

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

VANQUISH

НОВИНКА ОТ СОЗДАТЕЛЯ
RESIDENT EVIL

**НЕСТАНДАРТНЫЕ
BEAT'EM UP** стр. 50

**СИНДЗИ
МИКАМИ** стр. 40

**RED DEAD
REDEMPTION** стр. 12

**ARMY OF TWO:
THE 40TH DAY**

стр. 68

ВЫПУСК №02
**RANDOM
ENCOUNTER**
НОВАЯ
ГРАММА
DVD

(game)land
hi-tun media





РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА


250₽

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!

Слово редактора

Март 2010 #06 (303)



НА ОБЛОЖКЕ
Vanquish

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Platinum Games

Пришла весна, а вместе с ней – волна важных изменений в «СИ». Мы перезапустили рубрику «Ретро» уже в новом формате. Ведут теперь ее два старожилы, Александр Щербаков и Святослав Торик, вернувшись к нам в команду спустя почти семь лет. Основная цель: поделиться воспоминаниями и рассказать о подлинных шедеврах, не забытых и поныне. Еще в предыдущем номере появилась новая рубрика о кино – «Домашнее видео». Она готовится вместе с журналом Total DVD и посвящена российским релизам фильмов на Blu-Ray. Логика решения понятна: их можно смотреть на приставке PlayStation 3, имеющейся у значительной части читателей «СИ». Третье новшество – раздел, где речь пойдет о довольно важном для игр явлении, стыдливо замалчиваемом прессой. Откройте номер на сотой странице – комментарии, на мой взгляд, излишни. Уточню: это не единичная статья (специальные материалы о хентае мы публиковали не раз), а именно постоянная рубрика; в последующих номерах, правда, она будет занимать только две полосы.

С прошлого же номера «Банзай» ведет новый человек – тему аниме мы собираемся освещать в том же объеме, что и прежде, но структуру раздела обновим непременно. Напротив, прекращают существование разделы о настольных играх и аркадных автоматах. Последний особенно жалко, но, увы, кризис поставил крест на развитии этого рынка в России, обо всех старых хитах мы рассказали, а разговоры о новых – сплошная теория, без особой надежды на практику. Разумеется, репортаж с ежегодной выставки AM Show в «СИ» появится, равно как и статьи о самых важных играх (вдруг анонсируют Tekken ??). Наконец, «Блогосфера» вскоре будет заменена новой, более интересной дискуссионной рубрикой.

И последняя, очень важная новость. Следующий, первый апрельский номер «Страны Игр» выйдет в двух вариантах, с двумя разными обложками. Тема номера – Final Fantasy XIII. На обложке – Ваниль (для мальчиков) и Сноу (для девочек). Это не шутка! Выбирайте, как вам больше нравится. Правда, учтите, что отличие – только в персонаже на картинке; в обоих номерах вас ждет одна и та же рецензия на тринадцатую «Фантазию», плюс много-много других интересных материалов.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры-верстальщики
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева
DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов,
Денис Никишин, Александр

Солпярский, 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

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(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 Кучеравый

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

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова

Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стречнева
streckneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Кюренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей)

из регионов РФ и абонентов сетей МТС, Билайн, МегаФон)
info@gic.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.gic.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «МегаФон»
Факс: +7(495)780-882
info@gic.ru,
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 соблюдением законодательства в сфере массовых ком. муниций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

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

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

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:

Victoria II, Dead or Alive Paradise, Lionheart: Kings Crusade...



12 Red Dead Redemption

Анекдоты о ковбоях скоро войдут в моду среди геймеров. Впору объявлять конкурс среди читателей.



18 Vanquish

Игра отличается от Gears of War 2 так же, как Bayonetta от God of War. От создателя Resident Evil, кстати.

34

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



40 Эффективный менеджер

Синдзи Миками создал не только Resident Evil, но и много других игр, вошедших в золотой фонд игроискусства.



46 Кратко о корейских MMORPG

Сисястые эльфийки, клановые войны, занудная прокачка... что изменится в жанре в ближайшее время?

58

На полках

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

Также в номере:

Fairytail Fights
Cross Edge
Star Trek Online



60 God of War 3

Третьего пришествия Кратоса геймеры ждали долго. Ждали, чтобы мстить. Убивать. И рвать на части.



64 Dark Void

Вот мы просили, просили Capcom делать оригинальные игры, а не сиквелы... вот и получили Dark Void.

Список рекламодателей

Альфабанк 2 обл. | Сырок «Зебра» 3 обл. | Централ Партнершип 4 обл. | ASUS 5 | Toshiba 7 | Electronic Arts 11 | Blade 27 | SoftClub 35, 37 | РМ-телеком 39 | Журна «PC-игры» 59 | Хитзона 73 | gameland.ru 79 | Школа мультимедийной журналистики 85 | Настроение 89 | Общая подписка 91 | Редакционная подписка 99 | Журнал «Форсаж» 117 | Журнал «Железо» 119 | Журнал «Мобильные компьютеры» 139

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:

StarCraft II, Dante's Inferno: An Animated Epic, История игрушек 3...

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:

Puzzle Chronicles, Doom 3, Half-Life 2, Operation Flashpoint: Resistance...

Подробное содержание – на стр. 138.

**28 Halo: Reach**

Без свежей Halo приставке Xbox 360 никак не обойтись. Теперь с крутой графикой!



50 О кроликах и корвидах: интервью с разработчиками Overgrowth и Zeno Clash. Как делается самое необычное молотилово.

**68 Army of Two: The 40th Day**

Куда бы ни направились Риос и Салем, там обязательно случится война. Или хотя бы нашествие террористов.

90 Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

Новинки WiiWare, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 90

**98 Бесконечный холст**

В этом выпуске: хорошие немецкие комиксы с участием говорящих зверюшек.

**112 Домашнее видео**

В этом выпуске: Blu-ray издания фильмов «Годзилла» и «Пункт назначения 4».

124 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:

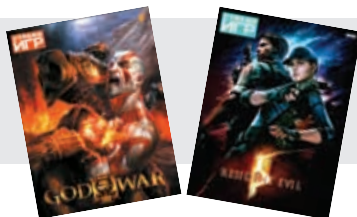
Комикс, Обратная связь

**132 Итоги конкурсов**

Участники наших конкурсов, пляшите: кое-кому из вас достались ценные призы.

