

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII

**BATTLEFIELD:
BAD COMPANY 2**

ВИДЕОСПЕЦ
НА DVD

(game)land
hi-iun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250₽

FINAL FANTASY XIII стр. 12

DANTE'S INFERNO стр. 88

MASS EFFECT 2 стр. 66

DEMON'S SOULS стр. 82

HEAVY RAIN стр. 60



NAPOLEON: TOTAL WAR

МЫ ДОЛГО МОЛЧА ОТСТУПАЛИ,
ДОСАДНО БЫЛО, БОЯ ЖДАЛИ

Стать орком 80-го уровня – это тоже карьерный рост



Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

www.mancard.ru

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land

Слово редактора

Февраль 2010 #04 (301)



НА ОБЛОЖКЕ
Napoleon: Total War

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Creative Assembly

В этом номере мы подводим итоги 2009 года, причем в несколько непривычном формате. Не сочиняем традиционную гигантскую таблицу из номинаций и победителей, а вспоминаем, чего мы ждали больше всего, и сравниваем с полученным результатом. Какие игры оправдали надежды? Что было отложено? Преподнес ли год приятные сюрпризы? Прочитайте материал – картина складывается любопытная. Главное ждет вас, разумеется, на последней странице. Как и год назад, титул «лучшая игра года» – не одно лишь признание заслуг разработчиков. Выбирая победителей, мы исходили из того, что редакция «СИ» считает в играх правильным и важным, а что – нет.

Если ворошить прошлое (новогодние праздники давно отгремели) вам не очень интересно – загляните в раздел рецензий. В этом номере их набралось уж очень много. Что ж поделать: немало достойных игр самых разных жанров поступило в продажу в последнее время. Ключевые – это, конечно, Heavy Rain, Mass Effect 2, Dante's Inferno, The Legend of Zelda: Spirit Tracks и Napoleon: Total War. Оцените подборку: по сути, этой пятерки хитов достаточно, чтобы на месяц-другой погрузиться в волшебный мир компьютерных и видеоигр. На том, пожалуй, закончу мое традиционное приветствие. Двойпад от PS3 стонет, Heavy Rain зовет!

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор

Константин Говорун
yren@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,
Олеся Дмитриева

Верстальщик

Наталья Титова

Корректор

Юлия Соболева

DVD

disk@gameland.ru

Александр Устинов,
Денис Никишин, Александр

Солярский, Александр Антонов,
Юрий Пашолок, Дмитрий
Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин, Алексей
Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции

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

Генеральный издатель

Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

Управляющий директор

Давид Шостак

Директор по развитию

Паша Романовский

Редакционный директор

Дмитрий Ладыженский

Финансовый директор

Анастасия Леонова

Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучерявый

Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцова

Менеджер по продаже

Gameland TV

Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)

Лидия Стрекнева

strekneva@gameland.ru

Старший менеджер

Светлана Пинчук

Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,

Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы

GAMES & DIGITAL

Евгения Горячева

goryacheva@gameland.ru

Директор группы

специальных проектов

Арсений Ашомко

ashomko@gameland.ru

Директор по дистрибуции

Андрей Степанов

andrey@gameland.ru

Руководитель

московского направления

Ольга Девальд

Devald@gameland.ru

Руководитель

регионального направления

Татьяна Кошелева

koshelova@gameland.ru

Руководитель

отдела подписки

Марина Гончарова

goncharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-495-780-88-29 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей

из регионов РФ и абонентов

сетей МТС, Билайн, Мегафон)

info@glc.ru

Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация

Тел.: +7(495)935-7034

8(800)200-3-999 – бесплатно

для регионов РФ и абонентов

МТС, «Билайн», «Мегафон»

Факс: +7(495)780-882

info@glc.ru

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 муникаций и

охране культурного наследия.

Свидетельство о государственной

регистрации печатного средства

массовой информации ПИ №

77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

Типография
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.

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 © 000 «Гейм Лэнд», РФ, 2010

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6

На горизонте

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

Также в номере:

Skate 3, The Kore Gang, Flip's Twisted World...



12 Final Fantasy XIII

Во что превратилась тринадцатая часть знаменитого сериала? Фанаты трепещут от негодования.



18 Gladiator A.D.

Заманчивая возможность отрубить врагу голову с помощью пульта Wii. Не пробуйте это проделать дома!

22

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



26 Рода войск в истории и в играх. Пехота и конница

Каким строем ходили при феодальном строе?



36 Итоги 2009 года

Редакция вспоминает прошедший год и сравнивает обещания разработчиков с тем, что они натворили.

54

На полках

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

Также в номере:

Nostalgiа, Darkfall, Demon's Souls...



60 Heavy Rain

Безысходность, тоска, уныние... Идеальное интерактивное кино не слишком богато на позитив.



66 Mass Effect 2

Два года спустя braveйший космический капитан снова в строю. А вы сохранили своего Шепарда?

Список рекламодателей | Альфабанк 2 обл. | Сырок «Зебра» 3 обл. | Soft Club 4 обл., 11, 31, 33, 35 | Blade 5 | Toshiba 7 | GamePost 23 | Общая подписка 55 | Хитзона 77 | Редакционная подписка 99 | РМ-телеком 105 | Настроение 133

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:

Lost Planet 2, Battlefield: Bad Company 2, Interstellar Marines, DJ Hero...

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:

Dark Void, Crysis, Half-Life 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne...

Подробное содержание – на стр. 138.

**92 The Legend of Zelda: Spirit Tracks**

Наш паровоз вперед летит, в Nintendo остановка! Другого нет у нас пути, в руках у нас – дизель!

**56 Napoleon: Total War**

Маленькая большая игра про маленького великого человека от нашего большого эксперта.

**88 Dante's Inferno**

Путеводитель по девяти кругам Ада от Алексея Голубева. Вдруг пригодится?

102

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-итах, 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. 102

**104 Аркада**

Очередной проект студии EXAMU с графикой уровня SNES, но зато с японскими школьницами.

**110 Кросс-формат**

История самого известного селезня планеты.

134

Территория «СИ»

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

Также в номере:

Комикс, Обратная связь

**136 Блогосфера**

Говорим о Mass Effect 2 и о перспективах перехода интерактивных развлечений в 3D.

Комплектация

Постеры: Dante's Inferno и Mass Effect 2



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 54

Полное содержание

Слово редактора	1
Содержание	2

6 НА ГОРИЗОНТЕ

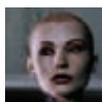


Новости	8
Final Fantasy XIII	12
Gladiator A.D.	18
Flip's Twisted World	20
Skate 3	20
Disney Epic Mickey	21
The Kore Gang	21

22 АНАЛИТИКА

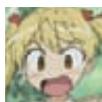
Авторская колонка Ильи Ченцова	24
Авторская колонка Артема Шорохова	25
Рода войск в истории и в играх. Пехота и конница	26
Итоги 2009 года	36

54 НА ПОЛКАХ



Napoleon: Total War	56
Heavy Rain	60
Europa Universalis III: Heir to the Throne	64
Mass Effect 2	66
Black Mirror 2	72
King Arthur	74
Greed: Black Border	78
Agarest: Generations of War	80
Demon's Souls	82
Творческий конкурс по вселенной Silkroad Online	87
Dante's Inferno	88
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	92
Nostalgia	94
Darkfall	96
Crash Time 3	100
Simon the Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact?!	100
Дайджест	101

102 ДРУГИЕ ИГРЫ



Онлайн (Виртуальная кредитка)	103
Аркада (Arcana Heart 3)	104
Live Network Channel	106
Кросс-формат (Дональд Дак, большой чудак)	110
Banzai! (Umineko no Naaku Koro ni)	120
Железные новости	126
Большой тест hi-end видеокарт	128
Мини-тест (ULMART Nitrogen LE)	132

134 ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Блогосфера	136
Содержание диска	138
Комикс	144

Ritmix[®]
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

BADE
GROUP OF COMPANIES

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

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Сергей Цилюрик

Кейджи Инафуне снимает фильм по мотивам Dead Rising - правда, с японскими актерами, так что любимого всеми Фрэнка Веста в экранизации не будет. Картина должна появиться в японском Xbox Live где-то в 2010 году - возможно, одновременно с выходом Dead Rising 2. Сарсон также анонсировала, что в Lost Planet 2 появятся Маркус Феникс и Доминик Сантьяго из Gears of War. Кроме того, компания, совместно с Microsoft, в ближайшие годы преподнесет еще один подарок поклонникам сериала Monster Hunter: на подходе Monster Hunter: Frontier Online для Xbox 360.

А Ёсинори Китасе из Square Enix делится интересными подробностями насчет Final Fantasy XIII. Оказывается, изначально она готовилась для PS2 и выглядела куда более мультяшно, чем сейчас!



Самые ожидаемые игры редакции



Alan Wake (PC, Xbox 360)	II квартал 2010
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	9 февраля 2010
Dead Space 2 (PS3, Xbox 360)	не объявлена
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	9 марта 2010
God of War III (PS3)	март 2010
The Last Guardian (PS3)	не объявлена
Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)	2010
Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)	март 2010
Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	II квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	2010

составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке

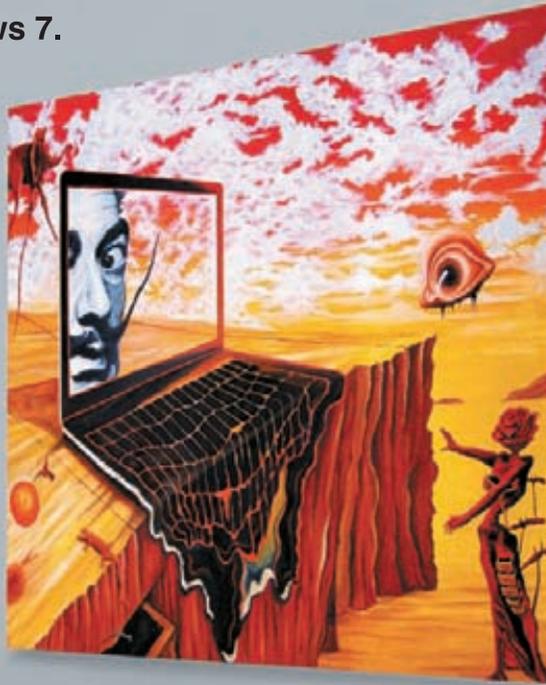
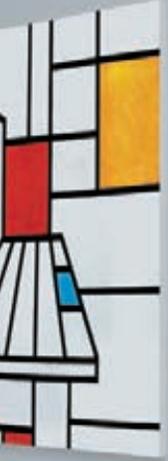


Xenoblade (Wii)



Monster Hunter Frontier (Xbox 360)

Windows®. Жизнь без преград.
Toshiba рекомендует ОС Windows 7.



➤ ДОВЕРЬТЕ TOSHIBA СОЗДАНИЕ ЕЩЕ ОДНОГО ШЕДЕВРА

Что делает искусство искусством? Преданность своему делу?
Мастерство? Количество часов, потраченных на создание
произведения?

Или искусство рождается в слиянии страсти и инноваций?

Истинная красота нашей новой линейки Satellite - в гармоничном
сочетании всего этого. Но шедевр, которым мы гордимся
даже больше - это ваше доверие, которого мы достигли,
прислушиваясь к вам на протяжении более чем 25 лет и
меняясь, чтобы соответствовать вашим потребностям.

Это и есть искусство понимания, которое проявляется
во всем, что мы делаем.

Насладитесь всеми нашими шедеврами, включая новый
Satellite A500, оснащенный процессором Intel® Core™2 Duo.
Спрашивайте в магазинах или зайдите на www.toshiba.ru.

От 30 000 рублей*

*Цены могут отличаться от указанных.



➤ SATELLITE A500

- Процессор Intel® Core™2 Duo
- Лицензионная ОС Windows® 7 Home Premium
- Веб-камера высокой четкости
- Стереодинамики Harman Kardon®
- Сенсорная панель с технологией Multi Touch

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Microsoft, Windows 7 являются либо товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками корпорации Майкрософт в США и других странах. Все товарные знаки зарегистрированы. Технические характеристики продукта, конфигурации, цены и доступность системы, компонентов или запасных частей могут отличаться без предварительного уведомления. Даты и цены указаны для России. Цены указаны без учета доставки и монтажа. Цены указаны без учета доставки и монтажа. Цены указаны без учета доставки и монтажа.

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ

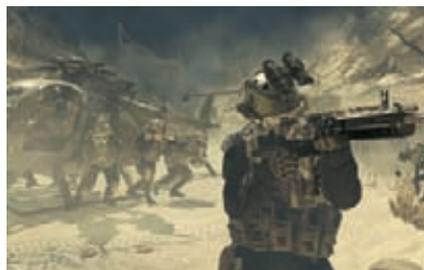


КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Поздравляю, в России появился собственный джекомпсон. Надеюсь, он ознакомится с историей вопроса и узнает, чем кончил его американский коллега. А если серьезно, то все просто. В России нужно ввести собственную систему возрастных рейтингов для игр или присоединиться к PEGI. Это снимет все вопросы. Если написано «Только для взрослых», то уж не надо приплетать сюда детей.



Депутат Селезнев против Modern Warfare 2

На заседании Государственной Думы 13 января депутат фракции ЛДПР Валерий Селезнев предложил включить в список запрещенных к обороту в России экстремистских материалов Call of Duty: Modern Warfare 2. Депутат заявил, что игра «является открытой пропагандой насилия, жестокости и экстремизма», а заодно и упомянул уровень «No Russian» с расстрелом мирных граждан в российском аэропорту. Но вот же незадача: из выпущенной у нас версии MW2 этот этап был вырезан. Журналисты задались вопросом, не пиратскую ли версию опробовал политик. От ответа впоследствии Селезнев старательно уходил, продолжая настаивать, что «целевой аудиторией продукта являются дети и молодежь», а распространитель MW2, «1С-Софтклуб», дескать, заботят только

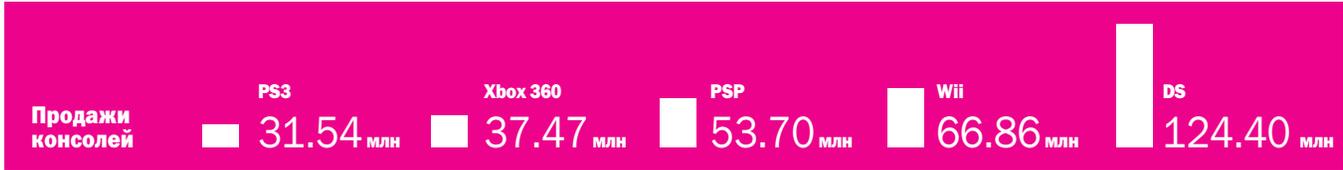
деньги. И, апеллируя к жертвам терактов, требовал изъять выручку от продаж Modern Warfare 2 в пользу государства.

Компания «1С-Софтклуб» опубликовала ответ депутату в виде открытого письма, в котором, в частности, подметила: «Благодаря активности депутата Селезнева число сограждан, ознакомившихся с указанным эпизодом, существенно увеличилось. Так, 20 января 2010 г. «сцена в аэропорту» была продемонстрирована на всю страну по государственному телеканалу Россия-2 в передаче Vesti.ru, в рамках интервью В.Селезнева. Эта передача с участием депутата вышла в 18-00, при этом никто не предупреждал родителей, чтобы они убрали детей от телевизоров». «1С» предложила Селезневу участие в «открытой дискуссии по существу», так что у этой истории еще будет продолжение.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

МАКСИМ САМОЙЛЕНКО,
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР GAMESLIFE.RU

Окажись на месте Modern Warfare 2 точно такой же шутер с точно таким же уровнем «No Russian», только сделанный кривыми руками и разошедшийся тиражом в три с половиной копии – думаю, криков не поднялось бы. Однако игру от Infinity Ward купили миллионы, и как тут не отреагировать на виртуальное кровопролитие в московском аэропорту? Особенно если вы политик.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



И тем не менее, общий доход Nintendo за период с апреля по декабрь 2009 года упал на 9.4%. И DS стали раскупать не так бойко, и снижение цены на Wii сказалось.

Композитор Final Fantasy XIII уходит из Square Enix

Масаси Хамаудзу, композитор Final Fantasy XIII, покинул Square Enix. Он закончил работу над саундтреком к RPG-блокбастеру еще в прошлом году, но до последнего времени занимался доработкой музыкального сопровождения для западного релиза игры. По слухам, в ближайшее время из Square Enix уйдет еще кто-то из композиторов.



Motion Controller дождется Natal

Sony отложила релиз нового контроллера, который и по сей день скромно именуется Motion Controller, до осени 2010-го. Каз Хирайо объясняет это желанием предложить покупателям наиболее полную и разнообразную библиотеку игр для нового аксессуара. В Sony также подчеркнули, что хотят «активно продвигать Motion Controller как де-факто основной контроллер для PS3 наряду с Dualshock».



Как попасть в «Атлантику»

В конце февраля компания Ippova начнет закрытое бета-тестирование русской версии MMORPG «Атлантика» (Atlantica Online), релиз которой назначен на начало апреля. Новинку отличает сюжет на тему альтернативной истории Земли, а также пошаговые тактические бои в духе «Героев» и Disciples. Всего к тестированию, которое продлится две недели, привлекут 7500 игроков. Подать заявку на участие и узнать дополнительные подробности можно на www.atlantica.ru.

Розничные итоги 2009 года

В прошлом году японские любители игр охотней всего покупали Dragon Quest IX (4 млн копий), Pokemon HeartGold и SoulSilver (3.3 млн вместе) и Tomodachi Collection (2 млн). Миллионный рубеж также преодолели New Super Mario Bros. Wii, Wii Sports Resort, Final Fantasy XIII и Wii Fit Plus. Всего в 2009-м было продано 9.86 млн приставок (на 16.3% меньше, чем в 2008 году) и 65.05 млн. игр (на 4.3% меньше, чем в 2008-м).

В Великобритании «горячая десятка» состоит преимущественно из новинок с «Wii» в названии. Их, однако, обогнала традиционно любимая британцами FIFA и, конечно же, Modern Warfare 2. Она за пару месяцев разошлась тиражом в 1.7 млн копий, став третьей самой успешной игрой в Со-

единенном королевстве после Brain Training и Grand Theft Auto: San Andreas.

В США розничные продажи составили \$19.66 млрд (в 2008 – \$21.4 млрд), а на PC-игры пришлось \$538 млн. Суммарная прибыль всей индустрии в Штатах больше \$20 млрд – заметный рост по сравнению с показателем 2000 года в \$8 млрд. В хит-параде продаж между Xbox 360- и PS3-версиями Modern Warfare 2 затесались шесть набивших оскомину Wii-релизов от Nintendo. А среди компьютерных хитов лидируют World of Warcraft, а также вторая и третья части The Sims.

В целом, самой востребованной игрой стала Wii Play (11.1 млн копий). За ней следуют Guitar Hero III (10.3 млн) и Grand Theft Auto: San Andreas (9.8 млн).



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Мне почему-то кажется, что особо хороших игр из подобной затеи не выйдет (все-таки я больше верю в тех руководителей проектов, которые одновременно являются геймдизайнерами). А вы как считаете?

Кэмерон задумывается о видеоиграх

Джеймс Кэмерон, собирая награды за «Аватара», размышляет над тем, как воплотить в жизнь другие свои идеи. «У меня много историй, но недостаточно времени, чтобы снять картину по каждой, – жалуется он. – И я веду переговоры с Ubisoft, пытаюсь понять, какие идеи можно воплотить в играх – совершенно независимо от фильмов». Ubisoft, напомним, разработала и издала игру по мотивам

«Аватара», которая была весьма прохладно встречена критиками и продалась хуже, чем ожидалось.

Кэмерон прокомментировал и обвинения в плагиате, прозвучавшие в его адрес из уст поклонников Мастера Чифа: «Если я на что-то и ссылаюсь, то на оригинал Halo, то есть, на мою же работу». В Bungie не раз признавали, что создавали свое самое известное произведение под влиянием «Чужих».

Хиронобу Сакагути занят:
готовит Last Story для Wii.

DSi XL появится у нас в продаже
начиная с 5 марта этого года.

**Цифры
и факты**

I am Alive отложена,
ее стоит ждать не раньше апреля 2011-го.

Релиз Gran Turismo 5
в очередной раз перенесли.

«Байонетту» ждет спин-офф?

Критики наперебой расхвалили Bayonetta (кстати, «СИ» выставила ей 10/10), поэтому вопрос о сиквеле прямо-таки витал в воздухе. Автор игры Хидеки Камия не стал скрывать: «Мы очень любим наше творение, и поэтому не вижу причин не сделать вторую часть Bayonetta. Лично я попытался бы взглянуть на этот мир под другим углом – например, создав побочный выпуск».



Stonekeep окажется Interplay и Alpine Studios собираются воскресить старую компьютерную ролевку Stonekeep. Причем они намерены не портить оригинал, а создавать новую игру «по мотивам» и продавать ее через WiiWare. Разработчики обещают веселье для всей семьи: геймерам предстоит с пультом Wii наперевес рысать по коридорам и подземельям Стоункипа. Игра должна выйти в третьем квартале этого года.



Герои Rare идут в гости Банджо и Казуи, персонажи Rare, появятся в Sonic & Sega All-Stars Racing для Xbox 360. Глава Rare Марк Беттеридж комментирует: «Имеет смысл напоминать публике о героях, и эту возможность нельзя было упустить. Во-первых, удалось даже машину Банджо и Казуи оформить в духе Nuts & Bolts, а во-вторых, мы знали, что отдаем их в руки хорошо известного издательства с собственным подходящим набором персонажей». Беттеридж в целом готов отправлять своих героев в «командировки» в будущем – пока это идет им на пользу.



Клоуд Страйф на выезде

Тецюю Номуру как-то спросили, чего он больше всего ждет от 2010 года. Мэтр ответил уклончиво: мол, для анонса его главного проекта время еще не пришло, хотя многим не терпится приблизить этот желанный миг. Учитывая, что наиболее успешные сериалы, к которым он приложил руку, – Kingdom Hearts и Compilation of Final Fantasy VII, круг подозреваемых невелик. А в недавнем интервью, посвященном самому популярному персонажу Номуры, Клоуду, именитый геймдизайнер заявил прямо: «Фанаты ждут давно обещанный римейк Final Fantasy VII, но я не думаю, что он выйдет в ближайшее время. Впрочем, Клоуд вполне может появиться в других играх в ка-

честве гостевого персонажа». Абстрагировавшись от шутки, что героиня FFXIII сама по себе сойдет за cameo Клоуда, можно припомнить: островолосого блондина видели в Chocobo Racing, Final Fantasy Tactics, Ehrgeiz, сериалах Kingdom Hearts и Itadaki Street. Куда, интересно, его занесет на этот раз?

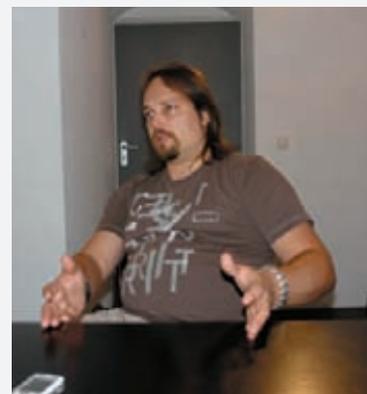
В любом случае, отбросив предположение о римейке Final Fantasy VII, остается рассчитывать только на анонс Kingdom Hearts 3. Когда-то давно Номура упомянул: мол, желаемым что-то узнать о KH3 придется пройти до конца Birth by Sleep и посмотреть секретную концовку. Что ж, в ней действительно есть намек на сиквел.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Я с удовольствием прошла вторую Kingdom Hearts, даже несмотря на издательское начало с мини-играми. Парадокс: тема «Микки Маус плюс герои Square Enix» давным-давно должна была приесться, а все равно намеки на третью часть интригуют. Хорошо б еще для Запада анонсировали наконец Birth by Sleep!



Японские разработчики обращаются на Запад

Основатель BioWare Грег Зещук заявил, что, завершив трилогию Mass Effect, его компания вовсе не собирается ставить последнюю точку в полюбившемся многим сериале. «Если вы любите Mass Effect, не волнуйтесь – мы продолжим делать игры по этой вселенной», – заявил он.

Пока весь мир наслаждается Mass Effect 2, BioWare уже вовсю трудится над завершающей главой трилогии.

По словам Кейси Хадсона, менеджера по проектам студии, разработка ME3 должна занять примерно столько же времени, сколько потребовала вторая часть – иными словами, мы можем рассчитывать на завершение истории командира Шепарда к концу 2011 года. А потом, небось, и еще что-нибудь анонсируют. Остается надеяться, что не для iPhone.

18

РЕКЛАМА

www.pegi.info

ТВОЁ РЕШЕНИЕ ИЗМЕНИТ ВСЁ

HEAVY RAIN

ИГРА - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.

Город оквачен страхом. Неуловимый маньяк поначает свои жертвы птицами-оригами. Полиция бессильна. Вы сыграете за четырех ключевых персонажей одной истории. Каждое решение повлияет на сюжет, каждое действие повлечет непредсказуемые последствия. В любом случае, за сделанный выбор придется платить. Heavy Rain - не просто игра, это настоящая интерактивная драма.

ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 3.

⊙ ПЕРЕГОВОРЫ

⊙ АГРЕССИЯ

⊗ БЕЗРАЗЛИЧИЕ

⊕ СКРЫТНОСТЬ



PS3

PlayStation 3



SONY
make.believe



FF XIII С БОНУСАМИ Подарочный комплект Final Fantasy XIII будет доступен только заокеанским геймерам. В родной Японии вышел лишь бандл с PS3 Slim, на которой выведена роза-клеймо Лайтнинг. Европейское коллекционное издание (куда войдет саундтрек, артбук, принты-открытки и декаль) готовят и для PS3, и для Xbox 360, лишний раз давая повод верить в «равенство» версий. Впрочем, сама мысль, что новая Final Fantasy выходит на платформе от Microsoft, до сих пор не укладывается в голове. Остается только надеяться, что все опасения окажутся беспочвенными.

Final Fantasy

Томительное ожидание подошло к концу. Final Fantasy XIII, ради которой многие геймеры купили PS3, наконец-то вышла в Японии и уже в марте готовится посетить Европу и США. Однако соблазн заказать японскую версию и пройти игру сегодня был настолько велик, что противиться ему оказалось решительно невозможно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
9 марта 2010 (Европа)
Онлайн:
finalfantasy13game.com
Страна происхождения:
Япония

Первое, что приходит на ум после запуска Final Fantasy XIII: «разрыв шаблона». Здесь все не так, как можно было предположить по многочисленным трейлерам, да и демоверсии (и та, что шла в комплекте с переизданием Advent Children, и представленная на TGS 2009) не давали полной картины грядущего.

Преданные фанаты наверняка заранее ознакомились с большим «списком несоответствий», составленным оскорбленными ценителями прекрасного. Согласно этому перечню, в тринадцатом выпуске легендарного сериала нет решительно ничего, за что его можно было бы любить, но есть все, что теоретически способно вызывать ненависть или неприязнь. Однако не стоит слепо верить первым впечатлениям японских блоггеров. Да, Final Fantasy XIII буквально камня на камне не

оставляет от шаблона — рвет на части, топчет, почти во всем противоречит канонам как жанра, так и собственно сериала. Но делает это изящно, вовсе не для проформы, а проводя «переоценку ценностей», доказывая, что время требует перемен, и никто не справится с подобным заданием лучше (скорее, впрочем, продолжит справляться), чем Square Enix. Да, ставить эксперимент над номерным выпуском, по меньшей мере, странно и рискованно. Поэтому забегу немного вперед (все же европейская версия еще не вышла) и отмечу: на мой взгляд, риск себя полностью оправдал, насколько можно судить по японскому варианту.

Неисчерпаемая фантазия

Если вы ожидали чего-то в духе старых Final Fantasy, то наверняка разочаруетесь. Тринадцатый выпуск преследует совершенно иные цели и основан на концепции, исключая

многое блага JRPG прежних лет. Здесь есть города, но это не те города, где игрок ищет муглов и всякие побочные квесты. Не нужно добывать суперское оружие, потому что у Лайтнинг на выбор где-то пять клинков, и из них реально полезны только два, а наиболее востребованным окажется тот, который прокачан. Не приходится гадать, куда идти, и спрашивать у NPC, что делать дальше. Все действия предусмотрены сюжетом — начиная с исследования локаций и заканчивая прокачкой и возможностью менять членов команды. И именно вокруг сценария собирается конструктор — боевая и ролевая системы, путешествия, диалоги, в общем, все, что вместе образует так называемую «игровую модель». Так уж получилось, что модель линейную буквально во всех отношениях. Только это не плохо. Это необычно и свежо — и потому интересно.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Долгожданный тринадцатый выпуск легендарного сериала не слишком похож на прошлые «Фантазии», что ничуть не умаляет его достоинств. Это красивая, увлекательная, сложная игра, в успехе которой можно не сомневаться.

ЧЕГО БОИМСЯ? Необходимости прокачиваться, беспрекословной линейности, возможно, технически более слабой версии для Xbox 360.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На великолепную графику, превосходное музыкальное сопровождение, практически полное отсутствие загрузок, сложных боссов, оригинальную боевую систему, увлекательный сюжет.

XIII

Прохождение Final Fantasy XIII разбито на тринадцать глав, события каждой из которых разворачиваются на одной большой локации. Исключений из правила хватает: то предлагают изучить несколько мелких зон, то забрасывают в настолько обширную область, что сразу и не получается понять — герои уже добрались до новой поляны или просто свернули не туда? Впрочем, «свернуть не туда» здесь нельзя. Большую часть времени спасители мира (спасенные, убегающие от всех проблем, обреченные, переживающие душевную травму, сильно пьющие) будут бежать вперед, прерываясь лишь на сражения с монстрами, включение и выключение разных механизмов и визиты к сейвпунктам. Процесс, тем не менее, не лишен нюансов: стоит только отключить карту кнопкой Select, как сразу же теряешься. И вроде бы маршрут линейный, сворачивать куда не надо, а все равно будет казаться, будто



ТЕКСТ

Евгений Закиров

**ЕСЛИ ВЫ ОЖИДАЛИ
ЧЕГО-ТО В ДУХЕ
СТАРЫХ FINAL FANTASY,
ТО НАВЕРНЯКА
РАЗОЧАРУЕТЕСЬ.**



Разница между красивыми сценами, просто диалогами на движке игры и CG-роликами видна сразу. Но требуется долго приглядываться, чтобы найти какую-нибудь серьезную недоработку по части графики.

местность очень большая, прямо-таки огромная, и что заблудиться очень просто. Почему так? Опьяняет красота: на хорошем телевизоре с правильной цветопередачей и в максимальном разрешении (игра поддерживает 1080p) от прекрасных локаций невозможно оторвать глаз. На протяжении тринадцати глав творения дизайнеров будут удивлять, то и дело побуждая оставлять подконтрольного героя на месте и просто вращать правую аналоговую ручку, восхищаясь сначала ледяными пещерами, а после – горными хребтами, лесами, разными механическими конструкциями...

Оговорюсь: красота четко дозирована. Разработчики как бы дразнят геймера, постоянно перенося место действия из одного уголка мира в другой. Собственно, поэтому первые девять глав нельзя менять состав команды: ее как таковой просто нет, герои сразу после начала разбредаются парами кто куда и встречаются лишь ближе к финалу. Но даже в отряде из двух человек не разрешается самому назначать лидера, то есть персонажа, от лица которого и будут вестись все действия (остальными-то членами группы управлять нельзя, за них отвечает AI). Для чего это сделано? Разберемся по порядку.

Дополнительные сложности

Благодаря тому, что прохождение локаций линейно, разработчики получили возмож-

Каждая модель поведения – в японской версии это Attacker, Healer, Blaster, Enhancer, Jammer, Defender – имеет свой уровень. Чтобы увеличить его, требуется купить много улучшений и заплатить небольшой взнос. Проще говоря, потратить специальные очки, SP, которые герои получают в награду за победы над монстрами. Важно учитывать следующее: апгрейды на разных моделях одни и те же, поэтому их покупка отражается на персонаже в целом, в то время как приобретение новых умений открывает их только для конкретной роли. То есть, собрав несколько кристалликов HP+10, игрок увеличивает здоровье героя независимо от того, Attacker он сейчас или Healer. Однако купив заклинание Watera, геймер открывает его только для модели Blaster.



ность просчитать буквально все, начиная с прокачки и заканчивая тактикой ведения боя с противниками определенного типа. И первые несколько глав в этом плане играют роль развернутых tutorиалов. В них геймер узнает персонажей, собирает им экипировку, прокачивает по мере сил и возможностей, выясняет, кто из бойцов ему нравится больше, а кто – меньше, наконец, просто наслаждается великолепным сюжетом и прямо-таки невероятно красивыми роликами. При этом нельзя сказать, что прохождение такое уж легкое. Напротив, «линейность» делает игру куда сложнее, чем можно предположить. Каждый враг, будь то просто противник или босс, заставляет думать, быстро принимать решения, постоянно перестраивать тактику, в общем, балансировать где-то на грани, потому что разработчики, кажется, предусмотрели все возможные стратегии.

Как бы это смешно ни звучало, но ядро боевой системы составляет не иерархия уровней (ее нет), не количество МР (его тоже нет),





Без пернатого талисмана новая Final Fantasy, конечно, не обошлась. Кстати, владельцы Xbox 360 могли принять участие в акции (требовалось опубликовать в Twitter ссылку на страничку с игрой на Xbox.com) и получить маленького чокобо в подарок – как игрушку для виртуального аватара.



Без персонажей с оптимой Jammer не обойтись. Многие боссы, да и просто рядовые противники, слишком сильны, и их приходится «ослаблять».

Повышение квалификации

В Final Fantasy XIII нет привычной системы уровней, персонажи не получают опыт (EXP) за убийство противников, однако прокачка как таковая осталась, и в лучших традициях сериала ей приходится уделять львиную долю времени. При всем этом сам процесс четко подчинен сценарию, т.е. для каждой сюжетной главы предусмотрен свой предел для развития персонажей.

Но как же все-таки выглядит прокачка? Вот подробное описание системы в том варианте, в каком она представлена в японской версии.

Для начала следует смириться с тем, что поработать придется над всеми бойцами, потому что до конца девятой главы по-другому просто нельзя. Впрочем, в первых пяти можно просто сражаться со всеми встречаемыми противниками. Позднее придется снова и снова биться с одними и теми же монстрами, хотя и тут останется шанс схитрить – переигрывать битвы с боссами, скажем, с Багамутом, за которых дают ощутимо больше всяких полезностей.

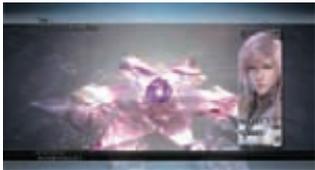


**КРАСОТА ЧЕТКО
ДОЗИРОВАНА. РАЗРАБОТЧИКИ
КАК БЫ ДРАЗНЯТ ГЕЙМЕРА,
ПОСТОЯННО ПЕРЕНОСЯ МЕСТО
ДЕЙСТВИЯ ИЗ ОДНОГО
УГОЛКА МИРА В ДРУГОЙ.**



Школа бойца

Получение новых навыков и улучшений осуществляется в специальном меню – Crystarium. Это, как можно догадаться из названия, большой кристалл (свой для каждого героя), в котором по окружности расположены точки разных цветов. У Crystarium есть свой уровень, который повышается автоматически, по завершении очередной сюжетной главы. Новый уровень открывает доступ к дополнительным моделям поведения.



и не подборка оружия (ничего сверхмощного вы все равно не найдете), а оптимизация. Система оптим дает возможность выбирать модель поведения бойца (у каждой есть собственное название, например, Blaster). Одна оптимизация позволяет повысить убойность обычных атак, другая – стрелять в противника огненными шарами, третья – кастовать улучшения брони напарникам, четвертая – просто лечить и так далее. Каждое названное действие – самостоятельная роль, одновременно насылая на монстра сильный порыв ветра и рубить его мечом нельзя. Зато можно заранее составлять несколько наборов оптимизации на все случаи жизни и переключаться между ними прямо во время схватки, нажав кнопку L1.

Хотя на первый взгляд боевая система в целом повторяет, что мы видели раньше, это не совсем так. Игрок, как уже говорилось, управляет только одним бойцом, который может быть сначала просто драчуном, потом уже магом, а в заключении еще и баффером – все благодаря оптимизации. Кроме того, опять же геймер определяет, каким сценарием будут следовать союзники. При этом пройти Final Fantasy XIII, что называется, одной кнопкой, не удастся. Типичный бой: пока один персонаж пытается ослабить противника, другой должен либо отвлекать неприятеля на себя, либо уже начинать «ломать» его оборону. Варианты действий третьего: кастовать повышающие характеристики заклинания, лечить или помогать ломать защиту. А теперь представьте, что все описанное сейчас – дело нескольких секунд. Воины с задачами справятся сами, если верно распределить роли и выставить по умолчанию подходящую оптимизацию. Что же дальше? А дальше почти экшн:

сначала ждем, пока заполнится специальная шкала (одно деление этой шкалы – одно действие персонажа), выбираем в это время нужные атаки, наносим несколько ударов и тут же меняем сценарий на «защитника» (чтобы противник перестал терроризировать магов и переключился на «танка»), а потом – на «хилера». На лечение хватит буквально пяти секунд, затем пора опять тасовать оптимизацию. С одной стороны, такая схема делает боевую систему несколько суматошной, с другой – привносит в прокачку соревновательность. То есть, по замыслу убивать простых монстров надо, чтобы герои получали новые способности и повышали характеристики, и одновременно ради предметов и накопления шкалы TP, используемой для вызова «саммонов» и прочего. А на практике стремимся побыстрее расправиться с неприятелями и получить побольше очков, впрочем, решительно ни на что не влияющих.

К сожалению (а для кого-нибудь, может быть, к счастью), сражения с боссами занимают куда как больше времени и требуют значительно больше сил, чем рядовые стычки. Прокачаться и обойти босса по уровням, ясное дело, нельзя (у персонажей, напомним, уровней нет), а купить достаточно улучшений, чтобы хоть как-то сократить разрыв в HP, не стоит и пытаться: первый серьезный босс будет иметь запас здоровья в несколько десятков тысяч HP, то есть столько, сколько подопечные герои не получают и к финалу.

ПРОЙТИ FINAL FANTASY XIII, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ, ОДНОЙ КНОПКОЙ, НЕ УДАТСЯ.



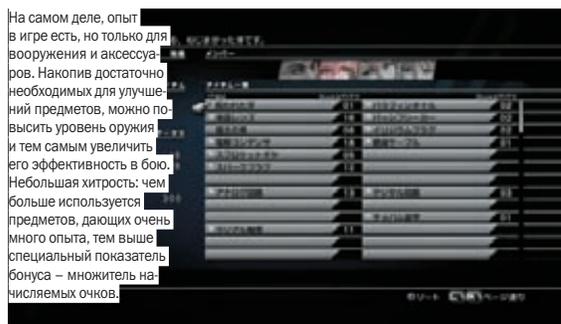
Правильно комбинируя атаки, можно быстро сломать оборону противника и некоторое время наносить ему одни лишь critical hit'ы. На этом построена одна из главных тактик игры. Думаете, просто? Так только кажется.



В любой момент «саммона» можно переключить в так называемый Drive Mode. Он превратит транспортное средство в танк и будет давить всех, согласно описанным в инструкции экрану командам.



Фанг, к сожалению, присоединится к команде лишь во второй половине игры, хотя впервые покажется в кадре довольно рано.



На самом деле, опыт в игре есть, но только для вооружения и аксессуаров. Накопив достаточно необходимых для улучшения предметов, можно повысить уровень оружия и тем самым увеличить его эффективность в бою. Небольшая хитрость: чем больше используется предметов, дающих очень много опыта, тем выше специальный показатель бонуса – множитель начисляемых очков.

После пятой главы внезапно выясняется: мало истреблять всех встреченных монстров, чтобы полностью выкупить хотя бы одну модель поведения. Остается либо прокачиваться, либо приобретать навыки очень избирательно, постоянно делая выбор, во что лучше вложить заветные очки: в новое умение, в повышение HP, в усиление физической атаки или магии.





Кино или игра?

«Что стоит ожидать от FF XIII в плане видеороликов?» Смешной вопрос, но, тем не менее, еще и один из самых обсуждаемых в сети. Ведь за последние годы мнения игроков разделились. Кому-то нравится то, как много в современных играх заставок высокого разрешения, которыми можно любоваться до бесконечности, но при этом такие люди не считают, что сама игра может как-то от этого пострадать (см. MGS4). Другим кажется, что такое мнение не имеет права на существование, и вспоминают... MGS4. Или как раз свежее творение Square Enix, добавляя, что знатоки, изучившие файловую систему диска, выяснили: больше всего места на нем занимают именно ролики в формате HD, в то время как собственно текстуры и прочее ютятся где-то в дальнем углу.

Не спору, роликов в игре много, но вряд ли в этом можно усмотреть какую-либо проблему. Здесь, скорее, следует вспомнить давно наметившуюся тенденцию, блестяще реализованную в Tales of Vesperia, где все диалоги с текстовыми окнами подавались как превосходно поставленные сценки на движке. Сценок на движке хватает и в FF XIII, просто роликов больше и они красивее.

Несложно догадаться, что создатели тринадцатой «Фантазии» добивались пресловутой кинематографичности. Люди, которые так долго ждали новый выпуск и, возможно, ради него купили консоль (неважно, PS3 или Xbox 360), надеются увидеть идеальную JRPG нового поколения. Поэтому и была сделана ставка на зрелищность — из желания удивить, показать, как расширились возможности геймдизайнеров, убедить публику, что все сделанное до этого было лишь подготовкой, пробой пера. К несчастью, многие японские геймеры пробу пера углядели в самой FF XIII. Как будут приняты американский и европейский релизы, покажет время. **СИ**

**МОЖНО ЗАРАНЕЕ СОСТАВЛЯТЬ
НЕСКОЛЬКО НАБОРОВ ОПТИМ НА ВСЕ
СЛУЧАИ ЖИЗНИ И ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ
МЕЖДУ НИМИ ПРЯМО ВО ВРЕМЯ
СХВАТКИ, НАЖАВ КНОПКУ L1.**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



УЧИМСЯ ФЕХТОВАТЬ На руку Gladiator A.D. играет появление нового устройства Wii Motion Plus, которое существенно повышает чувствительность пульта для Wii и тем самым значительно расширяет возможности для виртуального фехтования. Так, пульт отныне распознает не только направление удара, но и скорость замаха. Кроме того, Wii mote научился различать изгиб кисти, благодаря чему при одном и том же ударе положение лезвия может быть совершенно разным, что создает для противника дополнительные трудности.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Своими сценами с добиванием противника Gladiator A.D. очень напоминает Manhunt 2. Разработчики честно советуют слабонервным... отворачиваться.



Слева: Чем активнее гладиатор, тем больше он нравится публике. А ведь при заполнении шкалы «поддержка толпы» открывается доступ к особым, поистине сокрушительным приемам.



ТЕКСТ
Дмитрий Карасев

Gladiator A.D.

О том, что на Wii давно не хватает боевика, посвященного поединкам на мечах, говорили давно. Примерно с того самого дня, когда консоль появилась на свет. Но, к сожалению, до сих пор мы видели лишь пару неудачных попыток. Теперь же на арену выходит Gladiator A.D. – игра-напоминание о самом кровавом спорте в истории человечества.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
High Voltage Software
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.high-voltage.com/
games.htm
Страна происхождения:
США

Представьте себе: просторная арена залита светом. Солнечные блики играют на белых мраморных стенах. Зрители неистовствуют, требуя начала боя, их крики сливаются в единый гул. У себя в ложе император, окруженный ликторами, хранит безмолвие. Наконец, на желтый песок ступают два бойца. Персидский раб Маркус, вооруженный огромной булавой, выглядит настоящей горой на фоне своей противницы, египетской воительницы Бастет. Однако удары окованной железом палицы каждый раз падают в пустоту – Бастет без труда уклоняется от них. С каждым промахом Маркус злится все сильнее, теряя самообладание, и клинок противницы уже дважды едва не вспорол ему грудь. Но вдруг египтянка вскрикивает и падает на песок. Она не заметила, что отступила к краю арены, где земля ошетичилась острыми шипами, и одно из лезвий вонзилось ей в ногу. Толпа единодушно выносит

смертный приговор, и через мгновение песок обгагрывается кровью...

Именно так выглядит Gladiator A.D., новая игра от ветеранов индустрии из High Voltage Software. Может быть, перед нами и не симулятор гладиаторских боев, но нечто очень похожее. Называть игру файтингом, как того требует система жанров, не поворачивается язык – здесь нет сумасшедших комбо, полетов через половину арены, огненных шаров или фонтанов крови в стиле Mortal Kombat. Скорее уместно будет провести параллель с боксерским спортом Fight Night Round 4 или старинной Bushido Blade. Подобно им, Gladiator A.D. стремится быть максимально реалистичной.

Здесь жизнь и смерть разделяют один-два пропущенных удара – и зачастую одним-двумя ударами поединки и ограничиваются. А значит, на первое место выходит не талант проводить комбо, максимально быстро нажимая на кнопки (или как это будет в случае

с Wii, – размахивая руками?), а умение «прочитать» сильные и слабые стороны соперника, определить недостатки его вооружения, подстроиться под его стиль. Этот огромный, как медведь из страны галлов? Значит, его атаки медлительны. Попался быстрый, но легкий враг? Значит, сильный удар его просто опрокинет.

Свои особенности есть у каждого гладиатора. Кто-то сильнее, кто-то быстрее, у кого-то длиннее руки – в бою любое преимущество может стать решающим... Если верить High Voltage, всего в гладиаторских боях попробуют свои силы несколько десятков бойцов, от диких галлов до уроженцев ближнего Востока и африканских рабов. Говорят, даже сам император изволит спуститься на арену и принять бой. За каждым участником закреплено излюбленное оружие, но никто не мешает вам сделать свой выбор, тем более что и здесь High Voltage обещает не скромничать: к вашим услугам огромный арсенал – от обычных мечей до трезубцев и прочей гладиаторской экзотики.

Есть у каждого персонажа и собственная история, но чтобы услышать ее до конца, предстоит завоевать право сражаться на финальном турнире в Риме. Так и проходит Gladiator A.D.: вы двигаетесь от поединка к поединку, с каждой победой открывая новые страницы истории Древнего Рима – а заодно получаете доступ к секретным бойцам и дополнительной экипировке. Сами сражения выглядят довольно просто. За правую руку отвечает пульт, за левую (в ней может находиться дополнительный клинок или щит) – нунчак. В арсенале бойцов несколько различных ударов, причем каждый из них может быть как «легким», так и «сильным». Если же атакует противник, можно увернуться, подставить щит или попытаться парировать



Справа: Специально оговорим: отрубленных конечностей в игре не будет.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Gladiator A.D. – нечто среднее между файтингом и полноценным симулятором древнеримского гладиатора. Зрелищная, оригинальная игра, воскрешающая в памяти самурайские дуэли Bushido Blade.

ЧЕГО БОИМСЯ? Пока не очень понятно, за счет чего разработчики сумеют (и сумеют ли) избежать однообразия. Трудно представить, как High Voltage удастся сделать два десятка непохожих бойцов и передать посредством пульты Wii огромную разницу между мечом и секирой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательные поединки, на огромный выбор стандартного и экзотического оружия, на проработанный сюжет, на обаяние гладиаторов и разнообразие их боевых стилей. В общем, верим в мечту.

Словарик гладиатора

Само слово «гладиатор» далеко не однозначно. В Древнем Риме им назывались... **Андабаты** (греч. «высокий») – гладиаторы, сражающиеся конными и в полном боевом облачении. Их поединки были аналогичны рыцарским турнирам за одним оригинальным исключением: не имея прорезей в шлемах, они бились вслепую. **Бестиарии** – гладиаторы, бившиеся с дикими зверьми. Изначально бестиарии – осужденные на смерть преступники, не имевшие почти никаких шансов на победу. Позже шансов не давали уже животным. **Эсседарии** (от лат. «эсседа» – «колесница») – участники гладиаторских боев на колесницах (считается, что этот вид поединков придумал Цезарь). **Рудии** – гладиаторы, завоевавшие свободу, но принявшие добровольное решение продолжить выступления. Впрочем, их бои обычно носили характер показательных выступлений и предназначались для «разогрева» толпы. **Тертиарии** – участники схваток, в которых между собой бились не два, а три гладиатора. **Венаторы** – участвовали в показательных охотах на животных, но не сражались с ними, как бестиарии. Также исполняли различные трюки (например, клали руку в пасть льву).

удар клинком – в любом случае, удачная защита даст возможность для контратаки.

Многие ристалища имеют свои особенности, хранят свои секреты. Например, где-то у края арены торчат шипы или сидят на цепях дикие звери – заставив противника отступить в угол, вы обеспечите себе победу. Поверженного врага можно либо добить, либо оставить в живых – толпа обязательно поможет определиться с решением, но никто не заставит подчиняться крикам черни. От принятого решения будет зависеть дальнейшее развитие сюжета, а также становление персонажа. Щадите противников – получите хорошую репутацию и заслужите внимание богов, поощряющих добро и сострадание. Добиваете раненых – можете рассчитывать на подарок от небожителей, которым нравятся

Весьма вероятно, в Gladiator A.D. появится система прокачки бойцов, хотя, если верить High Voltage, она будет предельно простой.



ВОТ КАМЕРА В МОМЕНТ РЕШАЮЩЕГО УДАРА ЗАМЕДЛЯЕТСЯ, ДАВАЯ НАСЛАДИТЬСЯ МОМЕНТОМ, ВОТ ОНА КРУЖИТСЯ ВОКРУГ БОЙЦОВ, ВО ВСЕХ ПОДРОБНОСТЯХ ДЕМОНСТРИРУЯ ДОБИВАНИЕ.

боль и мучения. Так можно заслужить, например, отравленный кинжал или особенно кровавый и зрелищный способ прикончить поверженного врага.

При этом Gladiator A.D. сама по себе – не жестокая игра. Она всего лишь реалистична в отображении реалий человеческой истории. High Voltage изо всех сил старается сохранить этот реализм, заставить игрока прочувствовать происходящее по ту сторону экрана. Примеров подобного подхода множество, начиная с солнца, бьющего прямо в глаза, и заканчивая усталым раздражением, когда настырного противника никак не удается отправить на тот свет, а руки уже вот-вот сами выронят оружие.

Иногда, впрочем, вдруг проглядывает какая-то киношность, призванная приукрасить реальность, сделать ее чуть ярче. Вот камера в момент решающего удара замедляется, давая насладиться мгновением, вот она кружится вокруг бойцов, во всех подробностях демонстрируя добивание. Ох,

не зря создатели Gladiator A.D. называют в качестве источника вдохновения фильм «300 спартанцев»...

Конечно же, не обойдется Gladiator A.D. и без сражений с другими игроками. Здесь, правда, до сих пор словоохотливые разработчики неожиданно замолкают. Скупое упоминание лишь о том, что предстоит биться не только по сети, но и на одной консоли, поделив экран на две части. Кроме того, ожидаются несколько дополнительных режимов, помимо стандартных поединков один на один, но конкретики нет ни слова. Что ж, подождем. High Voltage и без того удалось привлечь внимание – согласитесь, далеко не каждый день нам предлагают возможность очутиться себя в шкуре древнего гладиатора. Конечно, в глубинах концепции наверняка сокрыто немало подводных камней, и никто не поручится за то, что High Voltage удастся обойти их все. И все же Gladiator A.D., мы верим, заслуживает того, чтобы его ждали. **СИ**

Внизу: В реальной жизни обезоруженные гладиаторы обычно шли в рукопашную. Интересно, позволит ли это Gladiator A.D.?

Сильным ударом можно опрокинуть противника, сбить с него шлем или сломать щит.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПЕРСОНА Музыка к игре записывает Томми Талларико — двоюродный брат Стива Тайлера из Aerosmith. Но прославился он не только благодаря знаменитому родственнику — на его счету саундтреки к таким играм, как Another World, Earthworm Jim, Cool Spot, Robocop vs. The Terminator, MDK, Advent Rising, Unreal... С 1991 года Талларико успел приложить руку к более чем двум с половиной сотням проектов и заслужил двадцать пять различных наград. С полным списком вы можете ознакомиться на сайте www.talarico.com — там же получится узнать и многое другое.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure, platform
Зарубежный издатель:
Majesco
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Frozen North Productions
Количество игроков:
1
Дата выхода:
1 апреля 2010 года (США)
Онлайн:
www.flipstwistedworld.com
Страна происхождения:
Канада



Вверху: Прохождение побочных миссий позволит разнообразить гардероб главного героя и заполучить другие приятные бонусы.

Внизу: В пути Флипу встречаются не только недружелюбные персонажи — некоторые вполне не против пообщаться и рассказать что-нибудь очень важное.



Flip's Twisted World

ЧТО ЗНАЕМ? На первый взгляд Flip's Twisted World кажется обычным трехмерным платформером. И даже если бы это был просто хороший платформер, мы бы уже были довольны — для Wii и таких то не очень много. Но не все так просто. Разработчики опять стремятся предложить нам нечто особенное. А именно — возможность вращать мир по своему усмотрению и когда душе угодно. Да-да, мы сразу вспомнили Super Paper Mario (Wii) и Crush (PSP), но слова представителей Majesco о «по-настоящему инновационном подходе» (цитата) и стремление сотрудников Frozen North «сделать что-то уникальное» (тоже почти цитата) намекают на большее. И, похоже, дело не в том, что игре пытаются набить цену — в конце концов, возможность вращения мира на 90 градусов в любых направлениях для платформера с видом от третьего лица это всегда интересно — например, стены и потолки фантастических ландшафтов запросто могут стать полом и наоборот.

Играть предстоит от лица харизматичного ученика волшебника по имени Флип — именно он и навлек на свою маленькую любопытную голову массу проблем, воспользовавшись неким волшебным предметом. Есть только один шанс выбраться и вернуть все на свои места — пройти все пять миров и получить пять необходимых вещей. Не обойдется и без дополнительных возможностей, которые будет получать главный герой, к примеру, со временем он научится замораживать противников и освоится с электрошоком.

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия юмора. Скучных уровней. Что занятая идея будет использоваться не к месту или же наоборот — слишком редко.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что получим яркий, оригинальный и ужасно увлекательный платформер, который станет одной из лучших игр жанра для Wii в 2010 году.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПО СЛЕДАМ НИКО БЕЛИКА Сюжет однопользовательской кампании в Skate 3 не отличается оригинальностью. Словно копируя схему практически любой главы сериала Grand Theft Auto, разработчики из Black Box предлагают нам влезть в шкуру неопытного, но очень амбициозного скейтера. На улицах города Порт Карвертон с верной доской под ногами в одиночку не разобгаешься, поэтому юноше придется сколотить собственную или вступить в ряды одной из уже сложившихся команд. В Black Box не без гордости говорят о том, что социальная составляющая в Skate 3 даст фору любой спортивной игре. Что ж, поживем, увидим.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
sports, extreme, skateboarding
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Black Box
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
май 2010 года (США)
Онлайн:
<http://skate.ea.com>
Страна происхождения:
США



Вверху: В Skate 3 помимо вымышленных команд обещаны и реально существующие.

Внизу: Чтобы не заблудиться в огромном Порт Карвертоне, разработчики поделили город на несколько зон, доступ к которым игрок будет получать по мере прохождения кампании.



Skate 3

ЧТО ЗНАЕМ? К третьей части экстремального сериала Skate в студии Black Box наконец-то смекнули, что в компании набивать шишки о металлические перила и бетонные бордюры куда увлекательнее, чем в одиночку. И теперь у игрока появится возможность собрать свою собственную команду скейтеров. Завербовав дюжину виртуальных спортсменов и выдав им одинаковые футболки с наспех намалеванным логотипом новоявленной банды, отправляемся в долгий и тернистый путь к славе и богатству. Командные баталии, как обещают разработчики, не будут привязаны ни к одному из режимов игры. И если в отрыве от Всемирной сети насладиться всеми прелестями новинки нам еще сможет помешать топорный AI, то в мультиплеере, в компании реальных игроков, Skate 3 обязательно блеснет, благодаря тройке совершенно новых игровых режимов, среди которых наи-

большую ценность, мы считаем, представляет Own the Lot. В нем каждая команда, чтобы отвоевать определенный квартал города, должна за отведенное время выполнить десяток непростых заданий, многие из которых рассчитаны именно на кооперативные навыки. И конечно, в Skate 3 существенно расширится список доступных трюков. Причем все новые приемы в первую очередь рассчитаны на опытных игроков, проведших за предыдущими двумя частями Skate не одну бессонную ночь.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скромного набора командных настроек, несущественных изменений в графике и анимации, скучного одиночного режима.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На богатый мультиплеер, увлекательные командные сражения, огромное количество новых трюков и терпимый AI.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



МГНОВЕНИЯ ИСТОРИИ The Kore Gang, отчасти похожая на ли на Psychonauts, то ли на Ratchet & Clank, должна была появиться еще для первой Xbox. На E3 2003 даже были показаны кое-какие результаты, но что-то пошло не так: буквально годом позже разработчики были распушены по домам. Не станем вдаваться в подробности о том, как же так получилось, но в 2008 было объявлено, что разработка продолжена. Правда, уже под именем Core, которое вскоре сменили сначала на Kore, а потом уже и на The Kore Gang.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action.platform.3D

Зарубежный издатель:

не объявлен

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Snap Dragon Games

Количество игроков:

1

Дата выхода:

не объявлена

Онлайн:

www.thekoregang.com

Страна происхождения:

Германия

Вверху: В рамках Wii игра уровня Xbox смотрелась бы вполне неплохо, но нынешних разработчиков это не устраивает – графика и спецэффекты будут существенно доработаны по сравнению с оригиналом.

Внизу: Разумеется, управление полностью переработано для связи «пульт + нунчак».



The Kore Gang

ЧТО ЗНАЕМ? Главные герои игры – Пикси (девочка), Мэдбой (мальчик) и Рекс (чихуха), перемещаются по миру в костюме К.О.Р.Е. Каждый из них отлично справляется с определенными возможностями костюма – Пикси занимается альпинизмом во всех его проявлениях, Мэдбой неплохо раскидывает врагов с помощью огромных кулаков, а Рекс многократно усиливает слух и обоняние. Задача перед всеми стоит одна, но серьезная – вытащить доктора Самуэльсона из цепких лап трех братьев Кранк, собирающихся, как водится, завоевать Землю. Делать свое темное дело родственники собираются из центра Земли, так что лететь никуда не нужно. А вот бежать попросту необходимо, ведь Манхэттен уже содрогается от действий чудовищного Кранкотанка. По пути нашей троице в костюме встречаются как противники, так и дружелюбные персонажи.

Не обойдется без задач на сообразительность, мини-игр, захватывающих сражений с боссами – все как положено, все в лучших традициях жанра. Сами разработчики утверждают буквально следующее: «Коре выделяется (среди других игр такого рода) не только за счет игрового процесса или фирменного стиля – немалую роль играет сумасшедший сценарий и чувство юмора». И скоро мы узнаем, так ли это на самом деле.

ЧЕГО БОИМСЯ? Банальных шуток и «серых» персонажей. Что игра окажется всего-навсего проходным платформером для совсем юной аудитории.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На искрометный юмор и оригинальные жанровые находки, которые заставят еще долгое время вспоминать The Kore Gang с доброй улыбкой.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЗВЕЗДА Согласно официальным данным, знаменитый Микки Маус появился на свет 18 ноября 1928 года, хотя в действительности это произошло на несколько месяцев раньше – в немом короткометражном мультфильме Plane Crazy. Чуть менее знаменитый (в узких кругах) Уоррен Спектор родился 2 октября 1955 года и с тех пор успел поработать над множеством игр, среди которых есть такие легендарные проекты, как Wing Commander, System Shock и, конечно же, Deus Ex. И все – ради того, чтобы однажды привлечь к своей скромной персоне внимание Disney!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Nintendo Wii

Жанр:

action.adventure

Зарубежный издатель:

Disney Interactive Studios

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Junction Point Studios

Количество игроков:

не объявлено

Дата выхода:

осень 2010 года

Онлайн:

www.junctionpoint.com

Страна происхождения:

США

Вверху: Это раньше Микки и мухи обидеть не смел. Теперь ему лучше не попадаться под руку.

Внизу: Мир Epic Mickey мало напоминает привычные диснеевские пейзажи – скорее, вызывает в памяти околораббискенские фантазии Тима Бартона.



Disney Epic Mickey

ЧТО ЗНАЕМ? Империя Disney и создатель легендарной ролевой игры Deus Ex – что у них может быть общего? Оказывается, любовь к Микки Маусу – и тем несметным богатствам, которые еще способен заработать самый известный мышонко на свете. Если, конечно, перестанет изображать на публике примерного грызуна и явит поклонникам свою истинную сущность! Да-да, в Disney намерены как следует поработать над имиджем Микки Мауса и доказать, что он – не тот, за кого себя выдает. Ну а знаменитому Уоррену Спектору поручили возглавить разработку Disney Epic Mickey, красочного «платформера с элементами RPG», выход которого ожидается осенью этого года на Nintendo Wii. В отличие от многих собратьев по жанру, эта игра не будет пытаться запереть геймеров в узкие рамки строго обозначенных заданий и уровней – принимая определенные решения, вы

не только можете отказаться от одних миссий в пользу других, но даже получите возможность избежать стычек с некоторыми боссами. Кроме того, решения пользователей прямо влияют на репутацию самого Микки, который может стать как героем, так и злостным хулиганом – если таким он вам больше понравится.

ЧЕГО БОИМСЯ? Традиционных платформенных «болячек»: скучных уровней, неудобного управления, завышенной или, наоборот, чересчур заниженной сложности. Впрочем, стремление соригинальничать может привести разработчиков в такие дали, о которых сейчас и подумать-то страшно.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Получить от Уоррена Спектора необычную – несмотря на достаточно консервативный жанр – и запоминающуюся игру, которая понравится не только дошкольникам.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Артем Шорохов

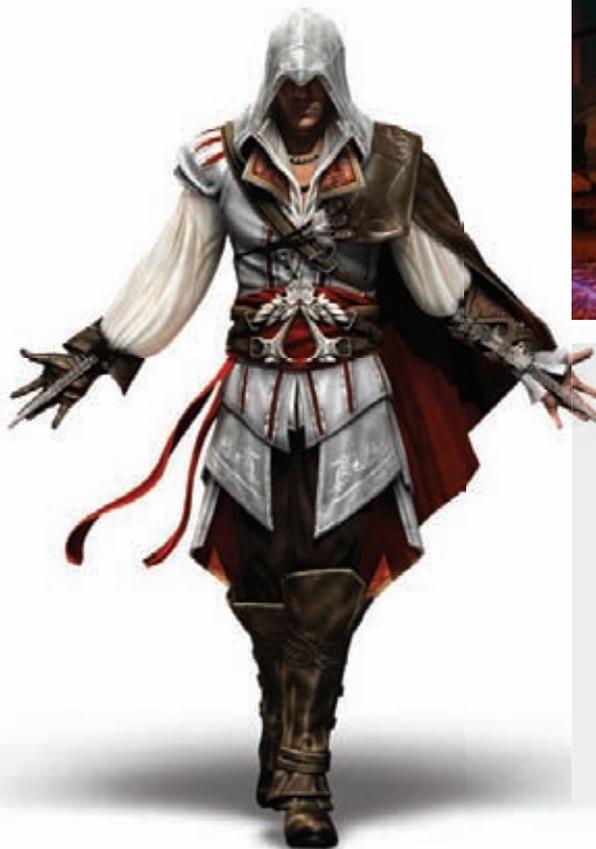
Как ни крути, но главный «аналитический материал» нынешнего выпуска «СИ» – подведение итогов ушедшего года. Не тот, что в журнале, нет – вам, дорогие читатели, достаются уже выстраданные, выспоренные, доказанные себе и друг другу «итоги», в то время как вся «аналитика» кипела под огромным давлением в головах редакторского совета. Как, наверное, просто это кажется со стороны: каждый назвал своего фаворита, все проголосовали и вуаля! Ан нет, все гораздо сложнее. Потому что очень важно всем вместе разобраться и твердо решить: «Страна Игр» считает так.

Хит-парад Великобритании

1	Just Dance	Ubisoft
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
3	Wii Fit Plus	Nintendo
4	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts
5	Wii Sports Resort	Nintendo
6	FIFA 10	Electronic Arts
7	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo
8	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft
9	Assassin's Creed II	Ubisoft
10	Mario Kart Wii	Nintendo

Хит-парад Японии

1	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	PSP
2	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
3	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Wii
4	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
5	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
6	Tekken 6	Namco Bandai	PSP
7	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
8	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	DS
9	Last Window: Mayonaka no Yakusoku	Nintendo	DS
10	Inazuma Eleven 2: Kyoui no Shinyokusha	Level 5	DS



События прошлых лет

Год назад

Выставка Games Convention официально прекращает существование, а в Microsoft заявляют, что не намерены выпускать привод Blu-ray для Xbox 360.



Пять лет назад

EA успешно поглощает студию DICE, Take-Two создает подразделение 2K Games, а Blizzard все еще сообщает, что работы над StarCraft Ghost ведутся.



Семь лет назад

Появляются новые подробности о WarCraft III: The Frozen Throne, Electronic Arts закрывает студию Westwood, а Creative Assembly анонсирует Rome: Total War.



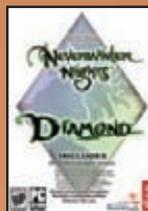
НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО?

Играй
просто!
GamePost



Grand Theft Auto:
San Andreas V2.0

1200 р.



Neverwinter
Nights: Diamond
Compilation Pack

1350 р.



Neverwinter
Nights 2
Gold

1800 р.



Devil May
Cry 4 Nero



3450 р.

