGA



**СТРАНА ИГР** | №01 | 298 | 2010 | ПЕРВЫЙ ЯНВАРСКИЙ

Left 4 Dead 2 | Bayonetta | Holy Invasion Of Privacy, Badmani! What Did I Do To Deserve This?

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)