Комплектация

Постеры: **God of War III** и **Resident Evil 5**



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

Полное содержание

Слово редактора	1
Содержание	2

6 НА ГОРИЗОНТЕ



Новости	8
Red Dead Redemption	12
Vanquish (репортаж)	18
Victoria II	24
Frozen Synapse	24
Halo: Reach	28
Dead or Alive Paradise	30
Sakura Wars: So Long, My Love	32
Monado: Beginning of the World (Xenoblade)	32
Interstellar Marines	33
Lionheart: Kings' Crusade	33

34 АНАЛИТИКА



Авторская колонка Сергея Цилюрика	36
Авторская колонка Лилии Дунаевской	38
Эффективный менеджер (Синдзи Миками)	40
Кратко о корейских MMORPG	46
О кроликах и корвидах: интервью с разработчиками Overgrowth и Zeno Clash	46

58 НА ПОЛКАХ



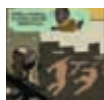
God of War III	60
Dark Void	64
Army of Two: The 40th Day	68
Heavy Rain (пост-обзор)	74
Империя. Смутное время	76
Star Trek Online	88
Global Agenda	82
Cross Edge	84
Endless Ocean 2: Adventures of the Deep	84
Fairytale Fights	85
Miami Law	86
Umihara Kawase Jun Second Edition Kanzenban	86
Vancouver 2010	87
Where the Wild Things Are	87
Grand Ages: Rome – Age of Augustus	88
The InLaws	88

90 ДРУГИЕ ИГРЫ



Atlantica Online	92
Live Network Channel	94
Бесконечный холст	98
Titsbuster (Love Plus, Dream Club, Amagami)	100
Speech Bubble (Kick-Ass)	104
Banzai! (Dante's Inferno: An Animated Epic и др.)	106
Домашнее видео («Годзилла», «Пункт назначения 4»)	112
Железные новости	114
Мини-тест (Speedlink Strike2 Gaming Pad)	116
Мини-тест (Zotac Geforce GT 240 AMP! Edition)	118
Большой тест мультимедийных плееров	120

124 ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Retroactive (Abuse, Abuse Classic, Doom Troopers: Mutant Chronicles и др.)	126
Итоги конкурсов	132
Обратная связь	134
Содержание диска	136
Комикс	144

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



Товар сертифицирован, на правах рекламы.

Ноутбуки ASUS серии N Чистый звук. Яркий цвет.

Современная мультимедийная платформа с интерфейсом USB 3.0

- Подлинная ОС Windows® 7 Домашняя расширенная
- Новый процессор 2010 года Intel® Core™ i7
- Превосходный звук с технологией SonicMaster
- Идеальное воспроизведение видео с технологией Video Magic

Ноутбук ASUS N61J, оснащенный процессором Intel® Core™ i7 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, открывает двери в мир компьютерных развлечений. Он идеально подходит для современных мультимедийных приложений. Так, его высокоскоростной интерфейс USB 3.0 позволяет передавать файлы в 10 раз быстрее, чем USB 2.0. Просмотр телевизионных передач и видео в форматах HD, прослушивание MP3 – все это доступно с ноутбуком ASUS N61J. Мультимедийные качества моделей серии N впечатлят любого пользователя. Реализованные в них технологии SonicMaster и Video Magic обеспечивают поразительное качество звука и четкое, яркое изображение. С новым ноутбуком ASUS серии N мир компьютерных развлечений предстанет перед вами в совершенно новом свете и звуке.

www.asus.ru Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS в Москве и Санкт-Петербурге, можно найти на сайте www.asusnb.ru
Владивосток: В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; Владимир: Компьютер-Имидж (4922) 33-19-86; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Буква (343) 22-22-025; Клосс (343) 216-17-01; Норд 8-800-2000-787; Ижевск: Корпорация «Центри» (3412) 91-88-11; Казань: Ноутбукс (843) 264-39-32; Киров: Технополис (8332) 490-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01; Красноярск: Аверс (3912) 560-561; Старком (3912) 49-11-11; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Новосибирск: ГОТТИ (383) 362-90-44; Павел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносили (383) 22-33-770; Нижний Новгород: Алтэкс (831) 411-87-87; Норильск: Юрмала-М (3919) 46-73-36; Омск: РИТМ (3812) 20-05-08; Пермь: Ноутбукс (342) 270-01-11; Ноутув (342) 210-10-94; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 240-40-32; Самрайз (863) 243-65-65; Самара: Прага (846) 270-17-01; Саратов: АТТО (8452) 444-111; Сургут: Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Ульяновск: Симбирск-М+ (8422) 420-003; Уфа: Кламас (347) 291-21-12; ФортВД (347) 260-00-00; Чебоксары: Квартон (8352) 62-55-51; Якутск: Респект (4112) 44-85-44

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.



На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Илья Ченцов

Свен Винке, глава студии Larian, на премьерной презентации аддона *Flames of Vengeance* раскрыл страшную тайну: оказывается, оригинальная *Divinity II* и правда вышла недоделанной, и странный финал, озадачивший тысячи игроков – на самом деле лишь передышка перед последней атакой на силы зла. В дополнении нам обещана возможность максимально прокачать персонажа, головоломные прыжковые упражнения, а также разнообразнейшие задания, для выполнения которых может понадобиться читать мысли овощей или менять пол вашего персонажа. Свен также обещает подобрать все сюжетные и квестовые «хвосты», оставленные «первой серией», сделать более внятной боевую систему и улучшить графику. В общем, хотите целую игру вместо половинки – платите еще раз.



Самые ожидаемые игры редакции

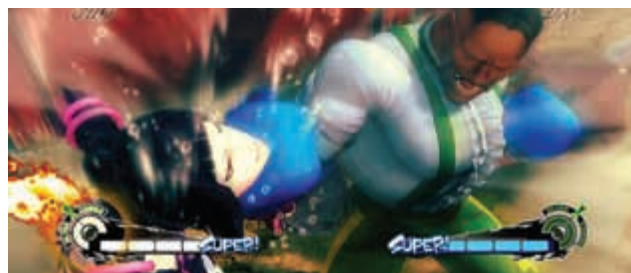


<i>Alan Wake</i> (PC, Xbox 360)	II квартал 2010
<i>Dead Space 2</i> (PS3, Xbox 360)	не объявлена
<i>Gran Turismo 5</i> (PS3)	не объявлена
<i>Batman: Arkham Asylum II</i> (PC, PS3, Xbox 360)	не объявлена
<i>Final Fantasy XIII</i> (PS3, Xbox 360)	9 марта 2010
<i>Mafia II</i> (PC, Xbox 360, PS3)	2010
<i>The Last Guardian</i> (PS3)	не объявлена
<i>Metal Gear Solid: Peace Walker</i> (PSP)	2010
<i>Splinter Cell: Conviction</i> (PC, Xbox 360)	II квартал 2010
<i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> (PC)	2010

составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Super Street Fighter IV (Xbox 360, PS3)



Xenoblade (Wii)

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

Стереофонические динамики
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, конфигурация, цена и доступность системы, компонентов или запчастей могут измениться без предварительного уведомления. Дизайн и цвет изделия могут быть изменены без предварительного уведомления и могут отличаться от представленных здесь. Ошибки и пропуски исключены.

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Продюсер Assassin's Creed II тоже сетовал мне: дескать, многие геймеры прошли первую часть до конца, так и не узнав о том, что в ней есть instant kills – мгновенные убийства, которые можно выполнить, подкравшись к противнику незаметно. Но, по-моему, это не особенно страшно, если игра и без того интересна.



Новости с выставки X10

На главном игровом мероприятии Microsoft, увы, не прозвучало ни одного громкого анонса – компания сосредоточилась на давно уже заявленных проектах. Так, наконец стала известна дата релиза Dead Rising 2 – новинка попадет в магазины 3 сентября. Готовятся версии для PC, Xbox 360 и PS3, но только консоль от Microsoft получит скачиваемый эпизод под названием Case Zero, который объяснит взаимосвязь оригинальной истории и сюжета сиквела.