У НАС ПОЛНО
ЭКСКЛЮЗИВА

* Эксклюзивные
игры

* Коллекции
фигурок из игр

* Коллекционные
наборы

Реклама



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



Все цены действительны на момент публикации рекламы



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Небесный капитан и мир прошлого

«Миниатюрные 3D-принтеры MakerBot CupCake CNC позволяют создавать модели любых объектов размерами до 10x10x13 см – посуду, игрушки, оружие, даже детали для таких же 3D-принтеров! Комплект для сборки Makerbot CupCake CNC можно приобрести за \$750». Это не письмо из спам-папки капитана Шепарда, а описание реально существующего уже сейчас устройства. Сочиняя сюжеты о далеком будущем, фантастам стоит хоть изредка оглядываться на настоящее.

Многие любят сериал Mass Effect за проработанную вселенную. Откроешь кодексы – и зачитываешься, перебирая списки рас, планет и технологий. Футуристические аналоги Интернета и 3D-принтеров описаны довольно убедительно (забавная деталь: про одну из моделей оружия сказано, что она «защищена от копирования»). Но увы, BioWare все-таки плотно застряла в девяностых, как явствует из многочисленных, но тем более обидных примеров ничем не оправданных ретрорешений.

Перво-наперво – взлом сейфов. Не будем сейчас обсуждать, зачем бравому капитану отвлекаться от основной задачи на добычу «легких денег», если за ним стоит организация, готовая выложить миллиарды на воскрешение героя, а потом бесплатно предоставить ему межзвездный крейсер и запросто расстаться с дорогой космической станцией. Впрочем, вопрос на засыпку: почему бы Шепарду, прежде чем рассылать геологические зонды по всей галактике, не вернуться и не собрать обломки станции, где наверняка осталось немало пригодных для повторного использования материалов?

Но вернемся к нашим сейфам. Шепард взламывает их и находит там... кредиты. Электронные деньги. В железном сейфе. Такое ощущение, что автор кодекса и дизайнер, придумавший эту замечательную фишку, никогда не общались друг с другом и виделись разве что в столовой BioWare, не зная друг друга в лицо. «Но в ролевых играх же всегда в запертых сундуках лежат деньги!» Уважаемые, на дворе XXI век, и неплохо бы вам освежить ваши дизайнерские стереотипы в соот-

ветствии с требованиями времени, особенно если игра, которую вы делаете, посвящена «прекрасному далеку».

Еще одна откровенно глупая деталь – личный терминал Шепарда. Чтобы прочесть новые письма, поступившие со всех концов галактики, герой должен вернуться на корабль и подойти к специальному (не к любому!) монитору. Да, в его наручном «инструменте» нет функции чтения почты! Смешнее всего, что о поступлении новых сообщений капитан извещает... личный секретарь. Почему бы ей заодно не распечатать их на бумаге (к тому времени, наверное, ставшей жутко редкой и дорогой), и не зачитать вслух в приватной обстановке капитанской каюты?

Самое при этом странное, что карта, журнал заданий и кодексы доступны нам в любой момент. По мне, не очень хорошо, что авторы смешивают интерфейс персонажа и пользователя – так, в одном и том же меню мы можем посмотреть текущие задачи и данные об отряде, а также сохранить игру или поменять настройки графики. Хм, хотя, возможно, кодексы, карта и журнал тоже нужны исключительно игроку, а Шепард и без подсказки разбирается в тонкостях взаимоотношений инопланетных рас, ориентируется на местности и помнит, что ему нужно сделать?

Но тогда тем страннее, что его личный терминал предоставляет такое убогое меню. Где хотя бы новостная лента? Можно, конечно предположить, что «Цербер» пытается оградить Шепарда от нежелательной информации, но они же наверняка понимают, что он может выйти в Экстранет на любой цивилизованной планете (то есть почему-то не может, хотя кодексы на голубом гла-

зу утверждает, что связь есть практически везде), или просто спросить местных – не лучше ли окоротить любознательность капитана, дав ему доступ хотя бы к отцензурированной нанимателем версии событий? Ах да, я забыл – во вселенной Mass Effect не происходит ничего такого, что не касалось бы Шепарда лично, а уж об этих-то вещах он и так узнает.

Но даже эти доводы не объясняют, почему интерфейс выполнен в жизнерадостной бурозеленой палитре без возможности ее изменить. Чтобы замаскировать тот факт, что и в будущем не придумали ничего лучше Windows? На самом деле, пресловутый кодексы устроен даже хуже, чем заурядный современный вебсайт. Почему бы не позволить игроку самостоятельно искать информацию по ключевым словам, как в «Космических рейнджерах»? Что мешало авторам встроить в игру аналог Google – или хотя бы локального поиска с собачкой, как в майкрософтовских «окнах»? Управляющий кораблем искусственный интеллект понимает «живую речь» (на самом деле – готовые варианты фраз, предлагаемые сценаристами) – однако, работая с кодексом, мы лишены возможности даже ввести строку запроса. Да, Mass Effect параллельно вышла на консолях, но информация по первому нашему слову!

Не показывают. Все деньги ушли на стриптизерш-азари. Странно только, что в игре нельзя засунуть им в трусики пачку электронных денег. **СИ**



АРТЕМ ШОРОХОВ

Несовместимы геймер и злодейство?

Сыграть на стороне зла – отвесить пощечину добру, посмеяться над добродетелью, даже убить невинного – нам предлагали уже не раз. Злодейство – товар, о котором кричит обложка и рекламный слоган. Предсказуемое и оттого безобидное, с легким привкусом скуки. Хочется перцу?

Персонаж видеоигры Fahrenheit, экранное альтер-эго геймера, глядит на свои окровавленные руки. «Убил или нет?», «Я или нет?» – отчаянно восклицает персонаж видеоигры Fahrenheit, экранное альтер-эго геймера. Сам геймер ответа не знает, и знать не может в принципе. Но он старательно уничтожает улики и жмет кнопки, чтобы персонаж сумел ускользнуть от полиции. Тайком от геймера Персонаж усмехается в пустоту.

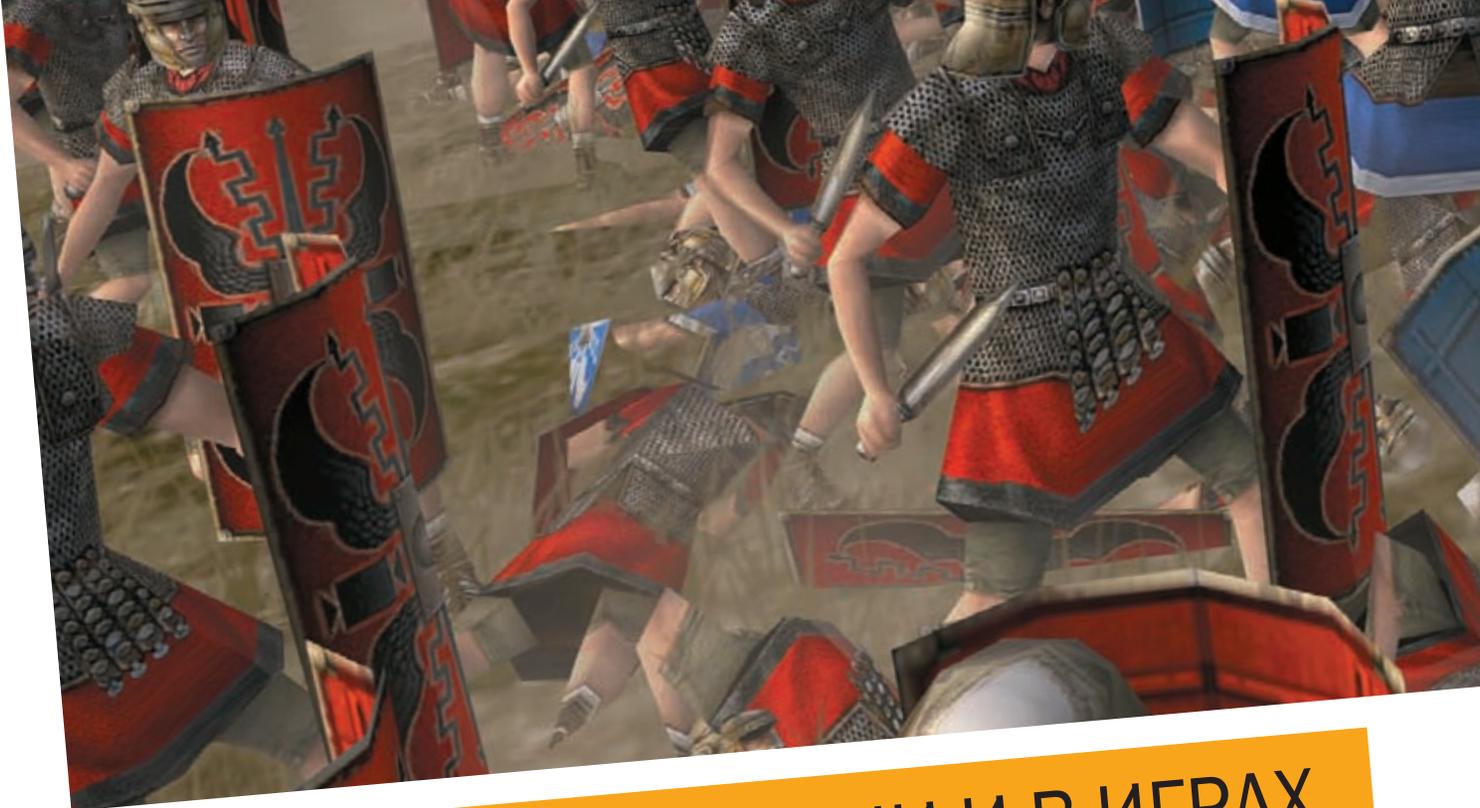
Согласитесь, мы слишком сильно доверяем своим персонажам. Они говорят, что им страшно, – мы верим. Они влюблены – мы верим. Они убивают из самообороны – мы помогаем. Мы обсуждаем своих «подопечных», защищаем их интересы, бываем, посмеиваемся над ними. Но почти никогда не допускаем мысли о том, что и они способны на усмешку.

Впервые я задумался об этом за игрой Haunting Ground – интересной, занятой, но безыдейной пустышкой от Сарсот, которой отчаянно не хватало изыска. И, вроде бы, все при ней, и, вроде бы, соблюдены все приличия жанра, и, вроде бы, совершенно не к чему придрачаться... Но глубокой ночью 2005 года я и Сергей Цилюрик, наш специалист по играм класса survival horror, намертво застряли в аске, жадно дискутируя о злодействе в видеоиграх. И повод-то казалось бы, самый неподходящий: Фиона не вооружена, не агрессивна, все, что ей нужно, – сохранить рассудок и жизнь, убраться поскорей из зловещего дома. Вот только тревожит ум какой-то едва уловимый подвох, пряный запах дурмана... Уж больно много совпадений, слишком уж

странные решения принимает Фиона, все более интересных действий требует от нас, своих Игроков. Как оказалась девушка в этом доме? Трагическая загадка. Чего хотят от нее его обитатели? Мистическая загадка. Как поступить в ответственный момент, не зная обстоятельств? Этическая загадка? Все нет. Отступить нельзя, игра не ждет и не терпит от вас иных действий, нежели помощь загадочной красавице, хрупкой и бледной девчонке с испуганным лицом. Спасая ее от грозного на вид дурачка, местного Квазимодо, геймер не остановится ни перед чем, он уверен: горбатый урод – враг, желающий зла. Геймер привык бороться со злом – ножом, пистолетом, куском свинцовой трубы, прыжком на голову или барабанной дробью QTE – бороться. Оберегая персонажа, он на многое пойдет. Тяжелая решетка пригвоздит к земле монстра, подсмотренное в книге заклинание избавит от общества страшной старухи-колдуньи. Подчас нам не нужно даже формальных объяснений от героя – «он наш, его помыслы прозрачны». Смакуя заставки, мы верим в несчастные случаи и самооборону, всегда принимаем сторону жертвы, если ею является наш персонаж. Мы не желаем видеть его кроважодную ухмылку.

Конечно, Фиона жертва. Конечно, Дебилитас – не влюбленный дурачок. Конечно, все допускающие двойную трактовку сюжетные выверты – проколы сценариста, а за бездумными дизайнерскими клише нет потайного смысла. На испуганном фарфоровом лице не блуждает ухмылка, а ночные разговоры в аске – всего лишь гимнастика для скачущих извилин. Но с той самой ночи я непроизвольно ловлю на себе взгляд Персонажа. Тот ли он, за кого выдает себя? Просит ли помощи в подвиге или умышленно использует ловкость моих пальцев в одном лишь ему известных целях? Ухмыльнется ли он мне прямо в лицо в финале игры, когда из кусочков сценарного пазла вдруг сложится цельная картина – совсем иная, нежели мог себе представить привыкший доверять своим игрушкам геймер?

Знаю, сегодняшний «электронный триллер» – прямолинеен и прост. Заигрывает со зрителем, потихоньку осваивая приемы кинематографа, побаивается интерактивности. Но триллер завтрашний способен на многое. Дэвид Кейдж уже умеет влезть в душу, а доверчивый геймер с радостью впустит его. Повернется спиной. Возьмет предложенный пирожок. Думаете, спилер? А поверите ли, если я отвечу, что нет? **СИ**



РОДА ВОЙСК В ИСТОРИИ И В ИГРАХ. Пехота и конница

История компьютерных варгеймов ведет отсчет с начала девяностых. Жанр пережил многое – взлеты и падения, огромную популярность и почти полное забвение, рождение новых идей и периоды стагнации. Поначалу военные игры представляли собой пошаговые стратегии на гексах (надо сказать, они до сих пор широко популярны в узких кругах). Потом появились RTS, и виртуальные войны стали более похожими на настоящие... ну, или нам так кажется. Как бы то ни было, колесницы по-прежнему мчатся по степям и полям, а танки идут на врага ромбом. Сегодня мы попытаемся немного разобраться в том, насколько реалистично изображают классические рода войск в компьютерных играх.



Алексей Арбатский

Копейщики и пикинеры



Вот так, реденкой толпой ходят в играх голлиты. Конечно, это мало похоже на настоящий плотный строй, с сомкнутыми щитами внахлест, эдакий ошестинившийся копыями монолит.

Наверное, один из самых древних родов войск – конечно, если не брать в расчет бойцов в шкурах со старыми добрыми каменными топорами. Копейщики были чуть ли не у всех народов и существовали как род войск почти четыре тысячи лет – очень неплохой результат, полагаю, танк столько не протянет. Первый раз мы встречаем их еще в городах-государствах Шумера, а сходят они со сцены (во всяком случае в Европе) лишь в XIV-XV вв., с распространением цельного доспеха, арбалетов и первого порохового оружия.

Основным «рабочим инструментом» копейщика было, как несложно догадаться, копьё и, обычно, большой ростовой щит. Кроме того, богатые воины могли себе позволить кольчугу или панцирь, защищающий тело, шлем, прикрывающий головную кость, и поножи. Однако вся эта амуниция оказывалась полезной

бойцу лично, а с точки зрения строя гораздо важнее были, собственно, копьё да щит. Исторически существовавших копейщиков можно разделить на три типа – легкая пехота, «оборонительные» и «наступательные» отряды. Отличались они не столько вооружением, сколько тактикой, приемами ведения боевых действий. Еще, пожалуй, к этому же роду войск (во всяком случае, в отношении тактики) можно отнести пикинеров – их «рабочий инструмент» намного длиннее копий. Воины с таким оружием гораздо опаснее при атаке или обороне до тех пор, пока сохранены стрелы или обороне до тех пор, пока сохранены стрелами лучников или в рукопашной каше. Копейщики, использовавшиеся в качестве легкой пехоты, – это римские ауксиларии, фракийские пельтасты, действовавшие не в рассыпном строю, а в разомкнутом, и то му подобные войска. Они как нельзя лучше годились для боев на пересеченной местно-





сти, где со своими разомкнутыми формациями и легкими копьями, хорошо подходящими для индивидуального ближнего боя, были весьма эффективны против любого другого противника. Честно говоря, в компьютерных играх такого рода войск просто нет. То есть легкая пехота с копьями, конечно, фигурирует, но обычно она рассматривается разработчиками как плохо вооруженное и плохо обученное «мясо», способное бороться разве что с вражескими стрелками, поскольку движется оно довольно быстро, а щит как-то защищает от обстрела (Rome: Total War). Кроме того, в играх такая легкая пехота не способна отступать и уклоняться в реальности, пехоты, как это происходило в реальности, а потому совершенно беспомощна на равнине. Порадовала в этом отношении, пожалуй, только игра Spartan (в России известная как «Спартанцы. Легион 3»). Карта театра боевых действий там достаточно разнообразна, попадаются леса, холмы, участки пересеченной местности. Легкая пехота и пельтасты на такой местности могут успешно сражаться с голплитами противника. Но, увы, иных примеров такого рода я не нашел.

«Оборонительные» копейщики – это в основном плохо обученные ополченцы, составлявшие большинство в средневековой пехоте. Оборонительные они из-за способности держать равнение при движении, и при попытке перемещаться по полю быстро сбиваются в кучу. Вспомним, например, сражение при Гастинге – как только пехота спустилась с холма, она превратилась в толпу, которую легко разогнали норманнские всадники. Кажется, что и тут компьютерные игры предлагают совсем немного – в ходе движения пехота не теряет строй... с первого взгляда. Потому что на самом деле – теряет, только незаметно. И в Rome: Total War, и в «XIII век. Русич» есть такое понятие, как усталость войск, объединяющее собственно

усталость и потери строя в бою. Ваши солдаты только кажутся неутомимыми профессионалами, способными до бесконечности ходить в ногу. Если взглянуть на «градусник утомления», то может выясниться, что они уже давно представляют собой толпу, уныло бредущую по полю.

Особенно хорошо этот момент отражен в игре «XIII век. Русич». Там пехота, стоящая на месте во время атаки вражеской конницы, имеет гораздо больше шансов отразить удар неприятеля, чем находящаяся в движении.

Полноценные копейщики – это, прежде всего, греческие голплиты, особенно наемники или спартанцы, пешие сержанты крестоносцев и тому подобные хорошо обученные солдаты. В играх как раз они представлены очень разнообразно и притом довольно реалистично. Основная сила таких копейщиков – плотный строй, который не может пробить даже ударная конница, и притом очень сильный в атаке на любую пехоту. Пожалуй, только пешие мечники вроде рыцарей или легионеров могут быть опасны таким копейщикам... Не считая, конечно, потери строя и движения через пересеченную местность. Увы, оба последних пункта придется отбросить – такая важная деталь, как местность, очень сильно влиявшая на ход боя в «Сёгуне», нынешними разработчиками почти забыта. Строй в современных играх никогда не превратится в толпу при движении через леса или холмы, поэтому в такой ситуации копейщикам просто дают отрицательные модификаторы. И фаланга может спокойно преодолевать любые препятствия, и не должна, как это было бы в реальности, строиться потом целый час.

Итак, копейщикам не опасны лучники из-за большого щита, не страшна кавалерия благодаря «лесу копий». Кстати, обычно в играх именно против кавалерии копейщики имели основные бонусы – изменилась эта практика только в Rome: Total War, где всад-

ники перепрыгивают через копья первых шеренг и разрушают строй копейщиков, а в образовавшуюся кашу может втиснуться пехотный отряд. К слову, важность строя для копейщиков особенно хорошо видна на примере Mount & Blade. В игре подробно сделана кавалерия, неплохи лучники, но копейщики – просто ужасны! Они очень красиво демонстрируют беспомощность вооруженных копьями воинов, если те неспособны держать строй.



Spartan особенно интересна исторической тактикой. Полководец в ней не управляет сражением, а лишь расставляет войска перед битвой. Пельтасты и другая легкая пехота могут очень хорошо показать себя на пересеченной местности даже против тяжелой пехоты.

Афинский полководец Фокион отличался суровым нравом и славился острым языком. Однажды во время сражения он увидел, как один гражданин сначала выбежал из строя и ринулся на неприятеля, демонстрируя свою храбрость, а потом юркнул обратно. После боя Фокион сказал ему: «Удивительные достижения, друг мой. За один раз ты умудрился дважды изменить – сначала дисциплине, когда выскочил вперед, а потом самому себе, когда испуганно убежал обратно».

КОПЕЙЩИКАМ НЕ ОПАСНЫ ЛУЧНИКИ ИЗ-ЗА БОЛЬШОГО ЩИТА, НЕ СТРАШНА КАВАЛЕРИЯ БЛАГОДАРЯ «ЛЕСУ КОПИЙ».



Стрелки



Долгое время стрелки были просто бичом компьютерных игр. Скажем, в *Lords of the Realm* огромные толпы лучников истребляли любые армии противника. А в первом «Сёгуне» мы даже поставили такой эксперимент – большая толпа мечников атаковала строй аркебузирова. Аркебузиры высылали вперед один свой отряд и пока мечники его рубили – расстреливали их полностью. Это, конечно, было и с игровой точки зрения некрасиво, а уж в плане реалистичности и вовсе фантастично. А ошиблись разработчики чуть-чуть: дело в том, что у них при пальбе в гущу рукопашной стрелки убивали только врагов (или еще и очень небольшое количество своих). Что, конечно, совершенно нарушало нормальный ход сражения. В дальнейшем создатели одумались. У лучников появился боезапас, который они имели привычку полностью расходовать в несколько минут (именно из-за этого мы свой опыт ставили на аркебузирах – лучники были «убойнее», но колчаны их пустели слишком рано). При обстреле дерущихся потери стали делиться пополам между своими и чужими.

В общем, сейчас в большинстве хороших игр стрелки не более чем войска поддержки, какими они и должны быть. Пожалуй, только в *Spartan* еще сохранилась эта проблема, а жаль – тактика там, несмотря на свою кажущуюся примитивность, весьма и весьма реалистична. Но картина, когда легкие азиатские лучники выстраивают дюжину отрядов в глубину, чтобы задние стреляли, пока будут резать передних, – это, конечно, сказка про белого бычка.

Стрелков мы можем разделить на два типа – «линейные» и застрельщики. Первые стоят разомкнутым строем и бьют залпами по площадям. Проигрывают любой рукопашный бой практически любому противнику, маломальски приспособленному к сражениям на малой дистанции – тяжелой и легкой пехоте, коннице, в общем, всем, кроме крестьян. Исторически армии с большим количеством лучников часто имели достаточно значительную ударную кавалерию. И это понятно. Тяжелая пехота противника стоит, готовясь отразить атаку конницы, а лучники осыпают их стрелами. Тут никакие ростовые щиты не спасут! Такая система прекрасно



Сложности боя всадников в лесу прекрасно моделируются в *Mount & Blade*. Разработчикам, создавшим логичную боевую систему, не приходится вводить искусственные преимущества и модификаторы. Рыцарь на лошади не может как ходит все время лавировать, что неизбежно приводит к потере в скорости.



воссоздана в *Mount & Blade*, где даже компьютерные мозги часто используют эту тактику, поливая дождем стрел пытающуюся обороняться пехоту, а значительно ее продвигая – атакуют тяжелой конницей. Кроме того, эта же схема прекрасно работает в «XIII век. Русич». А вот в *Rome: Total War* – увы, нет. Поскольку тяжелая пехота получает бонус в атаке и против пехоты, и против конницы – ей нет нужды стоять под обстрелом, а можно преспокойно атаковать.

Другой широко распространенный способ – перемешать в одном отряде лучников и тяжелую пехоту: павезьеров итальянских кондотт, копейщиков в первых рядах лучников у персидской спарабара и т.д. Подразделения такого типа, в общем-то, не встречаются в играх. Но обычно лучники умеют стрелять через свои отряды, поэтому этот прием геймер может использовать на поле брани.

Остальные варианты защиты стрелков хорошо известны и также часто используют – это и занятие участков пересеченной местности, и создание боевых позиций на холмах, и использование искусственных препятствий вроде кольев, воткнутых в землю перед строем. Словом, нам есть чему радоваться – линейные стрелки в играх появляются часто и представлены реалистично. Сейчас, как правило, учитывается даже скученность атакуемого войска – поэтому своих воинов под обстрелом имеет смысл ставить разомкнутым строем. Что, кстати, опять-таки увеличивает успешность тандема конницы

Проблема боезапаса часто вставала перед армиями, полагающимися на стрелковое оружие. При Каррах или Хотине к конным лучникам востока из обоза приносили целые тюки стрел. И это понятно – если делать, скажем, 6 выстрелов в минуту, как знаменитые английские лучники, боезапаса из 40 стрел хватит в лучшем случае на семь минут сражения.



Отдельный значительный плюс игры «XIII век» – оперативный простор, благодаря которому можно самому выбрать место для сражения (если получится). Это очень грамотно сделано – ведь местность в этой игре имеет огромное значение.

ВАЖНЕЙШИЙ ПРИНЦИП ТАКТИКИ ЗАСТРЕЛЬЩИКОВ: НИКОГДА НЕ ВВЯЗЫВАТЬСЯ В БОЙ С ТЯЖЕЛОЙ ПЕХОТОЙ.



и лучников – пехотинцы не могут встать слишком уж далеко друга от друга, опасаясь кавалерийской атаки.

Гораздо хуже (как и с легкой пехотой!) дело обстоит с застрельщиками. Проблема в том, что эти солдаты, вооруженные луками, арбалетами, дротиками или аркебузами, должны были изматывать противника до решающего боя. Благо, тяжелая пехота оказывалась совершенно беспомощной перед ними. Застрельщики подбегали на 20-30 метров и прицельно били по плотно стоящим копейщикам или мечникам неприятеля. При попытках тяжелой пехоты атаковать – прощупать отдаленный фронт – пользоваться тем, что находящийся в строю противник никак не может их догнать, да и без строя не дого-

нит – сложно бегать, если на тебе панцирь, в руках тяжеленный щит, а у супостата ничего подобного нет. Большая мобильность и скорость легких войск превращалась в их главное оружие. Важнейший принцип их тактики: никогда не ввязываться в бой с тяжелой пехотой, уклоняясь от нее. И в игре «XIII век. Русич», и в сериале Total War стрелки имеют приказ по умолчанию – стрелять и отходить. Однако дистанции стрельбы и скорость движения противника таковы, что реально застрельщики, как правило, не успевают убежать от тяжелой пехоты. А ведь при умелом командовании эти отряды позволяли получить большое преимущество перед тем, как столкнется строй голплитов с другим таким же строем.

Для римских легионеров подобный разомкнутый, свободный строй вполне даже уместен. Вооружение позволяло им оставаться эффективным бойцами и на расстоянии от товарищей.



Тяжелая пехота

Сам термин, честно говоря, немало вводит в заблуждение. Тяжелой пехотой называют и пеших воинов, сражающихся в плотном строю (тех же копейщиков, которые часто кроме большого щита да мощного голого торса могут защитного вооружения вообще не иметь), и солдат, закованных в латы и хорошо приспособленных к рукопашной. На самом деле противоречие еще глубже. Хорошей пехоте, подготовленной к ближнему бою, требуется довольно много места, чтобы использовать навыки фехтования – в толкучке особенно не развернешься. Поэтому японские мечники или пешие рыцари времен Столетней войны старались воевать в более или менее разомкнутом построении. Хотя при столкновении с врагом удобнее использовать плотный строй, чтобы с разбегу ломать, опрокидывать отряды противника.



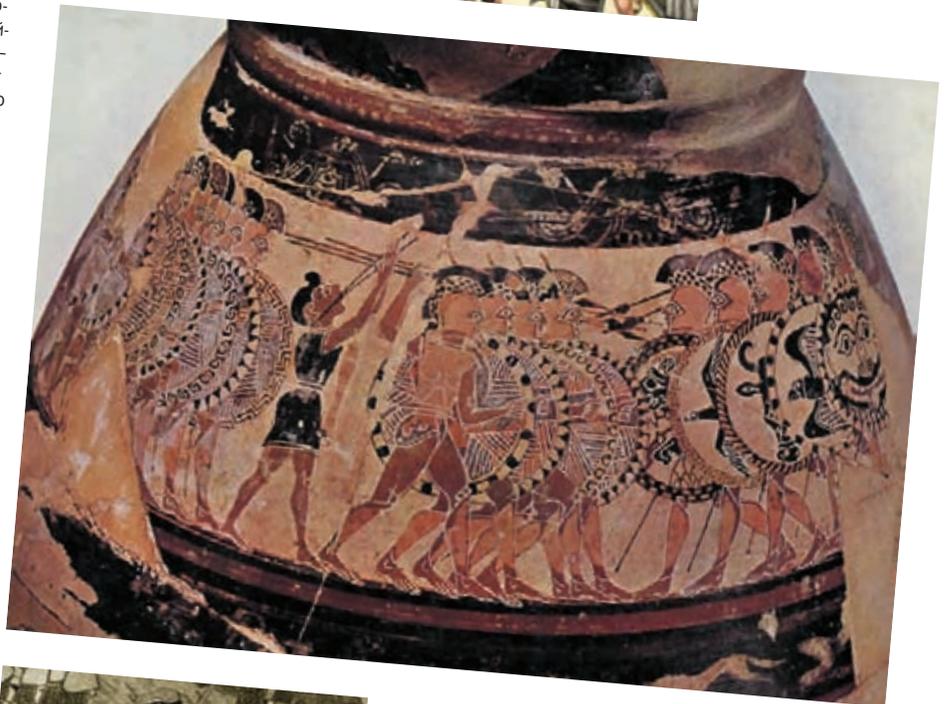
Кровавые будни Mount & Blade. Пехотинец уже использовал свою глефу, останавливая конную атаку, и взялся за меч.



Эти лучники обречены, несмотря на то что разработчики снабдили их огненными стрелами, обычно в подобных ситуациях не применявшимися. Увы, они не умеют отскакивать от врага, как их исторические прототипы.

Любопытно, что эта тонкость неплохо показана в Rome: Total War. Там отличные бойцы рукопашного боя – римские легионеры – умеют строиться «черепахой». Это позволяет им нести небольшие потери при обстреле, но делает довольно беспомощными в рукопашной. И возразить тут нечего – тесно же! На самом деле римские легионеры действительно использовали «черепаху» для защиты от обстрела. Кроме того они могли смыкаться, встречая вражескую конницу или намереваясь атаковать пехотинцев, но умели и размыкаться, чтобы эффективнее действовать в лесу да на холмах, или чтобы было где развернуться в рукопашной.

Но, увы, эти тонкости мы, в общем-то, в играх не встречаем. Поскольку понятия «строй» нет, в ходе боя, когда рукопашная превращается в свалку, специалисты не получают преимущества перед пикинерами или





копейщиками, которые не могут использовать свой основной плюс.

И потому виртуальные мечники действуют более незатейливо, чем в жизни, для них лишь предусмотрен больший бонус против пехоты (как у копейщиков – против конницы), и более никаких сложностей и тонкостей. Отдельными разновидностями тяжелой пехоты можно считать бойцов с двуручным оружием – мечами или топорами, а также алебардами, укрепленными на длинном древке. В играх такие воины обычно еще опаснее для пехотинцев в рукопашной, но гораздо сильнее страдают от обстрелов, что совершенно логично.

Алебардчики (а также воины с глефами, нагинатами и тому подобными страшными штуковинами) кроме преимуществ против пехоты могут иметь еще дополнительные бонусы в схватке с кавалерией – их оружие позволяет сомкнуться очень плотно и оцетиниться алебардами не хуже копейщиков – древки-то достаточно длинные.

Знаменитый командир ландскнехтов Фрунберг советовал опытным солдатам вставать не очень плотно, оставляя достаточно места для того, чтобы орудовать двуручным мечом или алебардой.

Этим рыцарям строй не нужен... Нужно достаточно места, чтобы показать свое искусство. Ни одна пехота не устоит против них – если, конечно, не будет грязи по пояс, как при Азенкуре.



ЗВЕРЬ.
ОХОТНИК.
ДОБЫЧА.

КЕМ СТАНЕШЬ ТЫ?

Рыцари



Рыцари – это обобщенное название для тяжелой кавалерии, полагающейся на удар массой лошади и всадника. Обычно вооружены такие воины длинными кавалерийскими копьями – лансами. И смертельно опасны... да почти для всех остальных родов войск. Лучников или тяжелую пехоту рыцари, как правило, просто сносят стремительным ударом. Та же участь обычно постигает и конников в менее массивных доспехах, а легкую пехоту или застрельщиков они просто давят, как муравьев.

Остановить эти средневековые танки могут разве что хорошие копейщики или пикинеры, стоящие в глубоком строю. Рыцари завязнут в пехоте – и окажутся совершенно беспомощными. Ведь остановившись, всадник начинает гораздо хуже драться в рукопашной – двигаться ему верхом трудно, поворачиваться он не успевает, да и коварные враги норовят бить по лошади, которую и во все не защитишь.

Эти реалии ближнего боя замечательно показаны в Mount & Blade. Выстоять перед всадником в чистом поле сумеет разве что копейщик или очень опытный воин, который

сможет отойти в сторону и атаковать в тот момент, когда конный рыцарь будет проезжать мимо. В противном случае кавалерист ударит лошадю так, что костей не соберешь. А если конные двигаются двумя-тремя рядами – так и все остальные проедутся по тебе, оставив рожки да ножки. Однако стоит плотнее сомкнуться толпе пехотинцев – пусть даже с мечами и топорами, – и картина боя поменяется. Разогнавшиеся всадники увязнут в вашей героической кучке. И там их уже легко рубить со всех сторон.

Очень красиво сделана рыцарская тактика в «XIII век. Русич». Там ударная конница имеет реальный шанс прорваться прямо сквозь строй противника, если враги стоят недостаточно плотно, или не слишком смелы, или изрядно устали. В такой ситуации рыцари могут развернуться и ударить снова, и так за несколько атак полностью уничтожить пехотный отряд.

Кроме хорошо вооруженной и обученной тяжелой пехоты рыцарям опасны, как ни странно, легкие конные лучники. Они уклоняются от атак, отъезжают и стреляют. А потом, когда лошади рыцарей совсем выдохлись, – принимают бой и истребляют противника.

Во времена противостояния рыцарей и пикинеров в XV-XVI вв. бывали очень странные случаи. Так, однажды баталия ландскнехтов расступилась, как воины Александра Македонского перед колесницами персов, и весь удар рыцарского отряда пропал втуне, поскольку лошадей очень сложно заставить лезть на лес вражеских пик, и, найдя проход, животные устремились туда.





Этот прием великолепно изображен в «XIII век. Русич». Но, к сожалению, сами конные лучники без помощи игрока такое проделать неспособны. Нужен очень аккуратный микроконтроль для того, чтобы враги не догнали отряд, а стрелы попали точно в цель.

В Mount & Blade это сначала выглядит похоже... Конные лучники – кергиты быстро увертываются от рыцарей и стреляют по ним из луков, причем довольно успешно. Проблема только в том, что в этой гениальной игре лошади не устают, а стрелы-то кончаются! Поэтому через некоторое время истратившие боезапас конные лучники бросаются в рукопашную и... гибнут зазяря.

Кроме того, как правило, главным врагом рыцарей является их удаля молодецкая. Едва только отряд храбрых, но не очень умных кавалеристов пошел в атаку – он превращается в шар для боулинга. Мчится вперед, не разбирая дороги, сносит все подряд, причем иной раз и своих. Уж больно гордые и боевитые ребята! Этот момент достаточно адекватно воссоздан в «XIII век. Русич». Там у рыцарей, как и у многих других ударных войск, большая инициатива. И они вполне могут и ломануть сами в атаку без приказа, и не остановиться вовремя.



Lords of the Realm II. Прекрасная игра, но, увы, созданная в те времена, когда лук еще господствовал на виртуальных полях сражений, и толпа из шести десятков стрелков могла остановить любого противника. Даже рыцари «вязли» в первых рядах, а потом их расстреливали из задних.



ЗВЕРЬ.
ОХОТНИК.
ДОБЫЧА.

КЕМ СТАНЕШЬ ТЫ?

Конница

З ачастую в эту группу, как и в загадочную «среднюю пехоту», попадают обычные кавалерийские отряды... Эдакое «ни рыба, ни мясо». Лошади у них не очень маленькие, ударом могут разогнать лучников или легкую пехоту, которая не успела сомкнуться. Или тяжелую пехоту (как мы теперь знаем – уставшую), конечно, если та потеряла строй и смешалась. Снаряжены такие всадники, как правило, короткими копьями и дротиками, иногда в качестве дополнительного вооружения используют лук и целый арсенал одноручного оружия ближнего боя. В тактике – что-то среднее между конными лучниками-застрельщиками и рыцарями. Могут отскочить от противника – тяжелой пехоты или тяжелой кавалерии. Могут иногда успешно ударить. Но часто у этого рода войск были луки, позволявшие им применять свой коронный прием – атаку, сопровождаемую обстрелом противника. То есть отряд скакал на врага, при сближении делал несколько залпов (как римские легионеры метали пилумы) и бросался на потерявшего строй противника. Увы, такую красивую штуку мы в играх почти не видим. Виртуальная конница использует или тактику конных лучников, или рыцарей.



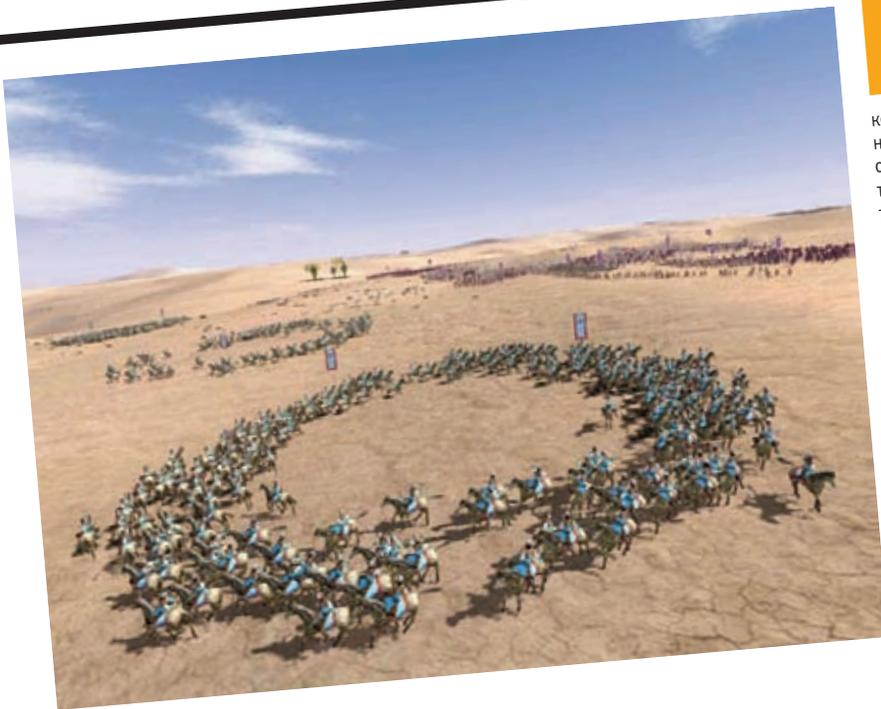
Кавалерийский удар не удался. Рыцари завязли во вражеской пехоте и теперь, скорее всего, обречены.

Конные лучники

С этим родом войск, так же как и с лучниками, долгое время в индустрии было много хлопот. Слишком часто они становились эдакими неуловимыми убийцами из-за бесконечного боезапаса. Сейчас во многих играх, наоборот, стали совершенно безобидными, поскольку не умеют сами отскакивать от врага. Поэтому даже в «XIII век, Русич» они хорошо работают только под неусыпным надзором геймера.

Зато великолепно тактика конных лучников представлена в Mount & Blade. Там они кружат и кружат вокруг беспомощной вражеской пехоты, расстреливая ее почти в упор и изредка наезжая с саблями наголо – когда заканчиваются стрелы.

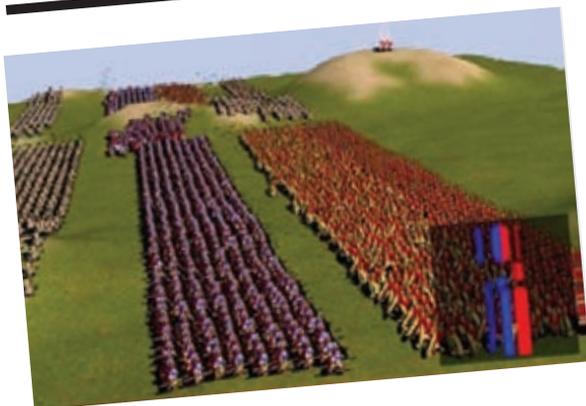
Кантабрийский круг – конные лучники непрерывно бьют по врагу, отъезжая, чтобы подготовиться к следующему выстрелу. Такой «хоровод» мог крутиться метрах в двадцати от вражеской пехоты, совершенно беспомощной против подобной атаки – ей удавалось разве что отогнать противника... В Mount & Blade конные лучники действуют схожим образом – они подъезжают, стреляют и немного отступают.





В целом за последние годы «симуляторы сражений» стали гораздо интереснее и, что немаловажно, – логичнее. Было совершено несколько важных прорывов, благодаря которым большинство родов войск на поле брани теперь действует весьма реалистично. Сериал Total War уничтожил господство стрелков на поле сражения. Авторы «XIII век. Русич» и Mount & Blade еще сильнее отточили особенности разных войск. Пожалуй, нам осталось дожидаться только нормальной легкой пехоты и чуть более эффективных застрельщиков – хотя, конечно, хороший полководец умеет побеждать и во главе «нереалистичной» армии. **СИ**

Конечно, конные лучники – большая сила. Но всякий, кто играл в Mount & Blade, знает, как долго надо оттачивать свое искусство всадника и лучника для того, чтобы быть действительно неуязвимым.



Обратите внимание на задний план. Гоплиты не полезли на эти крутые горочки, а полководец отправил туда легкую пехоту. Spartan – одна из немногих игр, в которой этот род войск действительно иногда пригождается.



ALIENS VS PREDATOR™

ФЕВРАЛЬ 2010

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

ТОЛЬКО В МАГАЗИНАХ M.VIDEO

M.Video

ВКЛЮЧАЕТ:

- МОДЕЛЬ ЧУЖДОГО ЛИЦЕХВАТА В НАТУРАЛЬНУЮ БЕЛОРЫТУ;
- ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ АЛЬБОМ «МИР ALIENS VS. PREDATOR»;
- ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION3 ИЛИ PC.



XBOX 360. Games for Windows



Aliens vs Predator™ & © 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. Все права защищены. Игровое ПО Aliens vs Predator, за исключением элементов Twentieth Century Fox © 2010 SEGA. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками SEGA Corporation. Технологии © 2010 Rebellion®. Используется технология Bink Video. © 1997-2009 RAD Games Tools, Inc. Windows, кнопка "Пуск" системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, "Games for Windows" и эмблема кнопки "Пуск" системы Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PS3", "PUB" and "Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Все другие товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. © 2010 ООО «1С-Софт Клуб». Все права защищены.

ИТОГИ 2009 ГОДА



ТЕКСТ
Редакция «СИ»

Каждый год мы подводим итоги, выбирая из всего многообразия выпущенных за этот период игр те, которые, по нашему мнению, наиболее достойно представили свой жанр и чьи создатели сумели наиболее удачно распорядиться возможностями избранной платформы. Но на сей раз мы решили отказаться от привычной схемы, исходя из наметившихся в индустрии тенденций.

Геймдизайнерам становится тесно в узких «видовых» рамках: на свет все чаще появляются проекты-гибриды. Поди потом выбери, в какую категорию определять, скажем, Brutal Legend. А стремление издателей к мультиплатформенности делает выбор, например, «наираспрекраснейшей для Xbox 360» или «наизамечательнейшей для PS3» форменным наказанием.

Поэтому формат мы выбрали такой: взяли наш материал о самых ожидаемых играх 2009 года, который был опубликован в «СИ» №7, проследили судьбу упомянутых в нем игр, и отметили наиболее достойные специальными наградами. И, поскольку тот список нельзя было назвать полным (как-никак, некоторые хиты 2009-го вроде Assassin's Creed II были анонсированы позднее), дополнили его. Как вы увидите на следующих страницах, в обоих блоках (оригинальные проекты и сиквелы) присутствуют «сюрпризы года» — как раз те самые приподнявшиеся или оказавшиеся неожиданно великолепными произведения.

Неизменным осталось главное условие — претенденты на награды выбираются из числа новинок, опубликованных в Европе. И, разумеется, мы не упустим возможность выбрать лучшую игру ушедшего года!

ALPHA PROTOCOL

«Мы (команда Obsidian) старались дать игроку полную свободу. Если он хочет быть подлецом, умником, профессионалом или кем-то средним – выбор за ним».



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб»
Разработчик: Obsidian
Онлайн: www.alphaprotocol.com



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Еще одна ролевая игра, опоздавшая на поезд в 20:09 и теперь ждущая своей очереди на электричку в 20:10... Хотя нет, Alpha Protocol не из тех новинок, о которых говорят «еще одна» – RPG, действие которых происходит в современности, а главным героем является шпион, практически нет. Впрочем, если забыть о времени и месте действия и сосредоточиться на механике, увидим нечто похожее на Mass Effect – экшн со стрельбой, перемежающийся диалоговыми сценами, где помимо обычных реплик нам то и дело предлагают вариант «вытащить пистолет».

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №9(282) – Старший продюсер Obsidian, Райан Ручински, отвечает на вопросы Ильи Ченцова, нахваливая диалоговую систему в Alpha Protocol (время на ответ ограничено и беседы получаются кинематографичными). Также он превозносит свободу выбора – дескать, верных или неверных решений здесь попросту не существует.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

«Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: меньше глубины в сюжете, больше едких фраз и колкостей, но ровно так же атмосферно, красиво и интересно».



9.0

Лучшая игра по лицензии

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: action-adventure, freestyle/strategy, real-time, fantasy
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Double Fine
Онлайн: www.brutallegend.com

подкидываем сотрудникам Rocksteady Studios каверзные вопросы на интервью. Пусть отвечают, какие истории из многолетней саги о Бэтмене повлияли на их видение защитника Готэм-сити!

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №4(277) – Слухи, будто новый «Бэтмен» окажется шутером от первого лица, не подтверждаются. Выясняется, что блуждания по психушке и рукопашные стычки с врагами – не единственное, на что полагается игра: «темному рыцарю», а вместе с ним и геймеру, предстоит с честью преодолеть все испытания и найти способ спасти невинных сотрудников Arkham Asylum. Нас беспокоит лишь одно: малоизвестная Rocksteady Studios может не справиться с ношей, которую взвалила себе на плечи, – сделать первую по-настоящему «взрослую» игру о Бэтмене.

«СИ» №15 (288) – Коллективный блог разработчиков, официальные аудиоподкасты, демонстрации на выставках – сведений о мире Arkham Asylum с каждым месяцем становится все больше. Но не все еще разведано и не все еще выспрошено – мы



МНЕНИЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ

«Темная лошадка» еще совсем недавно и «главный сюрприз года» – уже в день выхода. Batman: Arkham Asylum для студии Rocksteady не просто билет в высшую лигу геймдизайна, но и настоящая игра мечты, живое воплощение девиза давно почившей Interplay. Закрученный сценарий, великолепная графика, богатейшая стилистика и искусный жанровый коктейль в качестве игровой основы – к Arkham Asylum практически невозможно придраться, с какой стороны ни подступись. Пол Дини сумел вдохнуть в проект дух и букву настоящего комикса, а неподражаемый голос Марка Хэмилла не просто оживил Джокера, но сделал его без оговорок самым ярким персонажем ушедшего года.

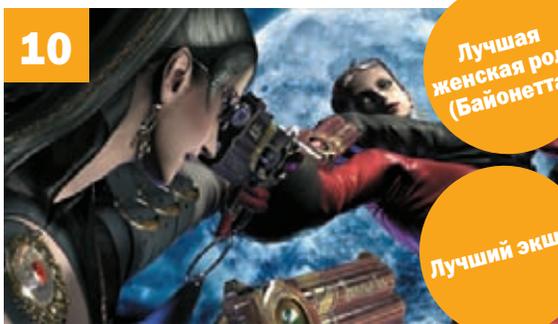
Лучшая мужская роль (Джокер)

Лучший приключенческий боевик



BAYONETTA

«Провокационная, но без пошлости, сложная, но одновременно дружелюбная к новичкам, богатая на интересные поединки и не успевающая наскучить, а еще невероятно красивая в динамике – все это Bayonetta».



10

Лучшая женская роль (Байонетта)

Лучший экшн

Платформа: PS3, Xbox 360 Жанр: action, third-person Зарубежный издатель: Sega Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб» Разработчик: Platinum Games Онлайн: <http://www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta>

«СИ» №17 (290) – Интервью с Хидеки Камией и обновления официального блога Platinum Games – чем не повод еще раз вспомнить все, что мы знаем о ведьминских проделках!

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №13 (286) – ЕЗ 2009. Свершилось: наконец-то за черноволосую ведьму дают сыграть всем желающим. Мы, как ошпаренные, носимся по улицам Вигрида, собирая нимбы и терзая залетных ангелов. Дополнительный сюрприз: Sega подыскивает очаровательную модель на роль живой Байонетты. Девушка настолько походит на героиню, что от желающих сфотографироваться с ней отбоя нет.



МНЕНИЕ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Bayonetta – свидетельство того, что Хидеки Камия свои обещания сдерживает, экшн-мечта, в котором провокация и безудержный задор идут об руку. Несомненно, новинка многое унаследовала от Devil May Cry (как наверняка помнят читатели «СИ», Камия руководил созданием первой части), но вместе с тем не блекнет на фоне именитого сериала: даже на нормальном режиме сложности выживать в здешних схватках – и удовольствие, и испытание одновременно. Специфический юмор, своеобразная манера подачи сюжетных врезок, нарочито бесстыжая, уверенная в себе героиня – кого-то такой расклад отпугнет, а мне, напротив, пришлось весьма по вкусу.

Лучший арт-дизайн

BRUTAL LEGEND

«Это прежде всего RTS: но такая, в которой полководцу разрешено сражаться наравне с рядовыми воинами и использовать гитарные соло, чтобы поддержать своих солдат, а также в буквальном смысле слова плавить лица врагов».



8.0

За металл

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3 Жанр: action-adventure, freestyle/strategy, real-time, fantasy Зарубежный издатель: Electronic Arts Российский дистрибьютор: Electronic Arts Разработчик: Double Fine Онлайн: www.brutallegend.com

плеере. Речь идет о RTS-битвах, но поскольку духом хэви-метала в новинке пронизано все, то и эти стычки оформят соответствующе – как поединки рок-групп. Тем журналистам, кому удастся попасть к демоюнитам за закрытыми дверями, предлагают самолично пройти первые миссии Brutal Legend. А в интервью «СИ» Шафер рассказывает, с какими сложностями, помимо неурядиц с предыдущими изданиями, сталкивается команда во время разработки.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №6 (279) – Уже известно, что Тим Шафер готовит игру с открытым миром, в которой персонаж попадет в самый настоящий заповедник, где оживают легенды тяжелого металла. Боевая система выглядит довольно скромно для экшна от третьего лица, но разработчики не устают намекать, что раскрыли далеко не все карты. Действительно, о мультиплеере ни слова не говорят.

«СИ» №13 (286) – Лондонский показ: Тим Шафер представляет игру избранной европейской прессе и рассказывает, как будут выглядеть сражения в мульти-



МНЕНИЕ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Финальная версия подтверждает: тема хэви-метала раскрыта в Brutal Legend так, как еще не удавалось ни одной игре. И пускай Тим Шафер признавался, что новинка для него стала своеобразной «школой тяжелой музыки» и в юности он слушал буквально групп пять из тех, чьи композиции в итоге попали в треклист! Все равно я еще долго буду вспоминать финальное сражение с императором Довикуломом, бойцов армии Ironheade («потому что «е» на конце придает названиям вес!»), реплики Эдди Риггса и потрясающие декорации. Конечно, оригинальных побочных миссий могло бы (обязано было!) оказаться побольше, да и RTS-битвы простоваты (отдельное фи – управлению в них), но как же душевно!

DANTE'S INFERNO

«Зарубежные журналисты в один голос сравнивают новинку с приключениями Кратоса – не в последнюю очередь потому, что команда сумела привлечь к разработке Майка Чена, ведущего дизайнера уровней в God of War 2».



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр: action-adventure, fantasy
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Redwood Shores

сделать драки с боссами поистине грандиозными.



МНЕНИЕ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №7 (280) – Герой по имени Данте в игре, которая не называется Devil May Cry? «Да!» – отвечают в Electronic Arts. При переводе на язык видеоигр знаменитая средневековая поэма Данте Алигьери превращается в мрачного брата-близнеца God of War. Мы слышим имеющиеся кадры из новинки с оригинальными описаниями кругов ада, разглядываем эскизы Вэйна Берлоу и внемлем обещаниям

Ревью-копия приехала в редакцию буквально на днях, и сейчас, когда я пишу эти строки, наш рецензент спускается все дальше по кругам Ада, косой расчищая себе путь к прекрасной Беатриче. Насколько оправданы ожидания геймеров и сильно ли Dante's Inferno похожа на God of War, вы прочитаете в этом номере «СИ» (или, возможно, уже прочитали), но вот незадача – игра вышла все-таки не в 2009-м, как предполагалось, а в 2010-м (видно, чтобы избежать соперничества с другими рождественскими хитами), поэтому оценивать ее вклад в жанр мы будем уже в следующем году.

DRAGON AGE: ORIGINS

«Сделанная по проверенным рецептам десятилетней выдержки слегка брутальная классическая party-RPG с возможностью изометрического обзора, «умной паузой» в драке, эльфами, гномами, древними тайнами, сложной теологией и магией».



Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: role-playing, PC-style
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Bioware
Онлайн: <http://dragonage.bioware.com>

драки, не дождавшись очередной порции сюжета?» – переживаем мы, изучая всю доступную информацию о новинке.



МНЕНИЕ

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №5(279) – на московскую презентацию приезжает Грег Зещук, вице-президент Bioware. На вопрос о том, когда же нарисованный по его образу и подобию персонаж попадет в игру именитой студии, отвечает, что этот квест давно выполнил: такой герой появлялся в Baldur's Gate. Dragon Age, как быстро убеждается наш корреспондент, придерживается традиций едва ли не более рьяно, чем хотелось бы. Пока неясно, насколько будут различаться прохождения с разными биографиями, и насколько разнообразными окажутся варианты реплик в диалогах.

На Dragon Age возлагались большие надежды – и они были с лихвой оправданы. BioWare удалось порадовать всех, начиная с ценителей RPG старой школы и заканчивая геймерами, которым больше по душе современный взгляд на жанр. Превосходная графика (увы, только в версии для PC), огромный мир, в мельчайших деталях продуманный сюжет и, главное, верность канонам – всё это было блестяще реализовано и подано публике в лучшем виде. Игровой мир, кстати, продолжает меняться и сегодня, благодаря дополнительному контенту, причем для всех версий сразу. Были ли разочарования, связанные с Dragon Age? Сразу два: консольные варианты (некрасивые и лишенные возможности расположить камеру сверху) и российская локализация (сделавшая сюжет чуть более запутанным, а также одарившая многих персонажей одновременно и мужским, и женским голосом).

«СИ» №19 (292) – «А вдруг создатели не дотянут? Не пробьет ли геймеров на «ха-ха» от глубины предлагаемой философии, не уснут ли они после сто первой



За народную любовь

FUEL

«Французы из Asobo Studio делали игру очень качественно, долго, аккуратно, но слишком уж осторожно».



Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, PC
 Жанр: racing, freeplay
 Зарубежный издатель: Codemasters
 Российский дистрибьютор: не объявлен
 Разработчик: Asobo Studios
 Онлайн: www.fuel-game.com



МНЕНИЕ

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ

Зная умение Codemasters делать качественные гонки и слушая рассказы разработчиков о бесконечных просторах, открытых для исследования, нельзя было не заинтересоваться новинкой. На деле же нам преподнесли обычные гонки по бездорожью. Набор автомобилей и мотоциклов не впечатляет, трюков нет, физика обычная и ничем не примечательная. Да, есть огромный открытый мир, его интересно исследовать и изучать, но общий уровень проекта от этого не сильно вырастает.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №9 (282) – Если не считать упоминания в «Самых ожидаемых», о Fuel мы в этом году рассказывали преимущественно в видеоматериалах да в рецензии (которая опубликована как раз в девятом номере). В случае с гонками такое положение дел – скорее традиция, чем исключение из правил.

INFAMOUS

«А как вы отличаете inFamous от Prototype? Спутать их очень просто – тема одна, стиль похожий, сеттинг совпадает. Главное различие в подходе к геймплею: inFamous – реалистичный и дорогой, Prototype – энергичен и неотесан».



Платформа: PlayStation 3
 Жанр: action-adventure, freeplay
 Зарубежный издатель: SCEE
 Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб»
 Разработчик: Sucker Punch
 Онлайн: www.infamousgame.com



МНЕНИЕ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

ся за счет особых навыков: умения скакать по домам аки Тарзан по джунглям да способности по-велевать электричеством.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №4 (277) – Суммируем доступные сведения об игре: экшн с большим открытым миром и супергероем в главной роли. Необычная деталь – борца лишат огнестрельного оружия и шансов водить машины. Устрашать тех, кто мирно жить не хочет, придет-

В этом году вышло много супергероических игр с открытым миром, но самой запомнившейся оказалась inFamous. Атмосфера, интересный сюжет, геймплей, шикарное музыкальное сопровождение, возможность выбирать, быть героем или злодеем в зависимости от ситуации, – все это намертво приковывало к игре и не давало оторваться до самых титров. Но самое удивительное, что недостатки в лице обилия багов и недостаточно отточенной системы морали совершенно не портили впечатления. А не это ли самое главное?



PROTOTYPE

«Ничто, в принципе, не мешает лететь по сюжетному коридору, представляя, что Prototype – это такой «God of War про Resident Evil»»



8.0

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC
 Жанр: action-adventure, freeplay
 Зарубежный издатель: Activision
 Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб»
 Разработчик: Radical Entertainment
 Онлайн: www.prototypegame.com



МНЕНИЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ

От новой игры Radical до самого дня их никто толком и не знал, чего ждать. Разработчики наобещали так много всего, что глаза разбегались, и, как выяснилось впоследствии, не обманули практически ни в чем. Уступив InFamous в, если позволите так выразиться, «блокбастерности», Prototype взяла другим – пьянящим ощущением свободы и вседозволенности, возможностью вжиться в роль безбашенного психа с суперспособностями и устроить в Нью-Йорке такое, что нашествие мутантов покажется суботним утренником в детском саду. В Prototype хотелось играть, несмотря ни на что. И это главное ее достоинство.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №11 (284) – Сложности с движком, из-за которых релиз Prototype задержался примерно на год, наконец-то преодолены. «СИ» получает ревью-копию игры за несколько недель до того, как новинка официально появится на прилавках.



RED DEAD REDEMPTION

«Как выяснилось из беседы с сотрудниками компании, у Red Dead Redemption несколько раз менялся творческий состав и, как следствие, ключевые элементы геймплея».



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
 Жанр: shooter, third-person, historic
 Зарубежный издатель: Rockstar
 Российский дистрибьютор: не объявлен
 Разработчик: Rockstar
 Онлайн: www.rockstargames.com/reddeadredemption



МНЕНИЕ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Euphoria, а просто нереально огромное количество крови.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №19 (292) – На GamesCom компания Rockstar привозит шутера, первый трейлер которого был показан еще в 2005-м, а официальный анонс состоялся в феврале 2009-го. Ковбойские странствия поражают нашего корреспондента: первое, что бросается в глаза во время перестрелок, – даже не раз-рекламированная технология

Red Dead Redemption – долгострой от Rockstar San Diego, в которой, судя по возмущенному письму от жен сотрудников студии, все из кожи вон лезут, лишь бы успеть к запланированному на конец апреля релизу. Мне в свое время очень сильно понравилась Gup, поэтому я жду RDR с нетерпением. Все-таки, с тех пор игр-вестернов вышло всего ничего (дилогия Call of Juarez и еще что-то не запоминающееся). А сеттинг-то интересный, неизбитый и очень даже разлагающий к тому, чтобы в нем создавались фриплейные экшны.



RISEN

«В мирах, созданных волшебниками из Piranha Bytes, не столь важно количество плюсов на волшебном мече. Здесь главное – иметь правильные знакомства и нужные связи».

7.0



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

менты и предложит насладиться исследованиями мира, который начался с идеи «криминальной организации».



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №6 (279) – Разработчики расписываются в верности заветам Gothic, но не спешат делиться подробностями или радовать игроков новостями о публичном бета-тестировании. Мол, чем меньше геймеры будут знать о новинке до знакомства с ней, тем более сильное впечатление на них произведет прохождение.

«СИ» №14 (287) – Илья Ченцов беседует с главным дизайнером и руководителем проекта Михаэлем Хоге. Тот клянется, что игра окажется дружелюбней к пользователям, чем Gothic, но сохранит традиционные ролевые эле-

Piranha Bytes одержали по крайней мере одну победу – их «Готика» в прошлом году вышла, а творение Spellbound – нет. И ведь все хорошее, что было в старом сериале, авторы сохранили: открытый, довольно красивый и почти живой мир, жителей, небезразличных к агрессии в их адрес, возможность выбрать, на чью сторону встать в местном конфликте. Но и заметного прогресса мы не увидели – персонажи Risen выглядят архаично, а многообещающая история ближе к концу превращается в «собери четыре артефакта в четырех подземельях». Но даже если коллектив «пираний» наконец пополнится хорошим аниматором и сценаристом, пятый раз то же самое мы уже не вынесем.



SINGULARITY

«По версии разработчиков, в послевоенные годы в таблице Менделеева что-то поломалось и сталинские физики вместо положенного эйнштейния открыли совершенно другое вещество, которому дали паразитально оригинальное название «элемент-99»».



Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
 Жанр: shooter, first-person, sci-fi
 Зарубежный издатель: Activision
 Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб»
 Разработчик: Raven Software
 Онлайн: www.singularity-game.com

ся весьма амбициозным. Интересный штрих – в Raven решили задействовать Unreal Engine 3, а не движок от id.



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №8 (281) – «Только не еще один середнячок в духе Timeshift!» – восклицает Владимир Иванов, хотя и доверяет разработчикам из Raven. И правда: с одной стороны, кому как не авторам Quake 4, создавать высококачественные шутеры. А с другой – план скрестить тоталитарную дистопию, детективное расследование и управление временем на манер «Принца Персии» и впрямь представляет-

Эту игру мы ждали, наверное, так же сильно, как и новый Wolfenstein. Главные «фишки» этих шутеров в чем-то сходны – и там и там герой получает возможность перемещаться между разными версиями реальности, только в «Вульфе» это параллельный мир, а в Singularity – прошлое и будущее. Однако теперь, когда релиз Wolfenstein показал, что Raven несколько архаичны в своих методах, наши прогнозы уже не так оптимистичны – нынче бал правят шутеры кинематографичные, а не, гм, геймплейные.



THE CONDUIT

«Протагонист со скучным именем ходит по полуразрушенному Вашингтону («Мемориал Джефферсона, Белый дом, Овальный кабинет!» – запугивают нас разработчики) убивает всех, кого видит, а кого не видит – засекает прибором ASE и тоже убивает».



Платформа: Wii Жанр: shooter.first-person.sci-fi Зарубежный издатель: Sega Российский дистрибьютор: «1C-Софт Клуб» Разработчик: High Voltage Games Онлайн: www.conduitgame.com

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №10 (283) – Серьезных игр для Wii – раз и обчелся, поэтому The Conduit немедленно вызывает интерес журналистов и рядовых геймеров. Авторы сыплют обещаниями: мол, графика будет – сплошное загляденье, а перестрелки увлекут надолго. Если верить им, то вот-вот мы получим «единственный прекрасный FPS для Wii, название которого не начинается словами «Metroid Prime».



МНЕНИЕ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

The Conduit – свидетельство мастерства программистов High Voltage Software и в то же время провал их сценаристов и дизайнеров. Создать движок, позволяющий выдавать на Wii отличную картинку, – и ограничиться вереницей серых унылых коридоров, приправив блуждания по ним донельзя банальным сюжетом про заговоры и пришельцев? Технически безупречный «Конduit» оказался похоронен под ворохом дизайнерских просчетов (бесконечно спаунящиеся монстры – зло) и в итоге даже не удостоился рецензии в «СИ». О чем, кажется, не пожалел ровным счетом никто. Теперь на том же движке разрабатываются файтинг Gladiator A.D и зомби-шутер The Grinder, но издателя для этой парочки пока не нашлось.

WHITE KNIGHT CHRONICLES

«После известия, что Final Fantasy XIII выйдет и на Xbox 360, многие геймеры обратили взор на историю о белом рыцаре, до того момента казавшуюся чем-то необычным и весьма интересным».



Платформа: PS3 Жанр: role-playing.action-RPG Зарубежный издатель: SCEE Российский дистрибьютор: «1C-СофтКлуб» Разработчик: Level 5 Онлайн: www.level5.co.jp/products/shirokishi



МНЕНИЕ

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Выпущенная почти два года назад в Японии, White Knight Chronicles только недавно обзавелась европейской датой выхода. Вслед за этим были анонсированы и подробности «интернационального» издания. Так, оно будет содержать все выпущенные патчи и дополнения (в Японии «полная» версия была опубликована зимой прошлого года), а также ряд существенных исправлений. Кроме того, эта версия игры будет поддерживать голосовой чат, а также создание собственных лобби-георам – фактически, небольших городков, оформленных по вкусу пользователя. Впрочем, судя по японской версии, какие преобразования в мультиплеере ни проводи, он все равно будет играть второстепенную роль. Конкуренты из числа традиционных JRPG meantime буквально дышат White Knight Chronicles в затылок: весной на прилавках окажутся одновременно и Final Fantasy XIII, и «интернациональный» вариант Star Ocean: The Last Hope.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

Мы много писали о White Knight Chronicles в позапрошлом году, в нынешнем же предвкушали европейский релиз (японцам повезло, как всегда, больше – они оценили новую разработку Level 5 в декабре 2008-го). Спешим порадовать: ревью-код едет в редакцию «СИ» и в ближайшем будущем мы опубликуем рецензию. Правда, выдавать (или не выдавать) награды этой, созданной эксклюзивно для PS3, RPG будем уже в следующем году: как-никак, дата ее выхода в Старом Свете – февраль 2010-го.