Питер Молинье незадолго до выставки заявил, что одна из особенностей Fable III разозлит публику. Оказалось, на прокачке поставили крест, а на экране не будут отображаться характеристики героев. А шуму-то сколько было! Но что подтолкнуло Молинье к такому решению? Публика, по его словам, не разобралась в Fable III! «Когда пришли результаты исследований, мы увидели, что большинство игравших в Fable II поняли и использовали меньше поло-

винны предоставленных возможностей. Взглянув на эти отчеты, я подумал: «Боже мой, какой же я бесталанный ублюдок. Придумал такое, что люди в геймплее разобраться не сумели!» – посетовал Питер. Несмотря на обещанную поддержку Natal, управление в Fable III все же останется преимущественно классическим, а новые технологии пригодятся лишь эпизодически.

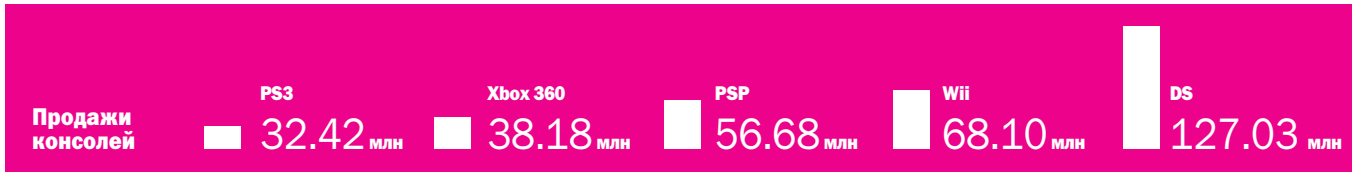
Мультиплеерная бета долгожданной Halo: Reach будет доступна владельцам Halo 3: ODST 3 мая, а сама игра подоспеет лишь к концу года. Зато уже в марте стартует сервис Game Room, предлагающий пользователям сразиться с друзьями в разные ретро-хиты. Их Microsoft обещает подогнать больше тысячи.

Также на XBLA появится HD-римейк легендарного шутера Perfect Dark (изначально вышедшего на Nintendo 64 в 2000-м). Хотя дизайн уровней повторяет оригинальный, зато добавятся различные мультиплеерные режимы, в которых смогут принять участие до 8 человек. Цену назначили умеренную – 800 MS Points.



ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ DEEZ, KOTAKU.COM: Вот что забавно: Perfect Dark должна была стать «идейным наследником» GoldenEye. Это и по геймплею заметно, и по оформлению. Но, по-моему, традиции GoldenEye поддерживает TimeSplitters 2. Я с удовольствием поиграл бы в нее на Xbox 360, но чертова штука с ней несовместима.



Alan Wake «песочница» не к лицу

Наконец-то объявлена дата выхода триллера Alan Wake в Европе – 21 мая. Сценарист игры Сэм Лейк поведал, что разрабатывая новинку, в Remedy испробовали много разных подходов и даже какое-то время увлекались идеей открытого мира. Но потом отказались от нее: дескать, чтобы воплотить подобное в жизнь, придется часто идти на компромиссы, нещадно крося сюжет, а подать его, по мнению авторов, важно так, чтобы у геймеров дух захватило, как от просмотра кинотриллера. Более того, именно на повествовании в Remedy хотят сделать акцент, поэтому игра и вышла линейной.

Чтобы поведать всю придуманную Лейком историю, одного выпуска оказалось мало. Сценарист подтвердил, что к Alan Wake выйдут скачиваемые эпизоды, которые расскажут о новых подробностях из жизни незадачливого писателя (напомним, игра подается как телесериал, и это, кажется, еще больше роднит ее с Alone in the Dark). Разработчики признаются, что в случае с Alan Wake ставят на карту едва ли не будущее всей Remedy: как-никак, они делали новинку целых пять лет, и успех такого проекта для них чрезвычайно важен.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Идея «полной свободы» издревле владела умами геймеров и разработчиков. А sandbox-структура эту мечту будто бы воплотила... Да только не везде она к месту и, будем откровенны, поднадоела.

EA выдергивает шнур из розетки

Electronic Arts объявила об отключении серверов для непопулярных нынче игр. Так, 16 марта прекратится поддержка Def Jam: Icon (PS3, X360), The Godfather (PS3, X360), The Lord of the Rings: Conquest (PC, PS3, X360), Mercenaries 2: World in Flames (PC), Need for Speed Carbon (PSP), Need for Speed ProStreet (PSP), The Simpsons (PS3, X360). А 15 апреля Microsoft отрубит Live для оригинального Xbox – это затронет Battlefield 2: Modern Combat, Madden NFL 09 и Burnout 3: Takedown. За компанию EA отключит в тот же день и поддержку PS2-версии Burnout 3.

Nintendo of Australia против пиратов

Джеймс Берт поступил опрометчиво: прежде чем выложить в Сеть образ New Super Mario Bros. Wii, он сфотографировал свою копию игры и опубликовал картинку в сообщении на интернет-форуме. Nintendo не составило труда вычислить пирата, и вот по решению суда Берт должен выплатить компании-истцу \$1.3 млн. И это не единственный иск, выигранный «Большой N» в Австралии: компания, распространявшая флеш-адаптеры R4, была оштрафована на \$450 тыс. и принуждена прекратить торговлю подобной продукцией.

World of Warcraft не растет

Майк Морхейм, глава Blizzard, подтвердил, что пользовательская база World of Warcraft за последний год ничуть не выросла, застыв на отметке в 11.5 млн. человек. Также Морхейм сделал прелюбопытнейшее заявление: оказывается, только 30% новичков по достижении десятого уровня продолжают играть. Зато те, кто не поленились как следует раскататься, остаются надолго. Поэтому разработчики хотят перелопатить в Cataclysm весь ранний этап, чтобы больше неопытных ловилось на крючок.



Лорд Бритиш оказуалился

Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриотт, создатель легендарного сериала Ultima, потратил кровно заработанные \$30 млн. на полет в космос, после чего решил вернуться-таки в игровой бизнес. До этого Гэрриотт трудился в NCsoft над закрывшейся в прошлом году MMORPG Tabula Rasa. Сейчас он судится с бывшими работодателями из-за того, что те неправильно обосновали его уход из компании, и требует компенсацию в \$24 млн. А пока разбирательство продолжается, Гэрриотт основал компанию Portalium, которая займется созданием всевозможных проектов для iPhone, Android OS, PC и социальных сетей. «Маленькие команды

разработчиков, невысокие требования к продуктам, доступные бюджеты для качественных проектов – это все напоминает мои ранние годы в игровом бизнесе», – сказал Гэрриотт. К нему присоединились ветераны индустрии – Даллас Шелл и Фред Шмидт, работавшие с Гэрриоттом еще со времен Origin.

Первый продукт компании – Portalium Player, приложение, позволяющее запускать игры, сделанные на различных движках (включая Flash), в социальных сетях вроде Facebook. На своей платформе компания уже выпустила дебютную забаву под говорящим названием Sweet @\$! Poker.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



По-моему, все это очень печально. Успехи Гэрриотта, к сожалению, остались в прошлом.

Цифры и факты

Nippon Ichi терпит убытки:
анонсирует новую *Disgaea* на PS3.

В Command & Conquer 4
не будет поддержки LAN и выделенных серверов.

Анонсирована Kings and Castles,
фэнтезийная стратегия от Криса Тейлора.

Над Sonic the Hedgehog 4
работает дизайнер уровней Sonic 3.

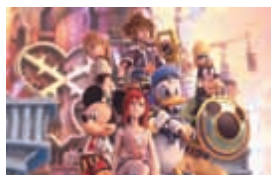
Civilization V находится в разработке
Праздник на улице всех любителей глобальных стратегий: Firaxis Games готовит Sid Meier's Civilization V. Нам обещают абсолютно новую боевую систему, более проработанную систему дипломатии и расширенный инструментарий для создания пользовательских модификаций. Пятую «Цивилизацию» стоит ждать на PC осенью.



Анонсирована новая Ghost Recon для Wii
Ubisoft анонсировала новую часть цикла тактических шутеров Ghost Recon под названием Future Soldier. В ней будет сделан упор на передовые научные достижения и технику будущего. Обещаны и одиночная кампания, и мультиплеер. Future Soldier выйдет на Wii ближе к концу года.



Следующая Kingdom Hearts – не третья
Тецуя Номура заявил, что планирует выпускать по новой части Kingdom Hearts каждый год. Следующей игрой цикла, однако, станет не долгожданная Kingdom Hearts III и главную роль в ней отведут не Соре, а одному из важнейших для развития сюжета персонажей (Рику? Кайри?). Нас, впрочем, все еще ждет англоязычный релиз Birth by Sleep – который, надо полагать, состоится все-таки в этом году.

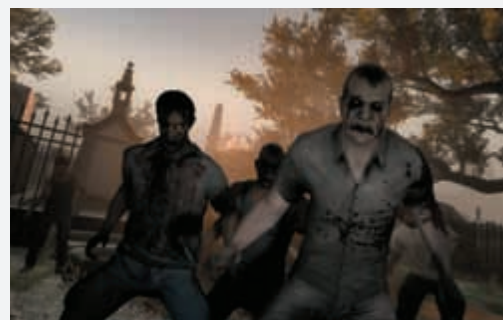


Nintendo готовит новую карманную консоль?

Nintendo объявила, что Super Mario Galaxy 2 доберется до европейцев 11 июня, Monster Hunter Tri – 23 апреля, Sin & Punishment 2 – 7 мая, а Metroid: Other M – в третьем квартале этого года (точной даты названо не было).

Также представители компании успокоили геймеров, сообщив: онлайн-мультиплеер для Monster Hunter Tri в США и Европе будет бесплатным, (напомним, в Японии Capcom требовала платной подписки). А вице-президент по маркетингу американского подразделения Nintendo Кэмми Данэвэй уверила публику, что наследник Wii вряд ли будет анонсирован

в ближайшее время. Мол, как-никак, еще осталось множество людей, которые не приобрели консоль. Тем не менее, слухи о новой портативной приставке от Nintendo не утихают. Пожелавший остаться анонимным сотрудник некоего большого издательства заявил, что разработчики уже начали трудиться над проектами для следующего изобретения «большой N». Согласно другому источнику, устройство точно снабдит функцией распознавания наклона, как у iPhone, а The Pokemon Company (филиал Nintendo, который занимается исключительно брендом Pokemon) получает все свежие прототипы девайса.



Подробности DLC к обеим частям Left 4 Dead

Помните, как Valve клятвенно обещала поддерживать Left 4 Dead даже после релиза сиквела? Согласно последней информации, она это обещание намерена сдержать. Примерно через месяц после выхода эпизода к Left 4 Dead 2 под названием The Passing, в котором герои второй части встретятся с персонажами первой, нам стоит ждать новую главу в истории оригинальной Left 4

Dead, рассказывающую, какими судьбами четверка старых героев оказалась на юге США. Стоит иметь в виду, что в The Passing, который должен выйти в марте, герои L4D1 появятся лишь мимолетно, а сыграть за них не удастся. А еще не получившая названия кампания для первой части будет несовместима со второй. Также стоит ждать комикс, связывающий две DLC-истории.

КОММЕНТАРИЙ СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК



Все-таки, две мини-кампании за полтора года – это маловато. С TF2 ситуация была куда лучше.

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2



[k8]RainCore

АН-64 Apache
Ударный вертолет ВВС США, оборудованный 30мм пулеметом M230 и двойными установками 70мм неуправляемых ракет Hуга70. Экипаж – 2 человека. Вертолет обладает высокой боевой живучестью, в том числе при прямом попадании.

ЭТАЛОН ОНЛАЙН СРАЖЕНИЙ

БОЛЬШЕ ОРУЖИЯ,
БОЛЬШЕ ТЕХНИКИ,
БОЛЬШЕ РАЗРУШЕНИЙ,
БОЛЬШЕ КОМАНДНОЙ ИГРЫ!

Ukaros

Снайпер
Основное преимущество снайпера – это прекрасный камуфляж и грамотное расположение. Вооружен снайперской винтовкой M24. Также в его арсенале присутствует датчик движения MTN-55 и пластинчатая взрывчатка.

Медик
Универсальный противопехотный класс, вооруженный пулеметом. Может создавать обширный подавляющий огонь. Главная специализация – первая помощь раненым и реанимация павших.

JOe

Квадроцикл
Сверхлегкое тактическое транспортное средство, используемое на поле боя для разведывательных и логистических операций. Экипаж – 2 человека.

Director

Штурмовик
Его стихия – ближний бой. Имеет на вооружении подствольный гранатомет. Представляет из себя серьезную угрозу для живой силы противника и легкобронированных транспортных средств.

oGvDo

Инженер
Универсальный класс по работе с техникой, будь то ее починка или уничтожение. Вооружен гранатометом (в том числе осколочным), ракетной установкой (противотанковоснарядный инструмент для быстрого ремонта поврежденной техники).

KleanupGuy



В ПРОДАЖЕ 4 МАРТА 2010 | WWW.BATTLEFIELDBC.RU
WWW.BATTLEFIELD.COM

16

XBOX 360

PC DVD

PS3

JICE



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield: Bad Company 2. Развитие и продвижение DICE является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой EA Digital Illusions CE AB. Все права защищены. EA и логотип EA являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми марками Electronic Arts Inc. "PlayStation", "2" и "3" являются зарегистрированными торговельными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