НЕ-СИКВЕЛЫ

SCRIBBLENAUTS

8.0



Самая необычная игра

Платформа: DS Жанр: [special.puzzle](#)
Зарубежный издатель: [Warner Bros](#)
Российский дистрибьютор: [не объявлен](#)
Разработчик: [5th Cell](#) Онлайн: <http://games.kidsworld.com/scribblenauts>



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Идеальная игра для DS, немой укор всему квестовому жанру, амбициознейший проект, который – на удивление – достиг поставленной цели процентов так на 95. Напомню, Scribblenauts замеча-

тельна тем, что в ней вы можете создать любой предмет, название которого способны правильно написать. К этой до гениальности простой формуле, конечно, прилагается немало оговорок, но даже с ними игра производит впечатление маленького чуда, виртуальной волшебной палочки. По-хорошему, все разработчики адвенчур должны, посмотрев на нее, понять, что концепция «каждая задача решается единственным способом с помощью строго определенной подборки уникальных предметов» безнадежно устарела.

BORDERLANDS

8.5



Лучший кооперативный мультиплеер

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: [role-playing.action-RPG/shooter](#), [first-person](#) Зарубежный издатель: [2K Games](#) Российский дистрибьютор: [1С-Софт Клаб](#) Разработчик: [Gearbox](#)
Онлайн: www.borderlandsthegame.com



МНЕНИЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ

Бесспорно лучшая на сегодня работа Gearbox. После успеха Borderlands, удалой да разноцветной «Diablo в мире FPS», первые

лица студии осмелели настолько, что позволяют себе регулярные гримасы в сторону бывших нанимателей, самой Valve!

Говоря дежурные слова о том, как удачно постапокалиптические мотивы Fallout вписались в комикс-стилистику cel-shading, любой рецензент обязательно сорвется в пространственные рассказы о разудалых подвигах своего отряда, о прокачке, о найденном луле, о стычках с мутантами и пальбе по инопланетянам. А когда на звание «Игры года» не достанет аргументов, в сердцах воскликнет: «А мне просто нравится!»

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE

9.0



Лучшее сочетание жанров

Платформа: DS Жанр: [action.platform.2D/special.puzzle](#) Зарубежный издатель: [Electronic Arts](#) Российский дистрибьютор: [Electronic Arts](#)
Разработчик: [EA Tiburon](#)
Онлайн: www.henryhatsworth.com



МНЕНИЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ

Известный в мире инди-игр Кайл Грей возглавил EA Tiburon, одну из студий Electronic Arts, сделал со всех сторон чудесный не то плат-

формер, не то пазл для Nintendo DS, всколыхнувший умы всех читателей необычных игр, и без проволочек покинул компанию в день собственной свадьбы, погнавшись за следующей мечтой. Что до нас, одну нашу мечту мистер Грей осуществил точно: познакомил с Генри Хэтсвортом, неунывающим джентльменом в элегантном котелке, одинаково ловко прыгающим по платформам, собирающим умильных монстров по три в ряд и управляющим гигантским паровым роботом, попивая крепкий английский чай.

THE SABOTEUR

7.5



За свежий взгляд на тему Второй мировой

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: [action-adventure](#) Зарубежный издатель: [Electronic Arts](#) Российский дистрибьютор: [Electronic Arts](#)
Разработчик: [Pandemic](#)
Онлайн: <http://saboteur.ea-games.ru>



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Wolfenstein и The Saboteur, казалось бы, основаны на одной идее: большой открытый город, где нацисты охотятся за членами Сопротивления,

а те продают нам оружие и отправляют на задания. Но все меняет одна деталь – в The Saboteur мы сами выбираем время и место схватки с врагом. Кроме того, эта игра гораздо тоньше подает свою фантазийную сущность. Те, кто особо не интересуется историей, могут даже и поверить, что Париж сороковых и правда был утыкан снайперскими вышками, увит колючей проволокой и, возможно, даже раскрашен в серые тона. У Pandemic – напомню, именно они создали Destroy All Humans! – снова получилась постмодернистская ретросказка для взрослых.

ARMA 2

«Давным-давно чехи из Bohemia Interactive сделали Operation Flashpoint – лучший на планете симулятор военных действий. Потом была размолвка с издателем Godemasters, выпуск не самой удачной ArmA: Armed Assault и, наконец, перед нами ArmA 2».



8.0

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: shooter.first-person. modern Зарубежный издатель: 505 Games Российский дистрибьютор: «Акелла» Разработчик: Bohemia Interactive Онлайн: www.arma2.com



МНЕНИЕ

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

Разработчики из Bohemia Interactive лучше всех знают, как нужно создавать серьезные военные симуляторы, и ArmA 2 – лишнее тому подтверждение. Правда, на сей раз создатели немного изменили правила войны, предоставив игроку изрядную свободу действий: группа американского спецназа оказывается на внушительных размеров острове, получает ряд заданий, а вот как и в каком порядке их выполнять, решает игрок. Однако геймплей остался прежним и все таким же сложным. Убивают здесь с одного выстрела, каждая стычка – испытание для нервов, а чтобы успешно управлять техникой, нужно долго учиться. ArmA 2 – сбывшаяся мечта хардкорщиков, без пяти минут тренажер для отработки реальных боевых действий. Но за это и ценим.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №15 (288) – Новинка подросла быстро. В рецензии мы сетуем на баги и неадекватный AI, тем не менее, признавая, что как бескомпромиссный симулятор военных действий ArmA 2 вполне себя оправдывает.



BIOSHOCK 2

«Будь любезен, выслушай меня. Ты вернешься в Восторг, зловещую утопию Эндрю Райана, спустя десять лет после событий предыдущей игры, и примеришь тяжелые башмаки самого первого Большого Папочки, модели-прототипа, слишком быстрой, слишком сильной и чересчур умной, чтобы попасть в массовое производство. Ты станешь главным чудищем BioShock».



Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: shooter.first-person. sci-fi Зарубежный издатель: 2K Games Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: 2K Marin Онлайн: www.bioshock2game.com



МНЕНИЕ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Изначально предполагалось, что BioShock 2 выйдет в ноябре 2009-го, но в июле Take-Two объявила о решении отложить релиз до 2010 года! Официальная причина такова: на разработку и наведение лоска потребовалось дополнительное время. Фэны немедленно забеспокоились: а ну как новинка задержится до лета! Но нет: в феврале сиквел наконец-то попадет в магазины, а рецензия на него появится в ближайших номерах «СИ».

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №10 (283) – Джордан Томас, креативный директор 2K Marin, рассказывает, что первый BioShock стал для него символом радикального подхода к идеологии, и вторая часть развивается в этом же направлении.



DRAGON QUEST IX

«Техническое «несовершенство» платформы никоим образом не повлияло на качество игры. В отличие от Final Fantasy, Dragon Quest никогда не стремилась к особенной масштабности, визуальной шике и бросающейся в глаза дороговизне».



Платформа: DS Жанр: role-playing, console-style Зарубежный издатель: Square Enix Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб» Разработчик: Level 5 Онлайн: www.dqix.jp

зи Хори удалось создать именно то, чего от них и ожидали. Стоило терпеть больше трех лет, чтобы получить классическую Dragon Quest, при этом не кажущуюся отставшей от времени!



ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №4(276) – репортаж с выставки Jump Festa. Наш корреспондент убеждается, что японцы ждут девяную часть едва ли не сильнее, чем западные геймеры – новую GTA, и самолично испытывает одиночный режим (отмечая сходство боевой системы с DQ VIII), а также мультиплеер на четверых.

«СИ» №17 (290) – Японская версия новинки (теперь уже не демо, а финальный вариант) свидетельствует: команде под бессменным руководством геймдизайнера, режиссера и сценариста Юд-



МНЕНИЕ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Хотя Square Enix и старается сократить разрыв между публикацией японской и заокеанских версий, европейцы получают девятую Dragon Quest лишь в третьем квартале этого года. Далеко не всем придется по душе дизайн персонажей за авторством Акиры Ториямы, кого-то отпугнет изобилие побочных квестов и отсутствие Главной Путеводной Цели, ради которой персонажи преодолевают все испытания. Но, как гласил вынос на обложке «СИ»-№17, три миллиона поклонников не могут ошибаться.

GOD OF WAR III

«Нашумевший экшн от третьего лица еще никогда не выглядел настолько хорошо, а свирепые нравы древних греков не были показаны с таким вкусом».



Платформа: PlayStation 3 Жанр: action-adventure.third-person Зарубежный издатель: SCEE Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб» Разработчик: SCE Santa Monica Онлайн: www.godofwar.com

моверсию: у стенда God of War моментально выстраивается очередь на несколько часов. Kratos никогда не миндальничал с врагами, но на PS3 сцены боев выглядят куда кровавее и зрелищней, чем на PS2.



ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №06 (279) – «God of War всегда отличался размахом, но на этот раз нам предложат нечто неслыханное», – считает Анатолий Сонин. Непосредственно до игры журналистов пока не допускают: приходится довольствоваться роликами, откровениями разработчиков и пресс-релизами.

«СИ» №13 (286) – На E3 2009 показывают игральную де-



МНЕНИЕ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Та же история, что и с BioShock 2, только на сей раз Sony решила не гнать лошадей и отложила релиз сперва до зимних праздников, а теперь уже и до марта 2010 года. Впрочем, новых переносов не предвидится, так что день, когда геймеры вновь поведут неистового спартамца на борьбу с порождениями древнего ужаса, уже близок.



KING'S BOUNTY.

ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

«У Амели нет отбоя от поклонников, но «она другому отдана и будет век ему верна» – наставник Гилберт настолько запал в душу наследнице престола, что о других мужчинах девица и слышать не желает. Разве что как о верных оруженосцах; это – максимум, на который может рассчитывать представитель сильного пола».



8.5

Платформа: PC Жанр: strategy, role-playing, fantasy Зарубежный издатель: Sega Российский издатель: «1С» Разработчик: Katauri Онлайн: <http://www.kingsbounty.ru/>



ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №9 (282) – Превью остались в номерах предыдущих лет; в 2009-м настала пора рецензий. Андрей Окушко отмечает, что хоть бои и стали интереснее, новинка может наскутить тем, кто прошел «Легенду о рыцаре».



МНЕНИЕ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Пожалуй, самая именитая отечественная студия выдала продолжение к King's Bounty в духе Blizzard: как и в случае, с Brood War и The Frozen Throne, язык не



поворачивается назвать его «все-го лишь аддоном». То, что в игре появились принцесса, ее женихи и ручной дракончик, – не главное. Важно, что это полноценная новая история с интересными квестами, уморительными диалогами и яркими персонажами. Да и действие разворачивается в совершенно ином мире. Так что, если вам нравятся RPG и пошаговые битвы, – не пропустите «Принцессу»!

MAFIA II

«Разработчики из 2K Czech проделали титаническую работу. У них, кажется, и правда получилось создать огромный город, наполнив его множеством мелких деталей».



Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action-adventure. freeplay Зарубежный издатель: 2K Games Российский дистрибьютор: «1С» Разработчик: 2K Czech Онлайн: www.mafia2game.com



ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №17 (290) – В 2007 году на Games Convention в Лейпциге официально объявили: Mafia II все-таки быть. Теперь на резонный вопрос общественности,



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Действие первой «Мафии» разворачивалось в тридцатые, сейчас же у нас, как бабушка говорит, «сразупслевойны». Молодой парень Вито сошел с поезда и сразу попал на крючок воротил преступного бизнеса. Нам обещают (уже не первый год), что он, мол, поднимется от парня на побегушках до солидного босса с бронхитом и персидским котом на коленях, но мы-то знаем, что на все задания все равно придется бегать по чужой указке. Стратегического уровня, как в Godfather II, не ожидается – зато для сюжетного экшна с открытым миром, что называется, проставлены все галочки, от увлекательного сценария до разрушаемости декораций.



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

«Все надеялись увидеть очередной симулятор боевых действий с зашкаливающим уровнем сложности и реализма, англичане же сделали чисто консольный шутер с китайцами в роли мишеней».

7.5



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



МНЕНИЕ

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

После того как издательство Codemasters рассталось со студией Bohemia Interactive, каждый начал конструировать свой вариант Operation Flashpoint. Чехи в итоге сделали сложнейшую ArMA 2, ну а британцы в минувшем году наконец-то выпустили Operation Flashpoint: Dragon Rising, которая неожиданно для всех оказалась больше похожа на боевик вроде Modern Warfare, чем на суровый военный симулятор. Тут подстреленные напарники возрождаются на чекпойнтах, за те полчаса, что продолжается миссия, можно отправить на тот свет под сотню врагов, а управлять техникой легко и просто. Увы, попытка Codemasters «попасть» в широкую аудиторию провалилась – игра вышла почти одновременно

с Modern Warfare 2 и, понятное дело, про Dragon Rising все быстро позабыли.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №01 (274) – Еще теплится надежда, что новый выпуск популярного военного шутера выйдет весной, хотя разработчики по-прежнему ревниво оберегают альфа-билд, не позволяя журналистам лично поучаствовать в противостоянии США, СССР и Китая. Выясняются подробности одного из мультиплеерных режимов: в Codemasters намерены устраивать бои двух неравных команд.

TEKKEN 6

«Ветераны сериала также не забыты. В арсенале каждого – как новые трюки, так и основательно доработанный набор прежних приемов».

9.0



Лучший современнейший мультиплеер (оффлайн)

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: fighting.3D Зарубежный издатель: Namco Bandai Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Namco Bandai
Онлайн: tekken.namco.com



МНЕНИЕ

АЛЕКСАНДР СОЛЯРСКИЙ

Tekken 6 не делает открытий в жанре файтингов, но продолжает уверенно развиваться, неизменно радуя поклонников виртуальных единоборств зрелищными поединками и выдержанным стилем. Конечно, новый «Турнир Железного Кулака» заставил изрядно понерничать владельцев современных консолей: беспрецедентно долгое портирование с игровых автоматов, откровенно халтурное содержание одиночного режима прохождения, далекий от идеала онлайн! Но, в конце концов, все обошлось. Мы, как и прежде, получили отличное развлечение для компании друзей и в очередной раз встретились с полубившимися персонажами, а еще познакомимся с новыми интересными героями. Сдается мне, большего и не надо.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №14 (287) – На Е3 всем желающим предлагают опробовать консольную версию, которая в отличие от аркадной, оккупировавшей японские залы игровых автоматов еще в ноябре 2007-го, подоспел лишь к осени. Боевая система, построенная на «джаглах», богатые возможности для кастомизации персонажей и побочные режимы – так Namco Bandai надеется завоевать сердца геймеров всего мира.

«СИ» №22 (295) – Ревью-копия новинки появляется в редакции раньше, чем Namco Bandai запускает сервера для онлайн-поединков, так что знакомство с ними откладывается.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

«Пожалуй, единственным хоть как-то заметным нововведением в игровой механике Uncharted 2 стала возможность бесшумной расправы с противниками, эволюционировавшая из кулачного боя»



9.0

За народную любовь

Платформа: PlayStation 3 Жанр: action-adventure.thirdperson.modern
Зарубежный издатель: SCEE Российский дистрибьютор: «1С-Софтклуб»
Разработчик: Naughty Dog Онлайн: www.unchartedthegame.com



МНЕНИЕ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Игра добилась того, о чем давно мечтали все фанаты бренда PlayStation – выжала все соки из приставки и стала самой красивой, самой технологически совершенной на рынке. Разработчики активно черпали вдохновение в современном кинематографе и заимствовали отсюда отнюдь не героев или сюжетные ходы, а художественные приемы. Именно благодаря этому история о Натане Дрейке оказалась безумно увлекательной. И если над первой частью Uncharted мы посмеивались, называли «Ларой Крофт с мужиком в главной роли», то теперь это целиком самостоятельное произведение. Чуть бы убавить перестрелок в формате «убейте сто людей на площади, прежде чем двигаться дальше», – цены бы ему не было.

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №03 (276) – Разработчики неохотно делятся информацией о сюжете и не спешат раньше времени успокаивать тех, кто волнуется, что в следующей Uncharted окажется чересчур уж много от шутеров и почти ничего – от Tomb Raider. Зато обещания сделать графику еще прекраснее, а декорации – разнообразнее, льются на геймеров как из рога изобилия.

«СИ» №14(287) – Оценив новинку «в действии», наш корреспондент приходит к выводу, что в Naughty Dog ничуть не кривили душой, говоря о превосходной графике. А еще – делится свежими подробностями, в частности рассказывая о stealth-составляющей сиквела.

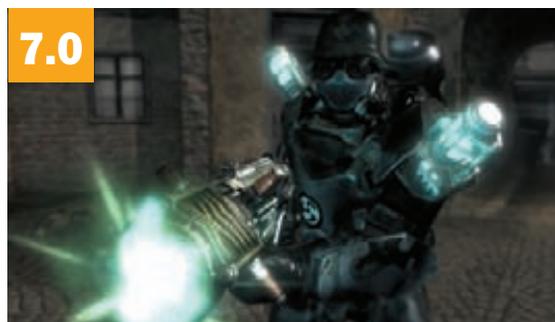
«СИ» №20 (293) – Первыми в России рецензируем новинку!

Лучший эксклюзив

Лучшая графика

WOLFENSTEIN

«Провожать Wolfenstein будем по геймплею – это веселая игра, хотя при этом глупая и некрасивая».



7.0

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3 Жанр: shooter.first-person.sci-fi Зарубежный издатель: Activision Российский дистрибьютор: «1С-Софтклуб» Разработчик: Raven Software Онлайн: www.wolfenstein.com



МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

сделавшей марку Wolfenstein знаменитой, не трудятся над новинкой лично, они курируют работу Raven Software

ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №12 (285) – Хайди Кемпс присутствует на показе уровней из пре-бета-версии. Увиденное впечатляет не так сильно, как регалии сериала, но надежда на интересный выпуск еще остается: хотя сотрудники id, студии,

Нацистские ниндзя-невидимки нападают незаметно. Нечестно! Wolfenstein не совсем понятно, за что и ругать, но очень хочется. Графика стара, но вполне функциональна. Разнообразнейшие волшебные фашисты, зелененький параллельный мир, небольшой «нелинейный» городок в качестве центра вселенной и весьма интересный арсенал... Стоп, мы тут ругаем или что? А, вот: умения героя, на удивление, будто бы позаимствованы из российского шутера «Восточный фронт: Крах Анненербе», вышедшего еще в 2007 году, – пожалуй, можно даже сказать, что это проекты примерно одного уровня. Комплимент сомнительный, но уж его-то Raven Software заслужила честно.



СИКВЕЛЫ

STREET FIGHTER IV

«Одни жалуются: сложно, непонятно, некрасиво. Другие хвалят: восхитительно, великолепно, точно как и много лет назад! Ах, а какая тут Чунь Ли! Неужто вы не знаете кто такая Чунь Ли? Самое время выяснить!»



9.0

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: fighting, 3D Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.streetfighter.com



ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №05 (278) – Материал о самых ожидаемых играх был опубликован в апреле; будь он напечатан в январе – в него бы непременно вошла четвертая часть Street Fighter. Свидетельство тому – рецензия в пятом номере.



МНЕНИЕ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

Девять лет понадобилось Capcom, чтобы сделать полноценное продолжение одного из родоначальников жанра. В итоге мы получили не столько сиквел третьей части, сколько развитие идей второй. Впрочем, возвращение к корням нам и обещали. Четвертый Street Fighter чуть менее динамичен, чем

За верность традициям

предшественники, но боевая система осталась такой же сложной, что отчасти отпугнуло неподготовленных геймеров. Нет, в SFIV можно весело «мэшить» с друзьями, радуясь кривляниям персонажей, но чтобы полноценно соперничать с лучшими бойцами в мире, нужно с головой уходить в игру и драться по правилам двадцатилетней давности.

RESIDENT EVIL 5

«На второй минуте Крис Редфилд знакомится с напарницей, на третьей – хватает пистолет, на четвертой – убивает первого зомби, на пятой – укладывает уже десяток. Ай да молодчина!»



9.0

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: action-adventure Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.residentevil.com



ПУБЛИКАЦИИ

В «СИ»:

«СИ» №06 (279) – Та же история, что и со Street Fighter IV: пятый «Резидент» выходит слишком рано (рецензия – в шестом номере), чтобы попасть в «Самые ожидаемые», куда мы включили лишь неопубликованные до той поры игры. Capcom неожиданно объявляет, что соревновательный мультиплеер для RE5 будет продаваться отдельно в виде DLC. Несмотря на бурную реакцию увлеченной игрой публики, уже в июне всемирные про-



МНЕНИЕ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Пусть говорят, что это всего лишь Resident Evil 4 в HD! Действительно, невероятный успех предыдущей части сыграл злую шутку с геймдизайнерами из Capcom. Что ни сделай – все равно критики найдут повод придираться. Главное – то, что мы получили прекрасный (пусть и не на 100% оригинальный) приключенческий боевик, который проходится на одном дыхании. Плюс красавица Шева и кооперативный мультиплеер. И, конечно, зомби – много, много зомби.

За народную любовь

ASSASSIN'S CREED II

9.0



Лучшая игра с открытым миром

Платформа: Xbox 360, PS3, PC
 Жанр: action-adventure, historic
 Зарубежный издатель: Ubisoft
 Российский издатель: «Акелла»
 Разработчик: Ubisoft Montreal
 Онлайн: www.assassinscreed.com



МНЕНИЕ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Assassin's Creed II – пример отличного сиквела. Первая часть отличилась

технологически, но не смогла найти должного применения своей игровой механике и скатилась в жуткое однообразие. При создании сиквела подчиненные Джейд Рэймонд, кажется, учли все недочеты, допущенные в первом «Ассасине», и в итоге получилась более чем приятная игра, которая проходится на одном дыхании. Жалко только, в душу не запала совсем – все-таки первое впечатление, с изумлением и восторгом, осталось у оригинала.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

9.5



Платформа: DS, PSP
 Жанр: action-adventure, freerplay
 Зарубежный издатель: 2K Games
 Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб»
 Разработчик: Rockstar
 Онлайн: www.rockstargames.com/chinatownwars



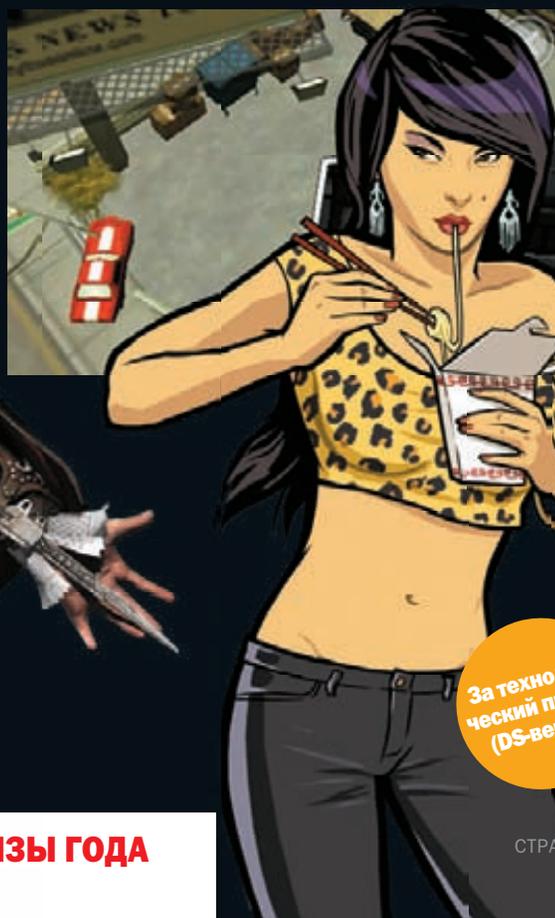
МНЕНИЕ

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

До выхода GTA: Chinatown Wars портативным GTA не удавалось поспорить на равных с основными выпусками, так что Chinatown Wars стала приятным сюрпризом. С одной стороны, раз-

работчики вернулись к истокам: вид сверху, знакомый город, известная механика, но при этом умельцы из Rockstar на полную катушку использовали сенсорный экранчик DS, соорудив немало оригинальных мини-игр, да и просто моментов, когда необходимо управлять стилусом или пальцем. Дополнительный плюс: эффектная картинка и довольно интересные миссии. Хотя GTA: Chinatown Wars получилась более чем достойной, в продаже она с громким треском провалилась. Что тому виной, однозначно сказать сложно, но нам, если честно, жалко.

Лучший сиквел года



За технологический прорыв (DS-версия)

СИКВЕЛЫ

PERSONA 4

9.5



Лучшая ролевая игра

Платформа: PS2 Жанр: role-playing, console-style Зарубежный издатель: Square Enix Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб» Разработчик: Atlus Онлайн: www.atlus.com/persona4



МНЕНИЕ

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Четвертый выпуск Persona поначалу вызывал весьма сдержанные эмоции. С одной стороны, JRPG на PS2 набил оскомину, утомили, и нежелание Atlus работать с консолями нового поколения только огорчало фанатов, с другой – се-

риал нашел уникальную концепцию, расставаться с которой так скоро было бы просто неразумно. Persona 4 получилась взрослой, сложной и во многом более интересной, чем предшественница. Своевременный релиз в Европе (благодаря стараниям Square Enix), в свою очередь, послужил лишним доказательством того, что на сегодняшний день «школьный» сериал от Atlus считается одним из ведущих в жанре, независимо от того, для какой платформы предназначены его выпуски и как выглядят. А выглядит Persona 4, надо заметить, прекрасно.

FORZA 3

9.0



Лучшая гоночная игра

Платформа: Xbox 360 Жанр: racing, simulation Зарубежный издатель: Microsoft Российский дистрибьютор: Microsoft Разработчик: Turn 10 Онлайн: forzamotorsport.net



МНЕНИЕ

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ

Вторая после Gran Turismo 5 по ожидаемости гонка не разочаровала. Вышла ровно в срок, да еще и практически все, что обещали

разработчики, оказалось правдой. Огромный автопарк из четырехсот автомобилей, огромное количество трасс, новый графический движок, доработанная физика, кокпиты для каждой машины, – все это есть и безумно радует. Но главное достоинство новой Forza Motorsport 3 – полностью переделанный онлайн. Каждая деталь здесь продумана до мелочей: от покупки нового тюнинга или аэрографии для машины до таблиц рекордов и сбора друзей ради покатушек на любимых трассах.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

9.0



Лучший соревновательный мультиплеер (онлайн)

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, PC Жанр: shooter, first-person, modern Зарубежный издатель: Activision Российский дистрибьютор: «1С-Софт Клуб» Разработчик: Infinity Ward Онлайн: modernwarfare2.infinityward.com



МНЕНИЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ

Самая прибыльная, самая скандальная и еще во многом «самая-самая» игра ушедшего года. Infinity Ward (студия-разработчик) получила полный карт-бланш от издателя:

потратить на создание сиквела сверхупешной Modern Warfare можно было столько миллионов долларов, сколько бы ни захотелось. По сути, это показатель высшего доверия, какое когда-либо только было оказано создателям видеоигры. А результат – своего рода вершина, эталон высокобюджетного блокбастера, какой только можно сделать за деньги. Короткий, но чрезвычайно насыщенный сингл и восхитительный мультиплеер пришлось по душе миллионам геймеров со всего света. И если из всех видеоигр вы предпочитаете именно блокбастеры – вот он, ваш выбор.

ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

Bayonetta
Batman: Arkham Asylum
Uncharted 2: Among Thieves

Раздав награды за самые разные достижения и звания «лучших в чем-то», мы плавно перешли к главной номинации. Напомним наши правила выбора. Победителем может стать только очень круто сделанная игра (по сути, с оценкой 9.0 и выше, если опираться на наши численные рейтинги). Она также должна быть символом уже существующего или зарождающегося тренда, а не уникальной вещью в себе, никак не влияющей на развитие игровой индустрии или не знакомой никому, кроме узкой кучки фанатов и экспертов. По той же причине не подойдет и переиздание культовой игры прошлых лет, вроде портов Dragon Quest на Nintendo DS. Наконец, победитель должен олицетворять тренд, идею, направление эволюции игр, которые нравятся редакции «СИ». В прошлом году именно по третьему пункту мы «зарубили» Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots и Grand Theft Auto 4. Нам очень понравилась игра Хидео Кодзимы, но нам не хотелось бы, чтобы Metal Gear Solid 5 он стал делать в том же духе. Обилие вызывающих ностальгию роликов и совсем чуть-чуть игровых сцен, также заставляющих пустить слезу (тех, понятное дело, кто прошел первые три части), – достойный финал тетралогии, но опасный пример для подражателей. С Grand Theft Auto IV все еще проще: бандитскую эстетику – в топку. Пусть даже это «всего лишь пародия». Не надо.

В этом году номинанты символизируют совсем другие тренды. У нас есть Bayonetta – произведение, идеальное в рамках собственного (довольно узкого) жанра. Не совсем нишевое – любителей рубить монстров в лапшу на свете довольно много – но и не предназначенное для всех. Высоким уровнем сложности, сумасшедшим арт-дизайном, непростой игровой механикой она словно отпугивает слу-

чайных покупателей, полностью раскрываясь лишь перед геймерами со стажем. Другая особенность Bayonetta: она сделана для людей, любящих и понимающих искусство; не только игровое. Артем Шорохов, например, сравнивает детище Хидеки Камии с комедиями братьев Фаррелли, балансирующих на грани пошлости, но вместе с тем тонких и умных. Каждый воспринимает повадки Байонетты и юмор геймдизайнера из Осаки в меру собственной испорченности – только и всего. Как только морок «Данте с сиськами» развеется, на свет покажется истинная природа игры.

Второй претендент – сумасшедший боевик Uncharted 2: Among Thieves, наиболее близкий к летним киноблокбастерам, вроде «Пиратов Карибского моря» и «Трансформеров». Яркое, зрелищно, доступно, весело. Понятно любому человеку – и тем, кто впервые взял в руки джойпад, и геймерам со стажем. Другое дело, что в ней нет никакого второго дна. Да, прохождение безумно интересно. Вы с удовольствием поделитесь восторгами с друзьями. Но вряд ли вам придет в голову обсуждать сиквел Uncharted как художественное произведение, как образец искусства. Это совершенно нормально: мы точно так же смотрели трилогию о Джеке Воробье, но «Оскар» фильмы получили только за визуальные эффекты и грим. Здесь история та же самая.

Наконец, есть третья игра, которая называется Batman: Arkham Asylum. Сам факт ее появления в этом списке никто не мог предположить прошлым летом. Тем не менее, перед подведением итогов редакция «СИ» достала диски с «Бэтменом», чтобы убедиться: да, в августе нас не загнипотизировали злые волшебники из Eidos. Здесь действительно есть и второе, и третье, и десятое дно. Ведь произведение построено

на культурном багаже не только видеоигр и американских комиксов, но и (прямо и косвенно) – всем творческом наследии современной цивилизации. Одно удовольствие – находить здесь цитаты то из «Питера Пэна», а то и из Fallout 3. Немало сцен сделаны так, что легко могли бы оказаться ключевыми в очередном выпуске Metal Gear Solid. В каком-то смысле, Batman: Arkham Asylum играет с подознаванием геймера, разве что не так жестоко, как Heavy Rain (см. рецензию в этом номере). И, что самое важное, при всем этом Batman: Arkham Asylum – доступный и понятный всем (и казуалам, и хардкорщикам) приключенческий боевик. Сравнимый с Prince of Persia, Splinter Cell, да и тем же Uncharted 2. Новинка не закрывается от аудитории, как Bayonetta, она показывает, что можно одновременно быть и образчиком искусства, и продуктом современной массовой культуры.

О выводах вы, думаю, уже догадались. Batman: Arkham Asylum – та самая золотая середина, которая необходима современному видеоиграм. Мы с нетерпением ждем и вещей в духе Uncharted 2, и искренне любим Bayonetta, но перекосы в любую из сторон вредны. Да здравствует равновесие! Да здравствует Batman: Arkham Asylum – лучшая игра 2009 года по версии **СИ**



На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Тестю Koei решила отложить публикацию Quantum Theory (PS3, Xbox 360), шутера от третьего лица, который по замыслу компании, должен был превратиться в ее «третью опору» (первые две – Dead or Alive и Ninja Gaiden). А именно: помочь издательству завоевать расположение девушек-геймеров и заокеанской публики (мол, не просто так новинка похожа на Gears of War!). Также был отложен релиз Trinity: Souls of Zill O'll (PS3), RPG с элементами экшна.



«Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3)	10
adventure.interactive.movie	
Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)	9.5
role-playing.sci-fi	
Demon's Souls (PS3)	9.0
role-playing.action-RPG	
Silent Hill: Shattered Memories (Wii, PS2, PSP)	9.0
action-adventure.survival-horror	
Europa Universalis III: Heir to the Throne (PC)	9.0
strategy.real-time.historic	
Napoleon: Total War (PC)	8.5
strategy.historical	
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)	8.5
action.adventure.role-playing	
King Arthur (PC)	8.5
strategy.real-time.turn-based.fantasy	
Dante's Inferno (PS3, Xbox 360, PSP)	8.0
action.slasher	
Black Mirror 2 (PC)	8.0
adventure.third-person	

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

White Knight Chronicles International Edition

(PS3, 19 февраля 2010 года)
Первая «большая» эксклюзивная для PS3 JRPG. Пытающиеся завоевать мир культисты, гигантские роботы, превращения, ждущая спасения принцесса – кажется, все штампы на месте.

Anno 1404: Venice

(PC, 26 февраля 2010 года)
Дополнение к экономической стратегии Anno 1404, добавляющее мультиплеер на восемь человек, десятки новых сценариев, а также уникальный венецианский сеттинг.

echoshift

(PSP, 26 февраля 2010 года)
Продолжатель идей echochrome, визуально минималистичная головоломка с изюминкой.

Phantasy Star Zero

(DS, 12 февраля 2010 года)
Эта ролевая игра вышла в Японии год назад, но до европейцев добралась только сейчас. Типичная полонлайновая RPG в духе Phantasy Star Online и Phantasy Star Portable.

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.

Наше железо



Телевизор

Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

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.

ПОДПИШИСЬ

shop.glc.ru

Подписка – это:

- Выгода
- Гарантия
- Сервис

СТРАНА ИГР

ИГРЫ

T3

DVDXPERT

DVD

«GAMING»



выходит 2 раза в месяц
6 мес. 2400 руб.
12 мес. 4400 руб.



6 мес. 1300 руб.
12 мес. 2300 руб.

ТЕХНО LIFE



6 мес. 912 руб.
12 мес. 1656 руб.



6 мес. 1080 руб.
12 мес. 1960 руб.

«КИНО»



6 мес. 1200 руб.
12 мес. 2200 руб.

DigitalPhoto

ФОТО МАСТЕРСКАЯ

ХУЛИГАН

SMOKE

СВОЙБИЗНЕС

«ФОТО»



6 мес. 1056 руб.
12 мес. 1920 руб.



6 мес. 747 руб.
12 мес. 1350 руб.

LIFE STYLE



6 мес. 792 руб.
12 мес. 1440 руб.



3 мес. 630 руб.
6 мес. 1140 руб.

«БИЗНЕС»



6 мес. 890 руб.
12 мес. 1630 руб.

ЦИФРОВАЯ ТЕХНОЛОГИИ

ЖЕЛЕЗО

МС МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ТЮНИНГ автомобилей

ФОРСАЖ

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



6 мес. 1200 руб.
12 мес. 2100 руб.



6 мес. 1200 руб.
12 мес. 2100 руб.



6 мес. 990 руб.
12 мес. 1790 руб.

«АВТО»



6 мес. 726 руб.
12 мес. 1320 руб.



6 мес. 600 руб.
12 мес. 1080 руб.

skipass

ONBOARD

Mountain Bike

TotalFootball

ВЫШИВКУ КРЕСТИКОМ

«СПОРТ»



только на сайте
4 мес. 628 руб.
8 мес. 1136 руб.



только на сайте
4 мес. 464 руб.
8 мес. 848 руб.



только на сайте
4 мес. 556 руб.
8 мес. 1008 руб.



6 мес. 774 руб.
12 мес. 1404 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»



6 мес. 564 руб.
12 мес. 1105 руб.



6 мес. 2100 руб.
12 мес. 3720 руб.



6 мес. 2052 руб.
12 мес. 3744 руб.



6 мес. 3150 руб.
12 мес. 5580 руб.

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Empire: Total War
2 Imperial Glory
3 Europa Universalis III:
Napoleon's Ambition

8.5



PC

НА ПОЛКАХ



**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Сложные исторические сражения, улучшенный интерфейс и пара занятных новых правил. А главное – наконец-то можно играть в кампанию по сети!

НЕДОСТАТКИ Те же декорации и те же проблемы: войска разных сторон почти не отличаются, а в действиях компьютерных соперников порой noticeably отсутствует логика.

РЕЗЮМЕ Empire: Total War в кратком пересказе. Вместо трех театров военных действий одна Европа, дерево исследований занимает единственный экран, а наций доступно всего пять вместо двух десятков. Нельзя сказать, что игра сильно потеряла со сменой масштаба: одолеть кампанию оригинала со всем обилием ее возможностей было под силу лишь самым усидчивым стратегам. К тому же, благодаря меньшему размаху, сбылась давняя мечта поклонников сериала – играть в кампанию друг против друга.



Если играть за Россию, то придется прежде всего задавить Османскую империю. Так что Михаил Илларионович начинает военную карьеру в полном соответствии с историей.



Еще одно новшество в тактическом режиме, помимо измененной мини-карты, – «картинка в картинке», в которой показываются важные события вроде гибели вражеского генерала.

Napoleon: Total War

Интересный факт: когда журналисты гадали, какой же исторической эпохе будет посвящена следующая после Medieval 2 игра сериала, многие высказывали предположение насчет XVIII-XIX веков, а название будущей пятой части писали не иначе как Napoleon: Total War. Что ж, они почти угадали.

Мало в истории найдется периодов, настолько связанных с деяниями одного человека. Простой артиллерийский офицер, до конца жизни писавший по-французски с ошибками, он стал правителем Франции, основал новую династию, создал могучую европейскую империю и диктовал свою волю монархам и народам.

Имя Наполеона тесно связано для нас с блестящими военными победами и молниеносными захватами целых стран, а кроме того – с эпохой ярких мундиров и отчаянных сабельных атак, наполненной грохотом пушек и затянутой пороховым дымом.

Жизнь Бонапарта идеально подходит для воплощения в компьютерной игре. Проба сил – первые победы в Италии, изматывающая египетская кампания и, наконец, игра по-крупному, когда на кону оказалась вся Европа, столкновение с сильнейшими державами того времени.

Стремление к мировому господству – обычную цель для глобальной стратегии, этот человек с блестящим умом и железной волей воплощал в реальности, грома армии, покоряя города и принимая вассальные клятвы побежденных правителей.

«Мы все глядим в Наполеоны», – расхожая цитата, вполне применимая к поклон-

никам Total War, теперь обретает новый смысл. Думается, психологи сделали бы немало любопытных наблюдений: каково это – вообразить себя великим полководцем, при этом руководя действиями его виртуального двойника?

От альпийских снегов до песков Сахары

Игра за Наполеона по устройству похожа на Войну за независимость из оригинальной Empire: набор связанных сюжетными роликками кампаний, проходящих в разных условиях.

Самая первая, посвященная итальянскому походу, сразу же ставит в непростое положение: начав с одной-единственной провинцией, с парочкой небольших армий, нужно пробиться сквозь намного превосходящие силы австрийцев и местные мелкие княжества на север, чтобы открыть дорогу к Вене. И все это – за ограниченное количество ходов.

Уже здесь нас знакомят с новшествами Napoleon: потрепанные в бою отряды восстанавливаются не так просто, за деньги, как раньше, а лишь в городе либо при наличии в армии генерала, и только на своей территории. Соответственно, далеко забираться во вражеские земли чревато – не захватите с наска столицу провинции, не сможете восполнить потери и быстро растеряете солдат.



Александр Трифонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy/historical
Зарубежный издатель: Sega
Российский издатель: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: The Creative Assembly
Требования к компьютеру: CPU 2.4 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Количество игроков: до 8
Онлайн: totalwar.com
Страна происхождения: Великобритания

**ГЛАВНОЕ НОВШЕСТВО
NAPOLEON –
ВОЗМОЖНОСТЬ
ИГРАТЬ В КАМПАНИЮ
ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ
ИЛИ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ.**

В режиме «Битвы Наполеона» вам предложат поучаствовать в самых известных сражениях эпохи – и поверьте, победить в них весьма непросто.



В ЕГИПТЕ, ГДЕ ПРОИСХОДИТ ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЙ КАМПАНИИ, АРМИИ ТОЖЕ СТРАДАЮТ, НО УЖЕ ОТ ЖАРЫ.

Усугубляется все, если оказаться в зимние месяцы (чтобы отразить скоротечность кампании, один ход тут равен двум неделям, а не полугоду, как в Empire) в горах: холод и болезни каждый ход выкашивают немало бойцов, достигнутых морозами в чистом поле.

Да и в Египте, где происходит действие второй кампании, армии тоже страдают, но уже от жары. Есть, конечно, возможность нанять местные войска – им палящее солнце пустыни нипочем, но зато боевой дух и выучка оставляют желать лучшего. Приходится беречь приплывших из Франции солдат и бро-

сать их только на самые опасные участки.

В таких обстоятельствах (и при постоянной нехватке денег) возрастает важность выполнения правительственных заданий по захвату какого-нибудь города или заключению торгового соглашения: и казну пополнить, и получить в распоряжение отряд другой опытных бойцов.

Враги всегда превосходят числом, и после каждого сражения остается гора трупов с каждой стороны: бить нужно только наверняка, брать город за городом и избегать долгих осад.



Слева: Ключевые персонажи вроде Наполеона или Кулузова не погибают, даже если весь генеральский отряд был уничтожен в сражении – полководец считается раненным, и через несколько недель возвращается в строй.

Empire: Total War – четвертая часть известного стратегического сериала. Первый выпуск его, посвященный междоусобицам феодалов средневековой Японии, увидел свет 10 лет назад. Уникальное сочетание глобального режима, как в Civilization или Europa Universalis, с увлекательными тактическими сражениями между сотнями юнитов и бережное отношение авторов к историческим реалиям сразу выделили Shogun: Total War среди безликих RTS, а продолжения сделали сериал еще более популярным. Empire посвящена эпохе великих географических открытий и поражает размахом – помимо Европы, на карте появились обе Америки и Индия. К сухопутным сражениям добавились морские битвы, воссозданные с тем же вниманием к деталям, а глобальный режим значительно усложнился. Подробнее о сериале и Empire: Total War мы писали в «Стране Игр» №5 (278) за 2009 год (статью можно найти на сайте gameland.ru или на DVD-приложении к этому номеру).



Даже когда начинается третья кампания, и театром военных действий становится вся Европа, а игрок получает в свое распоряжение всю мощь французского государства, расслабиться нельзя – моря принадлежат британцам, в северной и центральной частях окопались пруссаки и австрийцы, а далеко на востоке русский медведь вот-вот уже задавит турок и получит плацдарм на Балканах. Нужно дружить с испанцами и голландцами, многочисленными германскими и итальянскими князьями, а то и попытаться на время помириться с ненавистными англичанами, чтобы не ждать постоянно удара в спину, и только потом собирать войска и по очереди расправляться со всеми представителями Коалиции.

Дабы в захваченных городах не возникли беспорядки и не приходилось оставлять там большие гарнизоны, после удачного штурма можно выбрать мирную оккупацию: денег от грабежа не заработаете, зато местные жители отнесутся к захватчикам куда спокойнее, и со временем провинция станет приносить больше дохода.

А иногда, освободив столицу мелкого государства от захватчиков, вы сможете возродить эту страну, благодарный правитель которой станет верным союзником империи и даже выделит немного войск на об-



Древо исследований существенно усохло, но и времени на прохождение кампании отпущено не так много – с 1805 года по 1812. А еще теперь можно менять тип построенного здания, не разрушая его, так что перевести провинцию со снабжения армии на развитие экономики получится с гораздо меньшими затратами.



шее дело. Что лучше – наращивать доходы за счет новых провинций, оставлять выжженную землю или создавать «буферные» страны между собственным государством и могущественным противником? Мудрый военачальник не пренебрегает никакой из этих тактик.

Крестики и... квадратики

Играть в «большую» кампанию можно также и за одну из четырех стран Коалиции, что гораздо проще – с такими-то друзьями. Отличий между союзниками (как и французами) раз-два и обчелся: у британцев самый сильный флот, а всем русским войскам, само собой, не страшен холод, но в целом – одни и те же гусары, гренадеры и драгуны. Впрочем, таковы особенности временного периода – армии и их вооружение окончательно унифицировались.

В тактических битвах изменений почти нет: да и улучшать, честно говоря, было нечего. Разве что мини-карта увеличилась в размерах, и теперь на ней отображается рельеф местности, а обозначения отрядов стали более яркими. Поначалу они раздражают, поскольку постоянно маячат перед глазами, но через какое-то время ловишь себя на мысли, что за ходом сражения следишь только лишь по передвижению красных треугольников и синих квадратиков, как в какой-нибудь Supreme Commander.

Разработчики даже принуждают к этому, поскольку в чью-то светлую голову пришла мысль красоты ради усилить пиротехнические эффекты: в итоге сходящиеся в перестрелке отряды заволакивает таким густым облаком порохового дыма, что ориентируешься исключительно «по приборам». Вновь поражаешься, сколько усилий авторы тратят на создание красивой картинки: при желании можно разглядеть каждую пуговичку на мундирах солдат и отдельные травинки на земле, хотя в итоге поле боя обозреваешь исключительно с высоты птичьего полета.

Кто на новенького

Компьютерные соперники сопротивляются достаточно сильно, чтобы не было совсем уж скучно, но все так же способны на чудачества: отправить своего генерала в лобовую атаку на артиллерийскую батарею или, скажем, оставить орудия без всякого прикрытия.

Но для того и придумано главное новшество Napoleon: возможность играть в кампанию по локальной сети или через Интернет. Для ускорения процесса можно при создании партии включить автоматический под-

Визу: В игре удивительно красивый саундтрек – медленные и грустные классические мелодии, которые скрашивают ожидание во время довольно долгих загрузок тактических битв. К тому же на этом экране можно увидеть расположение войск на карте и заранее приметить выгодные позиции.

счет итогов всех сражений, но куда интереснее позволить вашему противнику брать под управление вражеские войска, когда вы нападаете на кого-то во время своего хода.

А если времени на прохождение целой кампании нет (это основная причина, почему подобный режим не появился еще в Empire – в Napoleon дуэль по сети все же не растянется на пару месяцев), есть смысл воспользоваться опцией drop-in – и тогда вы сможете провести сражение против любого игрока, который разрешил подключение случайных соперников (либо только друзей) к своим битвам в одиночной кампании. Такой вот современный вариант древних play-by-email стратегий. К сожалению, на момент написания статьи игра еще не вышла и серверы пустовали, но мы уверены, что поклонники сериала по достоинству оценят столь давно ожидаемую возможность.

Napoleon – не столько дополнение, сколько своеобразное «сетевое издание» оригинальной игры. Пускай по наполнению оно значительно уступает Empire, зато кардинально решен вопрос с недалеким искусственным интеллектом, так портящим впечатление от этой замечательной стратегии – а ради этого можно пережить и урезанный список наций, и отсутствие Индии с Америками. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Fahrenheit
2 Shenmue
3 Красный космос

10

Heavy Rain

По экрану ползут титры. Я знаю, кто убивает маленьких детей и оставляет рядом с их трупами бумажные фигурки-оригами. Но мне уже все равно. Я заглянул в темную бездну безысходности Heavy Rain и остался в живых. За это стоит выпить.

Начало Heavy Rain здорово напоминает Shenmue – вас выпускают погулять по дому, осмотреться, освоиться с кнопками, узнать жизнь главного героя. У него все хорошо: красавица жена, двое сынишек, любимая работа, дом в престижном районе. Немного балбес и раздолбай – это легко читается в его мыслях, в поведении – но хороший, как ни крути, мужик. И жизнь совершенно обычная. Поработать в саду или потупить с пивом у телевизора – какая, в общем-то, разница? Пара движений аналоговой ручкой, простенькие QTE – и решения приняты. Что бы вы ни придумали, это наверняка сойдет за один из типичных дней его жизни, уложится в логику игры. Все равно судьба уж проставила в календаре дату катастрофы – день, когда он потеряет все, что близко и дорого. Пройдет два года – и мы с трудом сможем узнать героя. Неопрятный, потерявший уверенность в себе, он не живет – влачит существование. Но, даже оказавшись на самом дне, не стоит расслабляться. Кто-нибудь обязательно поступится снизу.

Я знаю, многие сейчас ждут похвал сюжету Heavy Rain. Разочарую. Честное слово, на свете найдется немало умных книжек и фильмов, которые уделают историю о Мастере оригами одной левой. Гениальный Дэвид Кейдж придумал другое – как превратить идею в игру. Шире – изобрел технологию, принципы, приемы интерактивного повествования. Ведь контроль зрителя-геймера над персонажами и иллюзия свободы воли могут придать произведению невероятную глубину – кинематографу и не снилось. Для этого, правда, недостаточно сделать красивые CG-ролики, диалоги с опциями ответов, ветвящийся сюжет плюс двадцать уровней-локаций с боссом в конце. Придется выкинуть на помойку всю сорокалетнюю историю геймдизайна,



ТЕКСТ

Константин Говорун

Если вам меньше 18 лет, немедленно покиньте эту страницу!

Есть русская и английская озвучка/субтитры

Текст не содержит критических спойлеров!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3

Жанр:
adventure.interactive_movie

Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony

Разработчик:
Quantum Dream

Количество игроков:
1

Онлайн:
http://www.us.playstation.com/PS3/Games/Heavy_Rain
Страна происхождения:
Франция



О религии

Когда я только сел за текст, в телевизоре появился Патриарх Кирилл и рассказал зрителям притчу. Дескать, представьте себе, что вам зачем-то нужно по узкой и скользкой лестнице забраться куда-то очень высоко. Прямо позарез. Котенка с дерева снять или ребенка из горящего дома вытащить. И вы осторожно карабкаетесь, нащупывая путь, время от времени останавливаетесь передохнуть, потом из последних сил делаете финальный рывок и добираетесь до вершины. Ура! И тут внезапно понимаете, что влопыхах полезли не на ту лестницу. Глупая ошибка из-за невнимательности. И теперь надо спускаться вниз и проделывать весь путь заново. Или сидеть, как дурак, не там, где следует. Мораль, конечно, такова: лестница суть жизнь, а в самом начале, при выборе пути не мешает заглянуть в церковь и посоветоваться. В Heavy Rain нет ничего о религии и боге. Тем не менее, это игра о четырех таких лестницах – аналогия очень точная. И людям, которые упорно ползут по ним вверх, хотя и понимают, что это путь в никуда. Что с ними будет – решать вам.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Уникальная концепция игры, впечатляющий сюжет, яркие персонажи, необыкновенные впечатления от прохождения.

НЕДОСТАТКИ Здесь нет двойных прыжков, процентов жизни, боссов, меню экипировки и других привычных вам вещей.

РЕЗЮМЕ Ура, ошибки Fahrenheit исправлены. Heavy Rain – выверенное до мелочей интерактивное повествование, от которого попросту невозможно оторваться. Рассказа о четырех персонажах, идущих по следу маньяка-убийцы, наверняка войдет в анналы игровой индустрии и выдержит любые испытания временем.

Ответы на вопросы отечественных геймеров

- А правда, что тут графон крутой?
- Технологически Heavy Rain очень похожа на Shenmue. Очень реалистично сделаны лица людей, а все остальное – так, просто на хорошем современном уровне.
- А есть ли здесь крутые перестрелки? Драки есть, я точно видел, а вот перестрелки?
- Как минимум, одна точно есть.
- Много ли дурацких элементов The Sims, знаете, где надо ходить взад-вперед и отправлять естественные потребности?
- С большинством персонажей мы знакомимся, изучая их жилища. По сути, именно дом лучше всего раскрывает характеры героев. Но львиная доля именно The Sims сосредоточена в самом начале игры. Потом людям будет уже некогда есть, пить и танцевать. Ибо безысходность.

Справа: Пока света в конце тоннеля не видно, сойдет и пламя спички.



отказаться от всех шаблонов и начать все заново, с нуля.

Сценарий игры в духе Heavy Rain нельзя просто отредактировать, протестировать на фокус-группе и пустить в производство. Необходима точная его психологическая настройка. Кто его знает, какие решения примет геймер, по какому пути пойдет история? А ведь подконтрольных персонажей не один – четыре! Повествование многомерно – эдакий калейдоскоп, который может выдавать самые причудливые сочетания. И каждое из них должно иметь смысл и быть внутренне непротиворечивым. Ближайшая аналогия – математические «магические квадраты», таблички с цифрами, где все суммы по строкам, столбцам и даже диагоналям совпадают. Как ни крути, как ни считай – все едино. Выглядит просто, но сколько сил надо потратить, чтобы подобрать все числа!

Здесь нет места оговоркам в духе «это же RPG, здесь так принято!»; шире – условностям вообще. Повествование не прерывается на «диалоги», нельзя переигрывать «заваленные» места, возвращаясь к месту последнего чекпойнта. Происходящее всегда естественно, история непрерывно льется от начала до конца, прерываясь только на загрузки между эпизодами. Если от героя требуется ответ на вопрос, визави будут ждать до тех пор, пока пауза не станет неловкой. Все заваленные QTE можно переигрывать, если это разумно. Не смогли с первого раза забраться по скользкому склону? Не страшно – никто ж все равно не смотрит. Дается вторая попытка, третья, десятая. Пока не стемнеет. Если же логика говорит, что второй попытки в реальности быть не может, – уж извините. Воткнули в героя в драке нож – так уж воткнули, слова из песни не выкинешь. А дальше? Никаких Game Over. Печальный факт учтен, но игра продолжается.

Никогда не думал, что скажу это, но разработчикам действительно потребовались PlayStation 3 с процессором Cell и мощной видеосистемой, джойпад DualShock 3 с гироскопами и отдачей, телевизор с поддерж-

Внизу: Доклад агента ФБР о психологическом портрете Мастера Оригами. На слушателей можно наорать, если настроение плохое.



кой разрешения FullHD и акустика 5.1, чтобы добиться необходимого художественного эффекта. Пока герои бродят по дому туда-сюда и пьют молоко из пакета, Heavy Rain все еще воспринимается всего лишь как игра, и мало чем отличается от Fahrenheit. Но дело в том, что все QTE-сценки здесь отнюдь не проверяют реакцию геймера. Это не абстрактные препятствия, призванные замедлить продвижение по сюжету, которые встречаются в прочих играх «с сильным сюжетом». Даже на максимальном уровне сложности нажать кнопки вовремя – не проблема. Все действия геймера – покрутить аналоговые рукоятки, нажать кнопки и шифты, повернуть весь корпус джойпада в пространстве – прямо ассоциируются с тем, что происходит с персонажем. Вот вы медленно качаете DualShock 3 – и на



О психологии

Однажды утром ко мне подошел Артём Шорохов, сказал: «Читатели наверняка хотят, чтобы текст о Heavy Rain написал автор рецензии на Fahrenheit» и хитро прищурился. Оцените изящество формулировки: вежливый отказ («Пожалуйста, отдай его другому автору, мне сейчас некогда») на самом деле равнозначен ответу: «Да плевать мне на них!». Умение видеть в чужих словах подтекст; шире – видеть второй, третий слой в художественном произведении, необходимы для полного понимания событий Heavy Rain.



экране смешной толстый мужик трогательно баюкает ребенка, прежде чем уложить его спать в кроватку. Включить свет, достать из холодильника бутылку, ударить врага ножом в ногу – все эти жесты естественны. Идея управления в Heavy Rain покaдрово скопирована из рекламных роликов Wii mote и Project Natal. Разница в том, что на Nintendo Wii правильная интуитивность началась и закончилась на Wii Sports, а игры для Project Natal мы увидим еще нескоро. А Heavy Rain – уже здесь и сейчас. Наконец, и максимальная фотореалистичность заставляют серьезно относиться к картинке на экране – что уж тут стесняться, графика тоже важна. Саундтрек, без шуток, один из лучших в истории индустрии.

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно врывается вам в душу и устанавливает обратную связь. С каждым эпизодом она усиливается, и далеко не факт, что вам это понравится. Ладно – поговорить с ребенком и умилиться его агуканью. Но в более ярких сценах, ей-ей, начинает чаще колотиться сердце. Гонки по встречной полосе не только выжигают адреналин больше, чем десять заездов в Burnout. Руки и правда устают крутить виртуальный руль, потому что при прохождении вы действительно прилагаете мускульные усилия, размахивая джойпадом. Пробираясь сквозь, условно говоря, колючую проволоку, надо последовательно нажать и удерживать шесть-семь кнопок – и в этот момент вы ощутите, как на самом деле неловко и неудобно сейчас персонажу. Пусть в десять раз слабее. Постепенно вы привыкаете к этому эмоциональному эху и как будто выкручиваете собственную чувствительность на максимум. Чтобы быть там, с ними. При чем ближе к финалу уже не знаешь, радоваться духовному средству или нет. Ярка,

ВЫ БЫСТРО ЗАБЫВАЕТЕ О ТОМ, ЧТО ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА, А ЛЮДИ ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА – ВЫДУМАННЫЕ.

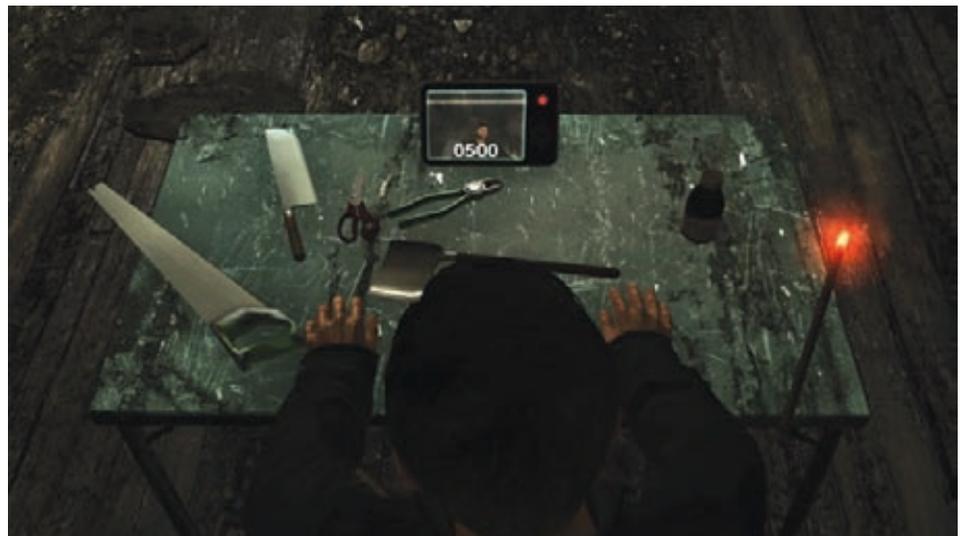
безумная сцена секса двух бесконечно несчастных людей – и вы будто то ли держите свечку, то ли вселяетесь в души обоих сразу. Полный эффект присутствия – и без каких-либо 3D-очков или шлема виртуальной реальности. Но самый сильный момент: физически почувствовать боль, которую испытывает персонаж, и заорать от неожиданности. Heavy Rain безжалостна.

С психологическим давлением игры сложно справиться. Я несколько раз видел, как человек долго держится, расценивая Heavy Rain как новаторский трехмерный квест с крутым сюжетом, а потом все же сдается. У меня это было так. Два пожилых

Вверху: А этот скриншот я в игре не видел. Прямо теряюсь в догадках, что на нем изображено. Пошел другим путем!

Внизу: Отрезать ногу пилой или вырвать ногу щипцами? Что вам больше нравится – выбирайте!

джентльмена решили выпить виски за встречу. Пока они разливали божественный напиток по бокалам, я сбегал к мини-бару за бутылкой восемнадцатилетнего Чиваса Регал, плеснул себе сто грамм и чокнулся с экраном телевизора. Все, финиш, приехали. Кстати, в той самой сцене с физической болью от геймера требуется всего лишь нажать на кнопку, чтобы все закончилось. На «подвиг» дается пять минут. Я смог решиться лишь когда на таймере осталось полторы. Или еще: в глубине зала, где герою предстоит смертельное испытание, маячит дверь с надписью Coward. И мне невыразимо стыдно стало лишь оттого,



О женской красоте

Пожалуй, единственная серьезная проблема Heavy Rain: лица женщин в возрасте 25-40 лет в Heavy Rain некрасивы. Жену главного героя – еще можно назвать симпатичной, журналистка Мэдисон уже не очень, а еще пара героинь – откровенно страшные. Возможно, это художественный прием, потому что мужчины, дети и старушки выглядят здорово. Но вот анимация, бывает, выглядит странно у людей обоих полов и любого возраста. Скорее всего, это так называемый эффект Uncanny Valley, о котором мы писали в «СИ» лет пять назад. Люди, выглядящие почти фотореалистично, подсознательно сравниваются уже не с другими игровыми персонажами, а с актерами кино, с живыми человеческими существами. И мельчайшая неестественность вызывает внутреннее отторжение. Сделать с этим что-то довольно сложно. Но Heavy Rain и здесь на высоте. Попавшись на психологический крючок игры, геймер постепенно влюбляется в Мэдисон. Причем, понятное дело, не из-за красивых глаз, а впечатлившись богатым внутренним миром девушки. По-моему, это прекрасно.



что я на минутку подумал: не выйти ли через нее? «Как можно?» – воскликнул я вслух и отправил героя на верную гибель.

«А где же игра?» – спросят скептики. Действительно, все вышесказанное больше смахивает на описание кинофильма, разве что с обратной связью. Прелесть в том, что в Heavy Rain есть и чисто игровые эпизоды, которые нужно естественно проходить. Два из них имеют прямые аналоги в Metal Gear Solid 3: Snake Eater, вполне добротным приключенческим боевике. Кое-что напоминает о Trauma Center и Phoenix Wright. Не поймите неправильно, речь не идет о заимствовании. Дэвид Кейдж и Хидео Кодзима стремились к одной цели; неудивительно, что часть пути гениальные геймдизайнеры прошли вместе. Разница в том, что Heavy Rain реалистична, и ее персонажи – никак не солиды снежки. Обычные люди. Поэтому игровое время не растянуто за счет количества врагов и логических загадок. Да, есть моменты, когда герой должен что-то придумать или сделать – и этим от его лица занимается геймер. Но вся остальная игра – жизнь! – суть подводка к этим критическим ситуациям и разгребание последствий совершенных поступков. И, разумеется, игровые моменты никак не выделяются из общего повествования Heavy Rain – действие, повторюсь, прерывается только на загрузки между эпизодами.

Многое из вышесказанного относится и к предыдущему творению Дэвида Кейджа – Fahrenheit. Более того: сюжет, настроение, идеи, даже отдельные диалоги словно пла-

ПРЕЛЕСТЬ В ТОМ, ЧТО В HEAVY RAIN ЕСТЬ И ЧИСТО ИГРОВЫЕ ЭПИЗОДЫ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОХОДИТЬ.



Вверху: Мэдисон – девушка строгая, с кем попало сексом не занимается. Чуть не понаравится мужчина – сразу дубинкой по голове.

но перетекли сюда из игры пятилетней давности. Что ж, лучше всего считать Fahrenheit черновиком, пробой пера перед финальным, чистовым вариантом идеального интерактивного фильма от Quantum Dream.

Впрочем, не рискну рекомендовать произведение всем: а ну как кто-то из вас натурально решит повеситься, прикоснувшись к здешней безысходности? Если уж какая игра и может повлиять на неокрепшую психику, то это точно Heavy Rain. Образ дождя, который не закончится никогда, еще долго не выйдет у меня из головы. Игра убеждает: у всех есть скелеты в шкафу, любое счастье – мимолетно, улыбка на лице собеседника – непременно видимость, маска. И вправду жить не хочется. Но невозможно отрицать вот что: Дэвид Кейдж подал исключительно достойный, не побоюсь этого слова, даже идеальный пример всем геймдизайнерам мира; задал направление, в котором им стоит двигаться. Если они, конечно, любят работу, уважают себя и считают игры искусством. Методы могут быть самыми разными – сравните творчество Хидео Кодзимы, Сигеру Миямото, Хидеки Камии. Главное – чтобы результат можно было смело поставить на одну доску с Heavy Rain. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Europa Universalis III: In Nomine
- 2 Europa Universalis II
- 3 Empire: Total War

9.0



Теперь у государств есть сферы влияния (которые можно расширять), и, пытаясь влезть в чужие «угодья», готовьтесь получить отпор.



Влияние рельефа местности на боевые качества обороняющихся войск выросло, так что семь раз отмерь, прежде чем ломиться в гору на врага.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

▶ Europa Universalis III: Heir to the Throne

Аддон In Nomine должен был завершить историю Europa Universalis III, но внезапно на горизонте появился Heir to the Throne. Появился – и покориł сердца десятков тысяч поклонников, которые моментально позабыли, какой игра была в оригинале, и теперь не мыслят жизни без последней версии.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Paradox Interactive
Требования к компьютеру:
CPU 1.9 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Количество игроков:
до 32
Обновляемая версия:
PC
Онлайн:
www.paradoxplaza.com

Справа: Что-то, а графика в Heir to the Throne хоть и лучше, чем в оригинале, но от современных стандартов отстала лет на пять точно.

Скажу честно: когда услышал про разработку проекта, отнесся к идее скептически, особенно после заявлений создателей о том, что «все делается по просьбам геймеров». И был неправ: ведь третий аддон превратил отличную игру в великолепную. После его установки сразу понимаешь: то, что было раньше, – только прелюдия к настоящей Europa Universalis III. И даже как-то жаль, что мы не получили все это с самого начала.