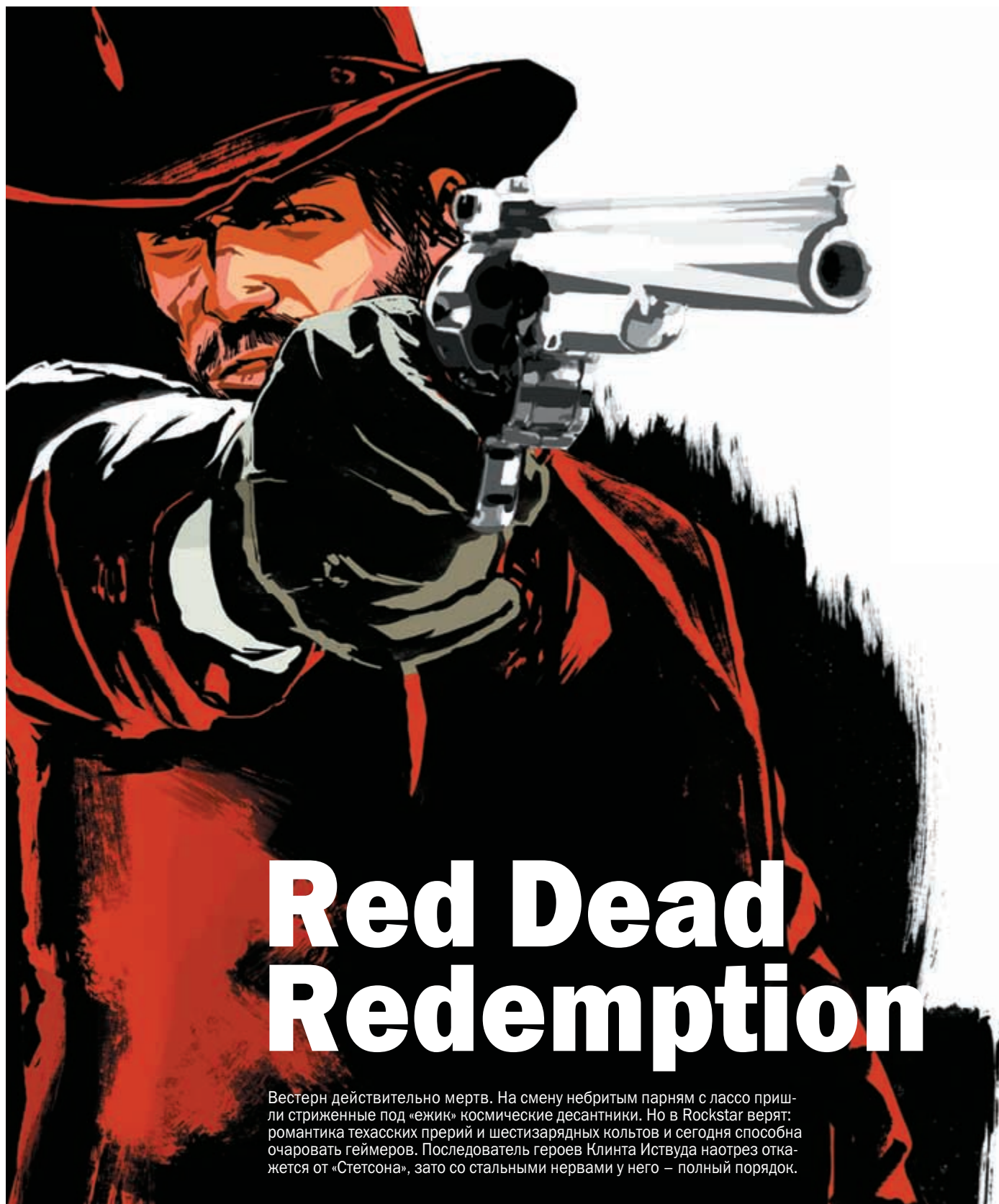
В ROCKSTAR ВЕСЕЛЯТСЯ История Red Dead Redemption началась много раньше, в 2002 году, когда Capcom отказалась от одной из своих разработок в экзотическом (а для японцев – уж тем более) антураже вестерна. Неожиданно ею заинтересовались в самой Rockstar, на скорую руку довели до игрового состояния, по пути повеселившись над фриками-персонажами и сюжетом, и выпустили под названием Red Dead Revolver в 2004 году на PlayStation 2 и Xbox. Игра средняя по всем параметрам, но именно в ней появилась система дуэлей, позже реализованная, например, в последнем Call of Juarez.

ХИТ?!

PS3

XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



Red Dead Redemption

Вестерн действительно мертв. На смену небритым парням с лассо пришли стриженные под «ежик» космические десантники. Но в Rockstar верят: романтика техасских прерий и шестизарядных кольтов и сегодня способна очаровать геймеров. Последователь героев Клинта Иствуда наотрез откажется от «Стетсона», зато со стальными нервами у него – полный порядок.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Возможно, самая главная игра весны. Переносит геймеров во времена, когда число зарядов в обойме револьвера служило доказательством мужества, а состоятельность определялась количеством коров на ферме.

ЧЕГО БОИМСЯ? Разве что технических огрехов и «пустого» мира, где будет нечем заняться. В остальном новинка уже хорошо себя зарекомендовала.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что RDR вызовет всплеск интереса к вестернам, показав, насколько увлекательной и даже захватывающей может быть современная игра о ковбоях.



С помощью лассо можно будет ловить как новых сильных скакунов...



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure, freestyle/shooter, third-person
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибутор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Rockstar San Diego
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
27 апреля 2010 года (США), 30 апреля 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.rockstargames.com/reddeadredemption
Страна происхождения:
США

Некотрые прописные истины, кажется, стоит напоминать как можно чаще. Например, что игровая индустрия есть сектор экономики, существующий в первую очередь для производства и продажи товаров, то есть консолей и видеоигр. Эта сфера деятельности во многом более коммерциализованна, чем, например, музыка или кинематограф. Пока индустрия находится в в зачаточном состоянии и до более-менее широкого потребителя добираются единичные произведения вроде Portal, Braid и The Path, а авторские проекты приходится по вкусу далеко не всем (причем лишь немногие из «отвергнувших» смогут внятно объяснить почему), большинству приходится довольствоваться предельно консервативными творениями, рассчитанными на все более усредненного, безликого потребителя (схожие мысли изложены в недавней авторской колонке «О важности игрового опыта» в «СИ» №300). А с Red Dead Redemption все немного иначе. Притом, что тема для нее выбрана не из числа тех, которые сейчас на слуху, создатели рассчитывают, что их детище не только окажется смелым и ярким, но и заинтересует максимально широкую аудиторию. На многослойное повествование, скорее всего, надеяться не стоит, но отсылки к классике жанра (как явных, так и скрытых) будет вдоволь.

How The Western Was Lost

Ковбой – не герой. Прозаичная, скучная и тяжелая работа парня с фермы (пасты скот, в общем-то, а не стрелять во всяких проходивцев или охранять дилижансы) в начале прошлого века приобрела романтический ореол. Подобным образом в 40-е относились к детек-

тивам, в 70-е – к рок-звездам, а у нас, в конце 90-х, – к бандитам. Идеализировать ковбоев стали не в последнюю очередь благодаря кинематографу: многочисленные фильмы способствовали успеху историй о суровой жизни на Диком Западе. Расцвет классического вестерна пришелся на пятидесятые годы, но после интерес публики к картонным героям, четко разделенным по типажам («мудрый индеец-помощник», «злой бандит», «справедливый шериф» и т.д.), одинаковым коллизиям и нехитрой дидактике поукас, хотя перестрелки, лихие погони и красивые пейзажи никуда не делись. Внимание к жанру вернул Серджио Леоне своей «долларовой» трилогией («За пригоршню долларов», «На несколько долларов больше», «Хороший, плохой, злой») – без упоминания об

итальянских «спагетти-вестернах» этого режиссера не обходится ни одна статья подобной тематики. Совместив романтику с притчевым подходом и показав на экране еще больше насилия, Леоне сделал имя себе, Эннио Морриконе и Клинту Иствуду, а заодно подарил миру несколько шедевров). В 1969-м последнее слово было за Сэмом Пекинпой и его идущим наперекор традициям фильмом «Дикая банда». Переосмысление привычных типажей, новый подход к изображению насилия на экране, жестокость и развенчивание ковбойской поэтики произошло именно тогда. Идеино Red Dead Redemption начинается там, где заканчивается «Банда», – об этом почти прямым текстом говорят разработчики на своем сайте, признаваясь в любви к упомянутой ленте. А значит, в пре-

Внизу: ...так и старых бандитских «кляч». Если связать преступника и сдать его шерифу, то доброй славы вам будет причитаться куда больше, чем если вы принесете лишь холодный труп. Зато во втором случае получите более внушительную денежную награду.