Впрочем, разработчики признают, что большая часть воплощенных в Heir to the Throne идей подсказана геймерами, успешными всласть наигравшимся в базовую версию и дополнения к ней. Так что без наших с вами советов сделать из проекта конфетку было бы просто невозможно.

Первое, на что должен обратить внимание каждый государь и полководец, – новая система casus belli (поводов к войне). Если раньше таковых была одна штука (повод – он и в Африке повод, как говорится), то теперь их воз и маленькая тележка. Казалось бы, зачем умножать сущности? Но в данном случае никакого умножения сущностей нет, а есть реаль-

ное улучшение. До этого ведь все войны однотипными были: в основном за территорию (ну, изредка для разнообразия можно было ради денег повоевать или там заставить врага религию сменить). Теперь же наши граждане берутся за оружие по самым разным причинам. То мы сражаемся за отмену запрета торговать на рынках неприятеля, то ведем колониальные войны, то боремся за права угнетаемых народов, то отвоевываем свои исконные владения, то просто заставляем соседа признать поражение – всего и не честь... Но главное, старайтесь, развязав войну, в первую очередь

добиваться поставленных перед вами целей. Ведь за них и рейтинг бесчестия (бывший так называемый badboy) не слишком ухудшается, и очков престижа больше начислят. А значит, и перерыв между войнами сократится, и добиться в игре можно будет большего.

Хотя побеждать именно военным путем не обязательно. Скажем, в центре Европы можно попробовать обойтись и без этого, ведь там расположена Священная Римская империя – конгломерат государств, поначалу не объединенных почти ничем, кроме названия. Однако в Heir to the Throne эта «даже еще не конфедер-

В предыдущих частях было несколько государств-монстров, партию за партией превращавшихся в супердержавы вне зависимости от обстоятельств (особенно этим славилась Франция). Теперь с проблемой практически справились – та же Франция или, скажем, Османская империя, легко распадаются под ударами волчьих стай соседей или из-за внутренних распрей. Конечно, до конца проблему не решили, но столь остро она уже не стоит.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Новая система casus belli; введение династий и наследников; измененная система взаимоотношений внутри Священной Римской империи; торговые лиги и т.д. и т.п.

НЕДОСТАТКИ Ряд мелких ошибок в непропатченной версии; стремительно устаревающая графика.

РЕЗЮМЕ После выхода Heir to the Throne улучшить что-то в идеально сбалансированной машине Europa Universalis III будет сложно. В третьем дополнении создатели подкорректировали в геймплее почти все. Адон стал бы сокрушительным ударом по конкурирующим проектам, если бы таковые, конечно, появились. Но пока соперников на горизонте не видно (Magna Mundi не в счет – к ней явно и сами «Парадоксы» руку приложат), а значит, лидерство в своей области «Европа III» и подавно сохранит.

Удачно заключив мир, мы отрезали пару польских провинций от основной территории врага. А потом спровоцировали там восстания – скоро чьи-то владения уменьшатся.



И все же, на взгляд автора, с восстаниями явно переборщили. Не раз и не два наблюдал картину, когда практически треть карты Европы перекрашивалась «под зебру» (что означает захват инсургентами территорий). С другой стороны, если обратиться к учебникам, увидишь, что крестьяне, горожане или представители покоренных народов частенько поднимали оружие против угнетателей. В общем, совсем неисторичным такой подход не назовешь.



Вверху: Что-то, а графика в Heir to the Throne хоть и лучше, чем в оригинале, но от современных стандартов отстала лет на пять точно.

живных правах на продажу тех или иных товаров только через ваши центры, и оглянуться не успеете, как разбогатеете. А уж потратит денюжки всегда есть на что. Например, на принятие решений (вроде строительства дорог или посольств в провинциях, а то и на что-нибудь грандиозное – вроде введения единой системы мер и весов). Теперь все решения такого рода требуют специалистов нового типа – магистратов. Поначалу их немного (хорошо, если раз в три-четыре года появляется один), но по мере роста империи все больше и больше чиновников становятся под ваши бюрократические знамена. Впрочем, увеличить их число можно и без расширения территории, например, строя университеты.

Всем перечисленным нововведения не исчерпываются. Изменились и сухопутные сражения (роль пехоты заметно возросла), и система борьбы с пиратами (микроменеджмента, столь раздражавшего ранее, стало меньше), да и исторических и случайных событий прибавилось. И теперь «Парадоксы» по праву могут открыть пару-тройку заслуженных бутылочек пива и задуматься над вопросом: «Чего бы нам такого оригинального для Europa Universalis IV придумать?». **СИ**

рация» обрела новый смысл – теперь императору позволено проводить реформы, потихоньку двигаящие страну к централизации (а также зачастую дающие неслабые бонусы, вроде повышения доходов). В теории возможно даже объединить эту огромнейшую (и богатейшую) территорию мирным путем. Хотя, конечно, на пути могут встать две преграды. Первая – сами государства, которые рано или поздно начнут сопротивляться нашим потугам централизовать управление (обычно на предпоследней стадии, при попытке сделать их всех вассалами). А вторая – необходимость поддержания своего авторитета в империи. Придется постоянно ввязываться в ненужные вашей стране

войны, защищая «пока еще не подданных и даже не вассалов» от алчных соседей. Так что сами решайте, стоит ли заваривать такую кашу.

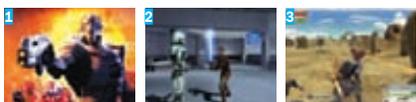
Если же вы предпочитаете считать денюжки и тратить их потом на присоединение прочих стран дипломатическим путем, очень рекомендуем выбрать одну из торговых республик (Венецию, Ганзу, Геную или такой родной Новгород). Эти государства тоже получили определенные бонусы в Heir to the Throne, теперь они могут приглашать другие страны в торговые лиги, отчего обе стороны только выиграют (но упомянутому квартету все же плюшек достается чуть побольше). Убеждайте соседней примкнуть к вам, договаривайтесь об исклю-

Слева: Кардиналы больше не берут взятку – у всех стран есть шанс получить их «в собственность» за так. Не сильно увлекайтесь захватами, дружите с Папой Римским – и «красные шапочки» от вас куда не денутся...



Наконец-то решили проблему маленьких, но очень наглых армий, которые было крайне сложно добить (случалось, что жалкую сотню солдат удавалось уничтожить лишь с пятой-шестой попытки). Теперь таким «недополкам» ничего не светит – любая встреча с более серьезным войском для них фатальна. И вы сможете дальше спокойно развивать наступление, а не гоняться за парой вражеских батальонов по всей стране.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Mass Effect
- 2 Star Wars: Knights of the Old Republic
- 3 Valkyria Chronicles

9.5



ТЕКСТ

Александр Трифонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Xbox 360

Жанр:

role-playing, sci-fi

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский издатель:

Electronic Arts

Разработчик:

Bioware

Требования

к компьютеру:

CPU 1.8 ГГц (Core 2 Duo),

1024 RAM, 256 VRAM

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

PC, Xbox 360

Онлайн:

masseffect.bioware.com

Страна происхождения:

США

Справа: Попадание в голову не сулит большinstву врагов ничего хорошего. А роботам и вовсе можно отстрелить руки и смотреть, как они смешно ковыляют, оставшись без оружия.

Mass Effect 2

Будущее не наступило. На дворе 2010 год – не все маститые фантасты середины XX века заглядывали так далеко – но человечество озабочено не покорением Марса, а рецессией, ценами на нефть и безобразиями сомалийских пиратов.

Технологии развиваются, но иначе, нежели представляли себе Хайнлайн или Брэдбери: дальше Луны мы так и не выбрались, а общение с роботами сводится к телефонным звонкам в воскресное утро с уведомлениями о неуплате. Даты на календаре сменяют друг друга, и все меньше возможностей оста-

ется для осуществления смелых прогнозов фантазеров из шестидесятых. Люди перестают мечтать о звездах, а происходящее за окном все больше напоминает какую-то киберпанковскую антиутопию. Но тем приятнее хоть изредка встретить качественную научную фантастику.

Первая часть Mass Effect в первую очередь подкупала проработкой мира –

создатели продумали вселенную далекого будущего гораздо лучше, чем того требовал сюжет. Но Bioware и не скрывали амбиций: создать эпическую трилогию, не уступающую по размаху «Звездным войнам», и подготовить почву для дальнейших проектов, не обязательно лишь игровых.

Этот мир нельзя назвать идеальным: политические интриги, напряженные от-



«Большие пушки» необходимы при столкновении с особо опасными тварями, так что берегите заряды для баэзки – иначе на одну такую зверушку у вас уйдет весь оставший боезапас.

ДОСТОИНСТВА Отличный научно-фантастический сюжет в детально проработанной вселенной; исправлены почти все недостатки первой игры, бои стали насыщеннее и интереснее.

НЕДОСТАТКИ Для игры, мотающей героев по всей вселенной, здесь слишком много коридоров, лестниц и коробок: хотелось бы больше инопланетных пейзажей.

РЕЗЮМЕ Вторую часть сильно изменили по структуре, но это пошло лишь на пользу: избавившись от лишнего, игра по-прежнему достаточно глубока, но стала при этом гораздо дружелюбнее к новичкам, сохранив все достоинства оригинала. Насколько Dragon Age на Xbox 360 выглядела неуместным и неуклюжим портом, настолько же Mass Effect 2 идеально подходит для этой консоли: кажется, в Bioware разгадали секрет, какой должна быть лучшая RPG для этой платформы.

ношения между расами, нищие колонии, работорговля и теракты. Жизнь через несколько тысячелетий вовсе не похожа на сказку – судьбы людей, гуманоидов и прочих существ, которых встречает на пути командор Шепард, раскрывают ее с самых разных сторон и заставляют поверить в происходящее на экране еще больше.

А сам Шепард – этакий ходячий агитационный плакат, герой Галактики, словно сошедший со страниц романов Гаррисона или Гамильтона. Каждая фраза и жест вызывают в памяти сотни образов: все эти мужественные капитаны, верные долгу военные и самоотверженные космонавты, приключениями которых зачитывался когда-то давно.

Что интересно, авторы в полной мере отдают себе в этом отчет: Mass Effect 2 начинается с диалога представителя нелегальной организации «Цербер», до-

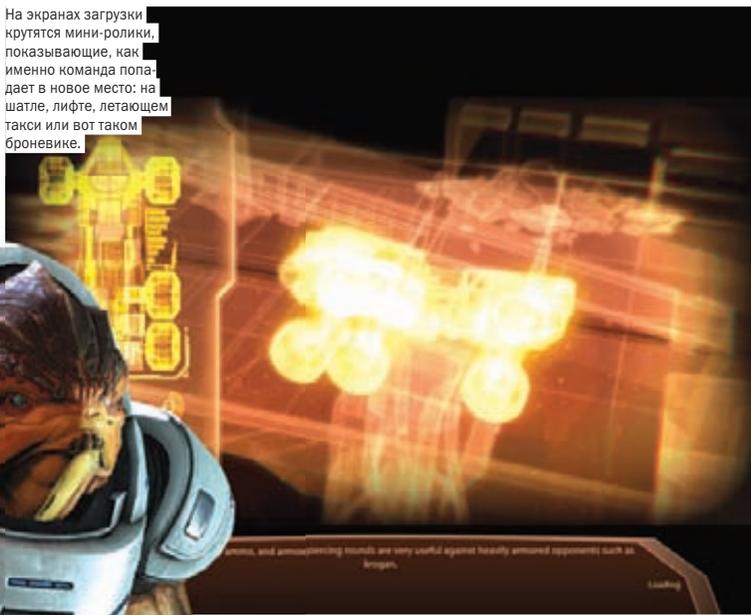
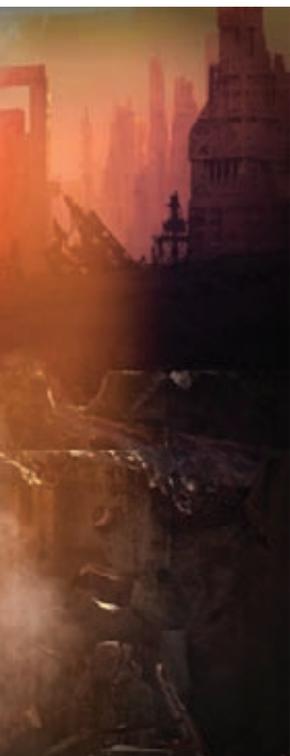
Холодные игрушки

Вселенная игры – мир далекого будущего, в котором человечество наконец-то вышло за пределы Солнечной системы и обнаружило, что вовсе не одиноко в Галактике. Разнообразные расы устраивали войны и осваивали далекие уголки космоса, еще когда по Земле бродили мамонты, и со временем объединились в шаткий политический союз под управлением Совета, заседающего в Цитадели – гигантской станции, построенной неведомо когда давно исчезнувшей расой протеан.

Ими же созданы разбросанные по всей Галактике ускорители массы, позволяющие космическим кораблям перемещаться между звездными скоплениями быстрее скорости света. Используемый при этом эффект (в честь которого и названа игра) некоторые расы научились применять в меньших масштабах – для создания индивидуальных защитных полей или перемещения предметов на расстоянии, словом, нечто вроде Силы из «Звездных Войн», которая здесь называется биотикой.

Среди рас можно выделить живущих сотни лет гермафродитов азари, биотиков от рождения, агрессивных ящеров кроганов, которые медленно вымирают от вируса, снижающего уровень рождаемости в тысячу раз, медлительных гигантов элоров, говорящих о себе только в третьем лице, и медузообразных ханаров, проповедующих повсюду свою религию. После событий первой части люди стали главенствующей силой в Галактике, и далеко не всем это нравится – так что готовьтесь не раз столкнуться с ксенофобией в свой адрес.

На экранах загрузки крутятся мини-ролики, показывающие, как именно команда попадает в новое место: на шатле, лифте, летающем такси или вот таком броневике.



Итоги задания: полученный опыт и новые особые возможности героев, заработанные деньги и ресурсы, и информация о найденном во время миссии улучшении для пистолетов-пулеметов.

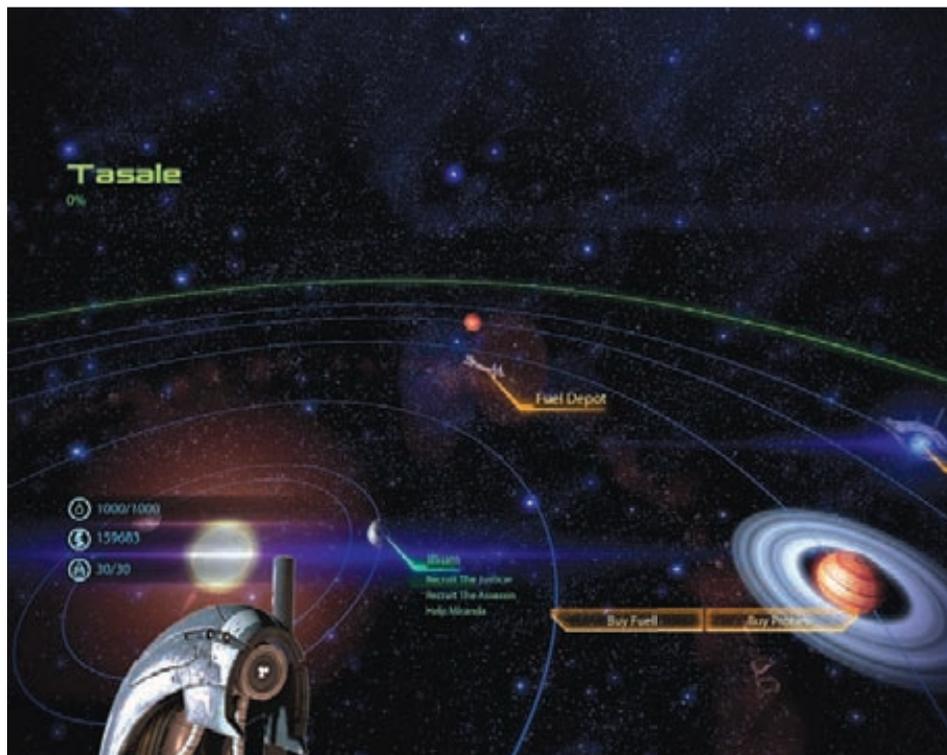
бывающей доминирования человечества в галактике, о том, что Шепард важен для людей как образец для подражания. Вот только Альянсу, и без того постоянно отбивающемуся от обвинений в шовинизме, выдвигаемых представителями других рас, не нужен герой, постоянно находящийся на виду, и беспокоящие обывателей рассказы о машинах, уничтожающих все живое во Вселенной каждые 50 тысяч лет.

«Нормандию» отправляют с глаз долой, в малоизученную звездную систему с рутинным патрульным заданием, где на нее и нападает неизвестный корабль и за несколько минут расправляется с гордостью флота землян. Экипаж покидает разваливающийся на части звездолет в спасательных капсулах, а главный герой в пробитом скафандре оказывается на орбите ближайшей планеты и быстро устремляется к поверхности, пока не становится еле заметной точкой на горизонте.

Едва игрок успевает оправиться от удивленного (представьте, что Люка Скайуокера убило бы снежное чудовище в самом начале фильма «Империя наносит ответный удар»), как на него обрушиваются новые факты: «Цербер» подобрал останки и потратил миллиарды кредитов и два года на реанимацию Шепарда с помощью уникальных технологий, и теперь предлагает командору, собрав отряд лучших агентов, разобраться в причинах исчезновения земных колоний. Тут-то и начинается сама игра, и поверьте, удивит она еще не раз и не два.

Разработчики отказались от схемы, придуманной ими же еще для второй части Baldur's Gate, когда игрокам предлагается на выбор несколько больших сюжетных кусков, проходимых в любом порядке и включающих, помимо основной цели, еще множество дополнительных.

История Mass Effect 2 подается небольшими фрагментами, каждый из которых – задание от командования «Цербера», связанное с пополнением отряда, получением дополнительной информации об исчез-



Гигантский космический хомяк

В Цитадели в одном из магазинов можно приобрести для украшения капитанской каюты Шепарда на «Нормандии» рыбок, растения или «космического» хомяка. В описании зверя сказано: «он смотрит на вас понимающим взглядом». Давние поклонники игр Bioware сразу поймут намек: в Baldur's Gate у одного из персонажей, рейнджера Минска, был ручной хомячок Бу, про которого хозяин всем говорил, что на самом деле это «гигантский космический хомяк». Что интересно, в ролевой системе Dungeons & Dragons действительно есть такие животные, и водятся они в сеттинге Spelljammer – забавной смеси паропанка, космических полетов и фэнтези, к сожалению, в данный момент поддерживаемой только силами фанатов. Таким образом, отсылка получается даже тройная.

Слева: Звездная карта сильно изменилась: корабликом можно управлять и «причаливать» к планетам и станциям, а на полеты между звездными системами тратится топливо, которое нужно вовремя (и не бесплатно!) пополнять.

новениях колоний и иными деликатными поручениями. По итогам миссии команду вознаграждают деньгами и опытом (за убийство врагов, кстати, опыта не дают вообще, только за побочные квесты). Новые сюжетные развилки открываются тоже лишь по завершении заданий.

Такой подход не случайно напоминает о тактических стратегиях вроде Valkyria Chronicles, где повышать уровень героев можно только в перерывах между миссиями: отсюда же взята система снаряжения бойцов перед высадкой. Дизайнеры Bioware взяли да и отказались от такой неотъемлемой части RPG, как долгое перебирание разнообразных шлемов и видов оружия в поисках наилучшего для конкретного персонажа: если вы нашли более

мощный автомат, то его получат все члены отряда, умеющие обращаться со штурмовыми винтовками.

А еще больше не придется искать среди десятка компенсаторов отдачу самый подходящий для любимого пистолета: просто изучите на базе соответствующее улучшение, и оно станет доступно всем бойцам. Освоение разнообразных технологий, от более прочной брони и щитов до новых корабельных систем, требует ресурсов, которые добываются на планетах. К счастью, для этого не придется на них высаживаться – пробы снимаются при помощи зондов прямо с орбиты.

Такая замена однообразным поездкам по необязательным локациям из первой части пошла игре только на пользу – ис-

Внизу: Цвет и разные элементы скафандра Шепарда можно менять между заданиями – так, один шлем даст небольшую прибавку к здоровью, а другой усилит щиты. Ищите обновку у торговцев!



ВАМ ДОВЕДЕТСЯ
ВСТРЕТИТЬ СТАРЫХ
ЗНАКОМЫХ, УВИДЕТЬ
ПОСЛЕДСТВИЯ
СОБЫТИЙ ДВУХЛЕТНЕЙ
ДАВНОСТИ ИЛИ
УСЛЫШАТЬ О НИХ.



следовать звездные системы теперь интереснее, процесс отнимает меньше времени и приносит ощутимый результат.

Если задуматься, получается, что от оригинальной игры отрезали немаленький кусок, но, честно говоря, об этом не жалеешь. Время, сэкономленное на борьбе с интерфейсом снаряжения или управлением броневиком, гораздо лучше потратить на выполнение миссий, которые получились действительно разнообразными.

Побег из звездной тюрьмы, защита здания от накатывающих волна за волной наемников, участие в священном ритуале кроганов, приключения на корабле чужих или на планете, где приходится постоянно находиться в тени, чтобы безжалостное солнце не поджарило героев буквально за минуту.

Пускай на каждое задание уходит обычно меньше часа, зато не успеваешь устать от пейзажа и персонажей, и все время хочется продвинуться дальше, увидеть, что же еще такого приготовили сценаристы.

Добрым словом и пистолетом

Бои тоже заметно изменились: новые враги требуют особой тактики. Приходится использовать укрытия, обходить противников с фланга. Стало больше открытых пространств, оставляющих простор для маневров, возросло значение особых умений спутников, способных порой переломить исход перестрелки. Перед боем всегда осмотритесь по сторонам – наверняка найдете какую-нибудь выгодную позицию или взрывоопасные предметы.

Боеприпасы теперь заканчиваются (как правило, в самый неподходящий момент), зато Шепард научился управляться с гранатометами и иными образцами тяжелого вооружения, которые незаменимы при встрече с особо опасными противниками –

БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ СОБИРАЕТ КОМАНДУ, ГОТОВУЮ ВЫПОЛНИТЬ САМОУБИЙСТВЕННУЮ МИССИЮ.

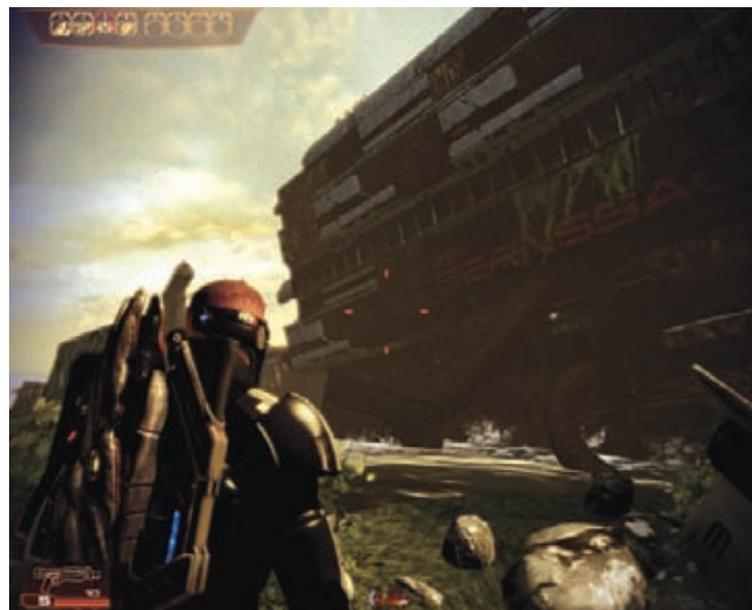
Экстранет эксплорер

Когда будете в Цитадели, обязательно остановитесь возле магазинчика с играми на одном из уровней и послушайте болтовню продавца и покупателей-геймеров: отгадывать, что именно пародируется, одно удовольствие. «Как я не люблю этих батарианцев, которые заходят в матч через Экстранет без включенного автопереводчика и все вынуждены слушать их белиберду», «Эта популярная игра основана на турианской мифологии, и у нее уже 11 миллиардов подписчиков», «Знаете, мне нравятся старые добрые ролевые игры, в которых нужно было кормить персонажа, чтобы он не умер с голода, а лететь куда-нибудь надо было четыре часа реального времени».

Новые виды оружия не всегда более мощные. Так, в случае со снайперскими винтовками нужно выбирать между большим магазином и скорострельностью и убойной силой.



Слева: Джек – один из новых членов команды, матерая уголовница, в детстве ставшая жертвой экспериментов «Цербера» по развитию биотических способностей у людей.



Слева: Свернуть с пыльных тропинок далеких планет и протоптать свои собственные нам не дадут. Локации – строго «коридорные», как в Dragon Age, свободные пространства – лишь иллюзия.

обязательно изучите расширение боекомплекта, пригодится не раз и не два.

Одними лишь побоищами, конечно, дело не ограничивается: ведь Mass Effect 2 все-таки в первую очередь ролевая игра. Хотя личность Шепарда в основных чертах задана изначально, каким именно будет характер героя, решать только игроку, и, как и в первой части, здесь нет «добраго» и «злого» путей. Мудрый лидер, жесткий вояка или бескомпромиссный циник – вариантов поведения много, но все они, благодаря стараниям сценаристов, укладываются в общую схему сюжета.

Интересное новшество – возможность действовать прямо в ходе диалогов, не дожидаясь даже окончания фразы: остановить руку с пистолетом и не дать товарищу совершить хладнокровное убийство или, наоборот, выкинуть заблудившегося наемника из окна. Выбирать приходится интуитивно и быстро, что придает разговорам еще большую живость.

В отличие от недавней Dragon Age, в которой увлекательные перебранки между членами отряда частенько перемежались занудным бубнежом NPC-манекенов, в Mass Effect 2 тексты и озвучка выполнены на высочайшем уровне. Диалоги к тому же отлично срежиссированы, не говоря уж о сюжетных сценах.

Поскольку большую часть игры главный герой собирает команду, готовую выполнить самоубийственную миссию, то и персонажи, присоединяющиеся к Шепарду, проработаны подробнее, чем в первой части. Ученые и преступники, хакеры и солдаты, представители различных рас и мировоззрений – для спасения человечества подберется весьма

Ролевая система незатейлива – у каждого умения 4 ступени, увеличивающих эффективность, а на последнем этапе нужно выбрать, например, между мощностью и продолжительностью.



**ИНТЕРЕСНОЕ НОВШЕСТВО –
ВОЗМОЖНОСТЬ ДЕЙСТВОВАТЬ, НЕ
ДОЖИДАЯСЯ ОКОНЧАНИЯ ФРАЗЫ.**

Интерактивный рекламный щит в Цитадели призывает посмотреть постановку «Гамлета» в исполнении... элькоров.





разношерстный коллектив. У каждого найдутся и истории из прежней жизни, и предложения по улучшению «Нормандии», а также особая просьба-задание. Если ее выполнить, спутник получит новое уникальное умение, которому также может обучиться и Шепард, – так что заботьтесь о своей команде и не давайте бойцам ссориться.

Само собой, вам доведется встретиться и некоторых старых знакомых, подчас в довольно необычных обстоятельствах, увидеть последствия событий двухлетней давности или услышать о них. Если вы решите перенести своего персонажа, некоторые сюжетные повороты будут зависеть от решений, принятых при прохождении оригинала, – кто из героев остался в живых, чем закончилась битва за Цитадель и так далее. Для новых же игроков есть возможность задать основные «установки» в одном из начальных диалогов.

Если говорить о не самых лучших вещах, переживавших во вторую часть, стоит отметить однообразный дизайн уровней. На какой бы планете ни происходило дело, почти всегда предстоит бегать по стальным или каменным коридорам, прятаться за брошенными неведомо кем и зачем ящиками, контейнерами и цистернами да обчищать аптечки и настенные сейфы. А когда оказываешься в Цитадели или другом крупном поселении, в глаза бросается безжизненность декораций – не снуют туда-сюда пешеходы, транспорт проносится лишь где-то далеко на заднем плане. Одни только редкие статисты стоят по углам, не меняя позы и повторяя набор заготовленных фраз.

Тем не менее, Mass Effect 2 – великолепное продолжение, более серьезное и продуманное, отшлифованное почти до блеска, увлекательный второй том межзвездной саги. И больше всего после прохождения жалеешь о том, что заключительную часть трилогии придется ждать еще пару лет. **СИ**

ПОМИМО ПРОЧЕГО, ИГРОК УЗНАЕТ ВЕСЬМА НЕОЖИДАННЫЕ ПОДРОБНОСТИ О ГЕТАХ И ПРОТЕАНАХ – ВСЕ НЕ ТАК ПРОСТО, КАК КАЗАЛОСЬ В ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

Вверху: Внутри одного из кораблей Мигрирующего флота квариан – расы, вынужденной покинуть родную планету после восстания разумных машин и с тех пор живущей на скопище дрейфующих в космосе звездолетов и станций.

Мини-игры

Закрытые двери и запечатые ящики можно взламывать двумя способами – хакерским и «железным». В первом случае требуется за ограниченное время выбрать среди быстро бегущих строк кода нужные, во втором – правильно соединить контакты. После неудачной попытки замок либо блокируется навсегда, либо кредиты, содержащиеся в хранилище, начинают быстро таять и нужно успеть с повторным взломом, чтобы не остаться вообще ни с чем. К счастью, в команде теперь обязательно иметь персонажей с соответствующими навыками – Шепард преодолевает защиту самолично и даже может приобрести у торговцев особые устройства, дающие больше времени на подбор нужных команд. Третья мини-игра, изучение планет для получения ресурсов на исследование, сводится к спектральному анализу поверхности планет и запуску зондов к месторождениям полезных ископаемых. Иногда при этом можно наткнуться на одну из побочных миссий, которые авторы щедро разбросали по всей галактике.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Black Mirror
- 2 Ni.Bi.Ru: Messenger of the Gods
- 3 The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure

8.0



Придется посетить и знакомые места – часть локаций была просто перерисована, а иные изменились до неузнаваемости. Все же со времен первой игры прошло немало лет.



Некоторые головоломки приятно удивляют – многие из них мы не видели раньше ни в одном другом квесте!



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, third-person

Зарубежный издатель:

dtp entertainment

Российский издатель:

«Новый Диск»

Разработчик:

Cranberry Production

Требования

к компьютеру:

CPU 1.4 ГГц, 1024 RAM,

128 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.butler-bates.de

Страна происхождения:

Германия

Black Mirror 2

The Black Mirror в свое время попала под перекрестный огонь критиков. Нужно отметить – вполне заслуженно, так как разработчики наступили на все возможные грабли.

Давайте вспомним основные недостатки первого «Черного зеркала» – в данном случае это важно. Прежде всего, большинство головоломок были просто пришиты к истории белыми нитками, а многие к тому же беспардонно позаимствованы из других игр. Нельзя не упомянуть про «серых» персонажей – через несколько лет навскидку вспоминается в лучшем случае главный герой (кто-нибудь способен назвать его имя?), да и то лишь потому, что он постоянно мельтешил на экране. Проклятие словно бы легло не только на семью (секундочку...) Сэмюэля Гордона, но и на саму игру – практически во всех версиях многие герои были озвучены ужасающе безэмоционально. Что еще хуже – сюжет состоял сплошь из штампов, да еще и оставлял массу вопросов. Полный провал? Как бы не так – The Black Mirror многим любителям квестов пришлась по вкусу. Это странно, но при всех недостатках в нее было довольно интересно играть – в основном благодаря мрачной атмосфере, которую разработчики успешно поддерживали с первых минут до самого конца.

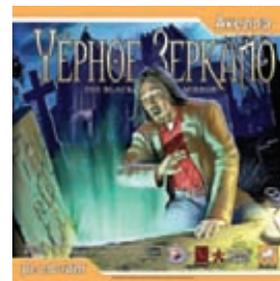
Black Mirror 2, созданная совершенно другой студией, – своеобразное переосмысление оригинала. В Cranberry Production решили проанализировать чужую работу, выявить основные ошибки, а потом исправить их. Звучит просто, но планы были поистине наполеоновские. Так что в успешный результат верилось с трудом – все поклонники и критики ожидали паразитирования на известном (пусть и в относительно узких кругах) имени и следования нехитрому принципу «Того же самого, да побольше». Однако все задуманное удалось, хотя и получилась совершенно другая игра, которая неожиданно оказалась на голову выше предыдущей.

Да, жанровая принадлежность осталась прежней – это типичный point-and-click квест, где нам в основном предстоит решать разного рода задачки на применение предметов и головоломки. Главный герой игры – Даррен, обычный подросток начала девяностых: слушает Nirvana и Pearl Jam, обожает графические квесты от Sierra. Он хотел бы провести каникулы в местечке получше, но по воле судьбы, а точнее – собственной матери, попадает в маленький городок

Бидефорд (кстати, реально существующий – некоторые локации весьма схожи со своими прототипами). Его участь – работать помощником без права голоса в единственной фотостудии в округе. Все меняется, когда неожиданно появляется прекрасная незнакомка Анжелина – Даррен замечает, что за девушкой следят, да и владелец студии к ней явно неравнодушен. А дальше начинается самая что ни на есть детективная история – мама главного героя впадает в кому, подозрительный тип преследует Анжелину, днем позже начальника Даррена находят мертвым (больше десятка ножевых ранений!), и юная леди является главным подозреваемым в этом деле. Все происходящее взаимосвязано, вот только поймет это Даррен лишь ближе к финалу.

Не раньше, чем игрок уловит связь с первой частью. На самом деле, она настолько сильная, что иногда даже удивительно – как разработчикам сиквела удалось связать все воедино? При этом пропустившим The Black Mirror можно не беспокоиться – все будет понятно и без знаний о событиях прошлого. Те же, кто знаком с первой игрой, будут приятно удив-

Для тех, кто пропустил оригинальную The Black Mirror, напомним вкратце сюжет: британский дворянин Сэмюэль Гордон после многолетнего отсутствия возвращается в родное поместье Блэк-Миррор. Накануне его приезда глава семейства Уильям Гордон покончил с собой, выбросившись из окна башни замка. Во всяком случае, так утверждали окружающие. Но Сэмюэль не верит в эту историю и, начав собственное расследование, выясняет, что гибель при странных обстоятельствах – не такая уж редкость в его роду. Чем закончились поиски правды и кто виноват в смертях как родственников Сэмюэля в Блэк-Мирроре, так и мирных граждан, обитавших в окрестностях поместья, предлагаем вам узнать самостоятельно. Однако, если для кого-то важна визуальная составляющая, то мы предупреждаем заранее – локации и сейчас выглядят неплохо, а вот модельки персонажей по нынешним меркам не выдерживают никакой критики. Кстати, в 2004 году The Black Mirror локализовала компания «Акелла». Это может показаться странным, но именно русскоязычная версия получилась лучше других – озвучке далеко до идеала, но наши актеры хотя бы постарались «оживить» своих героев.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная атмосфера. Неожиданные повороты сюжета. Масса интересных головоломок. Бесподобная прорисовка локаций. Внимание разработчиков к мелочам.

НЕДОСТАТКИ Есть нелогичные задачи. Музыка иногда слабо вяжется с происходящим на экране. Поклонникам первой Black Mirror игра покажется слишком простой.

РЕЗЮМЕ Black Mirror продолжает начатую несколько лет назад историю, параллельно с этим исправляя многочисленные ошибки прошлого. Вроде бы, рассуждения о том, что классический квест как жанр умер, давно уже стали общим местом, но когда появляются такие игры, как Black Mirror 2, поневоле задумываешься о корректности этого мнения. Ничего феноменального в новинке нет, но при этом все составляющие на своих местах и оторваться от экрана очень сложно.

СЕКРЕТ!

Настоятельно рекомендуем осматривать каждый объект до тех пор, пока Даррен не перестанет давать новые комментарии. Во-первых, это наверняка натолкнет на какие-то пути решения, если вы застряли. Во-вторых, пока предмет еще доступен для изучения, с ним можно произвести какие-то действия – это утверждение верно в 90% случаев.

лены – сотрудники Cranberry Production успешно замазали все дыры в старой истории, не сделав существенных промахов и в ее развитии. Пусть сюжет сложно назвать оригинальным, в нем нашлось место и для интриги, и для таинственных секретов; динамично развиваясь, он постоянно держит в напряжении и не дает заскучать. И не только из-за неожиданных событий, но и благодаря реакции на происходящее самих персонажей, ставших гораздо более человечными благодаря, в том числе, улучшенной анимации и качественной игре голосовых актеров*. Естественнее своего предшественника и главный герой – его здоровый юмор или, в зависимости от ситуации, едкий сарказм не оставят вас равнодушными.

Все эти плюсы, безусловно, должны примирить хардкорщиков с некоторыми минусами. Black Mirror 2 на порядок проще оригинала: мало того что сами задачи не назовешь особо сложными, так есть еще и система подсказок, да и количество головоломок существенно уменьшилось по сравнению с первой частью. Зато сами задачи теперь менее стандартные, а их правила – более понятные. Хотя, словно в шутку, одна из первых – пресловутая «пятнашка». Но, смеем вас заверить, дальше будет интереснее – это продолжительное приключение таит немало сюрпризов.

И будьте спокойны, на этот раз на все вопросы найдется вполне логичный ответ. Впрочем, нет – разработчики Black Mirror 2 все же кое о чем умолчали, причем сознательно. Что они утаили, вы узнаете лишь под занавес. А зачем они это сделали, объясняет недвусмысленная фраза «To be continued...» в конце игры. **СИ**

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ИГРЫ – ОБЫЧНЫЙ ПОДРОСТОК НАЧАЛА ДЕВЯНОСТЫХ: СЛУШАЕТ NIRVANA И PEARL JAM, ОБОЖАЕТ ГРАФИЧЕСКИЕ КВЕСТЫ ОТ SIERRA.

Для быстрого переключения пригодятся карты местности. Правда, здесь их только две – Биддефорд и окрестности замка Блэк-Миррор.



Справа: Разработчики постарались разнообразить существующие локации – к примеру, изначально в Биддефорде светит солнце, а уже на следующий день идет сильный дождь.



Справа: Как и в первой истории, убийства здесь происходят очень часто. Но кто же преступник? По традиции, это предстоит узнать только в самом конце игры.



* Рецензия была написана после прохождения немецкой версии Black Mirror 2, но мы надеемся, что наши локализаторы также постараются сделать игру запоминающейся. Что-то нам подсказывает – студия Lazy Games не подведет.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Birthright: The Gorgon's Alliance
- 2 King of Dragon Pass
- 3 Medieval: Total War – Viking Invasion

8.5



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, real-time,
turn-based, fantasy

Зарубежный издатель:

Neocore

Российский издатель:

«Руссобит-М»/GFI

Разработчик:

Neocore

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM

Онлайн:

www.kingarthurthewargame.com

Страна происхождения:

Венгрия



King Arthur

Жил-был король... Но вовсе не английский, а совсем даже британский, не сто первый, а просто первый, не Эдуард, а Артур (тот самый, если кто не понял). Именно его историю, со всеми ее круглыми столами, мерлинами и прочими экскалибурами, нам и решила рассказать Neocore Games.

Начинается все, как и положено, с момента, когда Артур просто никто. И вот тут важно перебороть себя и перетерпеть обучение, воздержавшись от возгласов в стиле «а почему в городах ничего не строится?» или «как нанимать войска?». Новые возможности открываются постепенно, так что не то-

ропитесь с выводами и просто подождите. И тогда вы поймете, что Neocore сотворила отличную игру. Если Crusaders: Thy Kingdom Come, прошлая работа компании, напоминала «Total War без глобальной карты», то в King Arthur таковая уже есть, но объявлять проект подделкой под «тотальный» сериал Creative Assembly нет оснований, ведь клон здесь и не пахнет.

Хотя на первый взгляд все похоже: карта делится на провинции, армии перемещаются по ней в пошаговом режиме, бои проходят в реальном времени. Но присмотревшись внимательнее, видишь кучу различий. Взять, скажем, дипломатию, которой в King Arthur практически нет. Да и какие могут быть переговоры, когда на кону судьба страны, которую надо объединить под

Увы, если на стратегической карте AI страшен и непобедим за счет узаконенного читерства, на тактической он слабоват. Нет, заклинания, конечно, используются по большей части вовремя и даже с умом, но вот «развести» отряд кавалерии, заставив его пару минут гоняться за лучниками, то прячущимися в лесу (и исчезающими из поля зрения), то выбегающими обратно, не проблема. Таких хитростей воз и маленькая тележка, не спасает даже повышение уровня сложности – врагов станет больше, они будут толще, но на разнообразные уловки все равно попадают. Конечно, ...надцатая армия все равно завалит вас мясом, и придется переигрывать с более раннего момента, заставляя себя экономить каждый прокачанный отряд, чтобы не оказаться потом с новобранцами против ветеранов.

Справа: Тот самый «крест», что показывает – тиран вы или добродетельный государь, язычник или христианин. Здесь же можно посмотреть, какие юниты, бонусы и заклинания открыты благодаря продвижению в ту или иную сторону.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепные тактические бои, куча стратегических вариантов по созданию «идеальной Британии», отличные (хотя и простоватые) текстовые квесты.

НЕДОСТАТКИ Нейтральный путь развития королевства не дает бонусов, а перекачаный на стратегической карте AI в боях проявляет себя не всегда с лучшей стороны.

РЕЗЮМЕ История короля Артура получилась знатной: от вытаскивания Экскалибура из камня до захвата всей Британии (ну, или почти всей, намек на продолжение в конце есть). А закончив игру, мы вернемся к ней еще раз, чтобы узнать, как пошли бы события, откажись Артур от принятия христианства или стань он тираном. Ведь никто не заставляет идти путем классического «короля былого и грядущего». И даже злодей Мордред может оказаться на нашей стороне...



Слева: А вот и Круглый стол. Пока здесь, правда, еще не дюжина рыцарей, но рано или поздно мы это исправим.

Год в King Arthur делится на четыре сезона. Три из них предназначены для прогулок армий по карте и выполнения квестов, в четвертом же (зимой) все войска быстро расквартировываются по лагерям (застал армию снег – в чистом поле – пусть отдохнет прямо там, к счастью, никаких отрицательных последствий это не повлечет). Зато именно в холодную пору года мы обустроиваем свои крепости, что позволяет поднять экономику, помочь жителям определиться с выбором истинной веры, открыть доступ к новым юнитам. Да и заказы научным лабораториям отдаются именно зимой, так что ставьте исследования в очередь, а то «очки науки» пропадут впустую.

нашим скипетром. И даже если по сюжету (да-да, сюжет здесь, в отличие от Total War, имеется, хотя и ветвится он всего лишь на два пути) вы с кем-то заключите союз, не стоит рассчитывать, что дражайший брат не ударит в спину. Впрочем, дальше мы молчок – игра достойна того, чтобы вы прошли ее хотя бы пару раз самостоятельно.

Почему хотя бы пару, а не один-единственный? Потому что многие действия смещают специальный ползунок в ту или иную сторону, к одной из двух крайностей: «справедливый правитель – тиран» и «приверженец христианства – сторонник старых богов». Нет, никто не запрещает оставаться посередке, творя вперемешку зло и добро и не сдвигаясь в итоге ни в одну сторону. Но истинному нейтралу не положено никаких «плюшек»: ни уникальных видов войск (которые иначе выдаются разве что в качестве награды за квесты), ни бонусов, помогающих развивать свою страну. Да и скучно это, блюсти нейтралитет и делать вид, что вы «ни нашим, ни вашим». А выборы в определенные моменты делать все равно придется – от союза с Западом или Востоком Британии отвернуться сложно, разве что вы мазохист и решитесь атаковать сразу всех. Только зарубите на носу: AI здесь крайне силен.

Правда, силен он именно своей перекачанностью. Герои и войска противников постоянно получают дополнительные «дотации на развитие», так что не удивляйтесь, когда ваш персонаж восьмого уровня столкнется с противником пятнадцатого, у которого еще и все войска имеют по пять красных ромбиков в петлицах (сиречь получили максимум опыта). А справиться с элитными отрядами, обладающими дополнительными полезными навыками, ой как непросто.

Мало того, AI еще и без зазрения совести читерит с экономикой. Маленькая страна всего в пару провинций с легкостью

держит на границах три-четыре полностью укомплектованные армии, тогда как для вашего государства даже две-три такие армии станут непосильной ношей – не хватит ни денег, ни пропитания на их содержание. Как с этим бороться? Тут-то на помощь и придут тактические битвы, где обыграть компьютерного соперника вполне реально.

Внизу: Каждый рыцарь Круглого стола может иметь до двенадцати навыков и заклинаний. Но развить их все по максимуму практически нереально, до такого высокого уровня еще никто не доживал.



Справа на экране персонажа его армия, слева – артефакты. К слову, некоторые предметы открывают свои полезные свойства не сразу, придется выполнить определенные условия. Например, провести десяток боев или раз двадцать наслать какой-нибудь туман.



Учтите сразу: хотя формально лимита времени на сражение в King Arthur нет, косвенным образом это ограничение всели. Дело в том, что на каждой карте (кроме некоторых сюжетных) есть ряд контрольных точек, и войска, которое захватит больше таковых, чем противник, начнет сдвигать ползунок боевого преимущества в свою сторону. И чем больше разница в числе контролируемых точек, тем быстрее преимущество растет. «Ба, – скажете вы, – все просто, как дважды два – захватывай их, и противник будет разбит!» «Вовсе не обязательно!» – ответим мы. Вполне достаточно быстро перемолоть армию врага, и виктория никуда не денется. Другое дело, что контрольные точки еще и пользу какую-никакую приносят – увеличивают количество «выпадающих» из врагов ресурсов или, к примеру, дают возможность воспользоваться мощным заклинанием. Собственно, такая схема уже сама по себе кардинально меняет привычные для игр в стиле Total War тактики. Но тех, кто не пожелает заглянуть в настройки до начала первой партии, поджидает еще один сюрприз: лучники здесь невероятно сильны. Несколько их отрядов легко справляются с лучшими армиями врага, и поначалу именно на стрелках большинство строит свою тактику. Хотя есть три «но». Во-первых, никто не мешает подкрутить специальный ползунок так, чтобы мастера лука стали вести себя более реалистично, прекратив выкашивать врагов сотнями (правда, для этого придется поставить последний патч, без которого соответствующая опция в меню не появится). Во-вторых, тактические решения, основанные на использовании тяжелой пехоты, или кавалерии в сочетании с пехотой, тоже имеют право на жизнь и дают вполне пристойный результат. А в-третьих, во второй половине прохождения вы поймете, что десяток отрядов лучников – это, конечно, прекрасно, но когда навстречу выйдет пяток героев с убийными заклинаниями (или просто заоблачными характеристиками и прокачанными навыками), останется только заказывать удобные такие деревянненькие макинтошки.



Если уж говорить о схожести King Arthur с другими играми, на ум сразу приходит King of Dragon Pass – стратегия 1999 года с элементами приключения и RPG, оставшаяся практически незамеченной широкой публикой. Были там и текстовые квесты, сильно напоминающие те, что вы видим в творении Neocore. Правда, путей развития народа в King of Dragon Pass было на порядок больше, зато управлять войсками в битвах на тактической карте не позволялось. Так что утверждать, будто раньше «игры были зеленее», мы все же не станем.



Других вариантов не останется – чем ближе к финалу, тем сильнее «рулят» герои и тем сложнее им противостоять, не найдя «зеркального» ответа. И, знаете, это правильно. Ведь нам рассказывают историю короля Артура, славного, в первую очередь, своим Круглым столом.

А Круглый стол – это не просто деревяшка на ножках, это – символ рыцарского братства. Будет братство и у вас, хотя вряд ли такое же, как в легендах и романах. В конце концов, только вам решать, достоин ли Мордред права стать первым среди равных и кого из двух братьев-рыцарей (самодура и тирана или честного и добродетельного правителя) сделать своим вассалом. Только не забывайте: рыцари – парни с характером. Чуть что не по нраву, помашут вам ручкой и поминай как звали. Старайтесь следить за их лояльностью и держите в уме, что тираны больше любят жить под руководством такого же тирана,

РЫЦАРИ – ПАРНИ С ХАРАКТЕРОМ, ЧУТЬ ЧТО НЕ ПО НАВУ, ПОМАШУТ РУЧКОЙ И ПОМИНАЙ КАК ЗВАЛИ.

а христиане не слишком расположены к язычникам. Впрочем, подсластить пилюлю всегда найдется чем – кому-то можно подарить ценный артефакт, кого-то наградить провинцией (доходы от нее в будущем, естественно, пойдут рыцарю в карман), а кого-то и вовсе оженить. Благородные дамы тут попадают регулярно, но выдавать их замуж за первого встречного не стоит. Ведь все они дают определенные плюсы и минусы своему муженьку, и как бы не оказалось, что свадьба только ускорит уход молодожена из Камелота.

Польза же от рыцарей как минимум тройная. Во-первых, они и сами по себе вояки хоть куда (но это вы уже поняли). Во-

вторых, армия без рыцаря-командующего не сдвинется с места, а будет лишь стоять и ждать, когда же появится мудрый дядя, дающий ценные указания. И, в-третьих, только благородные сэры могут выполнять квесты. О которых, пожалуй, скажем особо.

Квесты бывают разные, но торговые (где можно купить какие-нибудь там артефакты) или боевые (сразу переходящие к битве) не слишком интересны. Другое дело текстовые, как в «Космических рейнджерах» или практически неизвестной широкой публике игре King of Dragon Pass. По итогам кратенькой истории (с обязательными несколькими вариантами прохождения) вы можете не получить ничего, удостоиться награды (в виде, например, артефакта или очков опыта), переманить на свою сторону нового героя, а то и просто связаться в необязательную драку, сделав неудачный выбор. На самом деле, конечно, вариантов больше, но суть вы, думаем, уловили – квесты полезны, важны и нужны, да и сюжет без них не продвигается. А сюжет здесь – основа основ. Но пересказывать его не будем: попробуйте пройти King Arthur самостоятельно. Удовольствие гарантировано. **СИ**

Варги – это не только ценный мех, но и несколько килограммов не менее ценного опыта. Особенно если удастся расстрелять зверя раньше, чем они доберутся до ваших лучников.





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

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Space Siege
- 2 Avencast: Rise of the Mage
- 3 Alien Shooter 2

5.5



ТЕКСТ

Дмитрий Злотницкий



Справа: Любой ненужный вам предмет можно моментально разрушить. Образовавшуюся бесполезную для нас кучку хлама с удовольствием приобретет по рыночным расценкам единственный местный барыга.

› Greed: Black Border

Уж сколько раз предупреждали фантасты всех мастей: видишь космический корабль, не подающий признаков жизни, – облетай его десятой гипертрассой. Но покорители межзвездного пространства постоянно пренебрегают элементарной техникой безопасности, находя на свои лихие головы кучу неприятностей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Neodip Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
ClockStone
Требования к компьютеру:
CPU 3,2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
до 3
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.clockstone.com
Страна происхождения:
Австрия

С исследования таинственного космического судна начинаются события action-RPG под названием Greed: Black Border от скромной австрийской студии ClockStone Software. Чуть более двух лет назад она представила на наш суд фэнтезийную ролевую игру Avencast: Rise of the Mage. Звезд с неба она не хватала, и, говоря по чести, была лишь очередной вариацией на тему Diablo, но настолько ладно скроенной, что оставила исключительно положительные впечатления. Согласитесь, для независимой команды, начинавшей свой путь в индустрии с симулятора охоты, достижение нешуточное. Поэтому мы могли надеяться, что и новый проект ClockStone, выдержанный в духе научной фантастики, не ударит в грязь лицом. К сожалению, эти ожидания не оправдались.

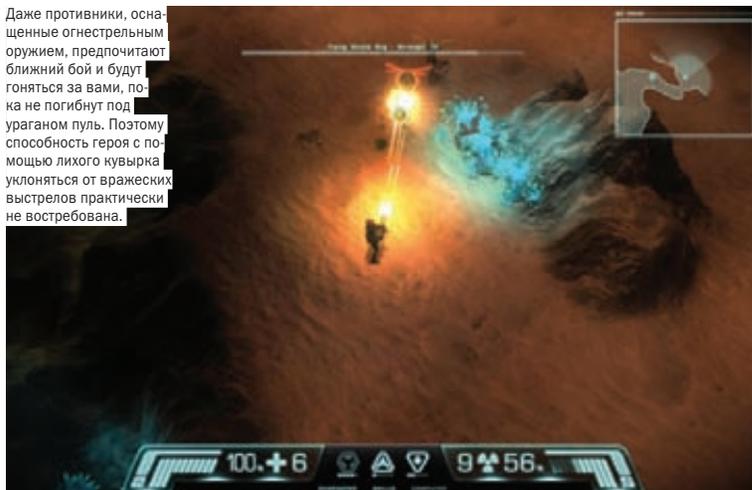
Откровенно говоря, к ролевым играм Greed: Black Border можно отнести лишь с очень большой натяжкой. После того как наш протагонист в первой сцене высаживается на заброшенном грузовом корабле, система безопасности которого сошла с ума, а экипаж превратился в мутантов, история впадает в состояние клинической смерти, лишь изредка шевеля фабулой. Нам, вроде бы, надо выяснить, что произошло на

злополучном звездолете, но выльется это в банальное истребление всего, что движется. Хотя заметно, что какая-то работа над сценарием велась: например, время от времени попадаются упоминания об истории земных колоний и их непростых отношениях, но непосредственно на игровом процессе это никак не отражается. Квесты? Забудьте такое слово, если решите играть в

Даже противники, оснащенные огнестрельным оружием, предпочитают ближний бой и будут гоняться за вами, пока не погибнут под ураганом пуль. Поэтому способность героя с помощью лихого кувырка уклоняться от вражеских выстрелов практически не востребована.

Greed – здесь правит бал суровый экшн, а от нас требуется лишь добраться из точки А в пункт Б, оставив за спиной лишь горы трупов инопланетной нечисти и оплавленные останки вражеских роботов.

Ролевая система удручающе примитивна: в нашем распоряжении три основных параметра и такое же количество веток способностей. Да вы смеетесь, господа раз-



ДОСТОИНСТВА Greed – одна из немногих игр, вносящих разнообразие в практически монополизированный фэнтезийными поделками жанр action-RPG.

НЕДОСТАТКИ Однообразный и примитивный игровой процесс, отвратительный дизайн уровней, глупый искусственный интеллект, неудобное управление.

РЕЗЮМЕ Игра выгодно отличается от разработок большинства прямых конкурентов редким для жанра научно-фантастическим сеттингом, однако в остальном остается заурядным клоном Diablo.

Если нет разницы...

На выбор игроку доступны персонажи трех классов – могучий штурмовик, космический десантник и хрупкая на вид девушка-ученый. Каждый из них может пользоваться оружием только одного вида, поменять которое на что-то иное невозможно в принципе. Штурмовик орудует огнеметом и потому вынужден постоянно подбираться к противнику поближе. Десантник всюду таскает с собой огромный пулемет, а аспирантка предпочитает держаться от врагов как можно дальше и отстреливает их с безопасной дистанции из легкой плазменной винтовки. Разумеется, различаются и особые способности троицы героев, однако игровой процесс в зависимости от выбора персонажа почти не меняется – по сути, классы различаются гораздо меньше, чем принято в action-RPG.

Любопытно, что у всех героев непростые биографии. Каждый из них прежде служил в специальном подразделении колониальной армии, но дезертировал, когда потребовалось выполнить задание, несовместимое с высокими моральными принципами героя. Жаль только, в ходе игры их истории не получили дальнейшего развития.

работчики? В иных современных слэшерах система развития персонажа и то сложнее.

Не лучше обстоит дело с инвентарем: герой может носить лишь шлем и доспех, а типы оружия намертво привязаны к классам персонажей. Правда, в любой из надетых предметов можно вставить дополнительный элемент, увеличивающий какой-нибудь из параметров нашего подопечного, но этим кастомизация в Greed и ограничивается.

Словно испуская недостатки ролевой составляющей Greed, экшн в игре поначалу производит самое приятное впечатление, хотя бы благодаря редкой для жанра возможности повоевать в фантастических декорациях. Однако со временем антураж приедается, а в обычном, казалось бы,



способе управления обнаруживается серьезный изъян. Как и в большинстве RPG с уклоном в hack'n'slash, за перемещение персонажа и базовую атаку отвечает левая клавиша мыши – однако в случае с Greed стандартное решение не пошло на пользу. Наши персонажи вооружены дальнобойным оружием, и держать дистанцию между толпами противников и главным героем зачастую жизненно важно. Но стоит щелкнуть мимо противника, и наш звездонавт, вместо того чтобы поливать супостата огнем, с энтузиазмом самоубийцы бросится в лобовую атаку.

Еще один гвоздь в крышку гроба Greed вколотили дизайнеры уровней. Порой не верится, что таковые над игрой вообще работали. В первые часы кажется, что игра целиком состоит из серых, плохо освещенных комнат и коридоров, отличающихся один от другого не больше, чем две капли воды. Огромная протяженность уровней и зануд-

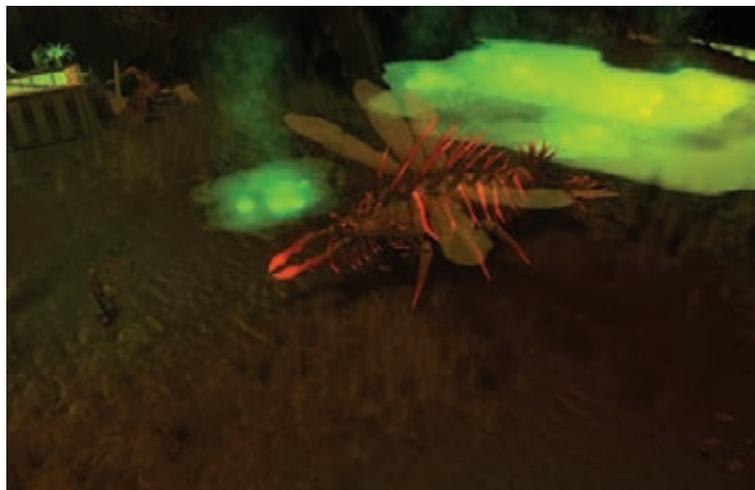
Вверху: Пример простой загадки: запомните за пару секунд правильный маршрут и пройдите по нему. Два-три неверных шага приведут героя к смерти.

ный саундтрек усугубляют ощущение прямотаки космической тоски. Впоследствии действие переносится с корабля... нет, не на бал, а на поверхность неизвестной планеты, но и там наблюдается та же картина: неприглядные пустынные пейзажи могут служить наглядным пособием, как не следует делать уровни в современных играх.

Столь же скуден, как набор локаций, и местный бестиарий, в котором боевые роботы уживаются с зомби и гигантскими насекомыми. На протяжении всей игры мы будем вновь и вновь встречаться с теми же мутантами и роботами, что и в самом ее начале – просто сила и живучесть монстров возрастет пропорционально уровню героя. А ведь прокачка персонажа даже в action-RPG ценна не сама по себе – важно не просто видеть, что персонаж становится сильнее, но и постоянно сталкиваться с новыми вызовами. Но Greed практически не ставит перед нами интересных задач.

От бесконечного уничтожения толп однообразных врагов время от времени приходится отвлекаться на решение загадок и прохождение аркадных ловушек. И если с первыми справится любой дошкольник, то вторые настолько сложны, как будто создавались в расчете на оголтелых манчкинов. Уж очень трудно побороть желание удалить Greed и забыть об этой игре, как о страшном сне, после десятка-другого безуспешных попыток прорваться через преграду из защитных лучей или мгновенно убивающих героя шестеренок. Тем более что за ними нас ожидает все то же унылое однообразие. **СИ**

Слева: Каждая из глав завершается сражением с гигантским боссом.



КВЕСТЫ? ЗАБУДЬТЕ ТАКОЕ СЛОВО, ЕСЛИ РЕШИТЕ ИГРАТЬ В GREED – ЗДЕСЬ ПРАВИТ БАЛ СУРОВЫЙ ЭКШН.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Tears to Tiara: Kakan no Daichi
- 2 Mist of Chaos
- 3 Agarest Senki Zero

6.5



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing, tactical
Зарубежный издатель:
Ghostlight
Российский дистрибутор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Compile Heart
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.ghostlight.uk.com/
product_info.php?prod=32
Страна происхождения:
Япония



Примечательно, что европейский издатель – компания Ghostlight – подошел к делу релиза ответственно: ничем особенно не примечательная игра не только появилась в продаже на полгода раньше, чем у американцев, но и по старинке снабжена максимальным количеством бонусов – артбуком, коллекционными карточками, красивой картонной коробкой. В то же время в США посчитали все это нецелесообразным: там Record of Agarest War (так игра зовется в Новом Свете) будет распространяться лишь через PS Store, и лишь в конце апреля.

Agarest: Generations of War

С постепенным угасанием PS2 должен был исчезнуть и жанр тактических RPG в том виде, в котором он существовал все это время. Исчезнуть, перебраться на портативные платформы или... превратиться во что-нибудь современное.

Ждали, конечно, именно чудесных преобразований, и поначалу японские компании пробовали следовать намеченному плану. Перебросив «классику» жанра на PSP и DS, тут же анонсировали что-то похожее на Xbox 360 и PS3, где-то пытались подстроиться под требования консолей нового поколения, а где-то наоборот – полностью их игнорируя. Agarest как раз из числа игр, скоренных по старой схеме: так себе спрайты, статичные портреты персонажей, одно трехмерное поле на каждый тип местности, суровый минимум спецэффектов, но зато очень много «тонкостей и особенностей» в боевой системе. До того много, что поначалу кажется, будто с ними прохождение действительно интереснее. Но стоит как следует изучить их все, и приоритеты изменятся: окажется, что перед нами не более чем обычная романтическая история о войне, трех поколениях спасителей мира, а также о необходимости правильно выбрать спутницу жизни, чтобы потом получить возможность посмотреть несколько десятков иллюстраций подчас очень и очень сомнительного содержания.

Если кому-нибудь взбретет в голову придумать общий шаблон TRPG последних десяти лет, то за основу смело можно будет

взять Agarest: Generations of War. Здесь собраны все возможные жанровые клише, все интересные задумки конкурентов, иными словами, буквально все, что может привлечь внимание покупателя. При этом удивительно, что разработчики смогли проглядеть червоточины в фундаментальных вещах – из-за них прохождение сделалось неинтересным, а местами и откровенно скучным. Начиная с первых же диалогов и заканчивая необходимостью долго и усердно прокачиваться, все здесь как будто и не рассчитано на комфортную игру. Ничего не сообщающая справка, отсутствие пояснений к ключевым сюжетным моментам, совершенно чудовищно реализованная нелинейность, наконец, просто слабая графика (впрочем, это характерно и потому прощается) – вот грехи, за которые рецензенты вполне справедливо ругают Agarest. Но мы к ним хотим добавить еще один, парадоксальный. А именно: необходимость изучать боевую систему, экспериментировать и проводить много времени не за бездумной прокачкой, за попытками выработать идеальную тактику и состав команды на все случаи жизни. Само собой, это подразумевает несколько большую вовлеченность в геймплей, чем может показаться на первый взгляд. И, да, все описанные действия займут не один час, и наградой за

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Симпатичный дизайн персонажей, система Soul Breed, позволяющая завоевывать сердца героинь, быстрые загрузки, хороший перевод, японское озвучение.

НЕДОСТАТКИ Слабая графика, отсутствие подробной справки, необходимость долго и часто прокачивать, неудобная работа с магазинами, не самый интересный сюжет.

РЕЗЮМЕ TRPG для увлеченных людей, которых не только не отпугивают все характерные для жанра сложности, но также привлекает возможность изучить местный «симулятор свиданий». Роль его, впрочем, сильно переоценивается: Agarest, в первую очередь, все же обычная TRPG. Не лишена, однако, ряда приятных бонусов, главный из которых – подборка иллюстраций с самыми разными героинями. Иногда картинки смешные, иногда пошлые, но это неважно. Главное, что они есть.

А в Agarest Senki Zero тем временем девушки крупным планом аккуратно кушают банан (см. «Похожие игры»). С одной стороны, на обложке – «добрый» рейтинг «12+», с другой... японские блоггеры сразу поняли, что находится с другой стороны.



Выпущенная в 2007 году в Японии, Agarest Senki (таково оригинальное японское название) была сразу воспринята правильно: как тактическая игра про анимешных девочек, главная ценность которой – в галерее иногда милых, иногда пошлых рисунков. Японскую публику не смущал тот факт, что для достижения главной цели требовалось изучать премудрости весьма посредственной TRPG, вряд ли имевшей какой бы то ни было потенциал. Оценка еженедельника Famitsu оказалась более чем скромной (26 баллов из 40 возможных), но никак не сказалась на покупательской лихорадке «ценителей жанра» – все тираж был реализован, и разработчики тут же пообещали приквел. А сдержав обещание, заговорили о возможности портирования оригинальной Agarest на американскую консоль. На англоязычном рынке Record of Agarest War: Reappearance для Xbox 360 ожидается уже в конце апреля.

AGAREST ТРЕБУЕТ УСИДЧИВОСТИ, ТЕРПЕНИЯ, ВНИМАНИЯ, ЛЮБВИ К ЖАНРУ И, САМОЕ ГЛАВНОЕ, СТРЕМЛЕНИЯ К ЗАВЕТНОЙ ЦЕЛИ.

любопытность послужит только лишь возможностью поглядеть на девчушек в разных смешных ситуациях. Поясним.