Home Sweet Home

Официальный сайт игры на удивление информативен и часто обновляется. Разработчики приводят интересные факты из истории той эпохи, составляют дайджест прессы, выкладывают новые скриншоты, постепенно раскрывают еще неизвестные нюансы геймплея и рассказывают о своих любимых вестернах. Пока в подборку попали: «Наездник с высоких равнин» (1973), «Предложение» (2005), «Сокровища Сьерра-Мадре» (1948), «Непрощенный» (1992), «Стрелок» (1972), и, конечно же, «Дикая банда» (1969) и «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» (1969).



риях не осталось места ни героям без страха и упрека, ни заезженным еще в пятидесятые сюжетным ходам – и это притом, что игровых вестернов (Gun, Call of Juarez) вышло не так много, чтобы клише успели приесться геймерам так же, как и киноамам! Что и говорить, похвальное решение.

Johnny B. Good

В то же время не стоит забывать, что речь идет о Rockstar. Историю, вдохновленную «Бандой», студия расскажет на свой лад. Red Dead Redemption многие называют «GTA на Диком Западе», и сейчас она эти слова подтверждает даже чаще, чем нужно. Пересечения с четвертой частью «автогонщика» хватает: от режиссуры рекламных роликов (те же вереницы длинных фраз и будто бы не связанный с ними видеоряд, который в определенный момент все же совпадает с аудиотре-

ком) до технической начинки (игра делается на движке RAGE). Сходство отыщется даже в мелочах вроде выкрика персонажа «This is the land of opportunity!» (так же в свое время отреагировал Нико Белик), или радара в нижнем левом углу экрана. У Rockstar свой почерк, который не заметит только слепой, – и ковбойская история, таким почерком написанная, определенно окажется достаточно современной.

Суровая повседневность Red Dead Redemption такова: технологиям, неотъемлемой части нашей с вами жизни, еще только предстоит, овить своими путами двадцатый век. Первые телеграфные столбы выстраиваются в стройные ряды, грохот паровозов распугивает мирно спаривающихся тушканчиков на много миль вокруг, влияние правительства, благодаря новым организациям, чувствуется даже на тех территориях и в тех сфе-

RED DEAD REDEMPTION МНОГИЕ НАЗЫВАЮТ «GTA НА ДИКОМ ЗАПАДЕ», И СЕЙЧАС ОНА ЭТИ СЛОВА ПОДТВЕРЖДАЕТ ДАЖЕ ЧАЩЕ, ЧЕМ НУЖНО.

Ковбойские будни, записи №42: «Целый день развлекался тем, что накидывал петлю на какого-нибудь мерзкого мексиканку и таскал его за собой на лошади. Кажется, приблизился к пониманию смысла жизни. Боб показал «консервы» — я эту дрянь есть не буду».



Buy, send more money!

Наличие внутриигровых бонусов для людей, оформивших предзаказ, — уже обычная практика. «Рокстаровцы» переплюнули всех. Итак, поехали: в Великобритании, если заказать игру в GAME, выдадут костюм Deadly Assassin (увеличивает длительность режима Dead Eye), на Amazon вручат золотые пистолеты (повышают очки славы за убитых из них бандитов), в HMV расщедятся на War Horse Pack с более быстрыми, сильными и живучими скакунами, а в коробке от Zavvi будет чуть больше мини-игр. В США же оформившие предзаказ в Gamestop смогут получить один бонусный костюм на выбор: нарядившемся как The Savvy Merchant герою продавцы сделают специальную скидку, в The Expert Hunter количество меха с убитых животных удваивается (как так?!), а про The Deadly Assassin мы уже говорили. И, наконец, если купите игру в Rockstar Warehouse, получите фирменную футболку.

рах человеческой деятельности, которые до сих пор им не регулировались. Индустриализация еще только добирается до техасских прерий, но ее тлетворный дух, вперемешку с угольной пылью, витает в воздухе и оседает на камнях и песке ничуть не меньше, чем в душах людей, по ним ступающих. Настроение всеобщего упадка и легкого безумия, моральное разложение и жестокость людей, готовых прикончить любого за пятьдесят долларов, и составляют довольно мрачную палитру красок, которыми писано полотно Red Dead Redemption. Лишь в одном рекламном трейлере так или иначе присутствуют: убийство женщин, тела повешенных, избивание лежащего, скачки на людях, разлагающийся труп, шантаж и т. д. Слишком много для игры «ковбои против индейцев», но для Rockstar — в самый раз.

В такое нелегкое для любого переселенца время парень по имени Джон Марстон пытается жить по-честному: заниматься хозяйством, кормить семью, воспитывать детей. В этом ему мешают два обстоятельства: одно — из темного прошлого, другое — из не более радужного настоящего. Много лет назад Джон был участником особо жестокой и потому известной банды, которая промышляла грабежом и даже убийствами. Во время последнего задания шайку постигает неудача, Марстона сильно ранят, а напарник пре-

Наши коллеги, которым посчастливилось вживую увидеть игру, упоминали о небольших торможениях во время особо массовых сцен и о мелких багах графики и анимации. Но, честное слово, глядя вот на такие кадры, хочется сразу обвинить их в чрезмерной придирчивости.



дательски сбегают. После такого главный герой решает, что лучше уж прожить остаток дней, замаливая честным трудом прошлые грехи, чем умирать где-нибудь на пустыре с простреленным брюхом. У второй проблемы, мешающей остепенившемуся бандиту спокойно пасти коров, есть вполне конкретное имя — Эдгар Росс. Он представляется

Внизу: Признаки профессионального бандита, как говорится, лицо. Вам не кажется, что со шрамами художники перестарались?

Джону агентом свежеепеченного Бюро (позже переименованного в Федеральное бюро расследований). Задача организации — устранять ковбоев-«лихачей», к числу которых когда-то принадлежал герой. Агенты борются с преступниками не менее бандитскими методами, а Марстон должен им в этом помочь — в противном случае, с членами его семьи «приключится беда». И вот опять со стены снимается ружье, набиваются подковы, смачивается лассо — и начинается охота за бывшими «приятелями по бизнесу».

Страна больших возможностей

Мир Red Dead Redemption будет самым масштабным из всех созданных в Rockstar. Даже больше Сан-Андреас. Будь то зияющий каньон или вздымающаяся скала, хижина в дремучем лесу или водопад — если вы это видите, то можете там побывать. Огромные площади южных штатов и прилегающая к ним мексиканская граница образуют бесшовное, динамично изменяющееся и поразительно красивое пространство, одновременно и завораживающее, и пробуждающее тягу к исследованию.