Agarest требует усидчивости, терпения, внимания, любви к жанру и, самое главное, стремления к заветной цели. Но даже у искушенного игрока интерес к дешнему миру проснется ближе ко второму поколению героев, то есть уже после завершения первого (довольно продолжительного) эпизода. А ведь именно этот, «ознакомительный» этап проходить требуется внимательно, чтобы не осталось никаких темных пятен в игровой механике, каждый раз следует перечитывать справку и пытаться понять, почему сделать надо именно так, а не иначе. Каких персонажей взять в команду? Как правильно расставить их по полю битвы? Какие навыки следует развивать в каждом из бойцов? Ответы на эти вопросы не получится найти в руководстве, когда они вдруг понадобятся в будущем, ничего толкового не будет сказано и по ходу прохождения. Все будущие трудности предстоит преодолевать самому, конечно, ошибаясь и делая все не так. Единственный дельный совет прозвучит в самом начале и будет касаться необходимости комбинировать удары, чтобы нанести максимальный урон не за фазу боя в целом, а за конкретный ход. Как

во всех современных JRPG (да в той же Final Fantasy XIII, например), здесь требуется сначала «разбить» оборону противника, чтобы потом избавиться от него за несколько ударов. Нет брони – всегда critical hit. Собственно, это и есть спасительная тактика, пользоваться которой предлагается буквально всегда.

Сами же расправы должны быть продуманными и быстрыми, иначе прохождение рискует растянуться аж до самого заката PS3. При этом какое-то право выбора у игрока все же есть: он может либо просто прокачиваться (способ, который никогда не подводит), либо попытаться как-то взаимодействовать со здешними магазинами и мастерскими. И если банально улучшить имеющееся оружие можно без лишних вопросов, то изготовить новое уже гораздо сложнее: потребуется узнать, какой клинок и как именно делать (то есть купить книжку с чертежами), какие материалы нужны (пойти в лес и два часа истреблять волков ради двух хвостов) и сколько предстоит выложить за работу денег (вернуться в лес, тем же способом получить два хвоста, затем их продать). Схема утомительная, затянута, безысходно однообразная, и ничего-то с нею поделаться нельзя. Но уж если дошли до необходимости заботиться об экипировке, обратного пути уже нет – значит, игра понравилась



В Agarest собрано все, за что можно любить или ненавидеть аниме. Тем, кто ненавидит, здесь делать нечего. Тем кто любит... Тем жаловаться не на что.

и страсть как хочется узнать, чем же все закончится. Назвать Agarest самой увлекательной TRPG на PS3, увы, все равно не получится, зато со временем многочисленные недочеты перестанут надоедать и мысли наконец сосредоточатся на важном: спутницах главного героя. А уж от них-то глаз не отвести! **СИ**

Внизу: Трехмерные модели почему-то оказались привилегией боссов. С другой стороны, наверное нужно радоваться, что здесь вообще есть 3D. Хотя бы такое.

Три девушки в окошке справа – это потенциальные спутницы жизни. По их лицам можно определить «любовный рейтинг» – насколько хорошо каждая из них относится к главному герою.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 King's Field IV
2 King's Field II
3 Shadow Tower

9.0



Пока один игрок бегаёт вниз и пытается свалить рыцаря с ног, другому хорошо бы забраться повыше и расстрелять его из лука. Тактика!



ТЕКСТ

Евгений Закиров

» Demon's Souls

«You died». «You died». «You died». Снова и снова. Что ни сделай в Demon's Souls, итог почти всегда один – кроваво-красная надпись «You died», горькое разочарование («Все напрасно!»), тяжелый вздох и очередная попытка завершить начатое. «На этот раз должно получиться!»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибутор:
нет
Разработчик:
From Software
Количество игроков:
до 3
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.demons-souls.com
Страна происхождения:
Япония

В современных компьютерных играх высокую сложность не ценят, а уж в консольных-то и подавно – дескать, сейчас время уже не то, чтобы одну локацию месяц проходить, неделю прокачиваться и сутки бить последнего босса. Встречаются, конечно, исключения из правил, но уж больно редкие и по большей части однотипные. Никто же не будет ждать от Ninja Gaiden уровня сложности casual? А вот от Demon's Souls такого ожидать было бы вполне логично: серая, незаметная ролевая игра от From Software, без лишнего шума выпущенная сначала в Японии, а потом и во всех азиатских странах, вроде бы, ни на какие лавры не претендовала. Ключевое слово – «серая». Неприглядная, мрачная, невыразительная. Таково было мнение западных геймеров поначалу, но все изменилось, когда в версии для Китая обнаружился полный и качественный перевод на английский язык. Несколько месяцев о Demon's Souls говорили как о недоступном простым смертным «хардкоре», игре-мечте, мрач-

ном и суровом путешествии в мир, полный тайн и опасностей. А спустя какое-то время американское отделение компании Atlus, известной своей любовью к играм необычным, сложным и в каком-то смысле потусторонним (читай – демоническим), анонсировало западный релиз, предложив новый перевод текста, американские серверы и несколько вариантов издания. Уже тогда, по реакции игрового сообщества, было понятно, что Demon's Souls ждет невероятный успех в Америке. И так оно и случилось. Продажи хорошие, оценки высокие, пресса любит, геймеры довольны!

Но вот справедливый вопрос: что же в ней такого замечательного, за что ее все хвалят и присуждают награды, которых, быть может, куда более достойны другие RPG, маячившие все это время на виду? Что подкупает в Demon's Souls, делает ее необычной, другой? Наконец, что же такого хорошего может быть в высокой сложности и необходимости раз за разом не просто перепроходить отдельный эпизод, а пробегать всю локацию целиком?



**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Огромные миры, множество опасных монстров, потрясающие боссы, необычный мультиплеер, продуманная боевая система.

НЕДОСТАТКИ Управление поначалу кажется неудобным, игра притормаживает. А также: спорная графика, утомительная прокачка, порой очень уж высокая сложность.

РЕЗЮМЕ Сложная, но безумно увлекательная ролевая игра. Несмотря на не самую выдающуюся на сегодняшний день графику и весьма специфичный подход к подаче сюжета, несомненно, Demon's Souls заслуживает самого пристального внимания каждого ценителя RPG. Эстетика мрачного фэнтези, кровожадные демоны, огромные боссы, бесконечные лабиринты подземелий – все это делает прохождение интересным и увлекательным, а впечатления от игры – незабываемыми.

В зависимости от того, какие поступки совершает герой, меняется мир вокруг него. Эту установку повторяют, кажется, все разработчики видеоигр, и частенько концепт так и остается лишь в словах очередного хвастуна, но только не в случае с Demon's Souls. Здесь, если игрок выполняет квесты и послушно уничтожает демонов, считается, что он сражается на стороне света. Он становится сильнее и выносливее. Однако стоит затеять покушение на NPC, напасть на другого героя или отчебучить что-нибудь в этом духе, то, напротив, он переходит на сторону зла и... слабеет. Меньше сила удара, меньше выносливость. Но везде есть свои плюсы! Решив стать злодеем, игрок вправе рассчитывать на куда как более ценные награды за убитых демонов, а также на новые задания и, главное, возможность сразиться с особенно сильными монстрами.

Крещение огнем

Первое, что приходит на ум, это необычный мир, который сам по себе внушает уважение. Вернее, сразу пять огромных миров, представляющих здесь населенные опасными тварями классические средневековые пейзажи. Поначалу игрок в этой вселенной совсем один (о том, как решить проблему одиночества, будет рассказано позже) и нет ему никакого дела до подробностей сюжета и справки по тремстам видам оружия. Единственное, что его интересует, это как приспособиться к здешним условиям обитания. Очень быстро придет осознание простого факта: неважно, кто ты – маг или лучник, мечник или все классы сразу. Сложности перед героем стоят одни и те же, различаются лишь пути их преодоления, и чтобы найти хотя бы один, при-

Разных типов монстров в игре достаточно. Почти все они смертельно опасны, и даже те, которые выглядят безобидно, могут существенно напакостить.



Когда пишешь про Demon's Souls, первое, что приходит на ум, это преследующая в ночных кошмарах фраза «You died». Люди обычно не верят в это. Люди говорят: «Не может быть такой игры, в которой ты уже прям так часто умираешь и был вынужден проходить все сначала. Зачем тогда браться, если игра такая сложная и, кажется, вообще не создана для того, чтобы в нее комфортно играть? Может быть, все эти самопровозглашенные хардкорщики лгут?» ==>>

**О DEMON'S SOULS ГОВОРИЛИ
КАК О НЕДОСТУПНОМ
ПРОСТЫМ СМЕРТНЫМ
«ХАРДКОРЕ», ИГРЕ-МЕЧЕ,
МРАЧНОМ И СУРОВОМ
ПУТЕШЕСТВИИ В МИР,
ПОЛНЫЙ ТАИН И ОПАСНОСТЕЙ.**

Скелеты, призраки, ожившие мертвецы – все это создает облик и фирменную атмосферу Demon's Souls. Просто сказать, что это мрачная игра, недостаточно – эстетика «темного фэнтези» здесь сработана настолько хорошо, что хоть сейчас снимай фильм по мотивам или пиши книгу.



Не лгут. Лгут, когда говорят, что играть неудобно, что, дескать, управление корявое и ничего не получается. Вот это лажь. А когда говорят, что игра очень сложная, надо различать в этих словах вот какой месседж: «Игра честная». Да, герой вынужден часто умирать. Первый же босс в Titus'ial обязательно вас убьет. (Но и с ним можно справиться, если знать как; «узнать как» получится месяца через два.) Это большой демон с огромным тесаком (впрочем, тесаком можно и не заметить), увидев который вы инстинктивно достанете щит и спрячетесь за ним. А теперь подумайте. Демон в три или четыре раза выше вас. Его тесак размером с вашего персонажа. Каким надо быть дураком, чтобы прятаться от него за щит? Естественно, вы погибнете. Вы погибнете и на следующей локации. И еще десять раз, пока не доберетесь до настоящего первого босса. Его атаки, правда, можно блокировать щитом, но к этому времени ваше доверие щит уже потерял, вы ни за что не станете слепо на него полагаться. Вы постараетесь отпрыгнуть или сделать перекат, зайти со спины и рубануть со всей силы. И на секундошку вам покажется, что вы освоились в мире Demon's Souls. Да только это не так. Надпись «You died» так и будет преследовать вас до самого конца. И не смилостивится после финала, когда вы начнете игру заново. Потому что одинаковых ситуаций в Demon's Souls нет. С одной единственной тактикой не получится победить даже двух одинаковых противников. ==>>

Честно говоря, у меня осознание этого заняло слишком много времени. Я все никак не мог взять в толк, почему, если я блокирую удар щитом, обычный рядовой противник бьет меня в щит и удар проходит прямо по герою. Почему? Да потому, что щит надо отдавать точно на цель и уметь тут же парировать атаку. Потому что противник с легкостью вместо обычного удара сделает более мощный, и тогда клинок пройдет чуть левее защищенной зоны – и тогда... Правильно, «You died».

Я не могу не написать про подсказки, потому что они действительно очень важны, и среди них действительно много полезных. И если бы я не читал подсказки, то дракон спалил бы меня сразу же, едва мой герой сделал шаг к мосту. Помогла ли подсказка? Нет. Я спрятался за бочкой, дракон палнул, и та рассыпалась в щепки, а вместе с ней и хрупкое тело спасительницы (конечно, я играю за женщину-рыцаря), и мне пришлось снова возвращаться к месту гибели. Слава богу, за это время в этом же самом месте погибло еще несколько человек. Я подошел к кровавому пятну, нажал «крестики» и увидел, что случилось за десять секунд до гибели отважного героя. Потом еще. И еще. Один идиот метался из стороны в сторону и в конце концов свалился сам. Другой повторил мой подвиг и был поджарен. И только третий показал, что и как надо делать, хотя потом, правда, все равно спекся.



Вверху: При правильном распределении улучшений можно в конечном итоге использовать все типы оружия и брони, независимо от требуемого класса.

дется приложить немалые усилия. Требуется именно приспособливаться, методом проб и ошибок вырабатывать тактики ведения боя с разными противниками и, конечно, погибать, причем погибать часто и с позором. Наилучшая стратегия здесь – осторожность и осмотрительность, ценнейшие качества – внимательность и умение предупредить, что ждет героя за следующим поворотом, самый важный совет: лучше уйти в глухую оборону или спрятаться, чем лезть на рожон, хвастаясь новым мечом и шлемом».

В других RPG разделение на рядовых противников и больших боссов подразумевает традиционную схему прокачки, согласно которой игрок некоторое время копит уровни, сражаясь с не представляющими серьезной угрозы монстрами, а потом дерется на равных с самым главным из них. В Demon's Souls нет такого понятия, как «рядовой противник» (но есть прокачка, причем одним она видится «изящной», а другим невыносимо утомительной). Есть люди, с которыми до поры до времени лучше стараться не конфликтовать, есть страшные чудища, которые ходят по одиночке и, если быть крайне осторожным, валяются от нескольких ударов мечом, а есть и бегущие большими группами скелеты, пауки и прочие отродья, схватки с которыми можно пережить... если знать, что и как делать. Глубина и привлекательность боевой системы заключается в том, что вместо методичного размахивания оружием здесь предлагается хитрить, уклоняться, искать разные способы выполнить одно и то же действие. Нельзя подойти к гулю и просто начать лупить его мечом, нет: следует ударить наотмашь, оттолкнув его назад, и скорее провести еще один удар, и еще – причем таким образом, чтобы противник не смог твердо встать на ноги

Последнее время растет число «пользовательских википедий», в которых обычные игроки делятся своими идеями касательно прохождения тех или иных видеоигр. Demon's Souls тоже не обойдется вниманием: всю интересующую новичков информацию можно найти на сайте demonssouls.wikidot.com.

В Demon's Souls есть несколько классов персонажей: Knight, Priest, Thief, Magician, Temple Knight, Soldier, Wanderer, Barbarian, Royal, Hunter. Классы здесь играют несколько иную роль, чем в других RPG. Они представляют собой лишь набор характеристик, которые игрок может развивать на свое усмотрение, т.е. никто не мешает сделать из охотника мага или из мага воина, если это будет необходимо.

и ответить ударом на удар. Потому что если этот забальзамированный труп с сияющими в темноте глазами ответит, по экрану расплывется ненавистная надпись «You Died», и весь путь придется пройти с самого начала – иначе пропадет единственная валюта в игре, души поверженных врагов.

Настойчивость – мачеха успеха

«Тщетность» – вот то слово, что придет на ум всякому геймеру, вознамерившемуся пройти Demon's Souls традиционными для RPG способами: прокачкой, рубкой всего движущегося, отважной трусцой навстречу опасностям. По блестяще реализованной задумке авторов, каждый уголок здесь, во-



Внизу: Кто со щитом – тот себя бережет. И не зря!



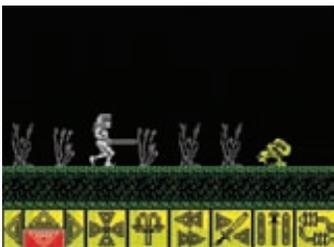
МНЕНИЕ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Можете смеяться, но мне концепция *Demon's Souls* очень живо напомнила *Barbarian*, восхитительную в своей неподатливости и хардкор-

ности игру 1987 года. В роли мускулистого варвара предстояло спуститься в полное ловушек и монстров подземелье, чтобы сразиться со злодеем колдуном, собственным братом. Хотя все приключение и состояло из каких-то пятидесяти экранов, выучить коварную игру приходилось буквально наизусть. И не просто выучить, но и разработать стратегии победы над каждым врагом, разгадать и научиться преодолевать каждую ловушку, выяснить назначение и местоположение каждого предмета. Игра была специально выстроена таким образом, чтоб не оставить геймеру ни шанса отреагировать на опасную ситуацию: либо ты знаешь, что и как делать, и готов к этому, либо – «You died», ломай голову дальше. Буквально каждый экран покорялся с большим трудом, ценой многочисленных «А если я вот так?», всякий новый шаг на неизведанный пиксель экрана делать было попросту страшно. Сегодня подобных игр не бывает. Разве лишь *Demon's Souls*.



первых, кишит кровожадными тварями, во-вторых, буквально напичкан всевозможными ловушками. А учитывая тот факт, что происходит дело обычно ночью или в темных подземельях, где единственным источником света служит догорающий факел и на расстоянии пары шагов не видно решительно ничего, всякая отвага обязательно в конечном итоге окажется безрассудством. Впрочем, на определенную помощь игрок все-таки может рассчитывать – скажем, на мультиплеер, позволяющий взаимодействовать с другими отважными спасителями королевства. Но надо помнить, что любое благо в *Demon's Souls* оказывается палкой о двух концах, и если что-то одно делает прохождение легче, обязательно найдется ряд условий, вступающих с этим преимуществом в спор.

Так, игрок вправе рассчитывать на подсказки, оставленные другими душами. Увидев красные надписи на полу, можно прочитать оставленное другим игроком сообщение и принять его к сведению. Там может быть написано что-нибудь в духе «смело прыгай в обрыв, внизу сокровища и все блага» – и надо быть совсем уж дураком, чтобы в это поверить. А кто не дурак, тот посмотрит рейтинг подсказки, и если он равен единице, пройдет мимо. Впрочем, имеет смысл все же не устраивать розыгрыши, а делиться действительно важной информацией, ведь если кому-нибудь она поможет и этот человек оставит по-



Когда надо написать про мультиплеер, сразу теряешься. Demon's Souls такая игра, где мультиплеер словно по умолчанию, обязательен, как ни крутись: перед началом тебя заставляют прочитать правила, создают учетную запись и ты играешь, когда вокруг тебя уже бегают разные фантомы – призраки других игроков. Ты не задумываешься над тем, что мультиплеер здесь вообще есть, тебе кажется, что все эти привидения придуманы разработчиками, и подсказки тоже разбросаны разработчиками. А когда возникает необходимость позвать другого игрока, пригласить его в «свой мир», ты скорее опасаться ножа в спину, чем действительно ожидаешь помощи. Впрочем, он-то как раз вряд ли навредит, а другие игроки обязательно воспользуются случаем.

Внизу: Иногда во время большого скопления монстров или в сражении с огромными демонами игра немного притормаживает. Время от времени эти подтормаживания оказываются фатальными: пропустил удар мечом – «You died».



Демоническая прокачка

В *Demon's Souls* в ходу только одна валюта: души поверженных противников. Души используются для покупки нового оружия, его ремонта или улучшения, плюс они также необходимы для повышения уровня персонажа (Soul Level) и отдельных характеристик. Однако не все так просто и привычно, как может показаться. Получить новый уровень можно только у одного персонажа – Девы в черном (Maiden in Black). Ее можно найти в убежище душ (Nexus), правда, не сразу – сначала придется победить первого босса. Это не очень сложно (его атаки вполне можно блокировать щитом, да и вообще серьезной угрозы он не представляет) и не займет много времени, зато откроет доступ к чудесам прокачки. Почему чудесам? Потому что всего в игре более семисот уровней. Прокачиваться до последнего нужды нет никакой, но даже и сотый уровень (сравнительно скромная величина) отзовется настоящими страданиями – уж очень много душ надо не просто собрать, а еще и унести с собой, не растеряв в пути.

ложительный отзыв, то автору полностью восполнится линейка здоровья. Кстати, подсказки не придется набирать по буквам: для них предусмотрен редактор с готовыми шаблонами, куда требуется только вставить нужные слова.

В иных случаях игроки могут помогать друг другу, даже и не догадываясь об этом. Когда один воин умирает и оставшийся после него кровавый след находит другой, он вправе задаться вопросом, что же именно случилось с несчастным, как же он напорился на вечный покой. Тотчас появится красный призрак и повторит последние действия убитого, а также покажет, что стало причиной его смерти. Иногда, правда, случается, что эти знания оказываются бесполезными: когда перед тобой закованный в броню рыцарь размером с высотное здание и любые попытки хоть как-то поранить его оказываются тщетными, и без всяких призраков понятно, почему пол скользко от крови. В таких случаях рекомендуется звать на помощь друзей, и побольше. И все равно оставаться начеку: впуская в мир души помощников, можно также открыть дорогу так называемому «красному фантому» – игроку, который скорее пережрет глотку просящему помощи, чем присоединится к команде борцов с демонами.

С другой стороны, когда дело доходит до первого босса, даже самый наивный геймер уже будет готов к тому, что буквально все в мире Demon's Souls настроено против него и что единственный верный союзник – собственная осторожность, осмотрительность и хитрость. Обладающий этими качествами воин без труда освоится с игровой механикой, он первым поймет, что, в действительности, какими бы сложными ни были битвы, победить можно всегда. И именно тогда произойдет второе «открытие» Demon's Souls. Словно по волшебству откроется путь ко всем подземельям, к многочисленным заданиям и, главное, возможности подстраивать враждебный мир под себя. Ради этого в уничтоженное демонами королевство захочется возвращаться снова и снова, захочется искать редкие предметы и выполнять особенно сложные квесты, наконец, сражаться с чудовищами, которые раньше вызывали страх и трепет. Несомненно, именно как раз такой RPG не хватало владельцам PS3, да и что скрывать, остальных платформ все это время. **СИ**



«ТЩЕТНОСТЬ» – ВОТ ТО СЛОВО, ЧТО ПРИДЕТ НА УМ ВСЯКОМУ ИГРОКУ, ВОЗНАМЕРИВШЕМУСЯ ПРОЙТИ DEMON'S SOULS ТРАДИЦИОННЫМИ ДЛЯ RPG СПОСОБАМИ.



А еще про Demon's Souls всегда стесняешься писать, будь то журнал, форум или блог. Потому что у тебя никогда ничего не получается, во время прохождения ты все время сталкиваешься с трудностями, погибашь... И всегда по своей же вине – не был достаточно осторожен, нез на рожан, не оглянулся вовремя. Вот поэтому и погиб. Сложность игры виновата? Ничуть. Сам дурак. И мазохист – капельку.

Творческий конкурс

«Страна Игр», портал Gameland.ru и компания IT Territory проводят конкурс по игре Silkroad Online (silkroad.ru).

Великий шелковый путь... Знаменитый караванный маршрут древности, связавший две культуры – воинственный Запад и загадочный Восток. Три тысячи лет торговцы, пилигримы, воины и кочевники следовали этой дорогой, раскинувшейся на тысячи миль. Великий шелковый путь возник по инициативе китайского императора, нуждавшегося в породистых лошадях для войска. Придворный сановник, вернувшийся из дальних странствий, посоветовал императору вывозить за границу шелк в обмен на прекрасных коней, а также сладкие плоды, вино и другие ценные товары.

Вы интересуетесь историей древнего мира? Восхищаетесь мудростью древних китайских правителей и храбростью римлян? Вас манят загадки и опасности долгих странствий? Примите участие в нашем уникальном конкурсе.

Подробные условия ищите на сайте Gameland.ru в разделе «Конкурсы». Точная ссылка: www.gameland.ru/contests/silk-road

1 место – супер-компьютер Aspire M5810

- Процессор Intel Core i3 530
- Графический адаптер nVidia GeForce GTS240 2 Гбайт
- Оперативная память 3 Гбайт DDRIII 1333 МГц
- Жесткий диск 640 Гбайт SATA
- DVD-RW и карт-ридер
- ОС Windows 7 Home Premium Russian
- Дополнительно – клавиатура и оптическая мышь.

2 место – Золотой билет опыта

После использования билета получаемый вами опыт и навыки возрастут на 100%. Билет действует четыре недели.

3 место – Свиток воскрешения

При воскрешении с помощью этого свитка восстанавливается 60% потерянных при смерти очков опыта. **СИ**



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 God of War Collection
2 Heavenly Sword
3 Conan

8.0



ТЕКСТ
Алексей Голубев

PS3

XBOX 360

PSP

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation 3, Xbox 360,
PlayStation Portable

Жанр:

action, slasher

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский дистрибьютор:

Electronic Arts

Разработчик:

Visceral Games

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

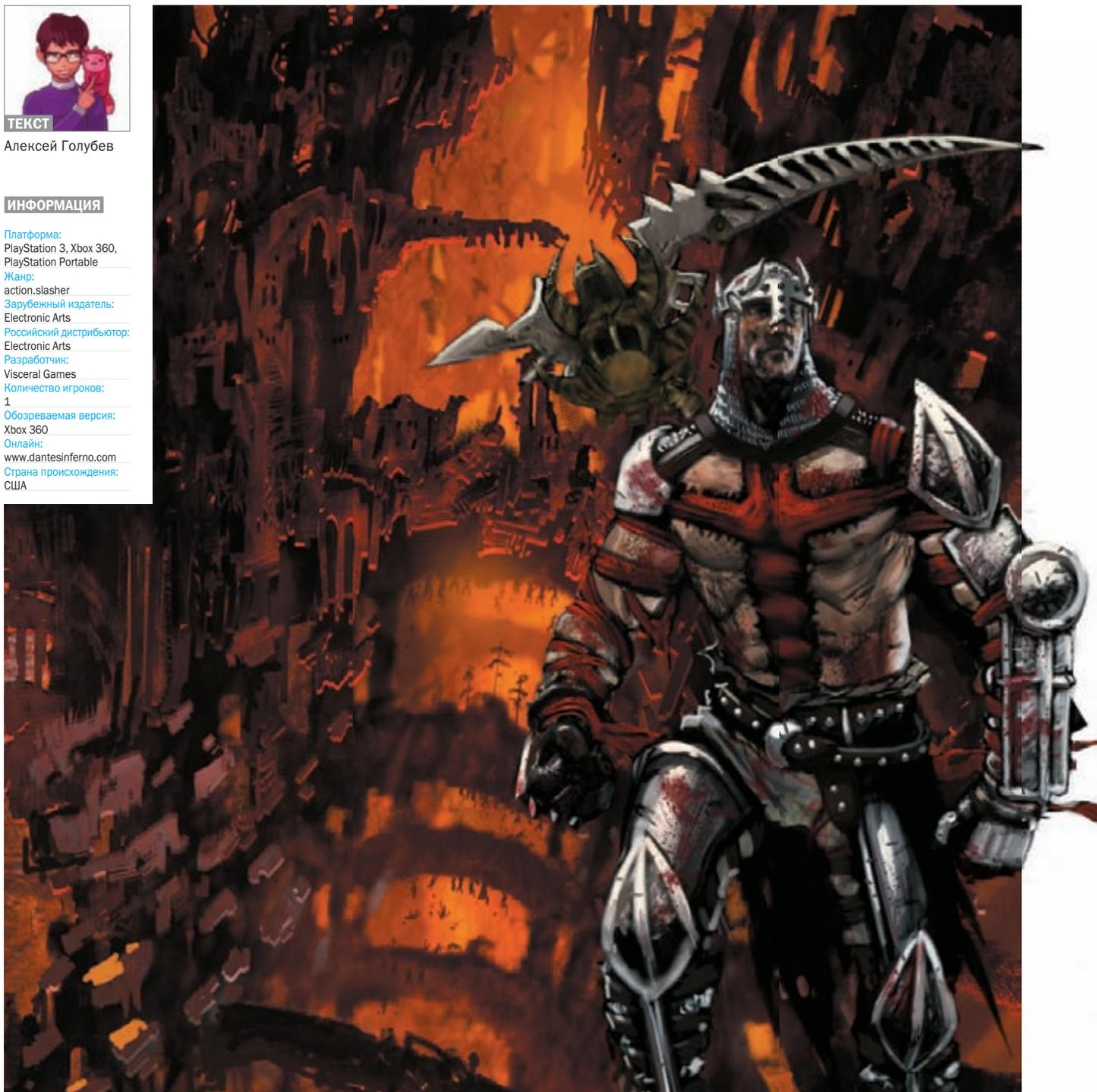
Xbox 360

Онлайн:

www.dantesinferno.com

Страна происхождения:

США



Dante's Inferno

На что пойдет простой смертный ради спасения любимой? Пожертвует жизнью? А если этого мало? Сможет ли он преодолеть все девять кругов Ада, рискуя собственной бессмертной душой, сразиться с самим Люцифером и легионом его приспешников?

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересный сюжет, хорошо сбалансированный игровой процесс, разнообразный арсенал базовых и специальных приемов, запоминающиеся боссы.

НЕДОСТАТКИ Игра чересчур вторична, уровням не хватает некоторого разнообразия, не всем понравится выбранная тема и художественное исполнение.

РЕЗЮМЕ Если Dead Space в свое время оказалась на удивление приятным сюрпризом, то Dante's Inferno из тех игр, которые вряд ли удивят бывалых игроков. Практически все, что она может предложить – за исключением, пожалуй, сюжетной основы – мы уже не раз видели в творениях других студий, а вот с нововведениями у Visceral Games в этот раз не задалось. Тем не менее, поклонникам жанра приключения крестоносца Данте понравятся почти наверняка – не пропустите!

**СЕКРЕТ!**

Каждый круг Ада становится пристанищем для известных мифологических или исторических персонажей – например, Орфей или царица Семирамида. Как и прочие обитатели царства Люцифера, они страдают за грехи – но в вашей власти открыть им ворота в Рай, либо окончательно лишить надежды на спасение. Ну а кого именно стоит искать на том или ином уровне, вам расскажет словоохотливый Вергилий.

Принадлежащая Electronic Arts студия Visceral Games довольно долго находилась в тени более именитых коллег, время от времени отмечаясь сравнительно популярными за счет известных лицензий, но, в общем и целом, заурядными проектами. С выпуском леденящего кровь Dead Space для разработчиков многое изменилось. Интересный сюжет, продуманный игровой процесс, плотная атмосфера давящего страха и подлинного одиночества – все это обеспечило один из лучших за последние годы фантастических триллеров, чьи создатели сразу же оказались в центре внимания прессы и рядовых пользователей. А заодно всерьез вознамерились вновь удивить нас, выбрав для нового творения весьма неожиданный первоисточник. Ни много ни мало – «Божественную комедию» Данте Алигьери, бессмертную поэму, написанную еще в начале четырнадцатого столетия. Ничего не скажешь, замысел

рискованный и смелый. Другое дело, пойдет ли склонность Visceral Games к авантюрам на пользу тем, кто решит приобрести Dante's Inferno?

Смерть ей к лицу?

Честно говоря, первые кадры Dante's Inferno несколько разочаровывают – несмотря на то что видеоролики и скриншоты стали доступны всем желающим еще несколько месяцев назад, и общее впечатление о внешнем облике игры составить не так уж трудно. Тем не менее, от студии, создавшей технологически очень элегантную Dead Space, хотелось чего-то большего. Все необходимые элементы как будто на месте, архитектурный уровень язык не повернется назвать излишне простой или примитивной (хотя и она не отстает от канонов жанра), враги частенько впечатляют причудливостью форм и немалыми размерами, но все вместе... Все вместе ничуть не поражает воображения – то ли из-за вполне оправданной с по-

Вверху: Распятие в руках крестоносца – оружие не менее опасное, чем коса самой Смерти.

зиции сценария угрюмой цветовой гаммы, то ли из-за несколько халатного отношения разработчиков к текстурам и спецэффектам. Да и главному герою, когда дело доходит до крупных планов, очевидно, не хватает выразительности на чуть угловатой трехмерной физиономии. Не зря, ох не зря герой Dead Space прятал лицо под наглухо закрытым шлемом скаффандра... Впрочем, творческие находки в Dante's Inferno есть, и очень своеобразные; стилизованные под средневековые гравюры сюжетные сцены – далеко не единственная отличительная черта игры. Взять хоть декорации: благодаря им из мрачной готической сказки Dante's Inferno мгновенно превращается в самый настоящий триллер, рядом с которым большинство собратьев по жанру невольно воспринимаются эдакими жизнерадостными мультфильмами.

По мотивам

Конечно, на дословный пересказ «Божественной комедии» (точнее, первой ее части, называемой «Ад») никто и не замаскировался. Дело ограничилось сравнительно малым: разработчики позаимствовали вместе с названием ряд ключевых персонажей, некоторых злодеев и общую идею «девяти кругов» Преисподней. Причем заимствование не обошлось без множества изменений и дополнений, призванных сделать историю в основе Dante's Inferno не столько назидательной, сколько напряженной и драматичной. Вместо «заблудившегося» в жизненных ориентирах поэта мы получаем на роль главного героя свирепого крестоносца, прошедшего горнило Третьего крестового похода и победившего – отнюдь не в переносном смысле – саму Смерть. Добродетельная Беатриче отныне – жертва, попавшая по вине Данте в сети темных сил, а Люцифер из декоративной фигуры стал, де-факто, истинным зачинщиком всего происходящего на экране. Верность литературным корням хранит разве что Вергилий – невозмутимый римлянин, общаясь с Данте и описывая ему тех или иных обитателей Ада, глаголет исключительно цитаты.

Рыцарь с косой

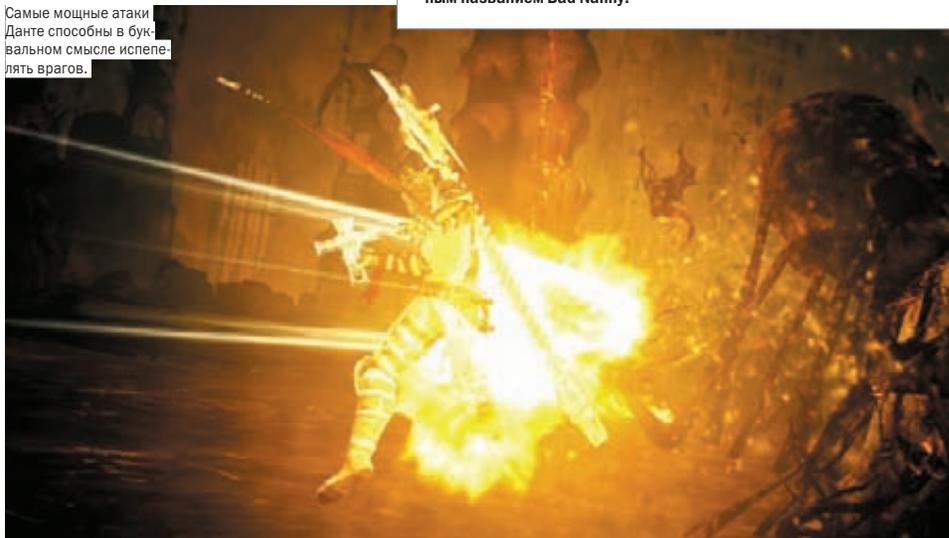
Весьма вольное обхождение с «Божественной комедией» создатели Dante's Inferno





Слепой Минос, несмотря на отсутствие глаз, довольно опасный противник – чтобы миновать его, придется потрудиться.

Самые мощные атаки Данте способны в буквальном смысле испепелять врагов.



ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ ДАНТЕ – ОСТРАЯ КОСА, ОТВОЕВАННАЯ У САМОЙ СМЕРТИ.

компенсировали неожиданно дотошным копированием многих – пожалуй, даже слишком многих – идей широко известной God of War. Конечно, придумать что-то исключительно оригинальное в выбранном жанре не так-то легко, но ведь можно было хотя бы попытаться. Базовые принципы игрового процесса привычны: сравнительно прямолинейные уровни, толпы врагов и головоломки в умеренных пропорциях. Заблудиться почти невозможно, добраться до кое-как припрятанных секретов и бонусов, как правило, весьма просто, предложенные ребусы тоже, в общем-то, воображения не потрясают. Разумеется, львиную долю времени предстоит потратить на истребление разнообразных чудищ – на этом и остановимся поподробнее.

Основное оружие Данте – отвоеванная у Смерти коса, оружие, пригодное для боя на ближней и средней дистанции, мощное и эффективное. Коса позволяет наносить быстрые, но относительно слабые удары, либо выполнять мощные, но не слишком стремительные атаки, которые делают вас уязвимыми для контрвыпадов. Увы, косой удастся дотянуться отнюдь не до всякого супостата, но для таких случаев у Данте имеется сила Креста – более чем достойная замена любому арбалету. Маловато будет? Что ж, по мере развития сюжета герой ознакомится с кое-какими колдовскими приемами – пусть даже пользы от них не так уж и много. Кроме того, постепенно набирая опыт, Данте сможет осваивать новые атаки и комбо, запросто «покупая» их по примеру Кратоса.

И чем больше кругов Ада остается позади, тем могущественнее становится герой – благо, ему есть на кого равняться.

Первые среди худших

Пожалуй, не будет преувеличением сказать, что игры, подобные Dante's Inferno, теряют

Внизу: Египетская царица Клеопатра за столетия пребывания в Аду изрядно прибавила в размерах – и у нее явно испортился характер.

едва ли не половину притягательности, если не могут похвастаться отменно злыми и восхищающе живучими боссами. Можно сказать, именно ради встречи с ними мы пройдем уровни, уничтожаем сотни противников помельче, напрягаем «серые клеточки» в тех редких случаях, когда решение головоломки оказывается не слишком очевидным, и старательно зарабатываем очки опыта, без которых большинство специальных приемов так и останется тайной за семью печатями. Босс, будь то монументальная Клеопатра или сам Люцифер, зрелищное сражение и миг сладкой победы над ним – вот главный стимул. Спешим сообщить, что в Dante's Inferno боссы не ударили в грязь лицом.

Они огромны. Они выносливы. Они крайне редко дерутся в одиночку, предпочитая насыпать на Данте целые полчища подручных. Они способны одним ударом изрядно пошатнуть здоровье рыцаря – если, конечно, вы не сумеете вовремя понять, как от этого удара уклониться. Вместе с тем, боссы – тоже в своем роде дань традиции – становятся удивительно уязвимы, стоит лишь нащупать «болеую точку», после чего успех сражения зависит исключительно от вашего умения пользоваться имеющимся арсеналом и очень быстро нажимать нужные кнопки, когда наступает черед те-



перь уже неперменных QTE-эпизодов. Да-да, сотрудники Visceral Games и здесь не посмели отступить от сложившейся традиции, причем механика и последовательность подобных сцен опять-таки напрямую взята из все той же God of War – что, впрочем, не так уж и раздражает, благо пример для подражания выбран более чем удачный.

Странствующий рыцарь

Дальнейшую судьбу Dante's Inferno – прежде всего, коммерческий успех – пока предсказать довольно трудно. С одной стороны, соперников не так уж много, но те, что есть (и те, что появятся в ближайшем будущем), весьма и весьма сильны. Еще одним препятствием на пути к популярности может стать выбранная сюжетная основа и более чем успешные попытки разработчиков изобразить Преисподнюю местом, где даже храбрейшие из храбрых теряют волю к сопротивлению. Конечно, всевозможные демоны и места их обитания появляются в видеоиграх далеко не впервые – но мало где они выглядели столь правдоподобно и потому чрезвычайно отталкивающе. В этом Dante's Inferno умудряется переплюнуть всех предшественников, так или иначе связанных с путешествием в глубины Ада. Продолжение? Сейчас оно кажется маловероятным – но, зная Electronic Arts, можно предположить, что хорошие продажи в глазах руководства компании наверняка оправдают очередную попытку пересказать художественную классику на новый лад. **СИ**



На некоторых уровнях Данте даже сможет обзавестись верховым животным – которое, благодаря исполинскому росту и острым клыкам, очень пригодится в бою.



МАЛО ГДЕ ДЕМОНЫ ВЫГЛЯДЕЛИ СТОЛЬ ПРАВДОПОДОБНО И ПОТОМУ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ОТТАЛКИВАЮЩЕ.

Некрещеные младенцы – недруги хилые, но, как правило, многочисленные.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 2 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 3 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

8.5



ТЕКСТ

Алексей Голубев

▶ The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Время не властно над некоторыми видеоиграми. Идут годы, а мы с вами бродим по подземельям, забыв сменить зеленый костюм на что-нибудь более подходящее и спасая одну и ту же особу королевской крови. Единственная уступка прогрессу: роль верного скакуна все чаще исполняет то катер, то паровоз. Пусть и мелочь, а все-таки что-то новенькое!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DSЖанр:
action, adventure,
role-playingЗарубежный издатель:
NintendoРоссийский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»Разработчик:
NintendoКоличество игроков:
до 4Обозреваемая версия:
Nintendo DSОнлайн:
www.zelda.com/
spirittracksСтрана происхождения:
Япония

Не так давно, в рецензии на The New Super Mario Bros. Wii мы уже говорили о том, сколь мало в последние годы меняются некоторые игры. Nintendo, несмотря на декларируемое компанией стремление к инновациям. Необычные концепции, управление, передовые технологии – они, похоже, остались в том далеком прошлом, когда японская корпорация создавала не просто хиты, но целые жанры. Теперь с главными своими сериалами Nintendo предпочитает не рисковать, изобретая очередное колесо, – ведь просто смазать ось и надраить спицы куда быстрее и надежнее. Очередное тому подтверждение – последние портативные выпуски The Legend of Zelda, сериала, без всякого преувеличения, уникального и когда-то – действительно революционного. Больше десяти лет назад самая известная его глава, Ocarina of Time, стала, по мнению многих, лучшей игрой всех времен, открыв новую страницу в истории трехмерных приключенческих игр... да-да, еще на Nintendo 64. Выпущенной затем Wind Waker

подобные достижения уже оказались не под силу – проверенную формулу всего лишь разбавили иной художественной стилистикой, что, кстати, вызвало недовольство многих поклонников. Прошло еще немного времени – и мы увидели Twilight Princess, с первых же минут опять-таки хорошо знакомую каждому фанату The Legend of Zelda. Подождали еще чуть-чуть – и получили Phantom Hourglass для DS, где ощущение дежавю, несмотря на стилус и два экрана, только усилилось. И вот теперь – Spirit Tracks, события которой разворачиваются сто лет спустя.

Все спокойно

Сказать по правде, для мира Hyrule одно столетие – пустяковый срок, которого едва

ли хватит на что-нибудь существенное. Хотя в этот раз, например, жители волшебного королевства (не без помощи потусторонних сил) успели за это время многое. Прижали к ногтю могущественного демона, нашли необычную альтернативу заурядным рельсам и даже изобрели уже упоминавшийся паровоз. Но в остальном их жизнь течет по хорошо знакомому сценарию: кто-то пытается захватить власть, кто-то мечтает стать героем и рядится во все зеленое, а кто-то, как всегда, пока еще ни о чем не подозревает.

Пересказывать сюжет в деталях как будто и незачем: главную интригу раскроют уже во вступлении. Скажем лишь, что принцесса Зельда снова в большой беде: бедняжка лишилась собственного тела и теперь бес-

НАДО ОТДАТЬ ПРИНЦЕССЕ ДОЛЖНОЕ – ДАЖЕ ПОБЛЕДНЕВ ДО ПОЛУПРОЗРАЧНОСТИ, ОНА ПОМОГАЕТ ИЗО ВСЕХ СИЛ, НАЙДЯ ДОВОЛЬНО НЕОБЫЧНЫЙ СПОСОБ ВМЕШИВАТЬСЯ В ХОД СОБЫТИЙ.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Традиционно увлекательный игровой процесс, хорошая графика, продуманное управление, разнообразные головоломки.

НЕДОСТАТКИ Как и многие другие творения Nintendo, сериал The Legend of Zelda уже несколько лет топчется на месте – и Spirit Tracks это только подтверждает.

РЕЗЮМЕ Любый поклонник The Legend of Zelda едва ли найдет для себя что-то новое или неожиданное. Сражения, решение головоломок, схватки с боссами, умеренные порции сюжета – все знакомые элементы снова на своих местах, в точно отмеренных дозах. Играть интересно, искать секреты – не скучно и даже графика не первой молодости не вызывает ничего, кроме положительных эмоций. Но если Phantom Hourglass пройдена не так давно или никаких теплых чувств не вызвала, знакомство со Spirit Tracks не грех и отложить.

В отличие от Линка, управляемый Зельдой Фантом не боится многих опасностей – таких как шипы или раскаленная лава. Однако, кое-что не под силу и ему – например, тяжеловесные доспехи лишают Фантома очень полезной возможности прыгать.



найти ахиллесову пяту противника, а заодно определить, каким оружием из вашего арсенала удастся нанести урон врагу, после чего залогом победы становятся лишь бдительность и терпение.

Поезд отправляется

Очередная смена транспортного средства в действительности серьезного влияния на игровой процесс не оказала. Поезд – как до этого пароход, а еще раньше лошадь – служит, в первую очередь, для преодоления больших расстояний, хотя этим его функции, конечно, не ограничиваются. Прицепив вагон, Линк сможет использовать железнодорожной состав для перевозки грузов, некоторые миссии также обяжут вас брать пассажиров, развлекаая их по мере сил и оберегая их в дороге от различных опасностей. С последними, к слову, позволяют бороться двумя способами – либо отпугивать паровозным свистком (а его боятся далеко не все), либо расстреливать из пушки, как только она окажется в вашем распоряжении. Ах да, и не забудьте, что чудесный поезд еще и телепортируется умеет, для чего вам опять-таки потребуется свисток. Что ж, технологии не стоят на месте – пусть даже заметить это подчас бывает нелегко. **СИ**

плотным духом вынуждена следовать за Линком, пока тот, по доброй традиции, пытается решить несколько проблем одновременно. Впрочем, надо отдать принцессе должное – даже поблднев до полупрозрачности, она помогает изо всех сил, найдя довольно необычный способ вмешиваться в ход событий. Девушка здраво рассудила, что дух (коим она теперь является) имеет полное право использовать любое «бесхозное» тело, встреченное в пути. А что может быть более бесхозным, чем лишённые души Фантомы – праздно шатающиеся доспехи, уже попортившие немало крови любителям спасти от беды принцессу-другую? Увы, забраться в Фантома не так-то просто – сначала Линк должен его победить. Но если уж с этим проблем не возникло, доспех на время поступит в распоряжение новой владелицы, и перед вами откроется немало новых путей, ведь Фантом может пройти там, куда Линк самостоятельно едва ли доберется. Главное – правильно начертить маршрут и продумать последовательность действий, дальше будет заметно проще. Тем более что в остальном Spirit Tracks (включая и ту ее часть, что посвящена изучению подземелий и решению головоломок) ничего неожиданного не предложит. Ребусы, рассчитанные на скорость, внимательность и умение пользоваться тем или иным предметом, как всегда, отлично сбалансированы, подаются разумными порциями и, несмотря на вторичность, никогда не надоедают.

То же можно сказать и о битвах с неприменными боссами – какая же The Legend of Zelda обойдется без них! Хозяйева уровней привычно живучи, свирепы и зачастую неуязвимы. На первый взгляд. Ключ к победе –



Вверху: Для управления поездом предсказуемо используется нижний, тактильный экран и стилус. Верхний же экран служит для отображения различной полезной информации, в том числе маршрута, вероятных остановок и железнодорожных развилок.

Слева: Гигантские пауки и некоторые другие обитатели виртуального мира подчас слишком уж неохотно уступают дорогу поезду.

Справа: Далеко не каждого противника следует атаковать в лоб – это может быть слишком рискованно.

**Четырежды герой**

Чем действительно запомнилась в свое время Phantom Hourglass, так это довольно необычным многопользовательским режимом, где один участник выступал в роли Линка, а другой управлял целым отрядом Фантомов, пытаясь отловить соперника. В Spirit Tracks эту идею развивать не стали, заодно отказавшись и от поддержки Wi-Fi – зато предусмотрели возможность играть друг против друга вчетвером (при помощи функции Download Play), управляя разноцветными персонажами. Четыре Линка будут собирать Force Gems, стараясь опередить соперников – а заодно и помешать им в достижении аналогичной цели. Кроме того, на самих картах хватает разнообразных препятствий и скрытых бонусов, и для победы немаловажно ловко обойти первые и вовремя обнаруживать вторые. Наконец, вездесущие Фантомы тоже принимают участие во всеобщем веселье, нападая на любого, кто встретится на пути. Причем стоит учесть – пользоваться мечами в мультиплеере запрещено, придется полагаться на ловкость и умение пользоваться подручными средствами, например, бомбами растительного происхождения.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



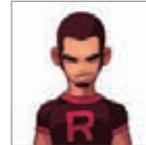
1 Final Fantasy III
2 Final Fantasy IV
3 Wild Arms

7.0



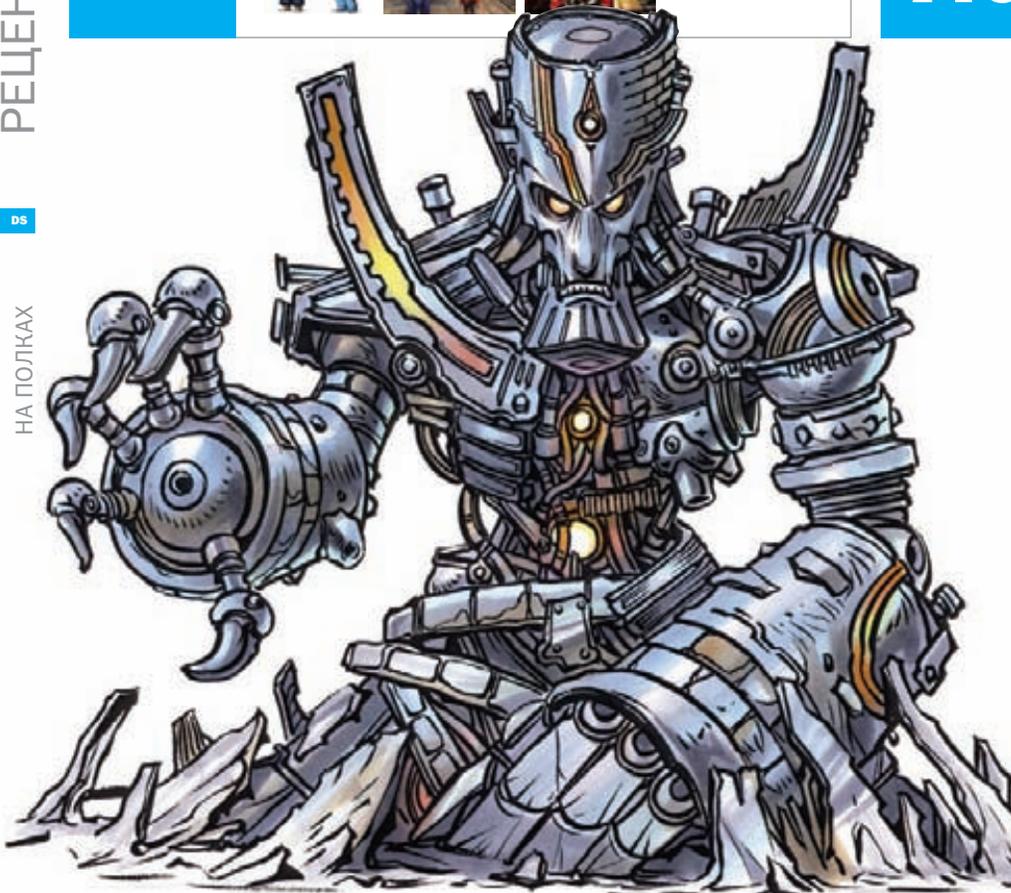
МНЕНИЕ

АЛЕКСЕЙ ХАРИТОНОВ



Так как особой любви к JRPG я никогда не испытывал, неожиданно пропавший к ним интерес меня не расстроил. Когда это произошло – затрудняюсь ответить,

может быть, лет семь или восемь назад (все это время я следил за новинками, хотя и отстраненно). Однако в моей памяти живы такие яркие имена, как Skies of Arcadia, Grandia II, Final Fantasy IV-VII, Lunar 1-2. Можно было бы сказать, что разработчики Nostalgia взяли у всех этих игр какую-то отдельную частичку. Здесь действительно много заимствований, но в конечном итоге получился не Франкенштейн, сшитый из лоскутков, а цельная и очень яркая во всех смыслах этого слова игра. В Nostalgia есть свой интересный мир (альтернативная стимпанк-реальность XIX века – не самый затертый фэнтези-вариант), запоминающиеся персонажи, юмор и... можно было бы долго перечислять все стандартные пункты, но лучше сказать проще: здесь все на своем месте. Я не рассматривал Nostalgia с позиции далеких от жанра игроков, не рассматривал ее с точки зрения поклонников жанра – если вы относитесь к этому категориям, то лучше прочтите рецензию. Но в одном уверен: для таких, как я, это настоящий подарок. И своего рода «машина времени» с весьма говорящим названием.



Nostalgia

Тот факт, что Nintendo DS стала платформой для JRPG всех популярных направлений – начиная с классических и заканчивая современными, во всех отношениях необычными ролевыми играми – не может не радовать. Пускай в большинстве случаев радоваться нечему.



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing-console-style
Зарубежный издатель:
Ignition
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Matrix Software
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
DS
Онлайн:
www.nostalgia.ds.com
Страна происхождения:
Япония

Справа: В 2008 году, когда игра вышла в Японии, такая графика могла считаться лучшей на платформе. Сегодня эталоном считают Hikari no 4 Senshi.

Представьте что-нибудь в духе Wild Arms времен PS one: неказистая 3D-графика, неаккуратные модельки героев, блеклая палитра, зато увлекательный приключенческий сюжет и боевая система, возможно, слишком простая, но лучше сказать – понятная. Если вы решите пройти Wild

Arms сегодня, то будете неприятно удивлены в первую очередь непривлекательной визуальной составляющей, и нет никакой уверенности, что позднее неприятный осадок все-таки смоет волной увлечения, в общем-то, интересной JRPG старой школы. Причем здесь Nostalgia? Дело в том, что первое впечатление игра оставляет прямо противоположное. Кажется, что не

найти повода для ностальгии лучше, чем игра на Nintendo DS, в мельчайших деталях копирующая эстетику JRPG давно ушедшего времени, но при этом еще и обладающая вполне современной, главное, жизнеспособной по меркам платформы графикой. Но нет. Там, где внешне все представлено в лучшем виде, внутри – в сюжете, в проработке персонажей, просто в логике



Несмотря на то что главному герою едва исполнилось шестнадцать лет, он неплохо владеет мечом и вполне способен управлять цепелином, ведя огонь одновременно со всех бортовых орудий. Разумеется, во время путешествия он встретит и новых друзей, причем самый первый будет обнаружен уже в Лондоне. Вместе товарищи смогут посетить Нью-Йорк, Токио, побывать на горе Арарат и даже навестят Эльдorado. К несчастью, ни на какие бытовые сценки во время путешествий рассчитывать не стоит: спасители мира едва-едва собирают слова в предложения, что уж говорить об интересном и увлекательном сюжете.

ДОСТОИНСТВА Приятная полигональная графика, огромный мир, предоставленный для свободного изучения, интересные воздушные сражения. Эстетика JRPG времен PS one вызывает умиление.

НЕДОСТАТКИ Однообразные битвы, скучные дополнительные задания, примитивные диалоги, неинтересный сюжет.

РЕЗЮМЕ Nostalgia могла стать примером для подражания и одной из лучших JRPG на DS, но не сложилось. Сумев придумать действительно интересный для изучения мир, разработчики почему-то не уделили достаточно внимания всему остальному, из-за чего монотонные бои утомляют уже после часа игры, а диалоги, пусть немногочисленные и немногословные, хочется сразу промотать. Впрочем, возможность летать на цепелинах и пронзать корабли воздушных пиратов гигантским мечом многое искупает.



Слева: То, что нижний экран целиком отводится под карту, в действительности мало помогает: города и локация больше, сходу все равно не разберешься.

Справа: Сражения с боссами редко вызывают сложности. Небольшая прокачка обычно решает все возможные проблемы.



повествования – все настолько примитивно, скучно и глупо, что для полного прохождения требуется сделать над собой усилие. Так ли оно необходимо, если вокруг есть множество других замечательных представителей жанра?

При этом нельзя сказать, что с первых же кадров Nostalgia производит впечатление упадка и лениности. Как раз наоборот: поддаешься очарованию графики, простой и толковой боевой системы, а главное – возможности путешествовать по вымышленному миру, являющемуся своего рода «пересказом» реального. Искатели приключений XIX века, которые сражаются на мечах, не сторонятся магии, покоряют небеса на дирижаблях, оснащенных длинным клинком на носу и различными пушками по бокам... Ну и какое может быть дело до невеселых диалогов, если перед игроком раскинулся огромный мир, полный опасностей, приключений, сокровищ, тайн и загадок вечноности? Разве может быть скучным рассказ о путешествиях компании друзей, каждый из которых до поры до времени хранит секреты, могущие в конце концов покончить с вселенским злом?

Может. Причем может и не такое. Как у типичного представителя JRPG старой закалки,

Первый босс, крыса, сразу создаст нужное представление о боевой системе: бей, если противник простой, бей и через два хода лечись, если лень было качаться.



Воздушные бои, в принципе, мало чем отличаются от сражений на твердой земле. Разница лишь в том, что вместо нескольких героев приходится иметь дело с цепелином, нагруженным различным оружием. Зачастую сражения в воздухе оказываются куда сложнее, а потому интереснее: требуется учитывать множество мелких и на первый взгляд незначительных моментов, появляется необходимость периодически модернизировать палубные орудия. Но при желании (вернее сказать, при его отсутствии) от всех этих сложностей можно отказаться.

у Nostalgia достаточно сильных сторон, пускай сюжет к ним приписывается только поначалу и позднее рассматривается уже как вопиющий недостаток. При желании можно даже разделить прохождение игры на две части: перелеты с места на место на дирижаблях или рутинные забеги по городам и селам с той лишь целью, чтобы поговорить со всеми NPC и задействовать наконец тот триггер, который откроет путь дальше. И то, и другое интересно ровно до той поры, пока на первый план не выплывает однообразие. Однообразные дополнительные задания, битвы с монстрами и сражения с боссами. Один-два боевых навыка на все битвы, быстрая прокачка, особой необходимости в которой, впрочем, не замечаешь, сложность, балансирующая между отметками «до невозможного просто» и «порой надо лечить команду, чтобы сдерживать натиск». Ностальгия? Едва ли. Сыграть в ту же Wild Arms было интереснее. Nostalgia можно пробежать за двадцать ча-

Перелеты на воздушных кораблях – цепелинах – доступны с самого начала игры. Цепелин может набирать высоту и перемещаться по карте мира быстрее, а может лететь низко и медленно. В первом случае игрок будет вынужден чаще драться с опасными монстрами или воздушными пиратами. Перелеты на малой высоте позволяют тщательнее исследовать местность в поисках локаций, которые можно посетить.

сов, а можно растянуть прохождение и на все сорок. История исчерпает себя практически сразу, и не встретится на пути такой загадки, которая была бы способна пробудить интерес к диалогам. Зато все больше и больше внимания по ходу действия будет уделяться воздушным кораблям, их боевым характеристикам, поискам новых городов и территорий. Можно отыскать, например, Санкт-Петербург, Токио, слетать в Африку, добраться до острова Пасхи, взять на бордаж воздушный корабль пиратов, записаться в гильдию путешественников и искателей приключений, победить злодея, узнать, куда делся отец главного героя... Конечно, ни о каких поисках утраченного ковчега и королевствах хрустального черепа не может быть и речи, но уж пара битв со слугами древнего культа точно обеспечена. А если этого мало – извольте начать прохождение повторно и попытаться счастья в секретных подземельях. Без драконов, но зато с сокровищами.

Удивительно, но именно путешествие оказывается наиболее привлекательной чертой во всей игре. Неважно, что ищет игрок – те же подземелья или просто новые уголки мира, везде его будут ждать какие-то открытия. То, как много локаций предусмотрели разработчики, с каким пылом постарались разнообразить их дизайн и насытить невиданными монстрами – все это вызывает искреннее удивление и уважение. Конечно, невозможно не радоваться такому вниманию к деталям, да только хотелось бы, чтобы оно распространилось на все сразу. В Nostalgia же слишком хорошо заметно, с чем разработчики справились на «отлично», а чему просто не пожелали уделить внимание. В результате игрок либо сразу решает смириться со всеми невзгодами (ведь как полностью трехмерная JRPG на DS без претензий на звание короля жанра и игры года Nostalgia, как минимум, недурна), либо разочаровывается после первого же часа и отказывается играть дальше: неинтересно, однообразно, скучно. И уж точно Nostalgia не повод предаться ностальгии. Такой вот невеселый каламбур. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Ultima Online
2 EVE Online
3 Shadowbane

6.0



Немного наклонившись в седле, персонаж может на скаку рубить головы пеших врагов.



Слева: Стоящий посреди центральной городской площади гигантский сейф – это банк, каким его видит разработчики Darkfall.



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, MMO, fantasy

Зарубежный издатель:

Audiovisual Enterprises

Разработчик:

Aventurine

Количество игроков:

тысячи

Системные требования:

CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.darkfallonline.com

Страна происхождения:

Греция

Darkfall

Darkfall – типичная «нишевая игра». Сложная, наказывающая за любую промашку, она вызывает недоумение у большинства игроков и бурный восторг у так называемой «хардкорной» аудитории. Очень трудно объяснить, за что ее превозносят – просто либо игра вам нравится, либо нет.

В начале Darkfall производит неприятное впечатление – устаревшая лет на пять графика с невзрачной грязно-коричневой палитрой, нелепые звуковые эффекты и игровой процесс, основные принципы которого уже давно отжили свое. В то время как весь мир пытается подражать World of Warcraft, у Aventurine SA в почете другие имена – Ultima Online и Shadowbane. Сказать, что авторы Darkfall что-то позаимствовали оттуда, значит не сказать ничего – они цитируют эти игры с точностью до запятой, чуть ли не давая ссылки на первоисточники.

Фактор страха

Итак, все жители Агона (а именно так называется мир Darkfall) в зависимости от расы принадлежат к одной из трех фракций. Орки и волкоподобные махримы противостоят союзу людей, dwarфов и эльфов, в то время как альфар, темные эльфы, выступают сразу против всех. Но в действительности куда чаще игроки руководствуются политикой своих кланов. Мало что мешает эльфу прирезать эльфа, а после – полечить пробегающего орка. Из-за этого игрок игроку здесь – по умолчанию враг, и даже если встреченный незнакомец из одной с вами фракции, лучше заранее готовиться к худшему. Зазевались? Засевший в засаде противник уж точно не упустит возможности отрубить вам голову. Умерли? Вся надетая экипировка останется на трупе, и если ее не заберет убийца, то уж пробегающий мимо новичок-стервятник умыкнет точно. Жажда наживы и страх потерять собственное достоинство превращают игроков в кровных врагов, заставляя бить на опережение. Завидев

прохожего, куда безопаснее напасть на него первым, чем выяснять, с какими намерениями он приближается. Большинство так и делает, и геймеров трудно за это винить – через какое-то время даже у автора этих строк развилась нешуточная паранойя.

Но не только принципы PvP перекочевали из Ultima Online. Развитие персонажа проходит по очень схожей схеме. Классов в игре нет, уровней тоже – зато есть добрая сотня самых разнообразных навыков. Чем чаще вы выполняете какое-либо действие – добываете руду,

машете булавой или просто бегаете – тем лучше развивается соответствующее умение. И хотя в будущем вы можете освоить и прокачать хоть все навыки у одного персонажа, бывалые бойцы Darkfall все-таки рекомендуют сосредоточиться на десятке самых необходимых, а не расплывать силы.

Интерфейс игры, завязанный на перетаскивании (drag-and-drop), трудно назвать удобным или хотя бы функциональным. Когда с трупа только что убитого персонажа надо забрать больше десяти предметов – очень

В Ultima Online первыми противниками были кошки, зайчики и крысы. Здесь же гоблины получают шанс станцевать джигу на вашей могиле вне очереди.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Настоящая «песочница» – огромный мир и минимум ограничений. Риск потерять свое добро придает происходящему особую остроту.

НЕДОСТАТКИ К сожалению, одной концепции мало. Технологическая реализация почти всех компонентов оставляет желать лучшего. Игровой процесс специфичен – PvP на грани паранойи придется по вкусу далеко не всем.

РЕЗЮМЕ Не самая удачная, хотя и не безнадежная игра. Можно сколько угодно рассуждать, мол, «MMORPG со свободным миром – развлечение не для всех», но разработчикам еще предстоит немало потрудиться, прежде чем Darkfall сможет завоевать признание широкой общественности.

хочется, чтобы человек, который рисовал интерфейс и забыл добавить кнопку «взять все», никогда не рождался. Единственное разумное объяснение тому, что в Darkfall используется именно эта схема, – желание порадовать ветеранов, ностальгирующих по Ultima Online. Но в УО с каждым предметом, будь то ложка, тумбочка или подсвечник, можно было взаимодействовать, и, что еще важнее, их позволялось комбинировать. Такой интерфейс был не только оправдан – необходим. Здесь же весь антураж – картонные декорации, окружение совершенно неинтерактивно, а перетаскивать предметы можно разве что из одной сумки в другую.

Аквариум

Darkfall не скрывает игроков какими-либо ограничениями – и в первую очередь это значит, что вам самим придется себя развлекать. Хотите – проходите предложенные игрой стартовые квесты или отправляйтесь исследовать мир, пока не найдете себе занятие по душе. Но, путешествуя по Агону, вы столкнетесь с еще одной отличительной чертой Darkfall. Вроде бы и монстры кое-где попадаются, и дикие животные иногда пробегают рядом, но довольно часто в душу рецензента закрадывалось подозрение, что этот мир пуст и мертв, словно никого, кроме игроков, здесь и нет. Трудно объяснить, в чем причина – в том ли, что мир уж чересчур велик, или же в мертвое вбитых в землю NPC – они способны жестикулировать, двигать корпусом, вертеть головой, но сдвинуть их с места не удастся и бульдозером. Даже за безопасность городов здесь отвечают не стражники-NPC, а бездушные охранные башни, что тоже игру не оживляет.

Лучшую экипировку для персонажей производят ремесленники, поэтому охота на монстров имеет здесь куда меньшее значение, чем в прочих MMORPG. При желании ею можно не заниматься вообще. А вот драк с другими игроками избежать не удастся никак. По-настоящему безопасных зон нет нигде – даже в городах своей расы, где вы находитесь под защитой башен, вас все равно могут убить.

Почти каждое поселение, будь то мелкая деревня или огромный, с высокими крепостными стенами город, построено и управляется самими игроками. Главы кланов, как настоящие феодалы, спят и видят, как бы захватить земли соседа. Кланов регулярно совершают рейды, осаждают замки и грабят деревни. В разных уголках Агона может проходить по нескольку осад за день. Если же сухопутные батальоны вам надоели, попробуйте поучаствовать в морских: накопите денег или же захватите город с верфью, постройте там судно, наберите

Это плот – самое примитивное плавсредство. Зато по сравнению с полноценными судами он стоит сущие копейки.