Масштабы, конечно, впечатляют, но разработчикам пришлось очень сильно потрудиться, чтобы «открытый мир» не означал «десять минут монотонной скачки до следующей миссии». Каждый цифровой километр («метр» звучит как-то несерьезно) отмечен неким



Усы FTW

В Rockstar умеют продемонстрировать и чувство юмора, и связь с простыми игроками одновременно. В конце октября прошлого года на официальном сайте RDR сотрудники студии заявили, что готовы примкнуть к «Усобру» (Moveber) – благотворительному мероприятию, участники которого в течение месяца должны отращивать усы, – в качестве главного спонсора. Победитель, некий удачливый канадец, будет увековечен в RDR как один из второстепенных персонажей. Правда, за его голову с этими самыми усами в игре дают награду, но ему, наверное, все равно приятно.



Поскольку автомобилей на Диком Западе практически ни у кого не было, преодолевать расстояния придется на верном коне. Его следует беречь от вражеских пуль, но если скакуну все же пристрелили, можете использовать лошадиную тушу в качестве укрытия.



уникальным событием, исход которого игрок в силах изменить. И точно так же он волен проигнорировать, а то и попросту не заметить происходящее. Например, мексиканца, удирающего от ковбоев, прогуливающих разбитных девиц, торговца или кинувшегося на человека дикого пса. Никогда нельзя быть уверенным, что произойдет в следующие минуты: может, при переходе в ущелье внезапно начнется обстрел, или при восхождении на холм стадо бизонов, испуганное волками, ломанется прямо на вашего подопечного, или у ручья окажется недружелюбный медведь, который будет защищать свою территорию, или... В общем, сколько вариантов уникальных событий придумали в Rockstar, пока неизвестно, но судя по количеству примеров из разных источников, можно уехать выполнять сюжетное задание и не вернуться – затянет.

Дел в RDR, даже если не обращать внимание на сюжетные задания, невпроворот. Допустим, во время очередной прогулки под копыта вашего коня бросился отчаявшийся кролик. Не беда: сдерите с тушки шкуру и продайте! При должном старании, на охоте можно заработать очень приличные деньги. Если, конечно, не продолжите стрелять в заячьи норы, а выберете дичь покрупнее, помястее и пошерстнее: медведя, оленя или, скажем, бизона. Вообще без звонкой монеты

в этой игре не обойтись: это и средство для покупки оружия и провизии, и очень весомый довод при ведении переговоров, и залог за выкуп. Деньги приносит труд: по вашей воле Марстон может и в охотника превратиться, и в грабителя банковских дилижансов, и в разорителя торговых повозок, и в помощ-

Внизу: Исторически, примерно треть ковбоев составляли негры, однако на скриншотах их отчего-то очень мало (тут – справа от Марстона): в основном янки и латиносы.



ника сирым и убогим. Один из демонстрируемых разработчиками эпизодов: встреча Джо-на с причитающим стариком, у которого, как оказывается, дочурка была похищена мексиканскими бандитосами. Если хотим ему помочь, то берем лошадей, скачем через границу (как было сказано в «Симпсонах», «это любит делать каждый настоящий американец»), находим лагерь, всех убиваем, спасаем девушку, сажаем ее к себе в седло и скачем обратно за наградой.

Можно возразить, что деньги приносят слава, но в деликатной (иронизируем) морально-экономической системе RDR величина добродетели обратно пропорциональна финансовой дыре в кармане героя. И наоборот – чем громче разбойничья репутация, тем увесистее пенсионные сбережения. Очень жизненно и актуально и по сей день, не находите? Внутригровая система морали довольно проста и не предусматривает неожиданных последствий, как в The Witcher. Спасли семью фермеров от бандитов или подвезли старика до города – прослыли героем и добряком, вас будут узнавать на улицах дети и окликать дамы, продавцы сделают скидку в магазине. А если стрелять проституток в каждом борделе, то по крайней мере мужская часть города будет весьма недовольна такими действиями. Вплоть до последствий в виде глубокой колотой раны в геройской спине.

«Люблю запах напалма по утрам...»

До сих пор могло сложиться впечатление, что мы говорим о какой-то ролевой игре от Rockstar. Но не стоит заблуждаться: ядро новинки – стопроцентный экшн от третьего лица. Как уже было сказано выше, у нее с GTA 4 один технологический движок, но в самой GTA, как вы помните, стрелять и использовать укрытия было довольно неудобно, да и темп перестрелок, по сравнению с Gears of War, например, казался черепашим. Сколько уж лет прошло, а боевики по-прежнему продолжают создавать с оглядкой на творение Epic, и Red Dead Redemption – не исключение. Да, опять вид из-за плеча при прицеливании, опять прилипание к стенам, ящикам и – внезапная находка! – тушам убиенных коров, опять перебежки гуськом и прочие хорошо знакомые жанровые особенности. Только вот такая компактная и динамичная механика для «Песочницы» станет настоящим подарком. Осады



Slow motion будет и в Red Dead Redemption, только тут его нарекли Dead Eye. Он имеет три ступени: на первой доступно обычное замедление, помогающее точнее прицеливаться; на второй можно помечать маркером части тела одного врага, а потом выпустить всю обойму; наконец, на третьей удастся убить сразу нескольких противников, предварительно «отметив» их перекрестием.

СОТРУДНИКИ ROCKSTAR ОСТАЮТСЯ ТАКИМИ ЖЕ ПЕРФЕКЦИОНИСТАМИ, КАКИМИ БЫЛИ ВСЕ ВРЕМЯ.

крепости в компании мексиканских друзей, охрана поезда от налетчиков и стрельба из самого первого пулемета Гатлинга по бандитам, причем на ходу, из дребезжащей вагонетки и в обществе подвыпившего ирландца, — эти и прочие занимательные эпизоды еще не скоро выветрятся из нашей памяти.

Впрочем, даже внесюжетная случайная стычка с врагом, по замыслу Rockstar, должна вызывать у играющего искренний восторг: мол, там столько добра — револьверы, первые снайперские винтовки, ружья, мушкеты, дробовики, метательные ножи, динамит — и революционная система процедурной анимации Euphoria, что проще пристрелить собеседника, чем уговоривать. «Эйфория» в реальном времени обрабатывает взаимодействие комплексных тел (например, человеческих), что в итоге дает очень натуралистичную картинку, но, откровенно говоря, эйфорию это вызывает не у всех. Техническое новшество становится еще одним инструментом для создания жестокого мира RDR: представьте, что происходит с человеком, почти в упор получившим заряд из бизоньего ружья? Хотя достичь таких высот натурализма Rockstar, конечно, и не стремится.

А вот во всем остальном сотрудники Rockstar остаются такими же перфекционистами, какими были все время, — за это стремление к идеалу они, да Blizzard с Valve, достойны

уважения. Но как и в любом бизнесе, прибыль первична, а уважение — лишь полезный бонус. Насколько успешной окажется Red Dead Redemption, пока однозначно сказать сложно: слишком уж комплексный и немассовый товар нам предлагают. И если у этой истории будет счастливый конец, то пары лестных слов наша индустрия все же заслужила. **СИ**

Визу: Маршал Ли Джонсон, здешний шериф. Судя по улыбке, очень веселый мужчина.