Вверху: В каждом не контролируемом игроками городе вы найдете Clan Station – монумент, транслирующий названия кланов, удерживающих морские крепости.

Экран загрузки. Логотип чем-то похож на Doom 2, не находите?



Darkfall впервые была анонсирована в августе 2001 года. Разработкой игры занималась норвежская компания Razorwax, позже пережившая в Грецию и слившаяся с местной Aventurine SA. В активе студии – энтузиазм фанатов УО и ни одного готового проекта. Цель – сделать MMORPG в духе «Ультивы», в которую хотелось бы играть самим. В сентябре 2004 года на официальном сайте Darkfall появилось сообщение о наборе желающих поучаствовать в закрытом бета-тестировании, которое обещали запустить через пару недель.

Однако оно не началось ни через две недели, ни через месяц и даже спустя год. Прошло долгих пять лет, за которые игра заработала репутацию «варогваре» – пустышки, которая никогда не выйдет, этойкой Duke Nukem Forever от мира MMO.

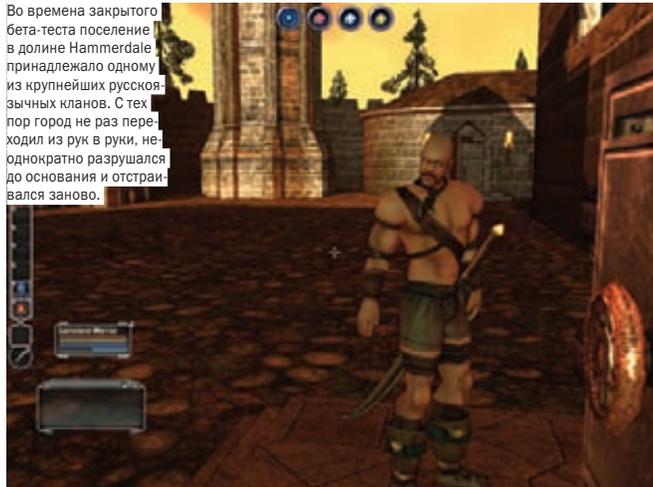
Итак, январь 2009 года – 8 лет разработки, 10 миллионов евро бюджета и начало долгожданного бета-тестирования Darkfall... Хотя, скорее, это была альфа-версия – реализован лишь общий прототип игры, практически ничего не готово, а то, что хоть как-то сделано, все равно не работает. Непонятно, чем руководствовались в Aventurine, но уже через месяц после начала «беты» игра поступила в продажу. Нужно ли говорить, что в первые недели игровой сервер работал примерно столько же времени, сколько провел в перезагрузках и срочных профилактических ремонтах?

ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ,
НО УЗНАВАЕМЫЕ
ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ –
МОЖЕТ, ЭТО НЕ БАГ,
А ФИЧА?

Нехен 15 лет спустя. Создатели Darkfall всеми силами стремятся вызвать у геймеров приемы ностальгии.



Во времена закрытого бета-теста поселение в долине Hammerdale принадлежало одному из крупнейших русскоязычных кланов. С тех пор город не раз переходил из рук в руки, неоднократно разрушался до основания и отстраивался заново.



В апреле прошлого года Эд Цитрон, сотрудник сайта Eurogamer, получив от Aventurine два пресс-аккаунта, опубликовал рецензию, оценив Darkfall в 2 из 10 баллов. Разразился скандал, продюсер Тасос Фламбурас заявил на официальном форуме Darkfall, что, согласно записям сервера, рецензент провел в игре не более четырех часов. Ирония в том, что, сколько бы там на самом деле ни отыграл Эд, на тот момент его оценка была очень точной. Автор этих строк много лет следил за проектом, участвовал в закрытом бета-тестировании и, получив пресс-аккаунт после официального релиза, знал, что рецензию на Darkfall он в ближайшее время писать не будет – потому как невозможно оценивать игру, которой фактически еще нет. Здесь важно вспомнить другое. EVE Online тоже не сразу завоевала сердца геймеров и критиков – ССР понадобились годы, чтобы превратить свое детище из никем не понятого аутсайдера в одну из культовых онлайн-игр современности. Год назад на Darkfall было больно смотреть, сейчас – в нее уже можно играть. Прогресс налицо, и, возможно, через год оценка еще вырастет на балл-другой. Возможно.

команду из игроков, и можете отправляться покорять моря и грабить прибрежные города. После выхода контентного обновления «Conquer the Seas» одним из главных развлечений в Darkfall стали постоянные осады «морских крепостей» – двух огромных сооружений, расположенных в северном и южном морях Агона. В битве за контроль над ними сходятся целые флоты, насчитывающие десятки самых разных судов.

Инструкция по выживанию

Вообще Darkfall – прекрасный пример того, что бывает, когда светлые и возвышенные мечты сталкиваются с каменной твердью реальности. Здесь есть все, о чем вы мечтали, размышляя об идеальной MMORPG, – чтобы незаметно подкрасться к врагу, приходится идти за ним по пятам, перебираясь на корточках от камня до камня. Вас не выдадут ни полоска жизни, ни сверкающий над головой ник персонажа – чтоб увидеть их, сначала нужно навести прицел. Никакой автоатаки или захвата цели – здесь лучники и маги играют в шутер от первого лица, а воины получили боевую систему, отдаленно напоминающую Mount & Blade – с широкими, размашистыми ударами, блоком и динамичными боями между всадниками.

Контента в игре очень много, и объем статьи не позволяет рассказать обо всем. Но. Прочтите еще раз первый абзац. Обладая запасом отличных идей, авторы Darkfall создали далеко не совершенную игру. Свобода – странная

Справа: Находясь в мирном режиме, вы управляете персонажем от первого лица. В такие моменты по ощущениям Darkfall близка к Might and Magic 7.



вещь, к ней все стремятся, но далеко не все умеют ею распоряжаться, и мало кому придется по вкусу полностью извлеченный от каких-либо ограничений игровой процесс. И совсем уж единицы смогут смириться с техническим несовершенством. Даже спустя год после релиза нет-нет да и наткнешься на некритичные, но малоприятные баги. Интерфейс, равно как и графику, трудно назвать хорошими, а звуковое сопровождение – приемлемым. Хотя конкретно со звуком есть один нюанс. Да, приземляясь после прыжка, персонаж грохочет, как мешок с гвоздями, но зато вы этот грохот ни с чем другим не спутааете. Слышимость в игре очень хорошая, по характерным звукам, будь то бряканье после прыжка или стук копыт, вы всегда

издалека распознаете приближающегося противника. Ни в одной другой MMORPG слух не помогал выживать.

Как уже говорилось, игры такого типа принято называть «песочницами», но Darkfall вызывает несколько иные ассоциации – это каменный замок на детской площадке. И плевать, что его стены обшарпаны, деревянные перекрытия под крышами башен так и не были закончены строителями-гастарбайтерами, а по вечерам в нем курят подростки – до тех пор пока там играют дети, и этим детям весело, он оправдывает свое существование. Уже сейчас у Aventurine есть своя небольшая, но преданная группа подписчиков, а значит, игра все-таки удалась. **СИ**



БОЕВАЯ СИСТЕМА ОТДАЛЕННО НАПОМИНАЕТ MOUNT & BLADE.

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб могов, видео и софта!

Подписка на 12 месяцев по цене 4400 руб. (24 номера)

Подписка на 6 месяцев по цене 2400 руб. (12 номеров)

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав 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;
 - 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 календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

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.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

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 в разделе «Подписка».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 201 г.

- Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

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 _____ 201 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 _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Xbox 360

Жанр:

racing, arcade

Зарубежный издатель:

Tradewest Games

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Synetic/Independent Arts

Количество игроков:

до 2

Системные требования:

CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM

Онлайн:

www.crashtime-game.com

Страна происхождения:

Германия

Вверху: Многие заставки хоть и сделаны на движке, но претендуют на кинематографичность.

Внизу: Надоедливые субтитры внизу экрана и ужасный навигатор до добра не доведут.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 World's Scariest Police Chases
- 2 Driver
- 3 Crash Time

Crash Time 3

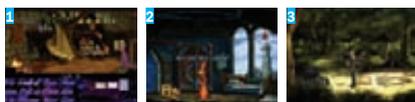
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Ежегодное обновление серии Crash Time могло бы стать доброй традицией, если бы авторы не слишком увлеклись самоповторами. Третий выпуск аркадных гонок по мотивам немецкого телесериала во многом похож на второй, а тот на первый. Члены спецотряда «Кобра 11» вновь выполняют разнообразные миссии, привязанные к нехитрому сюжету. Происходящее поясняют ролики на движке игры, которые сами по себе хороши, но из них не очень понятно, почему нам потом нужно гнаться за каким-то авто. История становится более ясной, если вслушаться в переговоры по рации и болтовню главных героев. Задания хоть и варьируются, но не все одинаково интересны. Погоня может выйти ураганной, а вот эскорт лимузина – не самая захватывающая миссия. Та же World's Scariest Police Chases для PlayStation one была не менее разнообразна, но куда более увлекательна.

В Crash Time 3 хороши лишь некоторые эпизоды. Режим патрулирования не способен заинтересовать надолго. Просто кататься по городу тоже скучно, хотя он и насчитывает около двухсот километров дорог. Crash Time 3 – неплохое развлечение на несколько вечеров для любителей погонь и немецких телесериалов. Время от времени игра преподносит приятные сюрпризы, но не так часто, как хотелось бы.

НЕДОСТАТКИ Копирование неудачных идей из прошлых частей, некоторые миссии скучны, невыносимая карта, из-за которой сложно вписаться в нужный поворот.

ДОСТОИНСТВА Часто напоминает славные времена первой Driver, когда восхищала сама идея открытого города, даже без возможности пройтись по нему пешком.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Сериал Simon The Sorcerer
- 2 Discworld
- 3 Die Wilden Kerle 5: Hinter dem Horizont

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, third-person, fantasy

Зарубежный издатель:

TGC – The Games Company

Российский издатель:

«1С-СофтКлуб»/Snowball

Разработчик:

Silver Style

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 2 ГГц (Core 2 Duo), 512 RAM, 128 VRAM

Онлайн:

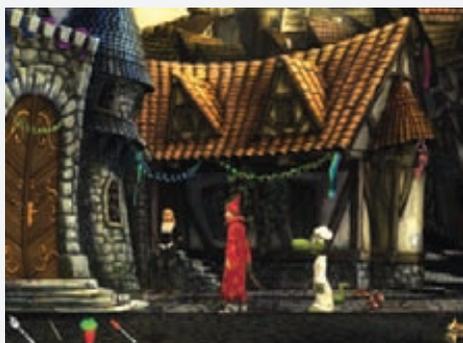
www.simon-the-sorcerer-5.com

Страна происхождения:

Германия

Вверху: Болотник и Златовласка встречались Саймону во всех частях сериала. «Тупые пришельцы» не стали исключением.

Внизу: В середине игры Саймон останется без своего волшебного колпака-инвентаря и ему придется ходить с обычным рюкзаком. Если он отгонит этого злобного краба, конечно.



Simon the Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact?!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Саймон остался самим собой. Это ясно понимаешь, когда «оплот эмансипации», построенный из песка ярой феминисткой Красной Шапкой, рассыпается под безжалостными ударами волшебника в джинсах. Саймон остался Саймоном, и только настоящие кладоискатели смогут найти в «Тупых пришельцах» другие достоинства. Хотя вряд ли и они будут довольны. Забавные персонажи (капитан «Черного страза» Джек Петушок, удачно пародирующий сами понимаете кого, или джинн, оценивающий события игры с точки зрения психоанализа) и несколько необычных загадок, интересных «в вакууме», теряют свою прелесть на фоне нелепого даже для Волшебной страны сюжета и скучных локаций. Шутки можно условно разделить на две школы: в духе «Южного Парка» и в стиле Терри Пратчетта. И если первые, злободневные и не-

политкорректные, хорошо подходят характеру главного героя, то вторые, милые и безобидные, вовсе не вписываются в контекст игры. Впрочем, и те и другие за редким исключением безнадежно шаблонны. Технологически игра также не представляет собой ничего выдающегося. Технология cel-shading позволяет давать красивые крупные планы, но все портит «бюджетная» анимация... Однако Саймон остался Саймоном, все эти недостатки он знает и сам частенько высмеивает, и эта дерзость подкупает. Да.

НЕДОСТАТКИ Сюжет, графика, юмор, музыка – все на среднем уровне. Прогресс по сравнению с предыдущей частью сериала практически отсутствует.

ДОСТОИНСТВА Личность Саймона, два с половиной ярких второстепенных персонажа, столько же хороших шуток.

Дайджест

Обзор локализаций

Ninja Blade



Оригинальное название:
Ninja Blade
Страна происхождения:
Япония

Жанр:
action-adventure.modern
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
From Software
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
[www.nd.ru/catalog/
products/ninjablade](http://www.nd.ru/catalog/products/ninjablade)

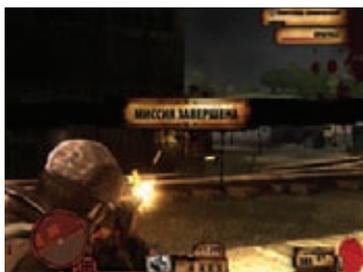


PC (1 DVD)

PC-версия Ninja Blade чрезмерно часто напоминает о том, с какой платформы ее портировали. В меню и QTE-сценах фигурируют кнопки A, X B и Y, а при сохранении данных нас просят не отключать консоль. Зато других болячек при переносе игры на «персоналки» удалось избежать: частота кадров не проседает, управление удобно настраивается, зависания после выхода на рабочий стол случаются редко. Постарались и сотрудники ND Games. Персонажей решили не переозвучивать, оставив качественный английский дубляж, перевод дан в субтитрах. И пусть шрифты кажутся простоватыми, грамотно написанные тексты и редакторская правка компенсируют сей просчет. Помимо реплик, здесь есть материалы, с которыми стоит ознакомиться для лучшего понимания происходящего. Брифинги миссий информативны, истории создания мечей, по мере прохождения попадающих в руки Кена Огавы, занимательны, равно как и описания приемов для ниндзюцу и его оружия. Чтение не осложняют и японские слова («синоби модзи», «ци», «тёмэ»), тем паче что их даже меньше, чем в Mini Ninjas.

РЕЗЮМЕ Попытка обыграть Тесто на территории Ninja Gaiden II закончилась провалом – виной тому недоделанные QTE, неудобная камера и неповоротливый главный герой.

The Saboteur



Оригинальное название:
The Saboteur
Страна происхождения:
США

Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Pandemic
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 2048 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
[www.electronicarts.ru/
games/13538/PC](http://www.electronicarts.ru/games/13538/PC)

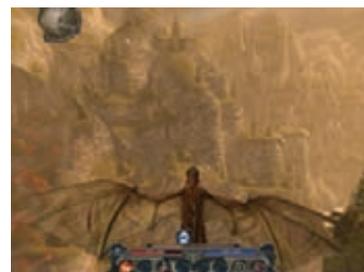


PC (1 DVD)

Перевод The Saboteur – коллечка классических ошибок, возникающих при локализации. Здесь и банальные опечатки, и анахронизмы (справедливости ради отметим, что и оригинал исторической правды не придерживается), а к обычной замене нецензурных выражений более мягкими добавились плоды обратного процесса – перевода сравнительно невинных оборотов более грубыми выражениями (нецензурщины, впрочем, нет, хотя в оригинале полно). Не обошлось и без огрехов, иллюстрирующих очевидный факт: переводчик игру не видел. Так, например, когда герой промахивается в мини-игре, появляется надпись «Мисс!», а согласившись перезарядить все оружие, мы на самом деле либо пополняем запас взрывчатки, либо получаем патроны только к выбранному стволу. Голоса персонажей остались оригинальными: известный в узких кругах титан игровой озвучки Робин Аткин Даунс корчит из себя ирландца-матерщинника, остальные актеры не отстают, изображая разнообразнейшие акценты – среди деятелей французского Сопротивления найдутся и китаец, и негр. Нет только русских.

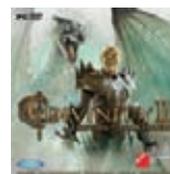
РЕЗЮМЕ Партизан-подрывник, похоже, саботировал даже локализацию игры, емя посвященной. Ай да Девлин, ай да son of a bitch!

Divinity II. Кровь драконов



Оригинальное название:
Divinity: Ego Draconis
Страна происхождения:
Бельгия

Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
dtp entertainment
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»/Snowball
Разработчик:
Larian
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
snowball.ru/divinity2



PC (1 DVD/2 DVD)

На прилавки магазинов попали, как водится, два варианта издания новой Divinity: простой и двухдискный. Во втором случае дополнительный диск содержит саундтрек и дает возможность поиграть в полностью англоязычную версию. Вариант «попроще» – русские субтитры, наложенные на речи жителей туманного Альбиона. Он-то как раз и способен вызвать некоторые вопросы у людей, понимающих английский на слух. К переводу студия Snowball подошла творчески, поэтому большинство субтитров так же соответствуют звучащим фразам, как переводы Гоблина – переводам классическим. Не в том смысле, что в русский текст был добавлен мат, а в том, что зачастую слышимый и читаемый – два разных текста. И хотя говорят они примерно об одном, все же разница в деталях постоянно пробуждает подсознательное ощущение «дурят наше-го брата». В целом качество изложения – на стандартном для Snowball уровне, но если вас волнуют флуктуации смыслов, играйте в английскую версию или же дождитесь издания с переозвученной речью.

РЕЗЮМЕ Ретро-CRPG, реализованная относительно современными средствами. С возможностью почувствовать себя драконом.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



106 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:

Furry Legends
Tomena Sanner
LIT
Matt Hazard: Blood Bath & Beyond



104 Аркада

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

В этом номере:

Arcana Heart 3



110 Кросс-формат

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

В этом номере:

Дональд Дак, большой чудак



126 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



120 Банзай!

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

В этом номере:

Umineko no Naku Koro ni
Али-Баба и сорок разбойников
School Rumble: The Complete Series
Nyan Koi!
Волчица и пряности и др.



Онлайн

Все самое интересное в Интернете



ТЕКСТ
Семен Кобылин

Виртуальная кредитка

Покупка в Интернете – это нормально. Заказывать в онлайн в наше время можно что угодно – от пиццы до плазменного телевизора. Доверие к сетевым магазинам и услугам тоже, вроде бы, налаживается. Но есть одна существенная проблема – как оплатить все это добро.

Самый простой, надежный и распространенный в России способ покупки чего-либо – наличными курьеру. Он, однако, работает, только если и магазин, и покупатель находятся в одном городе. В противном случае без предоплаты вам вряд ли кто-то что-то отправит (а ну как откажетесь принимать товар или попросту передумаете?). За виртуальные услуги (доступ к определенным сайтам, покупка скачиваемых игр) в России принято платить с помощью SMS. Но есть одна тонкость. Половину денег, списываемых со счета мобильного телефона, забирает себе оператор короткого номера. И если вы покупаете игру за 300 рублей по SMS, то 150 из них достаются не разработчику, не издателю и даже не магазину, а абсолютно бесполезному посреднику. Многие подобные услуги, кстати, при оплате кредиткой или иным способом и стоят ровно в два раза дешевле. Но вот мобильные телефоны есть у всех, а карточки – увы. Поэтому миллионы рублей уходят попросту в никуда. В конечном итоге, есть только один универсальный способ оплачивать покупки практически в любом интернет-магазине (хоть отечественном, хоть зарубежном) – кредитная карта. При необходимости с нее можно вывести деньги на PayPal или в ту же WebMoney, если продавцу так больше нравится. Никаких дополнительных комиссий – банк скорее вам будет приплачивать проценты с каждой покупки, чем возьмет лишнее.

К сожалению, с финансовой грамотностью в России дела обстоят еще хуже, чем с компьютерной. Кто-то боится, что злые мошенники уведут с карточки все деньги, да еще и уйдут по ней в минус. Другие пытаются покупать что-то в Интернете по картам Visa Electron (а именно такие обычно выдаются по месту работы или учебы), для этого не приспособленным. Сходить в банк и оформить нормальную Visa Classic или специальный комплект из Visa Electron (для снятия денег в банкоматах или пополнения счета) и MasterCard Virtual (для оплаты через Интернет) несложно, но у многих отчего-то вызывает затруднения. Да и несколько дней на это потратить надо – а покупки часто хочется сделать срочно. Или, например, что делать школьнику, которому собственную карту никто не оформит, а наличные деньги мама с папой выдали?

Для многих таких bankобязанных людей панaceей могут стать предоплаченные виртуальные карты, выдающиеся в платежных



терминалах QIWI и на сайте myk.qiwi.ru. Идея проста, как пробка. Ведь чтобы платить кредиткой в Интернете, достаточно знать имя и фамилию владельца, номер карты, месяц истечения срока действия и трехзначный защитный код. И, естественно, на банковском счете должна быть доступна необходимая сумма. Так вот, в случае с виртуальной картой деньги вносятся на платежном терминале (так же, как за мобильный телефон), а в ответ на ваш телефон приходит SMS-сообщение со всеми необходимыми реквизитами. Грубо говоря, скормил 1000 рублей автомату – получил возможность купить на эту сумму что угодно в большинстве интернет-магазинов, которые поддерживают карты Visa Classic. Оформить такую карту может хоть младенец – паспорт никто не спрашивает. Если нарветесь на мошенников – тоже не страшно. Карта – одноразовая, никто не сможет в дальнейшем украсть с нее больше, чем вы туда положили. Важный момент: остаток, образовавшийся после покупки, не сгорает. Его можно перевести на баланс Личного кабинета QIWI и, например, кинуть на счет сотового телефона. Мы попробовали виртуальную карту для оплаты игр в сервисе PlayStation Store, а также для покупки в интернет-магазине Play-Asia – платежи прошли без проблем. Жаль лишь, что не удалось обмануть Xbox Live, бло-

кирующую любые платежи из России, но тут уж ничего не поделаешь.

Стоит сразу предупредить, что в последние годы стали часто встречаться дурацкие сложности с оплатой покупок именно картами Visa. Часто продавцы (или банки) накладывают дополнительные ограничения на платежи, чтобы оградить себя от мошенничества, и создают неудобства и честным потребителям. Виртуальные карты от QIWI не подойдут в одном подобном случае: если магазин потребует прислать отсканированную копию (оригинала ведь попросту не существует). Зато легко может возникнуть ситуация, когда вашу основную, реальную кредитку магазин не берет (почему – никто объяснить не может), а вот виртуальную – съедает с удовольствием. О подобных случаях рапортуют, например, пользователи Magic the Gathering Online. Поэтому сервис от QIWI подойдет и как резервный способ оплаты, на тот случай, когда стандартный вариант не сработал.

Кстати, мы готовим целую серию материалов, посвященных техническим моментам по работе с PlayStation Store, Xbox Live и другими онлайн-сервисами. Если у вас есть вопросы, предложения, советы – не стесняйтесь, пишите письма на strana@gameland.ru **СН**

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

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

Волшебная игра



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

» Arcana Heart 3

Год назад на этих страницах мы расписывали красоты Arcana Hearts 2 («Всего год?!», – скажу я. «Целый год?!», – заметит кто-то другой). Тогда мы пели дифирамбы не программистам, а дизайнерам-художникам – аналогично поступим и в этот раз. На дворе 2010-й, пора задумываться, что покупать – Xbox 720 или PS4, а EXAMU продолжает выпускать игры с графикой уровня SNES. Зато с японскими школьницами.



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

И дошкольницами, как подсказывают с задних рядов. Серилал, впрочем, не только героини прославили. Завлекая картинкой, Arcana Heart окунает вас в бушующее море хардкорных файтингов: баланс стремится к идеалу, количество комбо – к бесконечности. Усложняется система тем, что вдобавок к героине (а героев мужского пола тут нет... почти) выбирать перед боем предлагают «аркану», магический элемент, открывающий доступ к новым умениям. Можете как угодно группировать девочек и их волшебных покровителей, чтобы создать своего уникального ультимативного бойца. Вариантов полно: в третьей части (до)школьниц – целых двадцать три, аркан – столько же. Сиди себе, ковыряйся да изучай.

Теперь сводка с полей по событиям за прошедший год: Arcana Heart 2, о которой мы когда-то писали, таки вышла в Японии (и только в Японии) на PS2. Фанаты в один голос говорят: лучше бы не выходила. Игру портят перекосы в балансе, она тормозит и вообще блекнет при сравнении с аркадным оригиналом. Порт поступил в продажу в апреле, в декабре же токийские залы приняли уже третью часть, пока эксклюзивную для

автоматов. Консольный порт, тем не менее, минует нас вряд ли.

Далее сводка с полей, часть два: год назад мы писали, что, дескать, Arcana Heart 2 запускается на аркадном чипсете X-BOARD, причем на этой платформе теперь должны выходить все игры EXAMU. Год прошел, и за все это время появился только плоский файтинг Daemon Bride. И тот даже на официальном сайте компании не продается. Провал? Черт его знает, может быть, это хитрый маркетинговый план EXAMU. Или кризис во всем виноват.

Возвращаемся к только что вышедшей в Японии третьей части Arcana Heart. Основы боевой системы в ней едва ли изменились: используются все те же пять кнопок – три для атак разной силы, одна для спецприемов, последняя, Homing Button, для всего остального – в частности для перелетов через полкарты, для отмены своих и вражеских комбо, для бросков и для восстановления при падении.

Новенькое в геймплее тоже есть: теперь во время боя заполняется энергия в линейках Arcana Gauge и Force Gauge. Первая используется для спецударов и уклонений, вторая – для приемов Extend Force, которые дают какие-нибудь бонусы персонажу (ускоряют, например, или учат телепортации). Раньше на атаки и «апгрейды» тратилась об-

щая энергия, теперь приемы разных типов разведены подальше. Означает это, что у игроков появится дополнительный стимул использовать бонусы – это может в корне изменить тактику боя Arcana Heart 3.

К более очевидному: в третьей части три же новых героини – две доступны сразу, последняя, финальный босс, открывается отдельно. Злодейку вы без труда найдете на одной из картинок к статье – узнается она по безумному взгляду и наряду из замка Дракулы. Зовут Шарлахрот, вооружена лезвия-

МОЖЕТЕ КАК УГОДНО ГРУППИРОВАТЬ ДЕВОЧЕК И ИХ ВОЛШЕБНЫХ ПОКРОВИТЕЛЕЙ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ СВОЕГО УНИКАЛЬНОГО УЛЬТИМАТИВНОГО БОЙЦА.

Первая справа: Харт, главная героиня сериала. В третьей части она отходит на второй план, но из ростера никуда не девается.

Вторая справа: Спецэффект на полэкрана почти справляется со своей задачей, но ужасный бэкграунд все-таки выглядывает из-за белесой кляксы.



Скорее в номер!

Sega развивает свою линейку автоматов-кранов в неожиданном направлении: в Японии выходит UFO Balance Catcher. Не трудно догадаться, что движениями крана управлять тут нужно не руками, а ногами, балансируя на специальной доске. Проблемы две: кабинет занимает много места, а игрок стоит далеко от лотка с призами. Те, у кого плохо со зрением, могут запросто не разглядеть желаемых игрушек.



Хочу!

Arcana Heart 3, возможно, навсегда останется японским эксклюзивом, но при желании запустить игру домой можно. Ничто не мешает купить сам автомат – он стоит около трех тысяч долларов, а его платформа eX-BOARD поддерживает и другие игры. Более реальный способ: дождаться консольного релиза и заказать себе импортную версию. Хотя кто его знает, может быть, игру выпустят на Xbox Live или PSN – тогда купить ее сможет каждый.



ми на цепях, как у Кратоса. Как Кратос же на цепях, героиня может подтягиваться поближе – но не к самому врагу, а к специальным маркерам, которые придется выбрасывать на арену заранее. Эти маркеры можно еще и подрывать, так что развешивать их следует в стратегически важных точках. Новичок номер два: Эко, ей пять лет. EXAMU покоряет новую высоту: до сих пор самой младшей была девятилетняя Дороти. Эко, впрочем, напрямую в боях не участвует: дерется на самом деле ее «брат» Кадзу. Хотя это и не брат вовсе, а сверхестественное (или волшебное – кому как) существо, ожившая зеленая каракуля. Кадзу вышел чуть ли не милей своей хозяйки, меж тем монстрик мужского пола. Выходит, первый персонаж от сильной половины... ну, не человечества точно. Хотели – получите. Не хотели – делайте вид, что играете за лоли. Не хотите и лоли – выбирайте последнюю героиню, 14-летнюю японку Вайс с ее летающими мечами. Видимо, это самая обыкновенная из всех дебютанток – подойдет тем, кто только знакомится с Arcana Heart.

Мы решили, что вместо скриншотов лучше поставить побольше картинок. Arcana Heart же, чего вы тут не видели?



Вайс, японка с немецким именем – именно вокруг нее вращается история Arcana Heart 3.



Возникает логичный вопрос: а где все это, собственно, брать? Очевидно, в Японии – к нам автомат вряд ли придет, а неизбежная консольная версия имеет все шансы стать эксклюзивом для стран Азии. **СИ**

В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ТРИ НОВЫХ ГЕРОИНИ – ДВЕ ДОСТУПНЫ СРАЗУ, ПОСЛЕДНЯЯ, ФИНАЛЬНЫЙ БОСС, ОТКРЫВАЕТСЯ ОТДЕЛЬНО.



Пятилетняя Эко. На поле боя возраст не имеет значения, как сказал бы Снейк.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТА

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
подключение бесплатно

- Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.
- Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.
- Установка прямого московского Телефонного номера
- Многоканальные телефонные номера
 - IP-телефония
- Выделенные линии Интернет
- Корпоративные частные сети (VPN)
- Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

РЕКЛАМА

Live Network Channel

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

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

-  Diner Dash, 345 руб.
-  Uno, 275 руб.
-  Matt Hazard: Blood Bath and Beyond, 526 Мбайт, \$14.99
-  Revenge of the Wounded Dragons, 119 Мбайт, \$9.99
-  Braid, £7.99

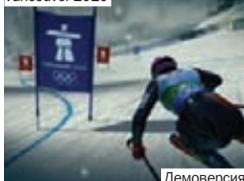
Демоверсии

-  Vancouver 2010 - The Official Video Game of the Olympic Winter Games, 675 Мбайт
-  Dark Void, 696 Мбайт

Дополнения

-  Zen Pinball – Ninja Gaiden Sigma 2 Table, 54 Мбайт, 70 руб.
-  Magic Orbz – Bundle Pack, 155 Мбайт, 445 руб.
-  PAIN – Mae Ryder Character, 100 Кбайт, \$0.99
-  Borderlands – Mad Moxxi's Underdome Riot, 651 Мбайт, \$9.99
-  Dragon Ball: Raging Blast – Androids Pack, 116 Кбайт, бесплатно
-  MX vs. ATV Reflex – Track Pack 1, 562 Мбайт, \$4.99
-  Rock Band – Alice in Chains Pack 02 («Grind», «Heaven Beside You», «Last of my Kind», «We Die Young», «Your Decision»), 172 Мбайт, £4.39 или £0.99/шт.
-  Rock Band – Blink-182 Pack 02 («First Date», «I Miss You», «Adam's Song»), 83 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
-  Rock Band – Paul McCartney Pack 01 («Band on the Run (Live)», «Sing the Changes (Live)», «Jet (Live)»), 101 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
-  Rock Band – Downloadable Tracks (Psychedelic Furs «Love My Way», Psychedelic Furs «Sister Europe», Ramones «Rock 'n' Roll High School»), 20-42 Мбайт, £0.99/шт.
-  Guitar Hero 5 – Vampire Weekend Track Pack («Cousins», «Holiday», «The Kids Don't Stand A Chance»), 85 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

Vancouver 2010



Демоверсия

Dark Void



Демоверсия

» Furry Legends

WiiWare АНОНС

Жанр: action.platform.2D | Издатель: не объявлен | Разработчик: Gamelion Studios | Дата выхода: не анонсирована

С тарожилам Furry Legends моментально напоминает Fury of the Furries – старенькую игру для Amiga и PC. И не только неким сходством в названии. Взять хотя бы главных персонажей – пушистые шарики, у каждого из которых свои качества. Однако, вопреки традициям, менять персонажей по ходу прохождения Furry Legends не позволит – главный герой будет учиться новым умениям у своих сородичей. Разработчики обещают массу юмора, и мы охотно верим: стоит только взглянуть на этих забавных героев, как уже становится чуточку веселее. Жанровая принадлежность также схожа с Fury of the Furries – это двухмерный платформер с элементами пазла. Да, и здесь необходимо учитывать игровую физику – управлять шариком не так-то просто. Оформление также заслуживает пары слов: все действие представлено исключительно в двух плоскостях, но при этом нарисовано в честном 3D. Удачная схема, которая в рам-

ках WiiWare уже была успешно опробована в замечательных LostWinds и NyxQuest: Kindred Spirits. Кстати, именно LostWinds разработчики отмечают в интервью в качестве источника вдохновения при создании «картинки». А NyxQuest упомянута и вовсе не случайно: ее главная героиня – Нух, обязательно появится в Furry Legends в качестве приглашенного персонажа. Какая для нее заготовлена роль – для нас пока загадка (на момент написания материала это было загадкой и для самих разработчиков). Вот к таким интересным ситуациям порой приводит дружба между инди-разработчиками. А что касается Fury of the Furries, то официальных родственных связей с ней так и не было найдено. За исключением одной неофициальной: в Gamelion Studios признали, что для некоторых из них версия для Amiga была отличным источником вдохновения.

Алексей Харитонов

Сами разработчики называют дизайн не иначе как фантастическим. Пока в столь громкие заявления верится с трудом, но, может быть, после релиза все изменится?



Продюсер характеризует процесс прохождения так: «Это в каком-то смысле смесь игр про Соника с активными элементами LittleBigPlanet».



В этом вымышленном мире существует два типа шариков – Squarries (плохие) и Furballs (хорошие). Все просто: первые украли лидеров кланов вторых, а наша задача – всех спасти.



Tomena Sanner ★★★★★

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Konami | Разработчик: One Button Wai Wai Action | Размер: 35 Мбайт | Зона: | Цена: 500 Wii Points

В 2009 году многие инди-разработчики были особенно сильно увлечены идеей создать игру, в которой нужно нажимать только на одну кнопку. Желательно, чтобы игра при этом получилась интересная. Не которых это удавалось. Удачный результат работы можно увидеть, например, в Canabalt (www.canabalt.com). Персонаж мчится по рушащимся небоскрегам, а от игрока требуется одно – вовремя нажимать на кнопку, чтобы перепрыгивать с крыши на крышу. Идея проста, но реализация затягивает мгновенно. По сути, Tomena Sanner эксплуатирует ту же самую идею, разве что здесь ничего не рушится и бегущему человеку нужно не только прыгать, но и приседать, уворачиваться от машин и динозавров, «давать пять» другим встречающимся персонажам, танцевать с ними брейк-данс, с разбегу бить их в лоб и делать многие другие странные вещи, которые в двух словах описать будет довольно проблематично. Что конкретно нужно делать – это бизнесмен Хитоси Сусуму решит сам, потому что от вас требуется только одно... да-да, вовремя нажимать на одну кнопку во время бега. Но ес-

ли та же Canabalt достаточно жестока (безымянный персонаж всегда погибает – независимо от вашего мастерства) и предлагает, по сути, только одну бесконечную локацию, то в Tomena Sanner целый десяток совершенно разных уровней, напичканных абсолютно разными препятствиями. А сама игра неоднократно заставит улыбнуться и даже рассмеяться. Здесь есть даже многопользовательский режим (до 4 игроков), отлично подходящий для шумной вечеринки – смысл игры при этом не меняется. И не забывайте, Tomena Sanner стоит всего-то 500 Wii Points – за такую цену это весьма неплохой выбор. А если у вас есть iPhone или iPod Touch, вы можете приобрести Tomena Sanner и вовсе за 1 доллар и 99 центов (зная склонность к распродажам в Apple Store, мы не исключаем, что цена могла вдруг измениться на еще более привлекательную). Однако есть одна важная особенность: за пределами Wii у вас будет исключительно однопользовательская версия игры. И даже без глобальной таблицы рекордов.

Алексей Харитонов



Вверху: После прохождения основного режима появится дополнительный, который особенно понравится хардкорным игрокам.



Вверху: Графика может показаться простенькой, а происходящее на экране попросту абсурдным... вы правы, так оно и есть! Но в связке с игровым процессом все это очень даже здорово.



Вверху: Пробежать уровень хотя бы с каким-то результатом совсем несложно. А вот для идеального прохождения понадобится молниеносная реакция и железные нервы.



Вверху: Даже если вы играете в одиночку, другим присутствующим также будет интересно понаблюдать со стороны – например, чтобы прочесть забавные комментарии, без конца бегущие по экрану.



Новости

Алексей Косожикин

В деле облегчения русским игрокам доступа в PSN наконец-то замечены какие-то подвижки – в России появились карты предоплаты для PS Store. Уже с 20 января наши соотечественники могут оплачивать DLC и скачиваемые игры на PSN так же просто, как и владельцы Xbox 360. Достаточно лишь купить карту (номиналом от 1000 до 2500 рублей) в обычном магазине, активировать код – и деньги можно тратить. И что особенно приятно, услуга доступна в России совершенно легально.



На выставке CES Каз Хиран подтвердил давнишние слухи: PlayStation Network расширяется на другие устройства от Sony. Для поддержки процесса организован новый отдел компании – Sony Network Entertainment, главой которого стал сам Каз. Контент онлайн-сервиса в будущем станет доступен на телевизорах Bravia, ноутбуках Vaio, BD-плеерах – в общем, практически везде, где в названии есть слово «Sony». Впрочем, пока речь идет лишь о трансляции видео.

Страсть к экспансии не чужда и конкуренту Sony – корпорации Microsoft. В списке ее вакансий было обнаружено любопытное объявление: создатели Xbox 360 ищут человека, способного «привнести игры с функциями Xbox Live на платформу Windows Mobile». Описание вакансии даже уточняет, какие именно функции Live будут задействованы: «интеграция Аватаров, общественные взаимоотношения и использование нескольких экранов». Последнее вызывает особый интерес – ведь здорово было бы использовать телефон для расширения HUD'a за пределы телеэкрана.



Xbox Live Marketplace

- 5 последних скачиваемых игр**
- Vandal Hearts: Flames of Judgment, 594 Мбайт, 1200 MP
 - Death By Cube, 280 Мбайт, 800 MP
 - Serious Sam HD: The First Encounter, 493 Мбайт, 1200 MP
 - Matt Hazard: Blood Bath and Beyond, 573 Мбайт, 1200 MP
 - O Day Attack on Earth, 407 Мбайт, 1200 MP

Дополнения

- Section 8 – Seek and Destroy Map Pack, 209 Мбайт, 560 MP
- O Day Attack on Earth – London Map Pack, 102 Мбайт, 560 MP
- Forza Motorsport 3 – AutoWeek Car Show Pack, 110 Мбайт, 400 MP
- Guitar Hero 5 – Vampire Weekend Track Pack, 62 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Tom Petty & the Heartbreakers Live Anthology Pack 02 («Breakdown (Live)», «Century City (Live)», «A Woman in Love (It's Not Me) (Live)», «Nightwatchman (Live)», «Jammin' Me (Live)», «The Waiting (Live)»), 181 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Alice in Chains Pack 02, 173 Мбайт, 680 MP за набор или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Silveride «Blue Jeans», Phoenix «Lisztomania», Phoenix «1901»), 26-33 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Club Nouveau «Lean On Me», David Guetta feat. Cozi «Baby When The Light», Kanye West feat. Chris Martin «Homecoming», Anita Ward «Ring My Bell», Wilson Pickett «Mustang Sally», Death Cab «Soul Meets Body»), 5-100 Мбайт, 160 MP/шт.

Serious Sam HD: The First Encounter



Игра

Section 8 Seek and Destroy



Map Pack

Vandal Hearts: Flames of Judgment



Игра

Forza Motorsport 3



Car Show Pack

LIT ★★★★★

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: WayForward Technologies | Разработчик: WayForward Technologies | Размер: 30 Мбайт | Зона: US | Цена: 800 Wii Points



IT – мрачноватая и весьма оригинальная разработка – предлагает в буквальном смысле прорубать себе дорогу светом в темном царстве.

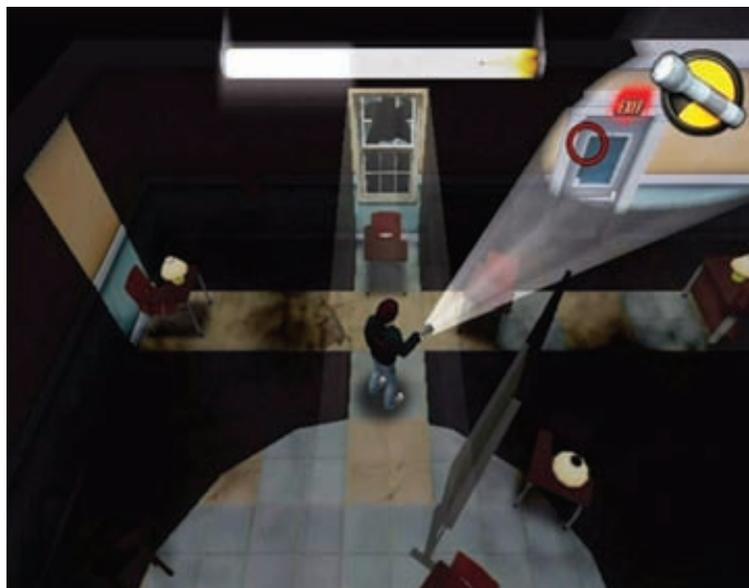
Ну, пусть не в царстве, а в обычной школе. И если не прорубить дорожку из света и не добежать

от входа до выхода, тьма без остатка поглотит нашего героя Джейка. А ведь ему есть куда стремиться: где-то далеко, за двумя с половиной десятками классных комнат, кафетерием и холлом его ждет подруга Рэйчел. Пока Джейк спешит к ней навстречу, она делает то, что лучше всего получается у попавших в беду школьников – боится и страдает. А еще названивает нашему герою по внутренним телефонам и просит поторопиться. С этим связана одна интересная особенность: в качестве телефонной трубки выступает пульт, а голос девушки доносится из динамика (не забудьте включить его в настройках!). Элегантное решение, все еще нечасто встречающееся в играх для Wii.

Как бы то ни было, раз уж с нами так хотят встретиться, с первой же секунды игры приходится думать, как задействовать потенциальные источники света в каждом классе-уровне. Осма-

триваться можно с помощью фонарика, но одновременно светить и бегать нельзя – было бы слишком просто. Так что в ход пойдут все возможные источники света – от разбитых окон (да, у Джейка есть рогатка) до настольных ламп и телевизоров. Масса сложностей возникает из-за возможности выбора: если в неверном порядке разбить те же окна, можно и проиграть. Игра не поощряет тех, кто действует наугад: извольте думать и внимательно осматривать помещение. А чтобы как-то разнообразить сей процесс, в LIT добавлено целых пять стычек с боссами. Оружием в схватках является, само собой, все тот же свет. И пусть ближе к развязке LIT уже не кажется столь оригинальной, свой ценник в 800 WP она оправдывает на все сто. Не верите нам, поверьте друг другу: сразу же после релиза LIT для многих стала одной из любимых игр из числа представленных на просторах WiiWare. А разработчик, пользуясь случаем, кует железо пока горячо – ищите на официальном сайте: футболки, толстовки и постеры.

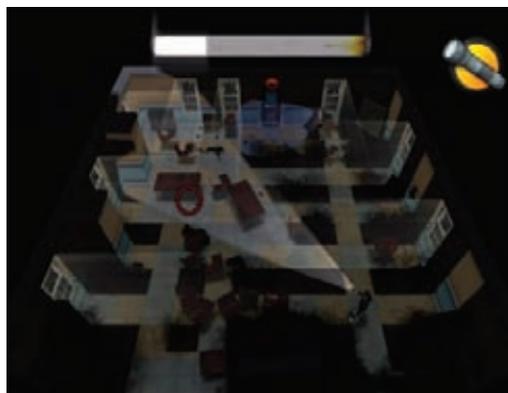
Алексей Харитонов



Слева: Графика незамысловатая, но при этом LIT умудряется выглядеть просто отлично. Возможно, благодаря вниманию разработчиков к мелочам. А может, из-за крошечной тьмы.

Внизу слева: В большинстве своем уровни довольно простые, но не каждый из них можно пройти за пару минут – кое-где придется постараться как следует. В общей сложности игра едва ли отнимет меньше трех часов.

Внизу: Во время игры задействован не только пульт, но и нунчак. При этом с управлением освоиться достаточно просто.



Классика

PS one Classics:
■ Constructor, 170 руб.

Xbox 360 Games on Demand:

- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, 7 Гбайт, 1600 MP
- BioShock, 5 Гбайт, 1600 MP

■ MX vs. ATV Untamed, 3 Гбайт, 1600 MP

■ Saints Row, 7 Гбайт, 1600 MP

■ Brave: A Warrior's Tale, 2 Гбайт, 2400 MP

■ Skate, 5 Гбайт, 1600 MP

■ Kane & Lynch: Dead Men, 5 Гбайт, 2400 MP

Virtual Console:

- Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, SMD, 800 WP
- Shanghai II: Dragon's Eye, SMD, 800 WP

Skate



1600 MP

» Matt Hazard: Blood Bath & Beyond ★★★★★ XBLA, PSN **НОВИНКА**

Жанр: shooter.scrolling.platform | Издатель: D3Publisher | Разработчик: Vicious Cycle | Размер: 526 Мбайт | Зона: RU | Цена: 1200 MP / \$14,99

Помните ли вы, кто такой Мэтт Хазард? Ладно, оставим эту шутку, она была актуальна в прошлом году. Тогда мы «вспомнили», кто это такой, благодаря шутеру Eat Lead – далеко не эталонной игре, сумевшей, однако, здорово выделиться на фоне коллег по цеху бесконечной ироничностью. К сожалению, на пик популярности Мэтту вернуться не удалось – не самые хвалебные отзывы и невысокие оценки в прессе зарубили идею полноценного сиквела... но все-таки оставили лазейку для продолжения в виде скачиваемой игры. И это, наверное, даже к лучшему, потому что играется Blood Bath & Beyond куда бодрее оригинала: ведь из новомодного боевика от третьего лица игра превратилась в «клон Contra с сюрпризом». Отличий от классики Konami всего два: возможность стрелять «вглубь экрана» по окопавшимся там врагам и введение полоски жизни (впрочем, для особых фанатов есть уровень сложности Fuck This Shit, в котором герой погибает от единственного попадания). А сюрприз – это небольшой уровень, пародирующий древнюю игру Lunar Lander (помнит еще кто такую?).

Но главное, конечно же, это фирменный юмор. Геймеров ждут как целые уровни-пародии, в которых высмеиваются известные современные игры (например, на орехи досталось Mirror's Edge, BioShock, Shadow Complex, Team Fortress 2), так и насмешки над популярными штампами (разноцветные ниндзя и cel-shading на «японском этапе», довольно простой, но непомерно живучий финальный босс). О шутках в Blood Bath & Beyond можно рассказывать бесконечно долго, но лучше все их «узнать» самому, не станем лишать вас этого удовольствия. Именно «узнать» – потому что некоторые из них весьма тонкие и раскроются только эрудированному геймеру. Но что это мы все о хорошем, да о хорошем? Хватает и промахов. Например, в игре хоть и есть режим совместного прохождения, но только локальный, «в два джойстика». Может, это, конечно, очередная шутка от Vicious Cycle, но нам как-то не смешно. Второй недостаток – цена. Не все готовы столько выложить за развлечение продолжительностью два часа. Да-да, ровно столько времени занимает прохождение BB&B в первый раз на средней сложности.

Александр Устинов



Слева: Злой русский генерал Нейтронов похитил восьмибитного Мэтта! За ним!



По ту сторону кровавой бани

Сюжетные сценки – это, наверное, главное, на чем сэкономили Vicious Cycle – ни тебе озвучки, ни даже фоновых рисунков, одни только простыни текста на черном фоне. Но эта простота отнюдь не повод отмахиваться от «букв», ведь в них содержится немалая доля шуток – например, про плохие рецензии, из-за которых пришлось пойти на такие вот меры. Сам же сюжет крутится вокруг похищения злобным русским генералом Нейтроновым восьмибитного Мэтта.

Новости

Прозвучал на CES и официальный анонс от Microsoft. Уже нынешней весной компания запускает сервис Game Room – виртуальное пространство, на котором можно будет поиграть в различные ретроигры со старых консолей и игровых автоматов. Game Room появится как в Xbox Live, так и в аналогичном сервисе для Games for Windows. Стоимость одной игры составит 240 или 400 MP. Доступен будет и классический механизм оплаты: виртуальными «жетонами» с номиналом в 40 MP, дающими право сыграть только один раз.



В готовящейся к выходу Mega Man 10 впервые после второй части будет возможность выбора «легкого» уровня сложности. Известно, что на Easy изменятся не только характеристики противников, но и дизайн уровней – например, некоторые участки с шипами укроют металлическими плитами. Продолжение знаменитого сериала появится на PSN, Xbox Live и WiiWare в марте этого года.



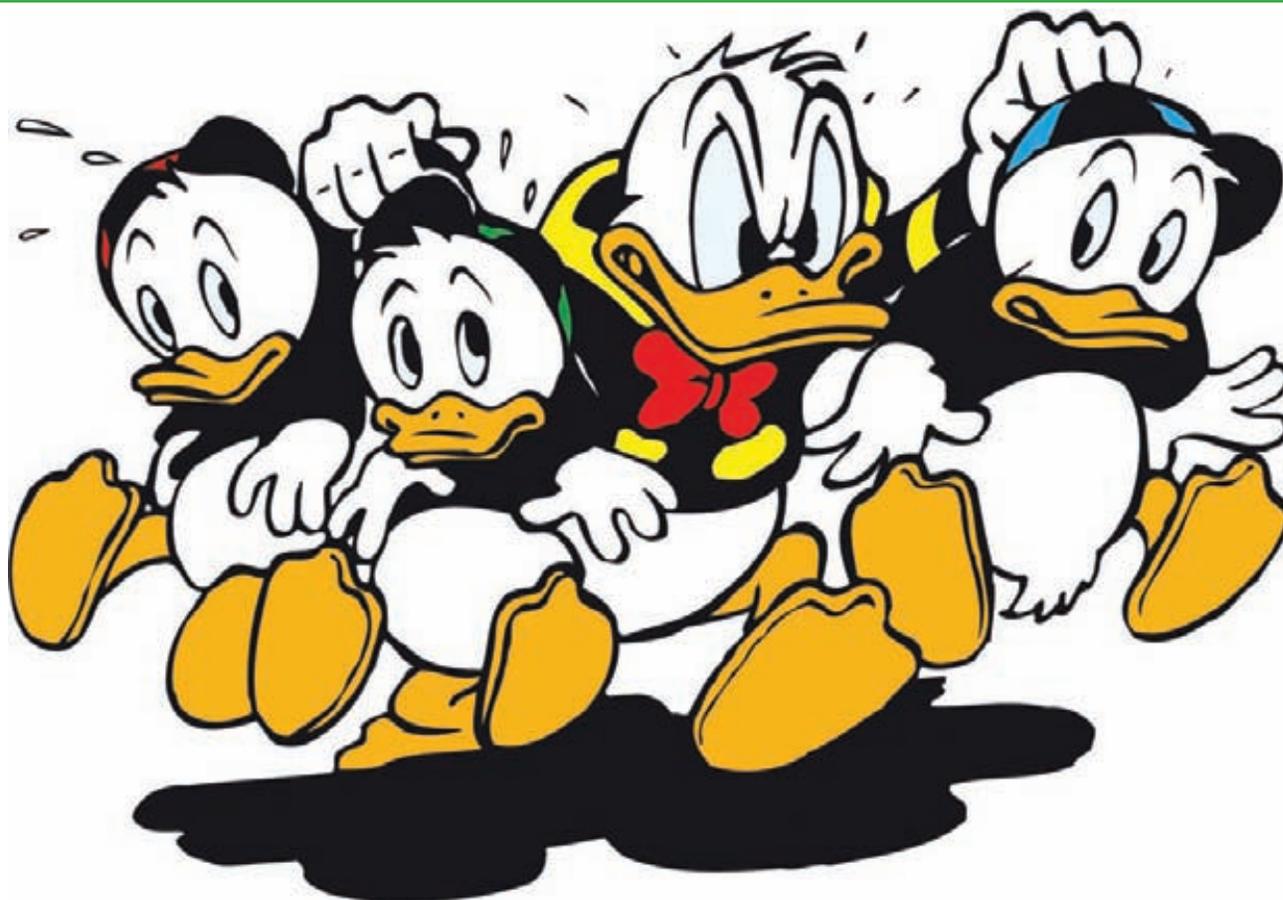
BioWare подтвердила серьезность своих намерений по поддержке игр за счет DLC. Для Mass Effect 2 уже запланирован жесткий график выхода допконтента. Некоторые дополнения заявлены уже ко дню релиза и обещаны бесплатными – таким отработанным на Dragon Age: Origins образом компания борется с рынком перепродажи игр. Правда, у вышеупомянутой фэнтезийной RPG дела с допконтентом идут пока неидеально: выход аддона Return to Ostagar, изначально запланированный на пятое января, в очередной раз отложен.

Rock Band Network, приложение для музыкантов, которые хотят продавать собственные песни для игр под маркой Rock Band, вступило в стадию открытого бета-теста. К сожалению, поучаствовать в нем пока могут только жители США, да и собственно покупать и скачивать чужие песни пока не дают – лишь только «оцифровывать» свои.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ



ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

» Дональд Дак, большой чудак

Деревенский дворик, пляшут маленькие желтые цыплята (все как один обутые в белые тапочки), из дома выкатывается курица с лукошком, набитым кукурузой. На хвост ей забирается один из цыплят, балансирует, стараясь не упасть. Процессия движется к пороссящему домику. Свинтус увлеченно наяривает на гармошке и отплясывает заводные свинские танцы. Однако на просьбу курицы помочь с посадкой кукурузы отвечает решительным «Нет!». У бедняги, как выясняется, приступ желудочных колик, в подтверждение чего свин начинает страшным голосом орать и демонстрировать, что тяжелый физический труд его непременно прикончит. Опечаленная курица отправляется к другому своему приятелю — селезню-моряку. Тот счастливо отплясывает утиные танцы подле своего речного жилища. Наседка обращается к не-

му с той же просьбой. Неожиданно выясняется, что и он страдает от желудочных колик и что работа совершенно точно его убьет. Опечаленная курица уходит, а селезень возвращается к своим чрезвычайно важным танцевальным упражнениям. В общем, цыплятам и их трудолюбивой матушке приходится делать все самостоятельно. Через некоторое время кукуруза вырастает и приходит пора ее убирать, курица вновь обращается за помощью к селезню и свинтусу, которые отплясывают дуэтом подле открытого ими недавно «Клуба бездельников», но и на сей раз сталкивается с желудочной проблемой. Услышав просьбу пособить, герои наши принимают орать от внезапной боли и жаловаться на чудовищные колики. Курица с цыплятами отправляются собирать урожай самостоятельно, а лентяи возвращаются к сеансам оздоровительной танцевально-гармошечной терапии. Финал вполне предска-

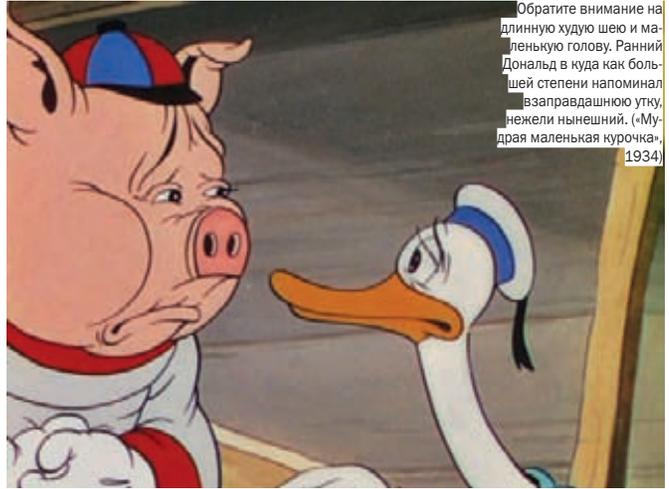
зуюм: курица понаделала из кукурузы всяческих вкусняшек, пригласила селезню и свинтуса полакомиться, но когда те, невероятным образом исцелившись от недуга, прибежали на раздачу, то получили лишь пузырек касторки. Заканчивается история тем, что опечаленные селезень и свинтус отвешивают друг другу пинки и оплакивают свою тяжелую судьбу.

Нехитрая эта история, в общем-то, интересна не невероятными сюжетными перипетиями и не глубоким драматизмом свиноуточной драмы. Интересна она тем, что один из ее персонажей стал звездой всепланетного масштаба, узнаваемой во всех уголках мира и неизменно завоевывающей самые высокие места в рейтингах наиболее популярных мультипликационных героев. И этот персонаж вовсе не трудолюбивая курица и даже не кто-то из ответственных и деятельных цыплят. Одну из базовых истин бытия четко сформулировала гражданка Шапокляк: «Хорошими делами прославить-

Обратите внимание на длинную худую шею и маленькую голову. Ранний Дональд в куда как большей степени напоминал заправдашную утку, нежели нынешний. («Мудрая маленькая курочка», 1934)



Вот так начиналась большая анимационная карьера Дональда Дака. Дизайнер персонажа (наш герой справа, если вы вдруг не догадались) изрядно отличался от нынешнего, характерных черт еще не наблюдалось и специфических причуд тоже покамест не было. («Мудрая маленькая курочка», 1934)



ся нельзя!» – констатировала она, ухитрившись в четырех словах изложить основополагающий принцип популярности. Судьба трудолюбивой маленькой курочки нам совершенно неизвестна – возможно, она купила себе трактор, и хлопот стало куда как меньше. Или, быть может, один из ее цыплят вырос алкоголиком и теперь раз в неделю приходит к уютному курятнику, обещает поджечь родной дом и требует денег на водку. Кто знает?.. С другой стороны, одного лишь умения наяривать на гармошке, орать и плясать для обретения мировой славы тоже оказалось недостаточно. Свинтусу (которого, кстати, звали Питером – хотя кому какое до этого дело?) тоже было суждено кануть в Лету. Какие-то упоминания о нем время от времени всплывают (вроде травяной скульптуры в игре Kingdom Hearts II), но по сравнению с той славой, в лучах которой на протяжении семидесяти пяти лет купается другой персонаж мультика о кукурузе и коликах, все это сухой пустяк.

Вышеописанная история была представлена широкой общественности 9 мая 1934 года в рамках диснеевского анимационного цикла «Глупые симфонии» (Silly Symphonies). Называлась она «Мудрая маленькая курочка» (The Wise Little Hen) и примечательна лишь тем, что в ней состоялась являение народу одной из самых известных уток в истории мультипликации – Дональда Дака. Именно он исполнил роль морячка, страдающего от приступов тяжелой трудобии. Ничего экстраординарного в «Мудрой маленькой курочке» Дональд не продемонстрировал: довольно обычный такой лентяй-недотепа, ну пляшет, ну в бескозырке и крутом матросском костюме (без штанов,

правда, но ведь тем интереснее). На первый взгляд никаких особенных отличий от свинтуса Питера. Так почему же вышло, что лодырь Дональд сделался суперзвездой, а лентяй Питер канул в небытие? Как получилось, что отрицательный второплановый персонаж из второсортного мультфильма («Мудрая маленькая курочка» ничем на фоне других анимационных короткометражек тех времен особо не выделялась) вскарабкался на Олимп мировой славы? Как вообще из двух «второ-» вышло одно «перво-»? Будем выяснять.

Утка идет в Голливуд

История наша стартует в самый разгар Великой депрессии, когда по улицам Лос-Анджелеса начал разъезжать на крошечной повозке, запряженной парой миниатюрных лошадок, некий Кларенс Нэш. Повозка была обклеена рекламными плакатами безвестной молочной компании, на которую, собственно, Нэш и работал. Наряженный в костюм моряка Кларенс развлекал публику, имитируя издаваемые различными зверушками звуки (пение соловьев, карканье ворон, кваканье лягушек). Получалось весьма недурно, что и навело Нэша на мысль о поиске более высокооплачиваемой и перспективной работы. Однако больше каркать с рекламной повозки герой наш не желал, Нэш жаждал попробовать себя в шоу-бизнесе.

Здесь история неожиданно начинает ветвиться. На выбор представляются два варианта дальнейшего развития событий – по Уолту Диснею и по самому Кларенсу Нэшу. Дисней утверждал, мол, услышал по радио, как Нэш

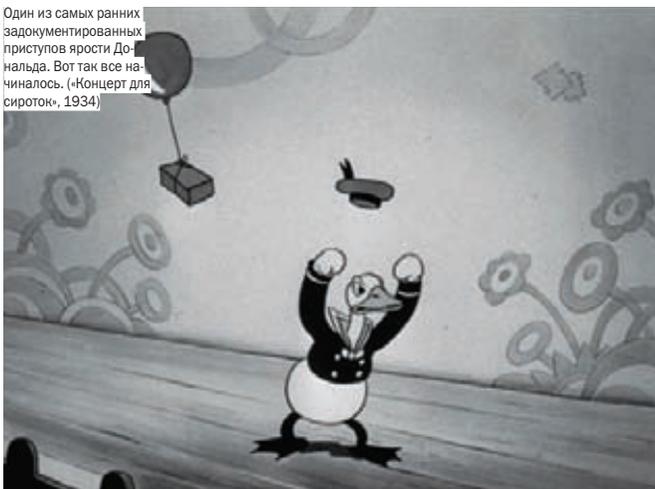
Доисторический Дональд на диво смиренно принял удары судьбы. Страшно даже предположить, какотреагировал бы селезень образца середины века на такие вот свинопинки. («Мудрая маленькая курочка», 1934)



исполнил колыбельную песню «У Мэри был маленький барашек», и настолько этим исполнением проникся, что немедленно Кларенса отыскал и предложил ему сотрудничество. Сам же Нэш рассказывал, что работу на студии он получил после того, как прошел собеседование у Уиллфорда Джексона, который был покорен его имитаторскими способностями. Впрочем, особого значения историческая правда в данном случае не имеет. Итогом – какую бы из версий вы ни выбрали в качестве истинной – было появление бывшего водителя рекламномолочной повозки в студии Диснея.

Из всех имитируемых Нэшем голосов Уолта Диснея более всего впечатлил утиный. Кларенс устроил целое представление, в рамках которого «озвучил» большую утиную семью. Причем

Внизу: Черно-белый Дональд отплясывает перед сиротками во втором своем анимационном фильме. Забавно, конечно, будучи изначально цветным, внезапно перенестись в черно-белую обстановку, но таковы уж были реалии тогдашней диснеевской анимации: «Глупые симфонии» уже перебрались в раскрашенный мир, а цикл «Микки Маус» покамест оставался двухцветным. («Концерт для сироток», 1934)



Один из самых ранних задокументированных приступов ярости Дональда. Вот так все начиналось. («Концерт для сироток», 1934)



Kingdom Hearts

Это, несомненно, самый неординарный проект из тех, в котором Дональду довелось поучаствовать. Созданный совместными усилиями Square Enix и Disney Interactive Studios, этот игровой кроссовер представляет собой кучу-малу из всевозможных диснеевских персонажей и героев Final Fantasy. Интересующий нас селезень в большинстве игр цикла является одним из главных героев, но при этом игрок управлять им непосредственно не может. Дональд и Гуфи вместе с субчиком Сорой сражаются с многочисленными негодяями, шастают по бесчисленным мирам, спасают все сущее от гибели и делают много других правильных и важных вещей. Цикл объединен сквозным сюжетом, пересказывать который в рамках крошечной врезки нет никакой возможности. Цикл этих action-RPG крайне популярен и успешен, что не удивительно, ибо игры, при некоторой неоднозначности концепта (все-таки, скрещивание коня и трепетной лани – дело довольно опасное) крайне качественные. Посему, ежели вы о них ничего не слышали, то либо не любите диснеевскую анимацию и JRPG, либо вас только-только разморозили после десятилетнего криогенного сна.



Вот с этого и началось многолетнее дружеское противостояние Микки Мауса и Дональда. Обратите, кстати, внимание на разъяренное лицо звездной мыши. Такое нечасто увидишь. («Концерт оркестра», 1935)



Заброшенный ураганом на дерево Дональд оглашает округу требованиями немедленно его отпустить и непередаваемой утиной бранью. Фактически, ведет себя так, как повел бы себя любой человек, оказавшийся в затруднительной ситуации. За то и был любим народом. («Концерт оркестра», 1935)



Подвергшийся небольшому редизайну (увеличились лапы, уменьшился клюв) в первой своей «полусольной» короткометражке Дональд поделил экранное время с псом Плуто. («Дональд и Плуто», 1936)

Тот самый мультфильм, в котором Дональд почему-то лишился уже приобретенного было незаурядного характера. Здесь он просто персонаж анимационного слэп-стика. («Похититель собак», 1934)



он не просто подражал кряканью, но превращал это кряканье в осмысленную речь. «Ничего себе!» – восхитился Дисней и крепко призадумался. А задуматься ему было над чем: дело в том, что к середине 30-х главенствующее место в пантеоне диснеевских героев занимал Микки Маус. Из забавной мультяшной мыши Микки превращался в идола для миллионов детей и подростков. А звание идола, как известно, всегда накладывает массу дополнительных обязательств. Микки Маус больше не мог себе позволить вести себя как попало: делать всякие недобрые глупости (ранний Микки-анархист, например, мог схватить кота за хвост и начать раскручивать его, как вертолетный винт), высказывать вещи, которые были способны травмировать хрупкую детскую психику, и даже просто поступать неподобающе. Это изрядно осложняло работу сценаристов и режиссеров: с каждым разом становилось все труднее и труднее придумывать шутки и гэги, которые оставались бы в строгих рамках приличия и при этом забавляли бы зрителя. Короткометражные мультфильмы в те времена производились на манер эксцентрических «слэпстиков», то есть главными их элементами были драки, пинки, безобидное членовредительство, поливание из шлангов, падения, разбивания об лица тортов и прочие элементы буффонады. А как можно было проделывать подобные трюки с персонажем, поведение которого дети копировали и чьи поступки стали для подрастающего поколения чуть ли не эталоном поведения? Сейчас с этим гораздо проще – дети с рождения живут в среде, перенасыщенной популярными визуальными образами (телевидение, электронные игры, домашние кинотеатры и так далее), и с молоком матери впитывают правильное к ним отношение, а тогда они – образы эти – только-только начинали входить в повседневную жизнь. Даже кино во многих местах – особенно в провинции – было еще невероятной диковинкой. Собственно, совсем ведь еще недавно люди в панике выбежали из залов, увидев, как с экрана по ним палит разбойник из «Большого ограбления поезда», или обнаружив, что прямо в зал несет почтовый поезд братьев Люмьеров.

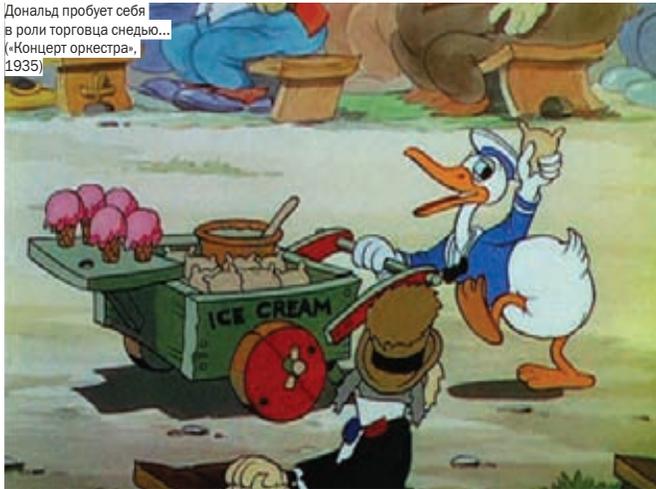
Студии Уолта Диснея требовался персонаж, который изначально представлял бы собой антипода Микки Мауса – то есть вспыльчивого недотепу, постоянно вытворяющего всякие глупости. Он не должен был становиться отри-

цательным героем, однако и положительным ему тоже быть не стоило. Диснею требовался эдакий симпатичный балбес-антигерой. И мэтр нашел такого в обличии неуравновешенного селезня Дональда Дака, озвучивать которого и было поручено свежееобнаруженному эксперту по утиному языку Кларенсу Нэшу.

Впрочем, в описанной в самом начале нашего рассказа истории о мудрой курочке никаких специфических черт Дональда, помимо любви к матросской одежде и голоса, не наблюдалось. Познакомиться с темпераментным селезнем зрителям довелось через два месяца после выпуска «Мудрой маленькой курочки» – в августе 34-го, когда увидела свет черно-белая короткометражка «Концерт для сироток» (Orphan's Benefit). В мультфильме этом Дональд в первый раз столкнулся со своими будущими партнерами по экрану на многие годы – Микки Маусом и Гуфи. И программу свою наш буйный селезень отработал на полную катушку: психовал, вопил, размахивал кулаками, жаждал драки (с сиротками!), была б его воля, он бы, пожалуй, и вовсе кого-нибудь убил. Агрессия Дональда, впрочем, была мотивированной – приютские детишки, для которых Микки Маус устроил благотворительный концерт, никак не давали Дональду исполнить до конца песенки и всячески (временами очень изощренно) над ним издевались. Вспыльчивый селезень контрастно смотрелся на фоне уравновешенного и спокойного Микки.

То, что случилось в ноябре 34 года, мне сложно объяснить. Дональд вновь появился в миккимаусовском фильме – «Похититель собак» (The Dognapper) – но почему-то полностью утратил индивидуальность. Микки и Дональд – полицейские-растяпы, пытающиеся задержать неприятного субчика, похитившего собаку. Микки более или менее адекватен. Дональд же – неудачник, всяким своим действием усугубляющий ситуацию (типичный «напарник-дурачок» из полицейских комедий). Никаких вспышек гнева, фирменного размахивания кулаками и призывов подражать. Дональд – статист, на его месте мог оказаться любой другой диснеевский персонаж.

Все вернулось на круги своя в феврале 35-го, когда студия Уолта Диснея выпустила одну из лучших своих короткометражек – «Концерт оркестра» (The Band Concert). В первом цветном мультфильме с участием Микки Мауса рассказывалась история о том, как Микки



Дональд пробует себя в роли торговца снедью... («Концерт оркестра», 1935)



...получается не очень, и он понимает, что его призвание – срывать чужие выступления. («Концерт оркестра», 1935)

организовал концерт уличного оркестра, а Дональд вместе с пчелой и ураганом его чуть было не сорвал. Дональд в «Концерте оркестра» устроил потрясающий перформанс, затмив и самого Микки Мауса, и Гуфи, и прочих участвовавших в картине диснеевских героев. Он творил всякие дикие штуки, показывал фокусы, бесновался, бранился, бедокурил и вообще вел себя как эталонный антигерой. После «Концерта оркестра» окончательно определилось амплуа Дональда, и за последующие семьдесят пять лет оно уже больше никогда кардинально не менялось. Сам же мультфильм по сей день остается едва ли не во всех списках шедевров мировой анимации и безумно любим как взрослыми, так и детьми. Кстати говоря, «Концерт оркестра» занимает почетное третье место в перечне «50 величайших короткометражных мультфильмов», составленном Джерри Бекон в 94 году по результатам опросов тысячи (кроме шуток, Бек действительно обошел всю эту прорву народа) людей, работающих в анимационной индустрии. Кроме «Концерта оркестра» других диснеевских мультфильмов в первой десятке нет. Лучшей названа, если вам интересно, гениальная «Что за опера, док?» (What's Opera, Doc?) Чака Джонса.

После «Концерта оркестра» Дональд отыграл роль антипода Микки Мауса еще в девяти мультфильмах и засветился в одной «полусольной» картине «Дональд и Плутто» (Donald and Pluto), в которой поделил экранное время с еще одним диснеевским персонажем Плуто. Кроме того, наш герой подвергся «пластической операции» – его облик стал более детализированным, а линии рисунка приобрели округлость и четкость. И, наконец, в самом начале 37 года импульсивный селезень удостоился первой сольной короткометражки. Называлась она «Дон Дональд» (Don Donald), и в ней рассказывалась история сложных взаимоотношений Дональда, на тот момент еще безымянной Дэйзи Дак (ее тоже озвучил Кларенс Нэш), и навечно безымянных ослика и автомобиля.

Дела Дональда шли в гору. Он продолжал регулярно появляться как в короткометражках про Микки Мауса, так и в своих персональных мультфильмах. В «Современных изобретениях» (Modern Inventions, 1937) наш герой побывал в музее диких роботов (одна из них, кстати, вдохновила Мэтта Грейнинга на введение в «Фурураме» будок для самоубийств) и продемонстрировал свою неумную любовь к шапкам. В «Страусе Дональда» (Donald's Ostrich, 1937) потерпел фиаско, пытаясь справиться со всепожирающим страусом. В «Само-

контроле» (Self Control, 1938) безуспешно попытался научиться контролировать свои эмоции и на вопрос «Выходили ли вы когда-нибудь из себя?» уверенно ответил «Кто, я? Конечно нет!». А в мультфильме «Дональд с лучшей стороны» (Donald's Better Self, 1938) временно ухитрился совладать со своей дурной половиной.

В 38 году случилось одно из важнейших событий в жизни Дональда – по результатам зрительских опросов он обогнал по популярности Микки Мауса. Последний, удачно справляясь с неожиданно возложенными на его хрупкие мышьяные плечи обязанностями по воспитанию молодого поколения, утратил, тем не менее, некоторую часть своего шарма. Тогда как безалаберный и вспыльчивый Дональд, напротив, с выходом каждого нового мультфильма нравился зрителям все больше и больше. Как тут вновь не вспомнить проницательную гражданку Шапокляк...

Слава, богатство и популярность героя, как известно, способствуют появлению на сцене многочисленных родственников. В апреле все того же 38-го Дональд обзавелся сразу тремя. В короткометражке «Племянники Дональда» (Donald's Nephews) на временное попечение ему были переданы юные Хьюи, Дьюи и Луи (в каноническом российском дубляже мультсериала «Утиные истории», демонстрировавшемся на телевидении в начале 90-х, их почему-то превратили в Билли, Вилли и Дилли). Дети оказались теми еще пакостниками, и Дональд, даже при помощи книги о секретах правильного воспитания, не удалось с ними совладать.

Фильмы с участием Дональда сыпались как из рога изобилия. До конца 38-го вышло еще семь анимационных короткометражек. В 39-м – целых девять, наиболее примечательным из которых является «Кузен Дональда Гус» (Donald's Cousin Gus). Интерес мультфильм этот представляет не столько из-за сюжета (он не шибко изобретателен – Дональд безуспешно пытается избавиться от заглянувшего к нему кузена Гуса, страдающего от неумного аппетита), сколько из-за того, что «Кузен Дональда Гус» стал одной из первых кинокартин (некоторые источники утверждают, что самой первой), показанных по американскому телевидению. Случилось это 3 мая 1939 года в рамках вечерней развлекательной передачи сети NBC.

Помимо всего прочего, к концу 30-х годов Дональд сделался постоянным героем комиксов. Восхождение эксцентричной утки к вершинам бумажной славы началось в 34 году, когда в рамках воскресного цикла печатных «Глупых симфоний» (это были графические

версии известных историй из одноименного анимационного цикла) была издана «Мудрая маленькая курочка». В 35-м Дональд начал регулярно появляться в качестве второпланового персонажа в ежедневных газетных комиксах про Микки Мауса. Первая книга комиксов, посвященная Дональду лично, вышла в 37-м, когда итальянский автор Федерико Педручи написал восемнадцатистраничную историю «Паолоно Паперино и загадка Марса» (Paolino Paperino e il mistero di Marte). Не бойтесь загадочного имени, Паолоно Паперино – это итальянская вариация Дональда Дака, обозначающая буквально «Гусенок Паолоно». И хотя комикс этот впоследствии был переведен на английский язык, забавного факта это не меняет – свою сольную бумажную карьеру Дональд начал в Италии. А вершин славы он достиг, разумеется, в США – зимой 38-го года была запущена персональная газетная серия комиксов (газетный комикс – это такая регулярно публикуемая небольшая графическая история с продолжением в развлекательном разделе обычной или специализированной газеты) о Дональде. А в начале 40-х стартовал полноценный журнал комиксов, посвященный исключительно сольным похождениям неуравновешенного селезня.

Утка, война и прочие неприятности

Слава Дональда к началу 40-х достигла таких высот, что голливудские знаменитости выстраивались в очередь, дабы получить вождя утиный утиный автограф. Правдивая история об этом была рассказана в короткометражке «Собиратель автографов» (The Autograph Hound, 1939). Дональд пробрался на голливудскую студию,

Внизу: Теплая дружеская беседа Дональда и его возлюбленной в первой персональной короткометражке. Дэйзи Дак тогда еще не обладала никакими специфическими чертами и представляла собой всего лишь женскую версию Дональда. Кстати, обратите внимание, наш вспыльчивый селезень размахивает кулаками и грозит наступать подруге по клюву. Вы можете представить себе Микки Мауса, ведущего себя так с Минни? То-то и оно. («Дон Дональд», 1937)





Вверху: В этой короткометражке Дональд, сражаясь с роботом-лакеем и его неумной жадной отбирать головные уборы, сменил семь различных шляп. («Современные изобретения», 1937)

чтобы собрать подписи своих любимых звезд, но когда тамошние небожители прознали, что перед ними не просто утка, а сам диснеевский Дональд, то его самого засыпали просьбами оставить для них памятный росчерк пера. Среди знаменитостей, мечтавших о чернильной закорючке, оказались Грета Гарбо, братья Маркс, Кларк Гейбл и другие знаменитости американского кино. Все это могло бы показаться чересчур самонадеянным со стороны «Диснея», однако популярность Дональда в те дни была такова, что он без труда затмевал даже наиболее ярких из кинозвезд.

Собственно, в 41 году у Дональда появилась возможность сыграть со всеми этими знаменитыми типусами на их киношной территории – студия Уолта Диснея сняла полнометражный фильм «Дракон поневоле» (The Reluctant Dragon), представляющий собой винегрет из «живого» кино и анимации. Согласно сюжету, известный комик Роберт Бенчли (играющий самого себя) разгуживает по новому калифорнийскому зданию студии Уолта Диснея в поисках самого Диснея и параллельно с этим узнает секреты создания мультипликационных фильмов. В некоторых сценах, эти самые секреты раскрывающих, участвует Дональд. Он, например, на себе демонстрирует, как анимируется движение его перепончатых лап для создания эффекта ходьбы. Очень занятный, этот фильм, увы, особых дивидендов создателям не принес – при затратах в \$600 тыс. он собрал в кинотеатрах лишь \$400 тыс.

Профессиональный талисман

За годы своей неумной активности Дональду довелось побывать в роли талисманов для самых разных организаций. Долгое время наш вспыльчивый селезень являлся единственным мультипликационным персонажем, выступающим в роли mascota крупного американского университета. В 47 году университет штата Орегон получил от Уолта Диснея разрешение использовать Дональда в качестве символа и талисмана. Соответственно, по сей день на всех спортивных состязаниях команду орегонского университета подбадривает субчик в костюме легендарного селезня. В 40-х и 50-х годах Дональд использовался в качестве неофициального талисмана бразильского футбольного клуба «Ботафаго» (в то самое время, кстати говоря, в этой команде играл легендарный Гарринча). В первой половине XX века Уолт Дисней дал американской береговой охране официальное разрешение использовать Дональда в качестве символа, и по сей день изображение разъяренного селезня в пиратском костюме украшает флаги и стены некоторых баз. Кроме того, в годы Второй мировой войны изображение Дональда появлялось на эмблемах ряда эскадрилий (например, на эмблеме 531-ой бомбардировочной был изображен разгневанный Дональд, швыряющий с облачка бомбу).



Дональд пытается совладать со всепожирающим страусом. («Страус Дональда», 1937)

Причина провала проста – зрители надеялись получить от студии Дисней полнометражный анимационный фильм вроде несколькими годами ранее вышедшей «Белоснежки и семи гномов», а получили своеобразный и даже в каком-то смысле авангардный фильм о том, что такое анимация и с чем ее едят. Сейчас же «Дракон поневоле» смотрится с огромным интересом – и ежели вам интересно, как создавались в первой половине XX века мультипликационные фильмы, то отыщите его обязательно. Там много забавного, не пожалеете.

Помимо кинематографического дебюта в начале 40-х с Дональдом случилась еще одна интересная вещь – он стал героем социальной рекламы. Вспыльчивую и придурковатую нашу утку довольно сложно вообразить в роли сеятеля разумного, доброго, вечного, однако, поди ж ты. В сентябре 1940 года вышел микрометражный (крошечный даже по меркам короткометражных мультфильмов) анимационный фильм «Волонтер» (The Volunteer Worker), в котором Дональд занимался сбором денег для благотворительных целей. Жесткие люди не пускали селезня на порог, зато случайно встреченный трудолюбивый землекоп, сам зарабатывающий сущие копейки, пожертвовал доллар со словами: «Если каждый даст понемножку, то прок в итоге будет большой!» Ликующий Дональд вручил работягальтруисту значок с надписью «Я помог», на котором центрировался последний кадр кар-

тины. Так Дональд из ленивой утки, шесть лет тому назад наотрез отказывавшейся помогать мудрой маленькой курочке в ее непростых хозяйственных заботах, неожиданно обратился в славного парня, жаждущего трудиться во благо общества. Впрочем, понятное дело, еще один Микки Маус «Диснея» был не нужен – хороших ребят на экране и без того хватало. Немного потрудившись на ниве облагораживающей почтенной публики, Дональд вернулся к тому, что умел делать лучше всего – продолжил смешить людей глупостями и демонстрировать свой взрывной темперамент.

...А потом случился Перл-Харбор, и США вступили во Вторую мировую войну. Дональд, будучи, как и большинство импульсивных и вспыльчивых людей, отчаянным патриотом, никак не мог пройти мимо этого события. И отправился, мечтавая сделать летчиком, служить в американские вооруженные силы. Военным подвигам Дональда были посвящены семь короткометражек. В самой первой из них – «Дональд-призывник» (Donald Gets Drafted, 1942) – он, соблазненный агитационными плакатами, отправляется на медкомиссию (комиссия эта сильно напоминает те, что регулярно происходят в современных российских военкоматах; например, Дональду показывают табличку зеленого цвета с надписью «зеленая» и просят сказать, какого она цвета – селезень пытается прочитать надпись, но на букве «л» терпит фиаско и наобум заявля-

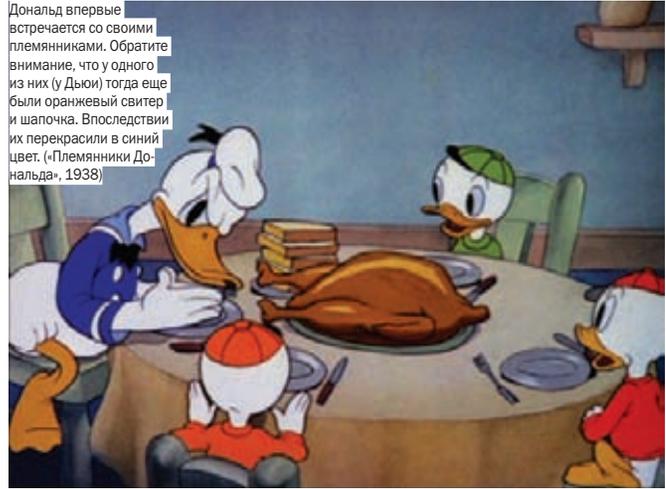
Дональд не шибко успешно пытается обучиться самоконтролю и сдерживанию эмоций с помощью радио. («Самоконтроль», 1938)



В Дональде постоянно и с переменным успехом сражаются злое и доброе начала. («Дональд с лучшей стороны», 1938)



Дональд впервые встречается со своими племянниками. Обратите внимание, что у одного из них (у Дьюи) тогда еще были оранжевый свитер и шапочка. Впоследствии их перекрасили в синий цвет. («Племянники Дональда», 1938)



ет: «Голубая!»; член комиссии удовлетворенно констатирует: «Близко! Годен!»). Увы, летчиком сделаться нашему герою не дают, его ждет жестокая муштра под началом бесчеловечно-го сержанта и чистка картофеля в наказание за прегрешения. Во второй – «Исчезающий рядовой» (The Vanishing Private, 1942) – Дональд раскрашивает краской-невидимкой стрелковое орудие, а потом и самого себя. Затем, уже став невидимым, терроризирует ненавистного сержанта. В третьей – «Парашютист» (Sky Trooper, 1942) – сержант, вспомнив о мечтах Дональда, подкладывает ему чумазую свинью – записывает в парашютные войска. По результатам серии Дональд и сержант случайно уничтожают командный штаб своей же родной армии. В четвертой – «Построиться! Вольно!» (Fall Out Fall In, 1943) – Дональд на своей собственной утиной шкуре познает все тяготы марш-броска. В пятой – «Старая армейская игра» (The Old Army Game, 1943) – Дональд уходит в самоволку, после чего пытается уладить проблемы с озверевшим сержантом. И даже едва-едва не кончает жизнь самоубийством. В шестой – «Защита дома» (Home Defense, 1943) – Дональд управляет системой противовоздушной обороны, а его племянники всячески ему досаждают и подстраивают каверзы. Наконец, в седьмой – «Утка-коммандос» (Commando Duck, 1944) – наш герой парашютируется в Японию, где, благодаря своему патологическому идиотизму, ухитряется уничтожить большой вражеский аэродром.

Причина появления на свет этих вот семи мультфильмов очевидна: жившим в колоссальном напряжении людям необходимо бы-

ло расслабиться, взглянуть на военную суету с улыбкой, прийти в себя. И подобные анимационные картины помогли это сделать.

Совсем иная судьба у другого военного мультфильма с участием Дональда – «Лицо Фюрера» (Der Fuehrer's Face, 1943). Это был весьма стильный образчик антифашистской пропаганды, крайне забавная анимированная карикатура на нацистский режим. В картине этой Дональд – обычный немецкий гражданин, смертельно уставший от реалий национал-социализма. Все вещи в его доме – от будильника до кукушки из часов – безостановочно орут «Хайль Гитлер!». На каждом предмете интерьера красуются многочисленные свастики, а стены обвешаны портретами партийных вождей. Из еды – аэрозоль с ароматом бекона и яиц и сделанная из дерева булка. На работе с утра приходится ковыряться в снарядках и патронах, орать «Хайль Гитлер!» и получать стимулирующие тычки штыком от эффективного немецкого менеджмента. Зато, благодаря щедрости фюрера, каждому трудого предоставляется отпуск – на стену вешается большое заштопанное полотно, изображающее уютную альпийскую речушку, на фоне которого следует сделать оздоровительную зарядку. В конце концов, Дональд не выдерживает всех этих прелестей нацистского быта и сходит с ума: ему начинают мерещиться кислотных цветов снаряды, поющие песни и летающие на птичьих крылышках, портреты утиного Гитлера, ползающие как змеи патроны...

А потом он просыпается и с облегчением понимает, что лежит в родной своей американской

кроватьке. Анимация фильма на высоте, сюжет весьма нетривиален, сатира остра и едка – «Лицо Фюрера» по сей день считается анимационной классикой (для политического фельетона, которому по определению свойственна сиюминутность, это большая редкость). В списке «50 величайших короткометражных мультфильмов» Джерри Бека «Лицо Фюрера» занимает очень почетное 22-е место.

В 1941-м году в рамках «политики добрососедства» (внешнеполитическая доктрина США, предусматривавшая установление дружественных отношений со странами Латинской Америки) Уолт Дисней вместе с группой работавших на его студии художников и композиторов провел десять недель, путешествуя по Бразилии, Аргентине, Чили и Перу. Результатом этого путешествия

Внизу: Голливудские звезды заваливают Дональда тетрадами и блокнотами, надеясь заполнить его автограф. («Собирает автографов», 1939)



Дональд собирается повесить на грудь работяге почетный значок «Я помог», вручаемый тем, кто жертвует деньги на благотворительность. («Волонтер», 1940)



Роберту Бенчи демонстрируют, как анимируются движения Дональда. («Дракон поневоле», 1941)





Кларенс Нэш беседует с Дональдом, сам же его параллельно и озвучивая.



Во время медицинской комиссии Дональда раздели догола, стянув с него матросскую шапочку и рубашку. Нэш вспыхивый селезень ужасно застенялся, что было довольно странно, ибо штанов он отродясь не носил. («Дональд-призывник», 1942)



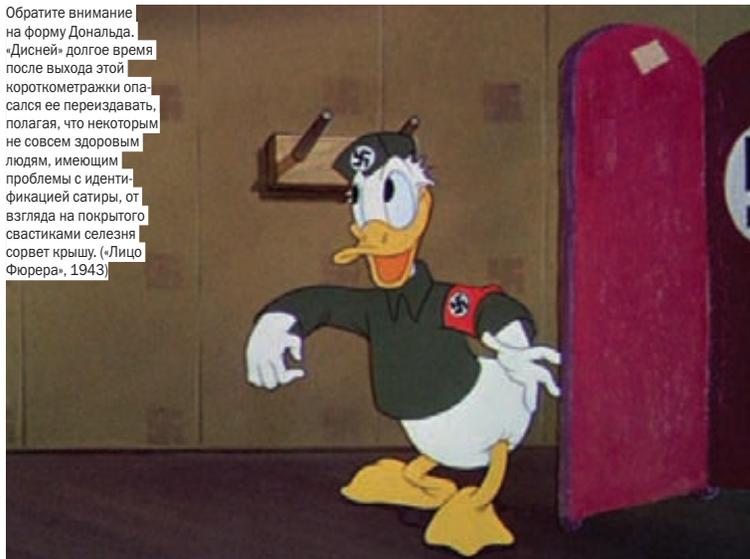
Предельно трогательная сцена: мечтающий о службе в авиации Дональд вырезал из картофелины самолет. («Парашютист», 1942)



Дональд экспериментирует с невидимой краской. («Исчезающий рядовой», 1942)

ЛЮДЯМ НЕОБХОДИМО БЫЛО РАССЛАБИТЬСЯ, ВЗГЛЯНУТЬ НА ВОЕННУЮ СУЕТУ С УЛЫБКОЙ, ПРИЙТИ В СЕБЯ.

Обратите внимание на форму Дональда. «Дисней» долгое время после выхода этой короткометражки опасался ее переиздавать, полагая, что некоторым не совсем здоровым людям, имеющим проблемы с идентификацией сатиры, от взгляда на покрытого свастиками селезня сорвет крышу. («Лицо Фюрера», 1943)



стал фильм «Салют, амигос» (Saludos Amigos, 1942), действие каждого из четырех фрагментов которого происходило в одной из стран Южной Америки и демонстрировало особенности ее колорита. В двух из них главную роль исполнил Дональд Дак. Через пару лет вышло продолжение этой анимационной картины – состоявший из семи эпизодов мультфильм «Три кабальера» (The Three Caballeros). Старина Дональд отметился в четырех его частях... Доктрины доктринами, но очевидно, что Уолт Дисней совершал свой вояж и снимал две эти анимационные ленты, руководствуясь не только добрососедскими отношениями и желанием порадовать латиноамериканских зрителей. По вполне понятным причинам экспорт мультпликационных фильмов в Европу в годы Второй мировой практически отсутствовал, и бизнес Диснея терял на этом солидные деньги. Да и будущее представлялось туманным: никто не мог сказать точно, что будет править Старым Светом по завершении войны. В данной ситуации Южная Америка выглядела весьма перспективным рынком, который следовало как можно скорее окучить. Вышло не вполне успешно, но крайне поучительно. Отзвуки этой и прочих попыток «Диснея» присосаться к латиноамериканскому рынку слышны в неистовом негодовании отдельных современных правозащитников и ученых. Так, например, в 71-м чилиец Ариэль Дорфман и бельгиец Арман Маттелар написали книгу «Как понять Дональда Дака» (How to Read Donald Duck), в которой в довольно занятой форме постарались показать, что диснеевские мультки и комиксы являются не только отражением американской экономико-политической идеологии, но и инструментом ее активного продвижения... Спорить с почтенными авторами, разумеется, не будем. Тут уж каждый волен решать для себя сам, однако непосредственное участие Дональда во всех этих вещах отметим.

Разумеется, в период Второй мировой наш импульсивный селезень снимался не только в военных мультфильмах. Ежегодно выходило и немало «мирных» картин, в большинстве из которых Дональду приходилось давать или получать нагоняи от разнообразных порождений диснеевской фантазии. Капитуляция Германии не сильно изменила положение дел. Кстати говоря, кое-кто из дональдовских недоброжелателей ухитрился стать впоследствии звездой, сняться в ряде сольных короткометражек и даже в полноценном телесериале. Речь идет о Чипе и Дейле, сделавших карьеру на истязании бедолаги Дональда.

Непростые взаимоотношения бурундуков и селезня начались в 1947 году, когда на экраны вышел мультфильм «Чип и Дейл» (Chip 'N' Dale). В далекие те дни грызуны даже и не задумывались о том, чтобы спасти кого-то от разных бед и ухлестывать за сексапильной Гаечкой. Их тревожили куда как более насущные проблемы, вроде того, где бы поспать и чего бы сожрать. Зима застала Дональда врасплох, вроде того, как застает она наши коммунальные службы, и селезню пришлось отправиться в лес за дровами. И – вот ведь жестокой судьбы ирония – он срубает дерево, в котором обитают Чип и Дейл. Они впервые стали говорящими персонажами (до этого зверушки дважды появлялись в диснеевских короткометражках, но были абсолютно тривиальными бурундуками) и обрели индивидуальные черты, а тут такой неприятный сюрприз. Разразилась война, из которой грызуны вышли победителями. Неудачной для Дональда оказалась и развязка мультфильма «Трое и завтрак» (Three for Breakfast, 1948) – бурундуки не только лишили селезня им же приготовленных блинов, но еще и основательно над ним поизмывались. В «Зимних припасах» (Winter Storage, 1949) Дональд неожиданно начинает работать на благо общества – сажает в лесу орехи. Однако подобная расточительность выводит из себя Чипа и Дейла, и они принимают селезня обворовывать. Развязкой драмы становится импровизированный хоккейный матч, в ходе которого бурундуки клюшками запузывают орехи в свою норку, а Дональд пытается орехи эти отбивать. И, разумеется, терпит поражение. В «Ореховой чепухе» (All in a Nutshell, 1949) Дональд делает ореховое масло в миниатюрном заводике, замаскированном под греческий орех. Чип и Дейл туда проникают, воруют масло, издеваются над Дональдом, а под конец запикивают селезня в дупло с пчелиным ульем. В «Проказниках-игрушках» (Toy Tinkers, 1949) Чип с Дейлом атакуют дом Дональда под самое Рождество, устраивают там с помощью подручных игрушек бедлам и под конец утаскивают все орехи и прочие вкусные штуковины. А в мультфильме «Все без ума от Дэйзи» (Crazy Over Daisy, 1950) бурундуки и вовсе переходят все границы дозволенного. Дональд спешит на свидание к своей возлюбленной Дэйзи Дак (безымянная уточка из картины «Дон Дональд» к середине XX века обзавелась именем, нормальным голосом и сделала постоянным объектом романтических мечтаний нашего темпераментного селезня). Чип и Дейл всячески ему пакостят, а под конец повора-

чивают дело так, будто это негодяй Дональд издевался над маленькими безобидными бурндучками. И разгневанная Дэйзи дает бедолаге от ворот поворот.

Регулярные столкновения Дональда с грызунами продолжались вплоть до середины 50-х. Примерно в это же самое время стало набирать невиданную доселе популярность телевидение, и приоритеты студии Диснея начали меняться, компания переходила с производства короткометражек, востребованных кинопрокатом, на создание долгоиграющих проектов для телевидения. Началось все в 54-м с «Чудесного мира Диснея» (The Wonderful World of Disney), в рамках которого показывали как классические диснеевские короткометражки, так и снятые специально для шоу мультфильмы. Продолжением стал телецикл «Уолт Дисней представляет» (Walt Disney Presents), а дальше дело полетело со скоростью сверхзвукового самолета. Картины студии Диснея прочно оккупировали телевидение, и, разумеется, студийные фронтмены – Дональд Дак, Микки Маус, Гуфи и другие уже успевшие стать классическими персонажи – активно им в этом помогали.

Ну а потом был запущен «Клуб Микки Мауса», легендарное телешоу, на котором выросло несколько поколений американских подростков. Шоу транслировалось ежедневно, в нем принимали участие молодые люди в возрасте от 9 до 15 лет, которых называли «мышкетерами» (результат слияния слов «мышь» и «мышкетер»). Дети эти под присмотром дядюшки Диснея всеми возможными способами развлекали почтеннейшую публику. Дональд Дак в одном из эпизодов был произведен в Почетные мышкетеры и получил шапочку с мышьиными ушками. Ну и, разумеется, будучи одним из самых популярных и любимых диснеевских персонажей, наш экспрессивный селезень (значительно, правда, подкорректировавший свое поведение и манеры) неоднократно принимал – в том или ином виде – участие в записи отдельных эпизодов. Шоу пережило несколько перезапусков, версий и вариаций и просуществовало (с перерывами) вплоть до 1996 года. Из недр «Клуба Микки Мауса» выползли на свет многие современные американские поп-идолы. Бритни Спирс, например, Джастин Тимберлейк и Кристина Агилера. Но это, по счастью, уже совсем другая история.

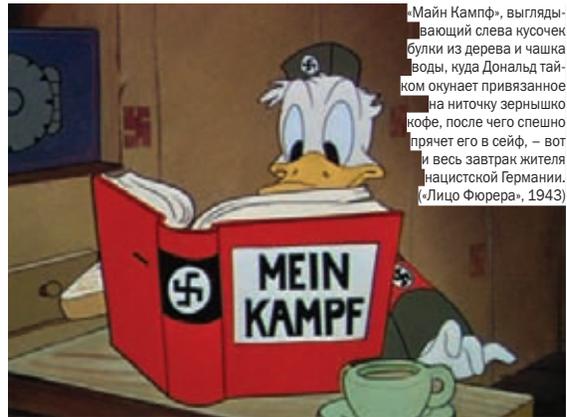
В 60-х главные диснеевские звезды не-

сколько «забронзовели», популярность их была уже столь велика, что особой нужды сниматься в сольных картинах у них уже не было (Микки Маус, например, брал паузу на целых тридцать лет, занимаясь преимущественно телешоу и «Диснейлендом»). Дональд принимал участие в рекламных и образовательных проектах, а между тем близкие и дальние родственники селезня грелись в лучах его славы. Студия Уолта Диснея тем временем активно штурмовала рынок полнометражных анимационных картин, из года в год восходящая публичку новыми шедеврами.

А в 66-м у казавшегося несокрушимым колосса подломились ноги. От рака легких скончался Уолт Дисней. Студию начало лихорадить: внутренние проблемы, финансовые неурядицы, отсутствие централизованного руководства и сильного лидера едва не привели компанию к краху. Разумеется, студии в те годы было не до Дональда. Он продолжал регулярно появляться в сторонних проектах, комиксах, книгах, рекламных кампаниях и антологиях, но никакой серьезной новой продукции с ним не производилось. В 84-м компанию возглавили Майкл Айзнер и Франк Уэллс, и это стало началом новой эры в истории «Уолта Диснея». Интенсивное и экстенсивное развитие тематических диснеевских парков, новый подход к созданию и реализации фильмов для кинопроката, всесторонняя экспансия (например, создание в рамках НХЛ профессиональной хоккейной команды Mighty Ducks of Anaheim) и ставка на телесериалы – все это началось с приходом в компанию Айзнера и Уэллса. Как это сказалось на Дональде? Он принял непосредственное участие в ряде новых проектов для широкого экрана. И началось все с «Гимна Рождеству от Микки» (Mickey's Christmas Carol, 1983), мультипликационной адаптации «Гимна Рождеству» Чарльза Диккенса. В фильме этом снялись практически все диснеевские звезды, даже Микки Маус, превративший свой тридцатилетний отпуск. Дональд исполнил эпизодическую роль добродушного племянника скряги Скруджа. «Гимн Рождеству» – святочный рассказ, посему характер Дональда был изрядно подкорректирован. Он более не размахивал кулаками, не ждал драки и не бранился, а вежливо поздравлял всех с Рождеством и звал своего черствого дядю на праздничный ужин.

В 85-м случилась самая большая трагедия

ДОНАЛЬД ДАК БЫЛ ПРОИЗВЕДЕН В ПОЧЕТНЫЕ МЫШКЕТЕРЫ И ПОЛУЧИЛ ШАПОЧКУ С МЫШИНЫМИ УШКАМИ.



«Майн Кампф», выглядывающий слева кусочек булки из дерева и чашка воды, куда Дональд тайком окунает привязанное на ниточку зернышко кофе, после чего спешно прячет его в сейф, – вот и весь завтрак жителя нацистской Германии. («Лицо Фюрера», 1943)



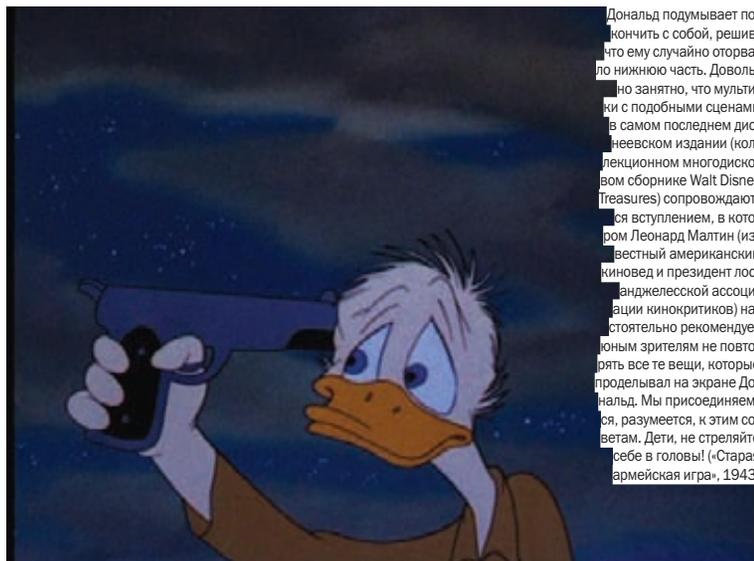
Утокитлер. («Лицо Фюрера», 1943)



Дональд, изнуренный под жарким солнцем во время марш-броска. («Постройтесь! Вольно!», 1943)



Donald in The Old Army Game 01.bmp Не подумайте ничего плохого. Сержант Пит всего лишь готовит для Дональда ловушку. («Старая армейская игра», 1943)



Дональд подумывает покончить с собой, решив, что ему случайно оторвало нижнюю часть. Довольно занятно, что мультипликация с подобными сценами в самом последнем диснеевском издании (коллекционном многодисковом сборнике Walt Disney Treasures) сопровождается вступлением, в котором Леонард Малтин (известный американский киновед и президент лос-анджелесской ассоциации кинокритиков) настоятельно рекомендует юным зрителям не повторять все те вещи, которые проделывал на экране Дональд. Мы присоединяемся, разумеется, к этим советам. Дети, не стреляйте себе в головы! («Старая армейская игра», 1943)



Дональд изгоняет своих шодливых племянников из группы противовоздушной обороны. Костюмы сорванцов, обратите внимание, раскрашены одинаково. Абсолютно никаких персональных различий у них пока еще нет. («Защита дома», 1943)



Дональд парашютируется в Японию со специальным заданием: разыскать и уничтожить. («Утка-коммандос», 1944)



Вверху: Дональд и Чип с Дэйлом. («Трое и завтрак», 1948)

в история Дональда – скончался Кларенс Нэш, озвучивавший темпераментного селезня на протяжении пятидесяти с небольшим хвостиком лет. Нэш похоронен вместе со своей супругой в Мишен Хилс в Лос-Анджелесе. На их общем памятнике изображены Дональд и Дэйзи Дак, держащиеся за руки... После смерти Нэша голосом Дональда стал аниматор Тони Ансельмо, которого Кларенс, понимавший, что сам он не вечен, специально обучал «утиной речи».

В 88 году на киноэкраны вышел полнометражный фильм «Кто подставил Кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit). В одном из эпизодов в пианинной дуэли Дональд схлестнулся с другой легендарной мультипликационной уткой – Даффи Даком. В 90-м Дональд участвовал в съемках анимационной версии романа Марка Твена «Принц и нищий». Кроме того, в период с 87 по 90 год Дональд периодически появлялся на телевизионных экранах в сериале «Утиные Истории» (DuckTales). Собственно, вся длинная цепочка событий и включений, составляющих сюжетный костяк

Дональд и его скряга-дядюшка Скрудж. («Гимна Рождеству от Микки», 1983)



этих вот историй, начата была Дональдом. Он решил воплотить в жизнь одно из своих давешних желаний и поступил во флот. А племянников – тех самых Билли, Вилли и Дилли – оставил на попечение своего дядюшки Скруджа.

В 90-х Дональд снялся в нескольких крошечных камео-ролях в больших диснеевских фильмах, самым памятным из которых был, пожалуй, «Каникулы Гуфи» (A Goofy Movie, 1995), и заполучил собственную историю в сиквеле легендарной «Фантазии» – «Фантазии 2000» (Fantasia 2000, 1999). Это была занятная версия библейской истории о Ноевом ковчеге, исправлявшая одну из самых больших несправедливостей в истории «Уолта Диснея» – отсутствие Дональда в оригинальной «Фантазии», двухчасовом музыкальном фильме 1940 года, по сей день считающемся одним из главных шедевров мировой мультипликации. Дональда в «Фантазию» тогда не пустили, чтобы он не затмил главную звезду шоу – Микки Мауса (фильм должен был ознаменовать возвращение болливой мыши на мультипликационный Олимп). Ну и, кроме того, авторы тогда не вполне понимали, как можно использовать типичные дональдовские гэги в рамках фильма.

С 1996 по 1997 годы Дональд вместе с племянниками снимался в телевизионном сериале «Кряк-Бряк» (Quack Pack), который условно (очень, очень условно!) можно было назвать вольным продолжением «Утиных историй». В сериале этом Дэйзи Дак работает репортером новостной программы, Дональд – ее оператором, а подростки племянники стали бездельниками-подростками. Скруджа и подавляющего большинства персонажей «Утиных историй» в «Кряк-Бряке» нет, и судьба их остается загадкой до самого конца (было снято лишь 39 эпизодов вместо запланированных 65, возможно, со временем отсутствие старых ге-

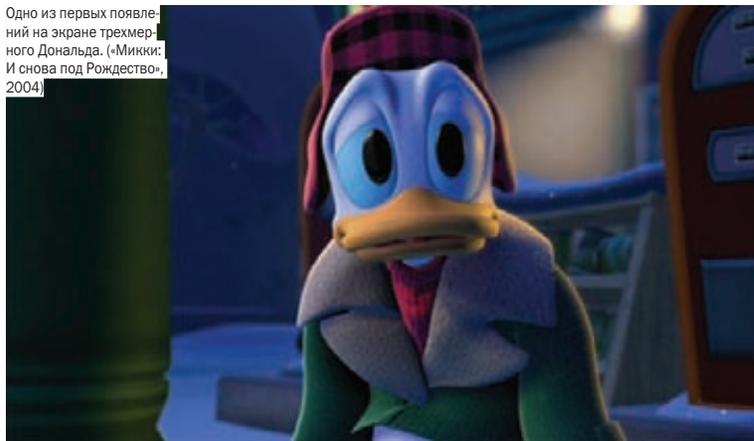
роев планировалось как-то объяснить). Никакого сквозного сюжета в сериале не было, и каждый выпуск представлял собой набор юмористических эпизодов и диалогов в духе диснеевских короткометражек первой половины XX века.

В «нулевых» Дональд появлялся еще в трех диснеевских телевизионных сериалах: стилизованных под классические фильмы «Работах Микки Мауса» (Mickey Mouse Works); «Доме диснеевской мыши» (Disney's House of Mouse), в котором рассказывалось, как группа культовых диснеевских персонажей открыла в мультгороде ночной клуб; и детском анимационном «Клубе Микки Мауса» (не путайте с тем, откуда появились Бритни и Агилера). И в нескольких полнометражных адаптациях отдельных эпизодов из этих сериалов, выпущенных исключительно на видеокассетах и DVD.

Крякак как Дональд

Было бы очень странно, если бы дельцы «Уолта Диснея», в 80-х весьма активно исследовавшие перспективы новых рынков, не обратили бы свой взор на зарождающуюся индустрию видеоигр. И они, конечно, обратили. Началось все в 1984 году, когда Sierra разработала познавательную-стратегическую (!) Donald Duck's Playground. В ней пользователю предстояло сыграть роль Дональда, прибывшего в Дакбург без копейки в кармане и вынужденного строить детскую площадку для своих малолетних племянников. Чтобы раздобыть денег, требовалось потрудиться определенное время на одной из четырех доступных работ (сбор и сортировка овощей и фруктов, управление железной дорогой, сортировка грузов в аэропорту или складывание игрушек по полкам в магазине). Разумеется, все

Одно из первых появлений на экране трехмерного Дональда. («Микки: И снова под Рождество», 2004)



эти работы представляли собой своеобразные логические головоломки. За каждую успешно выполненную трудовую итерацию селезенку получал фиксированную сумму (например, по три цента за всякую правильно отсортированную вещь в аэропорту). На заработанные деньги Дональд должен был покупать штуковины для детской площадки и располагать их там в правильном порядке. Игра эта в свое время была весьма высоко оценена обозревателями и получила в профильной прессе массу положительных отзывов. А в некоторых изданиях ей даже был присужден титул лучшей образовательной разработки года. Вот такой вот славный был у Дональда игровой дебют.

Следующей в нашем списке идет загадочная Snoopy's Silly Sports Spectacular, выпущенная в 88-м компанией Kotobuki System Co для приставки NES. Загадочность ее состояла в том (и это, собственно, заметно по названию), что главным персонажем являлся другой мультгерой – Снупи. Он участвовал в своеобразной олимпиаде, состоявшей из ряда странных дисциплин (вроде ходьбы с чучель пицц в руках при соревновании, кто кого толкнет с лодки). «А при чем тут Дональд?» – спросите вы. А вот при чем: дело в том, что в японской версии главным героем стал Дональд. И все остальные персонажи тоже были из диснеевских мультфильмов. В Снупи Дональд превратился в процессе переноса игры из Страны восходящего солнца в Европу и США. В Японии, кстати говоря, игра называлась просто Donald Duck.

В том же 88-м компания Disney Software издала для большинства существовавших на тот момент компьютерных платформ игру Donald's Alphabet Chase. В ней игрок должен был, управляя Дональдом, разыскивать потерявшиеся буквы английского алфавита. Предназначалась Donald's Alphabet Chase для совсем юной аудитории и должна была помочь в изучении азбуки.

В 91-м очутившись почитателем диснеевских мультфильмов взялась Sega. Сперва она выпустила для своей восьмидесятибитной приставки Master System платформер The Lucky Dime Caper starring Donald Duck. Дональд должен был помочь Скруджу вернуть похищенную гнусной Магикой де Спелл (черноволосая углакодуня из «Утиных историй», в русском дубляже ее звали Магика де Гипноз) счастливую десятицентовую монетку. Затем в самом конце 91 года для своей шестнадцатидесятибитной Mega Drive она, Sega, выпустила весьма симпатичный платформер Quackshot, также базировавшийся на «Утиных историях», но опять-таки с Дональдом в качестве протагониста. Игроку предстояло путешествовать по различным уголкам Земли и разыскивать всякие чудесные сокровища и просто полезные штуковины.

В 92-м Sega издала для Mega Drive чудесный платформер с длинным названием World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck. Это был сиквел игры Castle of Illusion starring Mickey Mouse, о которой мы ничего писать не будем, ибо Дональда там не было. В сиквеле (который можно проходить как в одиночку, так и в кооперативном режиме Микки и Дональда судьба забросила в странный мир иллюзий, где большинство предметов выглядят не так, как им следует, и обладают свойствами, которыми не должны бы. Микки и Дональд, естественно, горят желанием из мира этого выбраться. Для этого им предстоит пройти массу удивительных уровней (дизайн некоторых просто потрясающий) и решить немало странных головоломок.

Кампанию по отъему лишних денежных средств у любителей Дональда Sega продол-

жила в 93-м, выпустив (на этот раз для Sega Master System) платформер Deep Duck Trouble starring Donald Duck. И вновь в качестве источника вдохновения авторы обратились к «Утиным историям»: на сей раз Скруджа скрутило загадочное проклятие, выбравшееся из зачарованного кулона, и он сделался невесом, как воздушный шарик. Дональду предстоит, используя дневник дядюшки, исследовать четыре посещенных им континента, вернуть кулон на законное место и надеяться, что это вернет Скруджу подobaющий его положение вес.

В 95-м, наконец-то, Дональд пробрался на SNES: Capcom разработала и издала третья часть своего платформера Disney's Magical Quest – Disney's Magical Quest 3 starring Mickey & Donald. Пакостный негодяй затащил Билли, Вилли и Дилли на страницы волшебной книги, а Микки с Дональдом пришлось следом за ними погрузиться в чудесный мир литературы, чтобы раздать по серьгам всем тамошним лирическим героям. В том же году Disney Interactive выпустила кроссплатформенную (Mega Drive, SNES и даже PC) игру Maui Mallard in Cold Shadow. Дональд в облики крутого детектива, вооруженного здоровенной пушкой, пытается разыскать затерянного шабумского идола. По ходу дела селезенка наш может отыскивать специальные монетки и с их помощью получать возможность расставаться с налетом цивилизации и обращаться в ловкого и боевитого ниндзю.

В 2000 году Ubisoft разработала и издала (практически для всех платформ того поколения, включая и PC) первый в истории Дональда трехмерный платформер – Disney's Donald Duck: Goin' Quackers. Согласно сюжету, Дэйзи была похищена коварным и жестоким чародеем Мерлоком, и Дональду следовало, вооружившись подручными материалами, шастать по двум десяткам уровней (некоторые из них были выполнены в виде классического двухмерного платформера) и попытаться в итоге вырвать возлюбленную из лап негодяя. Плюс, опередить конкурента, так же положившего глаз на симпатичную уточку. На портативных консолях Game Boy Color и Game Boy Advance игра была полностью двухмерной с альтернативным дизайном уровней и несколько другим геймплеем. В том же 2000-м Дональд отменился в качестве одного из персонажей простенькой гоночной игры Mickey's Speedway USA, разработанной Rareware для Nintendo 64.

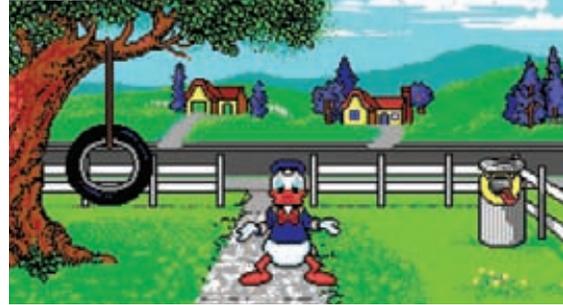
В 2002-м Ubisoft выпустила экшн от третьего лица Disney's PK: Out of the Shadows, в котором Дональд в облики супергероя Бумажечкина (Paperinik в оригинале; одно из популярных в Италии комиксных альтер-эго Дональда Дака) должен спасти планету от злой инопланетной империи. Предназначалась эта игра для консолей GameCube и PlayStation 2.

А еще в 2010 году на приставке Wii выходит игра Epic Mickey, в которой – внимание! – авторы планируют вернуть Микки Мауса к его поведенческим корням. Микки, как утверждают авторы, больше не будет послушным и рассудительным добрячком, он станет озорничать и даже пакостить. Словом, вытворять все то, что на протяжении 75 лет за него делал Дональд. Можно предположить, что в том или ином виде гневливый селезенка этой обязательно появится – это будет крайне символично. И кто знает, что там начнется дальше... Если Микки Мауса можно будет вновь заставить крутить котов за хвост, то что же станет с Дональдом? Он примется насиловать и убивать? Кто знает. Ждем «Эпического Микки», точку не ставим, а ставим многозначительное многоточие... **СИ**

Игра Donald Duck's Playground (1984).



Игра Donald's Alphabet Chase (1988).



Игра Quackshot (1991).



Игра World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck (1992).



Игра Disney's Magical Quest 3 starring Mickey and Donald (1995).



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг

Когда плачут чайки



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Umineko no Naku Koro ni
Формат:
ТВ, 26 серий
Режиссер:
Тиаки Кон
Год премьеры:
2009
Студия:
Studio DEEN
Наша оценка:
для фанатов

Ненароком мы подслушали разговор.

– Что здесь происходит? Где я? Развяжите меня, живо! Да вы хоть знаете, кто я такой?!

– Баттлер Усиромия, внук многократно покойного Киндзо Усиромии, по слухам, получившего огромное богатство от, кхм, ведьмы. Пропал вместе с большей частью многочисленного семейства в октябре 1986 года, когда вся родня собралась на принадлежащем Киндзо острове, Роккендзиме. В свободное время любит заигрывать с двоюродной сестрой и невестой кузена. Обожает корчить из себя детектива, хоть и не обладает аналитическим умом, чтобы заниматься расследованиями.

– Эй!..

– ...Абсолютно не верит в магию. Пока верно?

– Это кто тут не обладает аналитическим умом?!

– Значит «да». Так, что еще... А, вот интересное: последний год провел за idiotской игрой с ведьмой по имени Беатриче, пытаюсь убедить ее, что она не существует.

– Ничего не idiotской! Если я докажу ей, что магии нет, то она исчезнет, и... стоп... Откуда вы про это знаете? Вы кто такой?!

– Глас справедливости, Баттлер, глас справедливости. Ну или Судия. Выбирай, как, по твоюму, торжественнее.

– Пф... Ауч! О'кей, о'кей, «Судия». Что я здесь делаю?

– Ты здесь, чтобы понести наказание за свой преступный сговор...

– Да не в сговоре я с Беатриче! Я пытаюсь победить в ее idiotской игре и вернуть свою семью!

– О, я не про Золотую Ведьму, что ты. Я про ваш сговор со Studio DEEN.

– ...Что?

– Ты, Баттлер, соучастник преступления, совершенного серийными убийцами из Studio DEEN. Эти люди уже вогнали в гроб прошлую серию 07th Expansion, «Когда плачут цикады», затянув второй сезон. И вот, новая жертва – история «Чаяк». Великолепная по замыслу, но при этом пустая, бессмысленная, непередаваемо глупая, и, что хуже всего, скучная.

– Черта с два! Я не признаю наше аниме плохим, и ничего ты с этим не поделаешь! А значит, тебе не победить!

– Эх, Баттлер, Баттлер. Думаешь, я позволю тебе устроить бесконечный цикл и твердить одно и то же до скончания века? Нет уж, уволь. Тут не «Бесконечная восьмерка». И правила «Чаяк» с «Цикадами» тут не действуют. Хочешь доказать, что сериал хороший? Вперед. Но у тебя один шанс.

– Вот как... Ну, ладно. Во-первых, сама идея, что к загадке уже есть готовая отгадка, но я ре-



шаю не принимать ее и придумать другой правильный ответ, подходящий под те же исходные условия – разве это не великолепно?

– Великолепно. Только ведь дело-то так ничем и не кончилось. О, да. На протяжении 26 серий вы четырежды повторили одну и ту же байку с незначительными изменениями, но ни единого ответа так дать и не удосужились. Да что там, даже ничего существенного не произошло с того момента, как закончилась первая часть!

– Как не было? Появились сестры-ножики, новая Беатриче, моя сестрица, несколько...

– Стоп, стоп. Не путай развитие событий и введение новых действующих лиц. Можно на этот остров и сотню человек закинуть, при этом не сдвинув историю ни на шаг.

– ...М-м-м... допустим. Но с каждым циклом мы все больше узнаем про разных членов моей семьи!

– Во-первых, сама-то история стоит на месте. Авторы вываливают тонны дополнительной информации, и все это лишь для того, чтобы заставить нас хоть немного сопереживать всем этим людям, которых режут как баранов. Раз за разом. Во-вторых, даже это у вас выходит из рук вон плохо. Персонажей интересных – вагон. Но на ком вы акцентируете внимание? На маленькой дурехе, постоянно волящей «У-у-у» и во всем поддерживающей колдунью, убивающую ее родню. На неуравновешенной мамаше, постоянно измымающейся над дочуркой. На тетке с раздвоением личности, одна половина которой – просто жуткая стерва, а другая – стерва со склонностью к садизму и наслаждающаяся зрелищем кровавой резни? Я открою секрет: хоть ты на голову встань, пытаясь объяснить, почему они так себя ведут – наличие мотивов не сделает их менее отталкивающими.

– Да ты что! Мария же просто ребенок!

– Мария – дурацкий фансервис, персонаж, попавший в сериал просто потому, что кто-то из вас после «Цикад» сказал: «Эй, а ведь народ дико вставило, когда маленькие миленькие

девочки страшно зыркали в камеру, надо закрепить успех!». Только вот второй раз это не работает, увы.

– Ничего ты не понимаешь...

– Да, это верно. Я ничего не понимаю. 26 серий позади, а я так и не нашел в них и намека на мысль. Завязка была интригующей до ужаса, да, но есть подозрение, что мы за весь сериал так и не сдвинулись дальше этой самой завязки. Нам накидали тонну вопросов, но так и не объяснили, зачем, собственно, искать ответы. Теоретически, весьма интересно наблюдать, как, используя дедуктивный метод, герой находит второй вариант ответа, на деле же вам с Беатриче, далеко до Холмса и Мориарти, а загадки ваши однообразны и шаблонны. Но даже их зрителю не позволяют разгадать самостоятельно, просто-напросто не предоставляя нужной информации до самого конца. Затея с «Я докажу ведьме, что ни чародейства, ни ее самой не существует!» была интересна, пока ты не начал пользоваться помощью магически присланной из будущего девицы. Одной рукой применять колдовство, а другой отрицать ее существование – что это за клоунада?

– Да откуда мне было знать, что она из...

– Незнание не освобождает от ответственности. Хочешь ты, или нет, но детективная линия превратилась в фарс. А история с маньячкой-колдуньей, раз за разом изощренно убиваю-

щей кучу народа наскучивает уже ко второму разу, когда становится очевидно, что ничего нового не произойдет.

– А в первых «Цикадах» это тебя волновало?

– А в первых «Цикадах» были **разные** истории, а не одна история с разными смертями.

– ...

– Все, кончились доводы? Вот и правильно. Нравится тебе, или нет, но вы со Studio DEEN угробили уже второе творение 07th Expansion...

– Эй, стоп! Что ты все Studio DEEN обвиняешь? Да большую часть твоих претензий надо перенаправить оригинальным играм 07th Expansion! Мы не виноваты, что первоисточник такой!

– А кто, позвольте узнать, просил вас делать аниме на две с лишним дюжины серий всего по четырем главам восьмилетней игры? Первые «Цикады» – хорошая, законченная и при том незатянутая вещь лишь потому, что туда вошли сразу шесть из восьми историй! Погнались за длинным рублем, не дождалась чего-то, хотя бы отдаленно напоминающего открытый финал, затянули историю, как могли – и тем самым поставили на экранизации крест. И за это вам придется понести наказание.

– Подожди, я еще не...

– Все, хватит. Приговор вынесен и будет приведен в исполнение немедленно.

– Не haaaaaAAAAA!!!... **СИ**



Новости

Радостное (хоть и предсказуемое) известие для поклонников Мио и прочих девушек из сериала K-On!: на вышедшей недавно OVA приключения «клуба легкой музыки» не заканчиваются. В Kyoto Animation официально заявили, что в этом году нас ждет полноценный второй сезон.



Схожей новостью мы порадуем и любителей сериала Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor (если среди вас его фанаты вообще есть). Студия Xebec и сценарист второй половины оригинальной ленты, Тоо Убукага, объединили усилия, чтобы создать сиквел – Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor: Heaven and Earth. Дурацкое название, не правда ли?



Весной в Японии выйдет последняя повесть из серии Full Metal Panic! автора Сэджи Гато. Гато не исключает, что в дальнейшем свет увидит еще немало рассказов об этой вселенной, но основная история подходит к концу. Остается надеяться, что хотя бы это заставит Kyoto Animation заняться созданием сиквелов к Fumoffu и Second Raid.



FLCL идет на Blu-ray

Перечитайте заголовок этой новости. Ну разве не прекрасно? Всего четыре слова, а сколько радости они сулят в будущем. Так и хочется закричать «Прошу, не добавляйте к этой фразе ничего! Узнаем подробности, и новость станет совсем не такой замечательной, как на первый взгляд!». Конечно жаль развеивать радужные мечты, но суровый долг журналиста не позволяет предаваться самообману и уж тем более утаивать правду от читателей, так что расскажем обо все по порядку. Gainax – одна из студий, чьи произведения довольно активно адаптируют под высокое разрешение. Причем, если началось все с полнометражек, перевод которых в HD не слишком сложен благодаря малой продолжительности картин и качественным исходникам, то недавно на Blu-ray вышла полная коллекция «Махороматика». А если «Махороматик» заслужил HD, то почему же японцы решили не переиздавать своими силами FLCL, а отдать это дело на откуп американской компании Funimation? Кто-то говорит, мол, FLCL недостаточно популярен в Японии. Кто-то, что у сериала просто нет исходников, качество которых превосходило бы DVD-издание. И если верно второе, то выходит, что релиз от Funimation будет не более чем апскейлом (компания не впервой брать за такую работу). И еще не факт, что хорошим.



Sunrise – новые короли троллинга

Учитывая, что первые новости на эту тему начали появляться еще в конце прошлого года, большинство из вас уже знает: в Sunrise дали старт новому масштабному проекту по вселенной Code Geass. Проекту, который начнется с выхода новой манги Code Geass: Shikoku no Renya («Темный Ренья») по сценарию Горо Танигути (автора оригинального произведения), а потом переберется и в другие медиаформаты, включая аниме. Но интерес наш вызывает не столько то, что «Ухтыухтыухтыухты, новый Code Geass!!!», сколько подход к рекламе проекта. В Sunrise откровенно издеваются над фанатами. Сначала показывают Зеро и обещают «новое рождение в 2010 году». Потом объявляют, что действие «Темного Ренья» будет развиваться в прошлом, в эпоху Эдо, а вовсе не во времена Лелуша. Затем, словно отрицая это, публикуют картинку с Лелушем и Судзакю, одетыми в школьную форму, вроде как обещая продолжение их истории. И наконец, чтобы уж окончательно сбить с толку, заявляют, что «хотели бы поставить мюзикл Code Geass».

Не знаем, как вы, а мы уже подустали от подобных трюков, так что обещаем игнорировать все будущие эскапады Sunrise. Вот как расщедрята на полноценный анонс нового аниме – так и поговорим.



Коврики для мыши с гелевыми подушками для кисти руки – штука не новая. Как и идея изображать эти подушки в форме женской груди, печатая на коврике соответствующие картинки. Однако до сего момента подобная продукция с изображениями героев из любимых сериалов в основном была кустарного производства. Теперь же фирма Shueisha решила заработать денег на отаку пубертатного возраста самостоятельно, выпустив официальные коврики, позволяющие оценить женские прелести героинь One Piece – Нами, Робин и Хэнкок. И учитывая, что фирме принадлежат права на огромное количество популярных миров, включая Naruto и Bleach, успех этих ковриков может стать отправной точкой для создания целой индустрии мерчендайза с эротическим оттенком. А там, кто знает, вдруг и до официального хентая по культовым сериалам дело дойдет... Жажда наживы – штука такая.

Мини-обзоры

アリババと40匹の盗賊

› Али-Баба и сорок разбойников

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Али-Баба и сорок разбойников
Режиссер:
Хироси Сидара
Год премьеры:
1971
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть



...Кто бы мог подумать, что когда-то аниме было вот таким. Если не знать, что «Али-Бабу» сняли в Японии, и смотреть фильм не на языке оригинала, то в нем нет и намека на «анимешность». История – занятный сиквел известной всему миру истории об Али-Бабе. По стилистике лента больше всего напоминает мультфильмы серии Looney Tunes, именно эта лента в свое время вдохновляла многих советских авторов. Хотите понять, откуда в графике такого замечательного режиссера, как Александр Татарский, взялись крылья, ноги и хвосты, или что брали за образец художники, рисовавшие заставки для «Ералаша» – смотрите этот мультфильм. Тем более, он и сам по себе достоин внимания. Забавный, замечательно дублированный (хотя тут заслуга не самого аниме, а «Реанимедиа»), а история хоть и проста, но радует превращением избалованного деньгами потомка Али-Бабы в главного злодея.



Вверху: Нельзя показывать эту картинку подборникам нравственности.

スクールランブル

› School Rumble: The Complete Series

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
School Rumble: The Complete Series
Режиссер:
Синдзи Такамацу
Год премьеры:
2004
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Ax, School Rumble, School Rumble. Ну что же ты? Почему ты так ничем и не закончился? Отчего в финале манги так сильно проявилось наплевательское отношение к поклонникам, а аниме так и вовсе останавливается на полуслове? «School Rumble: The Complete Series» – звучит это, спору нет, неплохо. Да только вот то, что больше о «Школьном переполохе» ничегошеньки не сняли, делает этот самый комплект неполным. Злодеи-авторы оборвали историю, так и не разобравшись во всех этих любовных треугольниках, квадратах, кубах и додекаэдрах, что образовались за два с лишним сезона. А потому, хоть юмористическая составляющая этой романтической комедии и на высоте (особенно когда аниме точно следует манге), любовная часть испорчена окончательно и, похоже, бесповоротно. А значит, и смотреть сериал стоит только в том случае, если в такого рода произведениях шутки для вас важнее, чем взаимоотношения героев.



Вверху: Девочка увидела Врена и собралась брать у него автограф.

にゃんこい!

› Nyan Koi!

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Nyan Koi!
Режиссер:
Кэйитиро Кавагути
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



Итак, это один из самых смешных «гаремников» последнего времени и один из лучших сериалов осени 2009 – Nyan Koi! Теоретически, это повесть о том, как парню с аллергией на кошек не свезло: он научился разговаривать с кисками, и пришлось бедняге исполнять сотни их желаний. На самом деле – история о попытках упомянутого выше парня охмурить нравящуюся ему девушку, параллельно отбиваясь от кучи других представительниц прекрасного пола, по тем или иным причинам на него заввавших. То есть, да, авторы променяли более или менее необычную идею на одну из банальнейших историй в аниме. Но там, где сериал перестает быть оригинальным, он берет исполнением. Тут есть главное, что требуется хорошему «гаремнику»: забавные шутки и взаимоотношения героев, за развитием которых интересно наблюдать. А еще есть насыщенный событиями и притом достаточно динамичный сюжет. В общем, отличный сериал, советуем.



Вверху: Кошка слева – кошка женского рода, которая не хочет рожать котят. Зато готова учить хозяина, как правильно жить.

Волчица и пряности

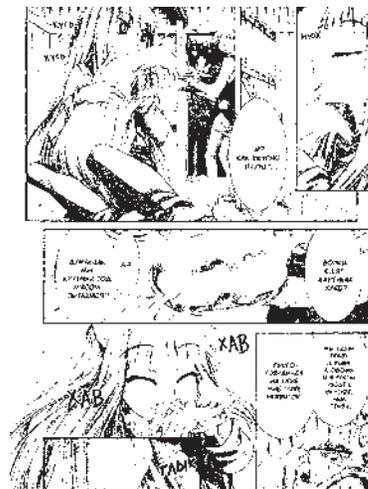
狼と香辛料

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Волчица и пряности
Создатель:
Исуна Хасэкура, Кэйто Коумэ
Первая публикация:
2007 год
Журнал:
Dengeki Maoh
Наша оценка:
можно читать

Знаете, я как-то не верил, что манга «Волчицы» может оказаться интересной для кого-то, кроме любителей торговли. Все-таки главным, что привлекало в аниме «простых» зрителей, были голос и анимация Холо, создававшие восхитительный образ девушки-волчицы. Манга же, вот сюрприз, не анимирована и не озвучена. А раз так, значит новая Холо совсем не так очаровательна, как прежняя, верно? Как ни странно – нет. Кэйто Коумэ, даром что рисует в основном хентай, оказался великолепным художником. Благодаря его

таланту, герои стали куда, кхм, кавайней, чем их аниме-варианты, и обзавелись ну очень выразительными глазами. А главное, Коумэ с мастерством, достойным лучших фотографов, подбирает для манги кадры, удивительно точно улавливающие движения словно бы оживающих персонажей. К тому же художник сделал Холо и Лоренса более веселыми и жизнерадостными, и благодаря легким изменениям в характерах героев наблюдать за их приключениями будет интересно даже тем, кто знаком с этой парочкой по аниме.



Code Geass: Nightmare of Nunnally

コードギアス ナイトメア・オブ・ナンナリー

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Code Geass: Nightmare of Nunnally
Создатель:
Итиро Окоти, Такума Томомаса
Первая публикация:
2007 год
Журнал:
Compt Ace
Наша оценка:
можно читать

Многие говорят, что «Кошмар Наннали» – история, сравнимая по крутости с оригинальным «Восставшим Лелушем». Это, конечно же, преувеличение. Во-первых, Такума Томомаса умело рисует мирную жизнь героев, но никак не экшн, который в его исполнении выглядит рваным и сумбурным. Во-вторых, очень уж много моментов напрямую заимствовано из оригинального Code Geass. В принципе, этого можно было ожидать, учитывая, что «Кошмар Наннали» изначально подается как альтернативный вариант развития тех же событий. И в самой идее ничего плохого нет – вон, Re-Take очень успешно сделал подобное с «Евангелионом».

Но происходящее в Re-Take очень сильно отличалось от оригинальной истории. В «Кошмаре» же немало сцен (особенно в начале) передрано из Code Geass один в один. Потом манга, конечно, разгоняется, но многие ли смогут продраться через первый том, где скопированных с аниме эпизодов едва ли не больше, чем чего-то самобытного? Впрочем, отставить критику. Если вы уже посмотрели оба сезона Code Geass, но еще не готовы расстаться с полюбившейся вселенной, то до появления «Темного Реньи» у вас просто-напросто нет выбора лучше, чем знакомство с Nightmare of Nunnally.



Code Geass: Lelouch of the Rebellion ~Lost Colors~ コードギアス 反逆のルルーシュLost Colors

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Code Geass: Lelouch of the Rebellion ~Lost Colors~
Платформа:
PS2, PSP
Авторы:
Namco Bandai
Релиз:
2008

Ну почему игры по аниме почти не переводят на английский? Да любой уважающий себя фанат Code Geass оторвал бы Lost Colors с руками! Кому не захочется заполучить симулятор свиданий в этой вселенной, прям-таки наполненной замечательными героинями? Особенно если все они озвучены теми же сейю и нарисованы теми же художниками, что и в сериале.

Взяв на себя роль Рая, страдающего амнезией парня, обладающего практически тем же Гиассом, что и Лелуш (и придуманного специально для Lost Colors), геймер волен присоединиться к Британской империи, восстанию Лелуша или присягнуть на верность мирной жизни в Эшфордской академии, а дальше танцевать от этого решения, выбирая себе пассию по вкусу. Представьте себе, в игре не забыта ни одна из героинь первого сезона, а при желании можно даже спасти Юфи! Поистине, Lost Colors – одна из вершин фансервиса.



ДРУГИЕ ИГРЫ

Из 2D в 3D

Плюшевый Та-кун

ИНФОРМАЦИЯ

Название предмета:
Плюшевый Та-кун
Аниме:
FLCL

За время, пока права на распространение FLCL в Америке находились у фирмы Synch-Point (мир ее праху), на свет появилось немало отличного мерчендайза, включая майки, сумки, кепки и, разумеется, мягкие игрушки. Но именно Та-кун, этот маленький черный котенок, пригретый Мамими во второй серии, вышел у американцев особенно удачно. Неудивительно, конечно – он словно бы создан, чтобы стать сувениром, но ведь при желании испортить можно что угодно. Скажем, будь ноги Та-куна чуть легче, и он постоянно заваливался бы на свою тяжелую голову. К счастью – обошлось.

Недостаток у этой игрушки один – ее больше не выпускают. А потому, если встретите такого Та-куна в продаже – не медлите. Запасы котят в крупных магазинах быстро подходят к концу.



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Вода, да остуди пыл ATI Radeon HD 5970!

PowerColor анонсировала LCS HD5970 2GB GDDR5 с предустановленной СВО

Всем хорош ATI Radeon HD 5970, вот только бы потише была карточка. Сторонние производители классических воздушных систем охлаждения пока не спешат предлагать свои решения для этого DX11-совместимого монстра. Тем не менее, выход всегда найдется, например, PowerColor представила оригинальную модель LCS HD5970 2GB GDDR5, в которой используется водоблок от именитой компании EK Water Blocks. Сам водоблок полностью покрывает оба графических процессора, микросхемы памяти и регуляторы напряжения. Низкопрофильный радиатор с медным основанием позволит снизить температуру видеокарты на 30°C по сравнению с тем, на что способен референсный кулер, не говоря уж о том, что это также существенно снизит и уровень шума (именно снизит, ведь попма не бесшумная)!

Изначально карта уже разогнана до частот 750/4200 МГц (чип/память), что, впрочем, не помешает продолжить эксперименты. В наличии пара портов DVI и один Mini DisplayPort. Комплект поставки включает игру DIRT2 с поддержкой DirectX 11.

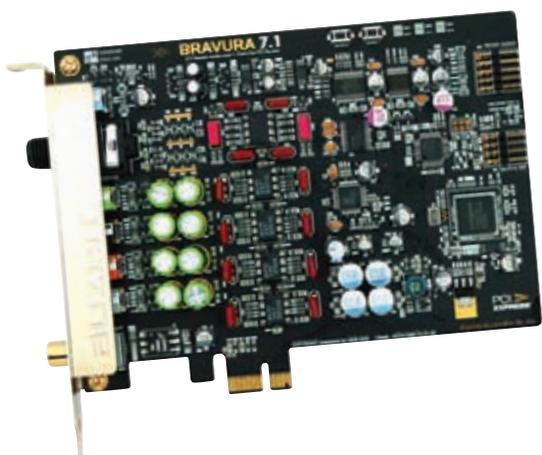
DisplayPort задаст жару

Новый стандарт дорастет до версии 1.2

Организация VESA анонсировала DisplayPort версии 1.2. По замыслу разработчиков, он должен вдохнуть новую жизнь в стандарт, которому пока никак не удается закрепиться на рынке. Итак, DisplayPort 1.2 получит вдвое большую пропускную способность по сравнению с DisplayPort 1.1a – с 10.8 Гбит/с до 21.6 Гбит/с, что позволит передавать через один порт 3D-картинку в Full HD, подключать несколько мониторов и т.д.

Последняя версия DisplayPort поддерживает разрешение до 3840x2400 пикселей, а также позволяет выводить изображение с разрешением 1920x1200 на четыре монитора. Канал передачи данных также был расширен – с 1 Мбит/с до 720 Мбит/с.

DisplayPort 1.2 обратно совместим с предыдущими версиями, а также с Mini DisplayPort. Когда именно мы увидим первые устройства с поддержкой обновленного интерфейса, пока не понятно, одно лишь известно – они появятся в этом году.



Аудиофилам посвящается...

...звучковая карта Auzen X-Fi Bravura 7.1 для PCI Express

По мере того как Creative все дальше отходит от производства железа, предпочитая продвигать и продавать свой фирменный софт, малоизвестная в наших краях компания Auzentech продолжает делать истинные шедевры, на базе чипов от самой Creative. Последней новинкой стала звуковая карта Auzen X-Fi Bravura 7.1, созданная для шины PCI Express. В наличии поддержка стандарта DTS Connect, в основе которой лежат DTS Neo и DTS Interactive, ну и куда же без родного EAX 4.0.

Auzen X-Fi Bravura 7.1 обладает полным набором разъемов, включая выход Independent Headphone для подключения профессиональных наушников и фирменную технологию заземления Pointing Ground Power Supply, позволяющую избавиться от наводок от блока питания. ЦАП и АЦП разнесены по разные стороны «баррикад», что позволило улучшить качество звука. Карта умеет выводить звук на акустику класса 7.1 (24 бит/96 кГц), на наушники с качеством до 24 бит/192 кГц и отношением сигнал/шум 120 дБ. В схемотехнике используются только качественные компоненты, кроме того, есть поддержка разъема Intel HD Audio. Цена вопроса – \$130.

AMD наконец-то стала прибыльной!

За долгие годы AMD вышла из минуса

Впервые за последние три года AMD получила прибыль! Сие радостное событие произошло в 4-м квартале 2009 года, без Intel дело не обошлось, как ни странно. Да-да, не то, чтобы Intel решила профинансировать своего конкурента, просто процессорному гиганту пришлось откупиться от AMD, чтобы последняя отозвала свой иск. Конечно, это влетело в копеечку, а именно в \$1.25 млрд. В итоге AMD получила прибыль в объеме \$1.178 млрд, хотя еще год назад была в минусе (убытки составили \$1.4 млрд.). Но даже несмотря на эту денежную инъекцию, компания очень хорошо постаралась, и все благодаря своему графическому подразделению и безоговорочному успеху последней серии Radeon HD. Ну а после того, как на заводе TSMC решили проблемы с 40-нанометровым техпроцессом и сама AMD представила мобильную серию Radeon HD 5xxx, будущее выглядит радужным.



USN выходит на новый уровень

Игровая система USN LEVEL 722 на базе Intel Core i3 540

Не успела компания Intel анонсировать процессоры серии Core i3, как USN Computers, не долго думая, решила освоить одну модель в своем новом игровом компьютере USN LEVEL 722.

В основе – «пламенный мотор» Intel Core i3 540 (3.06 ГГц), который отличается высокой производительностью и низким энергопотреблением, имеет 4 Гбайт оперативной памяти и 500-гигабайтный жесткий диск. Графическая подсистема под стать – NVIDIA GeForce 260 GTX 896 Мбайт. Вне всяких сомнений, на системе с такими ТТХ можно смело играть в современные блокбастеры, запускать ресурсоемкие приложения и многое другое.

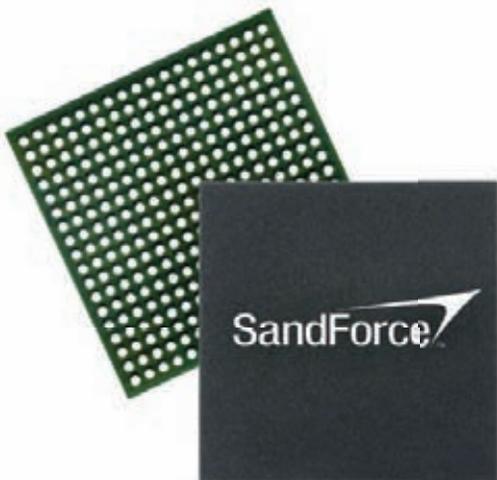
Приятные, но от этого не менее необходимые мелочи, вроде кардридера и портов USB 2.0 на передней панели, на месте. Корпус классический черный с ярко-синими вставками. В общем, все как полагается. Обойдется USN LEVEL 722 в 26 011 руб. 62 коп.

Apple одобрила Windows 7

Boot Camp наконец-то обзавелся поддержкой Windows 7

Windows 7 получила много позитивных отзывов и была тепло встречена нами, пользователями, однако Apple очень долго и настороженно присматривалась к новому детищу Microsoft. Спустя какое-то время «яблочники» таки дали добро и добавили поддержку последней версии Windows в утилите Boot Camp. Напомним, что она позволяет владельцам макинтошей, основанных на процессорах Intel, запускать ОС Windows.

Впрочем, народные умельцы давно научились запускать Windows 7 на своих системах, теперь для этого не надо специальных знаний, просто скачай Boot Camp версии 3.1 и наслаждайся поддержкой 32- и 64-битных версий Windows 7. Кроме этого в обновлении исправили ряд ошибок.



SandForce набирает обороты

A-DATA, OCZ и Super Talent определились с выбором

SSD-накопители продолжают активно эволюционировать, им многое еще предстоит преодолеть, прежде чем они составят реальную угрозу накопителям на жестких дисках. Intel отлично дебютировала на рынке SSD и, пожалуй, остается лидером. Конкуренция конечным пользователям еще никогда не вредила, компания SandForce готова дать бой. Последняя не занимается производством SSD-накопителей, а проектируют контроллер, который и определяет его производительность, и даже долговечность. Такая схема не предполагает использование дополнительной кэш-памяти, так как этот подход к записи данных существенно отличается от классического, позволяя, например, установить Windows 7 и Office 2007 объемом 25 Гбайт, записав всего 11 Гбайт! За счет чего достигается такой результат, разработчик рассказывать не хочет, и его можно понять. Первые результаты тестов впечатляют.

Первой решила воспользоваться уникальными чипами SandForce компания A-DATA, за ней последовала OCZ, а теперь и Super Talent. Последняя представит серию TeraDrive FT2, в которой будут как SLC, так и MLC-модели. Чип SandForce SF-1500 позволит записывать и читать данные со скоростью до 250 Мбайт/с. В конце первого квартала 2010 года новинки станут доступными.

Канадцы уходят в отрыв

Тест hi-end видеокарт



ТЕКСТ

Влад Захаров

На рынке видеокарт наблюдается противостояние между AMD и NVIDIA ещё более ожесточенное, чем на поле процессорных баталий. Ситуация с процессорами для нас, потребителей, выглядит очень просто – верхний ценовой сегмент рынка в руках Intel, а весь low-end достается AMD. И это устраивает обе компании. С видеокартами все совсем иначе. Практически каждый год мы получаем новые линейки от обоих производителей. При этом видеокарты с каждым годом становятся мощнее, производительнее, шумнее, горячее, и это с учетом того, что техпроцессы становятся все меньше и меньше. Новый год нам подарил 40 нм техпроцесс и DirectX 11. В связи со сложившейся в последние годы традицией, первой свою продукцию выпустила на рынок компания AMD. Ответ от NVIDIA под названием Fermi находится на стадии подготовки, и его мы увидим лишь через несколько месяцев. Произошла ли революция, или мы только на пути к новому качеству графики, это мы сегодня и выясним, сравнив видеокарты от AMD 5xxx серии с видеокартами от NVIDIA предыдущего поколения (GT200).

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Компьютер USN Drive i7 700

процессор Intel Core i7 Extreme 975 3,33 ГГц @ 4 ГГц

кулер Cooler Master V8 материнская плата ASUS P6T6WS Revolution оперативная память 3 x 2 Гбайт Kingston 2000 МГц DDR3 CL9 жесткий диск Seagate Barracuda 7200.12 500 Гбайт блок питания Corsair 1000 Вт

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Sapphire Radeon HD 5850
Sapphire Radeon HD 5870
Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X
Sapphire Radeon HD 5970
Sapphire Radeon HD 5970 CrossFire
XFX GeForce GTX 260
XFX GeForce GTX 275
XFX GeForce GTX 285
XFX GeForce GTX 295
XFX GeForce GTX 295 SLI

DirectX 11, GPU 40nm, Windows7 – новые знаки качества

Главный прорыв DirectX 11 – tessellation, процесс разбиения изображения на более мелкие формы, например треугольники или четырёхугольники. Это позволяет кардинально увеличить детализацию в играх. Мы получили самое масштабное обновление API за последние годы. Тестовые деморолики с DirectX 11 выглядят очень красиво и привлекательно. Если производители игр смогут оптимизировать всю эту красоту под современные «железки», то вероятность, что мы все пойдем в магазины за видеокартами с поддержкой DX11, очень велика.

40 нм GPU постепенно входят в нашу жизнь. Кремний изживает свои возможности. Возможно, что уже 22 нм GPU будут сделаны из гафния, но какая разница, какой техпроцесс и какой проводник использован? Чем меньше техпроцесс, тем меньше тепловыделение. Чем меньше тепловыделение, тем больше возможностей для наращивания производительности. Вот такая простая зависимость. Новые видеокарты от AMD поставили новый своеобразный рекорд – их GPU

содержат более 2 млн транзисторов. А ведь буквально полгода назад все удивлялись 1 млн транзисторов в GPU от NVIDIA.

Windows 7 – новое детище Microsoft. Vista получилась не самой удачной, а вот «серверка» сразу завоевала себе место на жестком диске всех продвинутых пользователей. И это не спроста. По сути, ничего нового мы не заметили, но, тем не менее, новая OS ведет себя совсем по-другому. Окношки быстро открываются и закрываются, ничего не тормозит и не глючит. Вот то, что мы должны были получить пару лет назад. Но даже спустя несколько лет все мы остались довольны новой разработкой от Microsoft.

Методика тестирования

В основе методики нашего тестирования связь из набора бенчмарков и игр. Во-первых, мы ориентируемся сразу и на оверклокеров, и на геймеров, и на энтузиастов. А, во-вторых, связка игр и бенчмарков оптимально показывает работу разработчиков видеокарт.

Список наших тестовых приложений включает:

Crysis Warhead – продолжение первой части нашумевшего экшена. Отличитель-

ной особенностью данной игры является высокое требование к графической составляющей ПК, ну и захватывающий сюжет, само собой. Настройки: 1920x1200, качество графики Very High.

Far Cry 2 – еще одна игра производства студии Crytek, в заслугах которой такие игровые монстры, как Far Cry и Crysis. Имеет встроенный бенчмарк. Настройки: 1920x1200, Ultra High.

3DMark Vantage – графический бенчмарк с поддержкой DirectX 10. Последняя разработка от компании Futuremark, любящая большое количество ядер у процессора. Настройки по умолчанию.

3DMark'06 – бенчмарк 2006 года, который до сих пор пользуется популярностью и показывает адекватную оценку результатов даже при работе с современными графическими платами. Настройки по умолчанию.

Special Test: Heaven – новейший и пока что единственный бенчмарк под DirectX 11. Именно на нём мы проверили работу и всю красоту DirectX 11 на видеокартах 5xxx серии компании AMD.



Sapphire Radeon HD 5850

Видеокарта Sapphire Radeon HD 5850 позиционируется как продукт среднего класса. По производительности она чуть слабее старшего одночипового брата. Тем не менее отличается HD 5850 от HD 5870 по минимуму – пониженными частотами ядра/видеопамяти и меньшим числом потоковых процессоров и текстурных блоков. Проблему с пониженными частотами решить можно и нужно самостоятельно. Так как в основе обеих видеокарт лежит графическое ядро под названием Supress – «кипарис», то это позволяет легко ликвидировать разницу в частотах разгонном. Из-за более упрощенного дизайна платы видеокарта не стала заложницей громадных размеров. Она без проблем установится даже не в самый современный корпус, что немаловажно при апгрейде.

4



высокая производительность
хороший потенциал для разгона



достаточно высокая цена

Sapphire Radeon HD 5870

Отныне Radeon HD 5870 можно по праву считать одночиповым флагманом компании AMD. Уровень производительности поражает. Как и уровень шума. Пусть пятая линейка радеонов и получилась тише, чем предыдущие, но всё равно при 100 процентах оборотов кулера долго в комнате находиться нельзя. Но данная проблема решается установкой водоблока, который позволяет убить сразу трех зайцев. Снизить температуру графического ядра, практически избавиться от шума видеокарты и значительно увеличить разгонный потенциал вашей видеокарты – я думаю, оно стоит того. Кстати о разгонном потенциале – планка компанией AMD поднята очень высоко, 1000 МГц на ядро и 1400 МГц на память – тактов средний разгонный потенциал.

17 000 руб.

4

- + отличная скорость в играх есть потенциал для разгона
- шумный кулер
- очень высокая цена

Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X

Первая нереференсная видеокарта в линейке ATI Radeon HD 5870 была выпущена компанией Sapphire. Носит она гордое название – Vapor-X. Опытным пользователям это название может сразу сказать многое. Во-первых, мы имеем дело с нестандартным решением – система охлаждения заменена на более тихую и производительную. Так же продукты серии Vapor-X компания Sapphire позиционирует как оверклокерские. Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X имеет повышенные частоты – 870/1250 МГц соответственно для ядра и памяти. Из отрицательных сторон данной видеоплаты можно выделить повышенную стоимость, но, с другой стороны, переплата за такой комфорт, как тишина и производительность, вполне адекватна.



17 500 руб.

4

- + высокая скорость в играх небольшой заводской разгон
- достаточно высокая цена



Выбор редакции

27 000 руб.

5

- + самая быстрая однослотовая карта на данный момент
- очень высокая цена
- весьма требовательна к мощности блока питания

Sapphire Radeon HD 5970

Топовый продукт от AMD получился настолько мощным, что по производительности в разы обогнал видеокарты предыдущего поколения. Честно признаюсь, такого уровня производительности не ожидал никто. Nemlock представляет собой двоянный Cypress, но из-за наличия двух ядер на одном текстолите частоты ядер понижены до 725 МГц с характерных для одиночной карты 850 МГц. Также с целью попадания в адекватные рамки TDP напряжения тоже ниже обычных для Cypress – 1,16В. Тем не менее пыл у ATI Radeon HD 5970 еще тот. Из жирных минусов карты можно отметить высокую, практически «нереальную» цену – около 1000 \$. На мой взгляд, цена завышена очень сильно.

2 x Sapphire Radeon HD 5970 CrossFire

Связка двух двухчиповых монстров в CrossFire без проблем поставит на колени любую игру. Технология CrossFire, конечно же, не даёт двукратного прироста производительности, но, тем не менее, для заядлых геймеров с мониторами большой диагонали это единственный выход для игры с максимальными настройками. Но ради сумасшедшей производительности придется расстаться сразу с несколькими вещами. Во-первых, это достаточно крупная сумма денег, которую придется выложить за пару таких игрушек. Во-вторых, это часть пространства внутри вашего корпуса. Особенно стоит задуматься тем пользователям, у которых слоты PCI-E расположены близко друг к другу. Установив карты рядышком, вы перекроете доступ воздуха к одной из них. Следовательно, одна карта будет перегреваться, что не очень хорошо.



54 000 руб.

5

- + безумная скорость даже в самых тяжелых режимах
- космическая стоимость
- очень высокое тепловыделение

XFX GeForce GTX 260

NVIDIA GeForce GTX 260 производства компании XFX вполне удачный продукт. В свете новинок от компании AMD, GTX 260 выглядит уже не так привлекательно. Но с учетом низкой стоимости и достаточной производительности, даже по сегодняшним меркам, покупка данной видеоплаты является адекватным поступком. Тихая система охлаждения в сочетании с хорошим разгонным потенциалом позволит играть в современные игры на высоких настройках качества графики. Стоит также отметить комплект поставки от компании XFX, в который входят все необходимые переходники и кабели, а также диск с лицензией 3DMark Vantage. Единственное, что огорчает, это малое количество потоковых процессоров, число которых можно было бы увеличить, выиграв ещё немного кадров в играх.



7 000 руб.

3

- + достаточная производительность для большинства игр
- низкая цена
- отсутствие задела на будущее

XFX GeForce GTX 275

GeForce GTX 275 появилась в ассортименте продукции NVIDIA позже остальных продуктов серии и вышла как своеобразный ответ ATI Radeon HD 4870 и ATI Radeon HD 4890. Конкурировать с ними у GTX 275 получилась очень хорошо. А вот с выходом Radeon HD 5xxx поклонники и фанаты NVIDIA нашли ещё одну положительную черту GTX 275. К ее плюсам, вполне обоснованно, стали причислять статус лучшей покупки. И это в свете GTX 285, стоящей на пару тысяч рублей дороже – разница в производительности между ними не превышает 5-10 процентов. Можно согласиться с данным мнением и признать его обоснованность, «народные доводы» подтвердились и в нашем тестировании.



9 800 руб.

Лучшая покупка

4

- + достаточно высокая производительность
- разумная цена
- сравнительно большое энергопотребление

	Sapphire Radeon HD 5850	Sapphire Radeon HD 5870	Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X	Sapphire Radeon HD 5970 CrossFire	XFX GeForce GTX 260	Sapphire Radeon HD 5970
количество потоковых процессоров	1440	1600	1600	4x1600	216	2x1600
количество текстурных блоков	72	80	80	4x80	64	2x80
количество ROP-блоков	32	32	32	4x32	24	2x32
частота ядра, МГц	725	850	870	735	576	735
частота памяти, МГц	1000	1200	1250	1010	1242	1010
разрядность шины памяти, бит	256	256	256	256	448	256
объем памяти, Мбайт	1024	1024	1024	4x1024	896	2x1024
уровень TDP, Вт	151	188	188	588	182	294



13 500 руб.

4

- + высокая производительность неплохой разгонный потенциал
- большое энергопотребление

XFX GeForce GTX 285

GeForce GTX 285 одночиповый флагман NVIDIA, правда, быть таковым ему осталось совсем недолго. Фанаты NVIDIA ждут с нетерпением анонса новой линейки видеокарт на базе Fermi. Но даже ответ от «красных» конкурентов в лице пятой серии видеокарт не делает GTX 285 слабее. Работки инженеров NVIDIA по оптимизации игр выглядят очень достойно, в них продукты от NVIDIA ещё могут соревноваться с конкурентами, но со стороны бенчмарков всё выглядит не так уж и радостно. XFX GeForce GTX 285 получилась очень мощной карточкой. Отдельно стоит отметить, что все одночиповые карты NVIDIA снабжает одинаковой системой охлаждения. И тем не менее даже такой мощный продукт, как GTX 285, данная СО способна охладить.

XFX GeForce GTX 295

Видеокарты NVIDIA GeForce GTX 295 успели получить второе рождение, и по сей день они остаются одними из самых быстрых. GeForce GTX 295 первой в линейке графических адаптеров компании NVIDIA получила два графических процессора на одной плате. Такой рестайлинг позволил отказаться от «бутербродов», которые в производстве обходились дороже, и теперь, как и у конкурентов из AMD, двухчиповых монстров мы получаем на одной плате. Также была изменена и система охлаждения видеокарты. Ранее мы привыкли видеть на продуктах NVIDIA турбинную систему охлаждения, которая для многих пользователей оказалась достаточно шумной. В новой версии GTX 295 мы получили систему охлаждения, которая на поверку оказалась чуть тише предшественницы. Теперь вентилятор, находящийся в центре, выдувает воздух в обе стороны от графических процессоров, и в результате часть горячего воздуха попадает обратно в корпус.



18 000 руб.

4

- + достаточная скорость для комфортной игры с самыми высокими настройками хороший запас на будущее
- весьма высокая цена



36 000 руб.

5

- + высочайшая скорость в играх
- большое энергопотребление и тепловыделение отпугивающая цена

2 x XFX GeForce GTX 295 SLI

Quad SLI – официальное название технологии объединения двух двухчиповых видеокарт от компании NVIDIA. Многие считают, что она не нужна, так как не получается двукратной прибавки. Но тем не менее хочется отметить, что данная связка имеет право на жизнь, о чем сегодня и говорят нам результаты тестов. Конечно, с двумя ATI Radeon HD 5970 достойной конкуренции не получилось, но это не повод отчаиваться. Для ответа NVIDIA готовит новые флагманы, в то время как старые свою майку лидера уже отдали в руки конкурентов.

Выводы

По результатам тестирования можно сделать однозначный вывод, что семейство ATI Radeon HD 5xxx получилось очень удачным и производительным. Карты от AMD дают фору конкурентам предыдущего поколения NVIDIA, и во всех приложениях их преимущество достаточно солидно. Продукты XFX достойно проявили себя, показав отличное качество и адекватную производительность. Но стоит сказать, что время поколения видеокарт G200 от NVIDIA прошло. Пора уступать место продуктам на Fermi, пока AMD не сняли все сливки с продаж. Награду «Лучшая покупка» мы присудили продукту компании XFX GeForce GTX 275 за высокую производительность и достойную цену за такую мощь. А вот награду «Выбор Редакции» за самый мощный и производительный продукт мы отдали Sapphire Radeon HD 5970. Двухчиповое решение от AMD получилось просто настоящим монстром, который не оставляет шансов ни одному из существующих ныне графических ускорителей. Связка из двух таких карт в режиме CrossFire делает производительность просто сумасшедшей, но стоимость такого набора приближается к 2000 \$. Советовать такую связку нам не позволяет совесть. А вот со снижением цен и выходом новых игр покупка второй такой видеокарты может стать вполне оправданным решением для заядлых геймеров.

XFX GeForce GTX 285	XFX GeForce GTX 275	XFX GeForce GTX 295	XFX GeForce GTX 295 SLI
240	240	2x240	4x240
80	80	2x80	4x80
28	28	2x28	4x28
648	640	576	576
1246	1130	1000	1000
512	448	448	448
1024	896	2x896	4x896
248	219	289	578



ТЕКСТ

Сергей Никитин

ULMART Nitrogen LE

Ящик Пандоры наоборот

Как известно, после открытия ящика Пандоры из него в мир посыпались всякие нехорошие вещи. С эксклюзивным компьютером ULMART Nitrogen LE все с точностью до наоборот – после того как вы распакуете и соберете всю систему, единственной неприятностью будет только отсутствие в сутках нескольких дополнительных часов, позволяющих провести еще немного времени за новейшими играми.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор, ГГц:
3.4, AMD Phenom II X4 Black Edition
Системная плата:
Gigabyte MA-790FXT-UD5P
Чипсет:
AMD 790FX
Оперативная память, Гб:
8, Corsair Dominator DDR3-1333
Видеокарта, Гб:
2x2Гб, 2xPowerColor ATI Radeon HD 5970
Жесткий диск, Тб:
1, Western Digital WD1002FBYS-02A6B0
Оптический привод:
ASUS DRW-22B2ST
Блок питания, Вт:
1200, Tremaltake

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

WinRAR, кб\с
2306
SuperPI, с
256
3DMark Vantage, баллы
18801
PCMark Vantage, баллы
6322
Tom Clancy's H.A.W.X., fps
60
Tom Clancy's H.A.W.X., 8xAA, fps
55
Resident Evil 5, fps
85
Resident Evil 5, 8xAA, fps
80

Методика тестирования

Для проверки быстродействия компьютера мы использовали три группы разноплановых тестов. В первую входила программа SuperPI, которая вычисляла соответствующее число с точностью до 8 миллионов знаков после запятой, а также бенчмарк, встроенный в архиватор WinRAR. Во вторую группу входили синтетические тестовые пакеты 3DMark Vantage (профиль High) и PCMark Vantage. Второй проверяет общую производительность компьютера, а первый делает упор на скорость работы графической подсистемы. Третья группа состояла из тестов, встроенных в современные игры Resident Evil 5 и Tom Clancy's H.A.W.X. Они запускались с разрешением 1280x1024, в первом случае с настройками по умолчанию, а во втором с включенным 8xAA.

Почти идеальный компьютер

У ПК ULMART Nitrogen LE много приятных и интересных особенностей, но начать хочется с самого вкусного. В комплект поставки, помимо системного блока, входят клавиатура и мышь от компании Logitech (Internet Keyboard 350 и RX1000 соответственно). Внимательный читатель спросит про колонки и монитор, но мы думаем, что их отсутствие это, скорее, плюс, а не минус, так как это специфические вещи, которые каждый выбирает конкретно под свои потребности. В общем, система готова и можно (нужно!) приступать к развлечениям. Став владельцем ULMART Nitrogen LE, можно смело выбирать самые новейшие игры, а запуская их, выставлять в настройках максимальные параметры, так как внутри этого системного блока находятся очень мощные компоненты. Особое внимание стоит обратить на графическую подсистему, которая представлена спаркой плат PowerColor Radeon HD 5970, каждая из которых снабжена 2 Гб видеопамяти GDDR5. На момент написания статьи у компании ATI не было более мощных графических чипов, так что с качеством картинки и количеством FPS проблем не будет еще долгое время. Остальные компоненты подобраны под статью графике: это процессор AMD Phenom II X4 965 Black Edition (множитель разблокирован, так что все пути к разгону открыты), системная плата Gigabyte MA-790FXT-UD5P, 8 Гб быстрой геймерской оперативной памяти Corsair Dominator, терабайтный винчестер Western Digital, универсальный оптический привод ASUS – все очень и очень ка-

чественное. Питание осуществляется через 1200 Вт блок питания Tremaltake, а корпус Antec Nine Hundred, в котором все и собрано, стильно выглядит и имеет хорошую систему охлаждения. Кроме того, системная плата и ОЗУ имеют собственные радиаторы, так что перегрева быть не должно. Несмотря на обилие мощных компонентов, шума от ком-

пьютера совсем немного. А чтобы оценить их производительность, достаточно взглянуть на результаты наших тестов, которые очень высоки. Добавив к ULMART Nitrogen LE колонки и монитор по вкусу, вы получите настоящего игрового монстра, с которым на ближайшее время забудете слова «апгрейд» и «нехватка производительности». **СИ**



Очень мощные и качественные компоненты
Высокая производительность



Нет кардридера

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. Менжинская, здание 36 стр 1.
- Ⓜ **Бауманская.** Ул. Ладужская, 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. Краснопродная, 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. Суцьевский 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, д.4., к. 3.
- Ⓜ **Моск. обл.** городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей

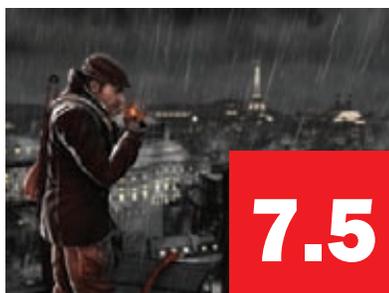


Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru_gameland](http://ru.gamelandjournal.com/ru_gameland) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

The Saboteur



7.5

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.

Mass Effect 2



9.5

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing, sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare

Новая Mass Effect помнит, что вы сделали позапрошлой зимой. Капитан Шепард снова живее всех живых и готов к самоубийственной миссии: плясать на пляшущих азари и кормить рыбок. Колонии? Похищения? Вы о чем?

Heavy Rain



10

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Bayonetta



10

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«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!

130 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

Моя прекрасная космоняня, с.132
3D-технология или за кем будущее?, с.133

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 51:
Секрет успеха, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Недавно провели акцию по раздаче лишних журналов из архива («СИ» и зарубежных изданий) читателям (самовывозом из редакции). Взамен получили мешок разнокалиберных шоколадок и даже тортик. По-моему, очень круто. Тортик мы тут же съели и, вопреки прогнозам экспертов, яда в нем не обнаружили. Забавный факт: всем почему-то очень хотелось забрать журналы о приставках от Nintendo.

СТАТУС: Добрый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Новый год-2

Артём «cg» Шорохов



Прежде, чем с замиранием сердца протаскивать через границу гранаты, я с удовольствием исследовал штаб-квартиру студии DICE. Офис разработчиков Battlefield и Mirror's Edge чем-то неувлимо похож на нашу редакцию, за тем лишь важным исключением, что шведы догадались выделить специальную комнату под спальню для заработавшихся сотрудников. Пишу эти строки, а сам опасаясь – а ну как наш генеральный прочтет?

СТАТУС: Итог года **НОСТАЛЬГИРУЕТ ПО:** Battlefield: Bad Company 2, Bayonetta, PIXEL!

Наталья Одицова



Почти зареклась покупать пластиковые фигурки понравившихся героев. Но коварные издатели всегда сумеют протоптать дорожку к фанатскому сердцу: в серии PlayArts (той самой, знаете, с шарнирным Сефиротом, Клаудом, Тифой и Айрис) появятся, как ни странно, Данте и Неро! А еще – Байонетта и Жанна. Вроде и страшненькие, но сопротивляться искушению невероятно тяжело.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tales of Vesperia, Final Fantasy XIII

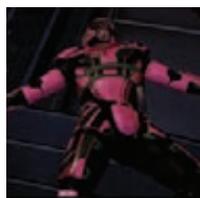
Сергей «TD» Цилюрник



Как-то с Mass Effect 2 странно вышло: не то чтобы мне в ней хоть что-то достаточно сильно нравилось, но как только начал, оторваться было решительно невозможно. И понять, чем же обусловлена столь невероятная притягательность ME2, не выходит. Ведь Dragon Age я, при всей моей любви к фэнтези, бросил через несколько часов игры, а дилогию Mass Effect собираюсь перепроты, пробуя иные варианты ответов.

СТАТУС: Wrex for president! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Mass Effect 2

Илья Ченцов



Задумался: если игры станут искусством, наш журнал из игрового превратится в искусственный. Или искусный. А может, искусанный? Наверное, правильнее – искусствоведческий. Тогда получается, что сейчас он – игроведческий. А что касается Mass Effect 2... Сергей, а ты уверен, что те «несколько часов», после которых ты бросил Dragon Age, не равны по длительности всей ME2?

ЦВЕТ СКАФАНДРА: Розовый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mass Effect 2

Марина Петрашко



Выступила в программе «Апокриф», посвященной геймерству. Самое интересное из записи вырезали. Например, мои возражения «эксперту»-психиатру. Про два часа беседы с ребенком-геймером, «после которых он начинает испытывать настоящую ломку без игры»: хотела бы я видеть ребенка, который не испытывает «ломку» после двухчасового полоскания мозгов!

СТАТУС: апокриф **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Редактор города The Sims 3, Mass Effect 2

Алексей «Red Cat» Голубев



Незаметно подкравшийся февраль и прячущаяся за его спиной весна грозят нехваткой времени и финансовым крахом – ведь количество потенциальных хитов, выход которых намечен на ближайшие недели, уже превысило все разумные пределы. Mass Effect 2, BioShock 2, Aliens vs. Predator, Heavy Rain, God of War 3... и это только то, что сразу приходит на ум! А сколько еще грядущих новинок скромно дожидаются в сторонке своей очереди?

СТАТУС: Очередник **СЕЙЧАС ТЕРЗАЕТСЯ:** Муками выбора

Евгений Закиров



Фанаты Wii и DS написали письмо в Nintendo с просьбой освободить от ига компании «Новый Диск» и начать уже переводить классные игры. Я вообще-то не особенно слежу за деятельностью компании «Новый Диск» и отечественными локализациями, но поступок считаю смелым. Или отчаянным. И глупым. И немного смешным. И даже нелепым. Пожалуй, все же смешным и нелепым. Но еще и очень глупым и наивным. Да, так.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy XIII, Demon's Souls

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Перспективы перехода интерактивных развлечений в 3D продолжают волновать участников нашего сообщества. Это неудивительно, учитывая, сколько шумихи в последнее время раздувают вокруг трехмерной картинки. Другая затронутая тема – Mass Effect 2 и недостатки в ее повествовании.



Моя прекрасная космоняня

live13

Наиграл в Mass Effect 2 уже больше 20 часов. Кажется, Bioware все-таки выдыхается. Даже хорошее когда-нибудь начинает надоедать. В данном случае я говорю о способе подачи сюжета. У нас есть завязка. Есть развязка. Несколько ключевых событий внутри. И все это перемешано с дополнительными, необязательными поручениями. Хорошо, когда партия главного героя исследует мир. Помогает другим, получает для себя какую-то выгоду. Но здесь все по-другому. Каждый нанятый член партии рано или поздно начинает канючить, чтобы вы куда-нибудь слетали и выполнили его личную просьбу. Отказать, наверное, можно. Но с последствиями. Ведь у персонажей предусмотрена специальная линейка скиллов, открываемая только после выполнения их поручений. Когда первый из подчиненных робко заявил о своей просьбе, я это еще стерпел. Но вскоре каждый, посоветовавшись с тараканами в своей голове, изобрел себе какое-то незавершенное дело в отдаленном уголке галактики. Не один и не два персонажа, а каждый! Я понимаю, что таким способом легко будет в дальнейшем добавлять в игру скачиваемый платный контент. Легко будет делать дополнение. Но зачем же делать все так тупо и прямолинейно? Как можно чувствовать себя капитаном космического корабля на ответственном задании, когда у тебя полный трюм обиженных младенцев, дующихся на тебя, если ты не принесешь им конфетку? Не командир, а космоняня получается. Вернее, юнга. Точно юнга. Потому что бегает у всех на побегушках, а персонажи еще кричат нос, если ты что-то не так сделал или не так сказал.

Короче говоря, уровень Persona 4 еще не достигнут. Пожалуй, это была единственная игра, в которой с напарниками мож-

но было общаться по-человечески, не кривая душой. Можно конечно оправдываться тем, что в консольных JRPG даже недалеко-го прошлого еще и не такие условности бывают. Но все-таки уже 2010 год. Пора что-то менять.



domeikame

Сейчас пока решил пройти, наконец, первую часть. И что-то восторга не могу словить. Атмосфера – супер, стиль игры заслуживает похвал, но вот сюжет вялый, и на диалогах валяешься с храпом на клавиатуру.

Ради визуальности играть? И ради такого сюжета который уже затерт во многих книгах? Тут я с автором согласен, что Persona 4 установила сильную планку в RPG играх. Хотя в P4 квесты были однотипными, но сюжетная линия была высочайшей и реально интересной, к тому же, вся эта школьность была очень кстати – показать, что герои такие же люди, как все. А сюжет очень отлично открывался в конце, когда 80 часов догадок небольших проходили, и когда все становится на свои места, вот тогда ощущается настоящий кайф.

В общем, даже и не знаю, как правильно сказать, но над Mass Effect надо было работать свежими мыслями... играя в первую часть, у меня крепкое «дежа-вю» – а ведь все это почти было и в Jade Empire и в обоих KOTORах... Но ведь в предыдущих до ME работах этой студии были очень серьезные шаги и действительно держали в уздах.

Таково мое мнение на данный момент, постараюсь пройти первую часть и посмотреть вторую.



niggative

Я после первой вторую не включал, даже и не буду. Псевдосвобода выбора, НЕ живой дурацкий картонный мир. Члены партии, которых видно сразу, эдакий ингейм спойлер. Дрянь, а не игра, но кто-то по ней прётся.



timedevourer

Я нахожу особенно ироничным то, что Грег Зещук при этом ухитряется еще и плевать в сторону JRPG – мол, жанр гниет, у них там все одинаковое. И при этом в который раз уже потчует одними и теми же шаблонами.

Тот же играю в ME2, нравится, увлекает, но так предсказуемо, что ох. Когда я болтал с Музыкой, он про персонажей повторял все время заученную фразу – «they are one of the most dangerous operatives in the galaxy». Сейчас играю и вижу, как разработчики прямо из кожи вон лезут, лишь бы это оправдать: что ни персонаж, то психопат какой-то. Прошел здоровую миссию по добыче крогана, получил капсулу с ним и мне говорят – он так опасен, мол, ты действительно хочешь эту капсулу открыть? Ну черт же возьми.

Причем это толком даже не обосновано никак, и выбора нет. Ну не могу я послать кого-то их них нафиг, не могу пройти мимо. Свободы тут меньше, чем в некоторых JRPG же, вот честное слово. Почему я не могу нанять психически уравновешенных людей? Почему мне навязывают таких уродов, которые мне угрожают с первых же секунд знакомства? Ни свободы, ни логики, ничего. И про эти персонажные квесты все тоже очень верно.

Сейчас на половине игры, бои – вообще шутка какая-то. Игра в итоге скатывается до «выбери добрый ответ» или «выбери злой ответ» при чтении диалогов.

При этом ни в одну другую CRPG не могу заставить себя играть.

КАК МОЖНО ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ КАПИТАНОМ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ НА ОТВЕТСТВЕННОМ ЗАДАНИИ, КОГДА У ТЕБЯ ПОЛНЫЙ ТРЮМ ОБИЖЕННЫХ МЛАДЕНЦЕВ?



3D-технология или за кем будущее?

gerent1694

После прошедшей летом Е3 2009 «СИ» попыталась выявить победителя: им стала Сони, с ее замечательными эксклюзивами. Совсем скоро (2010) борьба между Xbox 360 и PS3 вновь разразится с новой силой: выходят project Natal и Motion Controller соответственно. Но после прошедшей CES 2010 огромное внимание было акцентировано на 3D-технологиях. Всем известно, что Сони в ближайшем времени начнет продвигать 3D-технология в играх.

Как сказал создатель серии Gran Turismo, его последнее творение уже будет поддерживать 3D. Есть несколько минусов: во-первых, ОЧЕНЬ ограниченная серия телевизоров (разумеется, от Сони) будет поддерживать 3D, и стоят они, сами понимаете, недешево.

Во-вторых, пока 3D «войдет» в наш мир, пройдет очень много времени. Но есть и огромные плюсы: во-первых, это еще один плюс в выборе между Natal или Motion Controller + 3D-игры. Во-вторых, это же круто :)

Хотелось бы узнать Ваши мнения о 3D и будущих играх для этой технологии.

P.S.: Сони уже заявила, что все консоли будут поддерживать 3D после установления очередной прошивки.



romkuz

3D – это очень круто, но не для игры каждый день. Вот в кино пару раз в месяц сходить на такое очень приятно. А в играх получится развлечение на первую неделю, потом уже приестся и надоест. Хороший рекламный ход, но не решение для повседневной игры.

Хотя, наверно, для Heavy Rain это отличное бы подошло. Это ж почти кино =)



the_great_anton

Я лично не вижу в 3D особой ценности для геймплея (пока), но оно позволяет глубже погрузиться в игру. Минус – на данном этапе необходимы очки, а я (и так уже носитель одних очков) надевать вторые поверх обычных не очень-то и хочу.



slycifer

Да... с очками та же проблема...

Сейчас 3D – модный тренд. Но не ду-

маю, что 3D так скоро станет «домашним» решением.

Пока большинство знакомы с 3D Vision. Даже не имея 120-герцового моника и специальных очков (использовала бумажные из коробки со стерео-фильмом) то, что я наблюдала в Modern Warfare 2, – действительно впечатляет. Назвать 3D Vision «доступным» я не могу. Но именно на это в будущем мне бы хотелось потратить деньги. Считаю, что Sony CE, сделав ставку на 3D, не прогадают.

Что же касается Natal'а... – идея шикарная (я уже представляю себе этот процесс, как сцену из фильма «Геймер»). Насколько она будет хорошо реализована – покажет время.

А по существу, было бы круто объединить 3D Vision и Natal – для полного погружения в игру)))



antalba

Одноглазые люди должны подать в суд за то, что их притесняют и лишают 3D. Они должны затормозить развитие этой технологии!



niggtative

3D – фигня, было ещё в 90-х со шлемами виртуальной реальности. Даже на PSP Metal gear Acid 2 был в 3D, короче, шляпа полная, и ничего кроме головной боли не приносит. Шаг вперед, будущее технологий? Скорей, галоп назад. Сони в очередной раз села в лужу, как с мини дисками, как с блю-реем, как с атраком, так и с 3D технологиями.

В лес.



av34

Странно, что никто не упомянул о 4D-технологиях, ведь они уже есть (у нас уже мини-кинотеатр с ними в огромном магазине стоит). Непонятно, как бы это располагалось дома, но если Сони до этого всё же додумаются, глупо сначала через полгода взять дорогое 3D, а через год – трижды дороже 4D. Кстати, связка Motion Controller + 3D опасна для телевизов, надеюсь, почему, объяснять не надо, ну и, конечно, головная боль, цена, очки + очки = головная боль^2. Кстати, я думаю, именно по этим причинам

Майкрософт отказались от 3D, хотя первое о чём думаешь, когда хочешь улучшить качество Natal – именно 3D, хотя, может, просто из-за сконцентрированности на самом Натале или из-за того, что Натал будет и без 3D стоить ОГОГОГО (при том, что его делает Майкро, я в этом даже не сомневаюсь). Кстати, акцент на 3D делается, потому что Motion Controller – по сути, 1/6 Натала, ведь, насколько я знаю, в Натале никто не запрещает вам взять в руки палку, пульт, игрушечный пистолет просто для ощущения чего-то в руках. Ну, и сонивский контроллер можно и нужно держать только в одной руке, а в Натале можно чего и сколько угодно держать в чём угодно и при этом двигать остальными частями тела свободно.

P.S.: Наконец-то развеется миф что геймеры толстые))) ведь это же только миф?



antalba

В играх/кино 4D означает лишь, что добавляются в соответствии с сюжетом фильма такие специальные эффекты, как движение кресел, вибрация, ветер, дождь, дым, запахи, щекотка и т.д.

Фактически, 4D-кинотеатр – это усовершенствованный цифровой кинотеатр, в котором вместо обычных кресел – специальные кресла, позволяющие передавать зрителю, сидящему в кресле, движения и вибрацию, в нем установлены дополнительные акустические системы, форсуночки, разбрызгивающие капли воды и создающие потоки ветра. В нижней части кресел, за ногами – специальные щекочущие устройства, имитирующие перемещение мелких грызунов или насекомых по ногам зрителей (если это предусмотрено сюжетом фильма).



av34

Это раньше так было, кстати, я и в таком был в Геленджике, только это фигня, суть того, о чём я говорил, – не просто выступ картинки в наш мир (3D, то бишь видишь три стороны: прямо, право, лево), а полное погружение тебя туда – 4D, то бишь картинка идёт со всех сторон, включая сзади, и всё это – не просто картинка (как панорама на фотиках от Сони), а выпуклая почти реальность. Кстати, первое, что ощущаешь, – головокружение, глаза обманывают разум, что ноги не могут управлять положением, и если картинка не мультяшная (более-менее реальная), такое ощущение что сейчас упадёшь, как будто на льду стоишь. Кстати, вот такая штука прямо идеально подходила бы к Наталу.

В НЕКОТОРЫХ ИГРАХ ДЛЯ ВЫВОДА ЗВУКА И МУЗЫКИ ВПОЛНЕ БЫЛО БЫ ДОСТАТОЧНО ОБЫЧНЫХ ТЕЛЕВИЗИОННЫХ КОЛОНОК.

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.

Dante's Inferno

Девять кругов ада в высоком разрешении. «Территория HD» предлагает вашему вниманию уникальную путевку. Пожалуйста, держитесь за поручни и не кормите обитателей ада.



Demon's Souls

Умомрачительная сложность. Призраки других игроков, готовых вам помочь или сделать какую-нибудь пакость. Про монстров лучше даже и не заикаться.



Рыцарь и день

Трейлер комедийного боевика, в котором Том Круз в роли секретного агента и его случайная спутница ввязываются в серьезные неприятности.



Банзай!

Два трейлера полнометражного аниме Fate/stay night: Unlimited Blade, второй трейлер «Исчезновения Харухи Судзумии», опенинг сериала So-Ra-No-Wo-To и два клипа: официальный и любительский.



PSP Zone

Прошивка: 6.20

Демoversия: Metal Gear Solid: Peace Walker

Трейлеры: Dead Or Alive Paradise, Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable, Ikki Tousen: Xross Impact



Слово редактора

Начну с главного – с мега-новости о мега-моде для всех фанатов вселенной Battletech. Энтузиасты устали ждать новой официальной игры и сделали на движке Crysis модификацию... которая сама по себе тянет на полноценный коммерческий проект. В общем, ни в коем случае не проходите мимо. Кроме того вы найдете очень качественный римейк классической Wolfenstein 3D, выполненный на движке Source. Из видео интересное на диске: геймплей японской версии Final Fantasy XIII, видео из хардкорного PS3-эксклюзива Demon's Souls, фрагменты полной версии Dante's Inferno и новый трейлер полнометражных приключений Харухи Судзумии.

// Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на 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 пройдите по директориям content/O2 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 пройдите по директориям content/O2 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, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Видеопreview:

- Interstellar Marines (PC)
- Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- Dante's Inferno (PS3, Xbox 360)
- DJ Hero (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)
- Heavy Rain (PS3)
- Demon's Souls (PS3)

Трейлеры:

- Gran Turismo 5 (PS3)
- Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)
- Resident Evil 5 (PC, PS3, Xbox 360)

Special:

- Личные итоги года
- Battlefield: Bad Company 2 (интервью)
- Wing Commander III: Heart of the Tiger (игрофильм)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:

- Dark Void
- Heavy Rain
- Dante's Inferno
- Final Fantasy XIII

PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- Metal Gear Solid: Peace Walker (демоверсия)
- Dead Or Alive Paradise (трейлер)
- Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable (трейлер)
- Ikki Tousen: Xross Impact (трейлер)

Банзай!:

- Fate/stay night: Unlimited Blade Works (два трейлера)
- Исчезновение Харухи Судзумии (трейлер)
- SilentMan - Gloomy Detective (AMV)
- So-Ra-No-Wo-To (опенинг)
- Kalafina - Hikari no Senritsu (клип)

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault

- ArmA II
- Battlefield 2
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crysis
- 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
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:

- ATI Catalyst 10.1 Win 7 / Vista
- ATI Catalyst 10.1 Windows XP
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ForceWare 196.34 Win 7 / Vista
- ForceWare 196.34 Win XP
- Realtek HD Audio Driver 2.41

Патчи:

- Линия Фронта. Битва за Харьков №66 RU
- Mass Effect 1.02 RU (Золотое издание)
- Red Faction: Guerrilla v1.0.1.0 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти v1.6.02 RU
- Предтечи v1.1 RU
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.24d RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.24d RU

Софт:

- Security Suite v1.4 Beta

- Spyware Terminator 2.6.6.196
- Firegraphic 10.5.10500
- NetInfo 7.0
- Trillian 4.1.0.23
- Web Site Maestro 7.6.9
- AlfaClock Free 2.44
- Arum Switcher 3.2
- FireDaemon Pro 1.9 Build 2414
- PC Wizard 2010 1.93
- Skin Builder v3.2.0
- UltraCompare 7.00.0
- 1 Video Converter 5.2.24
- Any Video Converter Free 3.0.2
- Dexter Audio Editor 3.3
- ImTOO 3GP Video Converter 5.1.37.0120
- ImTOO DVD Ripper 5.0.62.0115
- jetAudio 8.0.4 Basic
- Video DVD Maker Free 3.25.0.65
- Autorun Manager 5.0
- Process Lasso 3.80.2
- RegDoctor 2.17
- Windows 7 Manager 1.1.8
- WinTuning 7 1.06
- XP-AntiSpy 3.97-3

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.91 RU
- Mozilla Firefox 3.5.7
- Virtual CD 10.1.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.6.1
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.0.3
- HyperSnap-DX 6.70.01
- Miranda IM 0.8.13
- 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:

- Мечь пушистых (Furry Vengeance)
- Я люблю тебя, Филип Моррис (I Love You Phillip Morris)
- Начало (Inception)
- Рыцарь и день (Knight & Day)
- МакГрубер (MacGruber)

Shareware/Freeware:

- Cajun Cop
- Heroes of Hellas 2: Olympia
- King's Smith
- Passport to Paradise

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Dark Void

В прошлый раз по техническим причинам демка нового фантастического экшна от Sarcos не попала на диск. Исправляемся и приносим извинения. Сюжет Dark Void закручивается вокруг пилота грузового самолета, потерпевшего крушение в Бермудском треугольнике. Доступен шестой уровень игры, где Уилл находит реактивный ранец, с помощью которого можно перемещаться по воздуху с огромной скоростью. Используя эту технологию, нужно выполнить ряд заданий: захватывать вражеские летающие тарелки и атаковать инопланетных существ.



Half-Life 2

В последнее время большинство команд, которые делают модификациями в историческом сеттинге, стараются, что бы их работы выглядели реалистично, даже если это не особо и нужно. Автор Wolf3D Remake Demo v0.77 решил пойти другим путем: вместо того чтобы делать мод в стиле Return to Castle Wolfenstein, он предложил полноценный римейк Wolfenstein 3D. Да, там бегают до боли знакомые эсэсовцы в форме, больше напоминающей пародию на «Штирлица в цвете», зато сохранен дух игры, вышедшей полтора десятка лет назад.



Crysis

Модификация MechWarrior: Living Legends стала настоящим подарком к Новому году. Данная работа привлекала к себе повышенное внимание задолго до выхода, но то, что получилось, превзошло самые смелые ожидания. Создатели MechWarrior: Living Legends выпустили полноценную игру, во многом напоминающую такие вещи, как Command & Conquer: Renegade и Planetside. Как и полагается во вселенной Battletech, техника в MechWarrior: Living Legends модифицируема, благодаря чему можно получить наиболее сбалансированную боевую машину.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

На нынешнем диске подарок, приготовленный нами для поклонников Max Payne 2: The Fall of Max Payne, – модификация Constantine V1.5. Данная вещь создана по мотивам одноименного фильма с Киану Ривзом в главной роли. Автор Constantine V1.5 проделал по-настоящему масштабную работу: помимо основных персонажей, он кардинально изменил и всех противников, оружие полностью заменено. Не обошлось и без нововведений, в частности, Константин обладает рядом паранормальных способностей.



Галерея

Обои для рабочего стола



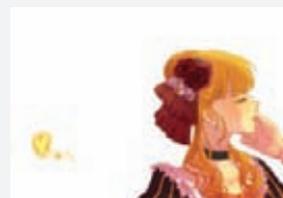
Скриншоты



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.



DJ Hero (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Мы немножко запоздали с видеообзором игры, зато теперь полностью готовы вам показать (а не только рассказать) как без особых усилий стать квалифицированным диджеем.



Dante's Inferno (PS3, Xbox 360)

На первый взгляд «Пила» похожа на унылый клон пятой части Silent Hill. Спасет ли игру нетривиальный сеттинг из фильма, или это очередная пустышка по кинолицензии?

Видеопревью

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



Interstellar Marines (PC)

Наверное одна из самых амбициозных инди-игр наконец-то явила себя в частично игральном виде. На сайте можно опробовать тир, созданный на движке игры. Ну, а в превью мы напомним, что нам обещают разработчики.



Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)

Новые кадры из второй части Lost Planet не перестают удивлять. На диске к этому номеру вы найдете свежий трейлер и четырехминутную геймплейную нарезку. И нет, мы не перепутали скриншоты.

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».



Battlefield: Bad Company 2

Едва Артём Шорохов вернулся из штаб-квартиры DICE, как уже отвечает на вопросы читателей о Bad Company 2.



Личные итоги года редакции

И вновь Артём Шорохов. Он и команда журнала делятся впечатлениями о лучших играх и главных событиях года.

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 3 марта

РЕЦЕНЗИЯ

Предтечи (PC)

Давно ли вы кормили свою пушку? Если русским дать делать Mass Effect, все равно получится ксенус знает что. Но комфортные игры – это скучно!



В РАЗРАБОТКЕ

Max Payne 3 (PC, PS3, Xbox 360)

Он отращивает бороду, но бреет подмышки. Он уже не легавый, но по-прежнему крутой. Ищите его в Бразилии.



СПЕЦ

Бегущие с ножницами: исторические корни игровой цензуры

Что написано пером, того не вырубишь топором... но есть другие методы.



В РАЗРАБОТКЕ

Dead or Alive: Paradise (PSP)

Чудо-остров, чудо-остров, жить на нем легко и просто! Утром – гуляешь с девушками из Dead or Alive, днем – фотографируешь, а ночью играешь в карты. Лепота!



РЕЦЕНЗИЯ

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)

Кроссовер-файтинг от Capcom! Без Джилл Валентайн, но с Фрэнком Вэстом из Dead Rising и героями аниме.



ХИТ?!

Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)

Шутер с кооперативом на четверых задерживается: Capcom решила отложить релиз. Отличный повод вспомнить все, что мы знаем о битвах с акридами!



РЕЦЕНЗИЯ

Aliens vs. Predator (PC, PS3, Xbox 360)

После долгих лет упадка и скитаний знаменитый сериал наконец-то возвращается в заботливые руки Rebellion.



РЕЦЕНЗИЯ

Glory of Heracles (DS)

Не прошло и вечности: Nintendo локализует позапрошлогоднюю Hercules no Eikou: Tamashii no Shoumei для американского и европейского рынков.



СПЕЦ

История Monster Hunter

Завидев PSP, среднестатистический японец моментально думает о Monster Hunter. Правда это или вымысел? Мы отправляемся в путь по следам динозавров.

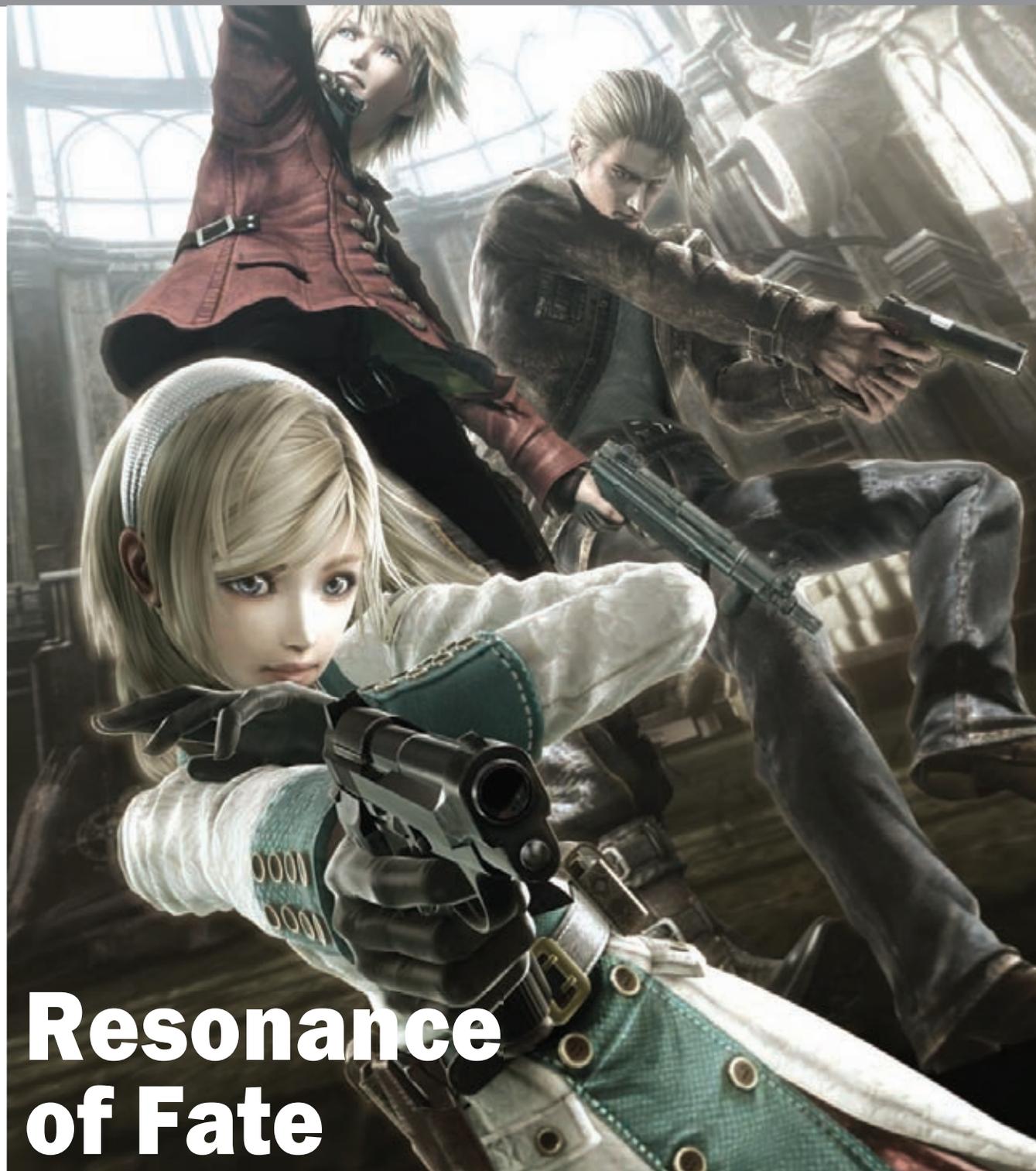


В следующем номере

RPG без магии? Бои, в которых персонажи большую часть времени проводят, кувыряясь в воздухе и демонстрируя совершенно невероятные навыки владения огнестрельным оружием? Мир, сжавшийся до размеров пусть и гигантской, но все же башни? tri-Ace решилась на эксперимент, и нам не терпится узнать, насколько успешным он окажется.

АНОНС

СТРАНА ИГР



Resonance of Fate

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



СТРАНА ИГР | №04 | 301 | 2010 | ВТОРОЙ ФЕВРАЛЬСКИЙ

Napoleon: Total War | Heavy Rain | Mass Effect 2 | Demon's Souls | Black Mirror 2

www.gameland.ru

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»!

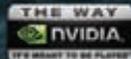
Ищи на прилавках города!

МОРЕ НЕРАСКРЫТЫХ ТАИН



BIOSHOCK 2

ФЕВРАЛЬ 2010



©2002-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. и ее дочерние компании. Разработано 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Take-Two Interactive Software являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes и ее логотип являются торговыми марками Digital Extremes. Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2010, Epic Games, Inc. Все права защищены. BioShock 2 использует технологии Havok®, Copyright 1999-2010 Havok.com, Inc. (и владелица лицензий). Все права защищены. Более подробная информация представлена на сайте www.bioshock.com. NVIDIA является торговой маркой NVIDIA Corporation. The Way of Zen является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой NVIDIA Corporation. Все права защищены. Windows, логотип «Пуск», Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками или зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation. PlayStation®, PLAYSTATION™ и PS™ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. XBOX и XBOX 360 являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation. Все права защищены. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.

DANTE'S INFERNO™



СТРАНА
ИГР



СТРАНА
ИГР



BIOWARE™
CORP

MASS EFFECT™ **2**