Какие же вестерны без дуэлей! Тем более что именно Red Dead Revolver впервые продемонстрировала уже зарекомендовавшую себя механику: с ударом колокола двое выхватывают пистолеты и нажимают на спусковой крючок в тот момент, когда ползущее перекрестие достигнет брюха противника. Классика.





КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Шутер от третьего лица, совместивший перестрелки в духе Gears of War с акробатическими трюками. Первый проект, который Синдзи Миками самолично возглавил после, по его подсчетам, четырехлетней передышки.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что новинка, несмотря на все обещанные отличия, все же окажется слишком похожей на именитые западные шутеры и поэтому останется в их тени.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что у Миками получится всем шутерам шутер: увлекательный, динамичный и заставляющий неделями говорить о поисках уловков против очередного босса.

ХИТ?!

VANQUISH

«Особая броня не превращает героя в шагающую крепость, а улучшает его ловкость», — подчеркивают создатели. Тем не менее, решившись дать роботу под дых, Сам не разобьет о противника кулак.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

Vanquish

Боевые роботы русских бесчинствуют на американской земле! Судя по сосредоточенным лицам журналистов, собравшихся на первый показ Vanquish в Токио, именно это они сейчас лихорадочно записывают в блокноты и выстукивают на клавиатурах нетбуков.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Platinum
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Страна происхождения:
Япония

За гигантским экраном, на котором мелькают кадры из премьерного трейлера, — иссиня-черное небо и сверкающая огнями панорама японской столицы. Буквально через пару минут Синдзи Миками, геймдизайнер, сыгравший ключевую роль в развитии сериала Resident Evil, возьмет в руки джойпад и продемонстрирует публике, что за концепцию задумал воплотить в жизнь на этот раз. А пока можно следить за тем, как в ролике главного героя упаковывают в футуристический боевой костюм (эдакую обогатившуюся дополнительным количеством пластин мужскую версию брони Ванессы из P.N.O3), как рушатся зда-

ния в Сан-Франциско далекого будущего, и испытать настоящий патриотический подъем, несмотря на всю трагичность видеоряда. Вдумайтесь: наши боевые роботы оказались так хороши, что звездно-полосатым пришлось не только армию мобилизовать, но и секретным оружием воспользоваться, лишь бы хоть как-то получить преимущество!

Рассказ о Vanquish Миками предваряет фразой: «Эта игра — не P.N.O3», упреждая возможные вопросы о том, не окажется ли нынешний проект идейным преемником давнишнего боевика, а может, и вовсе чем-то вроде улучшенного и дополненного римейка. Нет, опытный продюсер, вернувшись на геймдизайнерскую стезю после,

В интервью Миками пояснил: неправы те, кто считает будто прототип Сэма — «Железный Человек». По его словам, он вдохновлялся вселенной Casshern. Герой Casshern (вообще-то в оригинале было Kyashan, но такую транслитерацию выбрали американцы), человек, добровольно превративший себя в киборга, чтобы бороться с роботами (созданными, что важно, его собственным отцом!), впервые появился на телевизионных экранах в 1973 году. Именно тогда вышел Neo-Human Casshern, аниме-сериал от студии Tatsunoko (кстати, главный персонаж есть среди игравших бойцов недавней Tatsunoko vs Capcom). Затем, в 1993 году, последовала четырехсерийная OVA, которая была издана на Западе под названием Casshan: Robot Hunter, а в 2004-м — лайв-экшн фильм Casshern. В 2008-м состоялся перезапуск марки: вышел аниме-сериал Casshern Sins. Миками же захотел объединить в одном произведении полюбившийся ему антураж из Casshern и элементы шутера, авторы которого также в свое время признавались в любви к этой вселенной.

Синдзи Миками позирует вместе со статуей Сама в натуральную величину. Доспех выглядит, пожалуй, даже чересчур белоснежным: в игре он вечно запылен.



На показе Vanquish запускали на PS3: для того, чтобы спрятаться за укрытием, требовалось нажать «квадрат».



Миками и Инаба

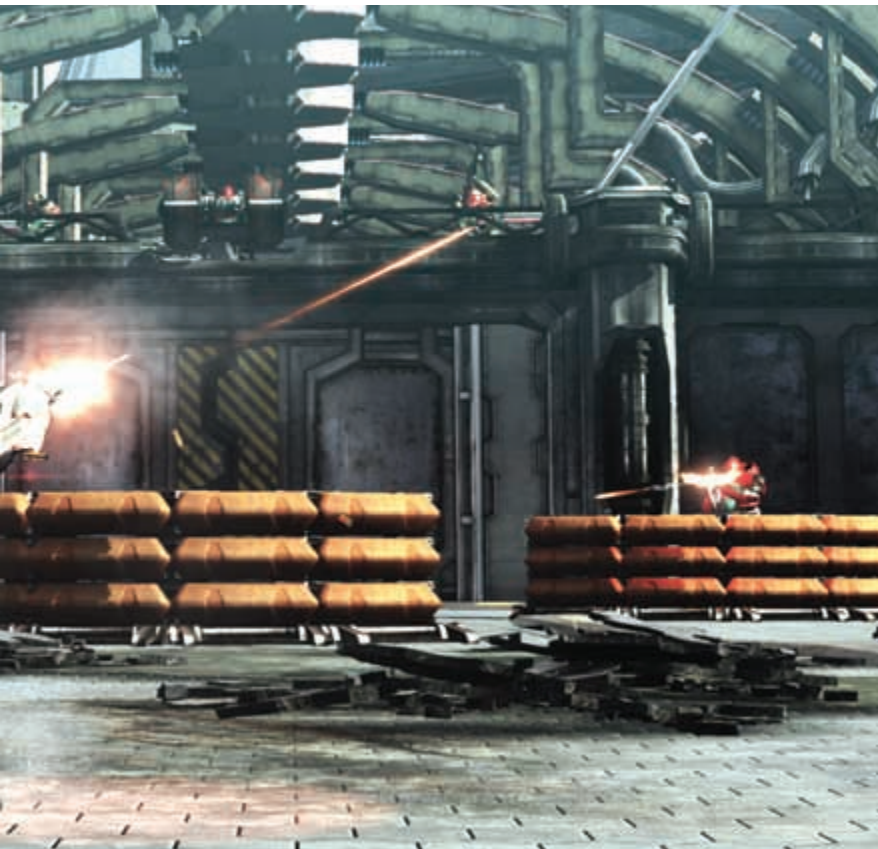
Продюсер Bayonetta, Синдзи Хасимото, как-то сказал в интервью, что работать с Хидеки Камией, возглавившим разработку, очень увлекательно, но в то же время достаточно выматывает. На вопрос о том, каково это – трудиться бок о бок с Синдзи Миками, Ацуси Инаба, опережая переводчика, отвечает: «Замечательно!». А затем добавляет: «Мы очень давно трудимся вместе, хорошо знаем друг друга. В случае с Vanquish у каждого из нас – своя роль. Для нас главный вызов – не столько сработаться, сколько преодолеть трудности, связанные с нынешним проектом, выполнить свои обязательства. Например, в моем случае, – добиться, чтобы у японских геймеров новинка не вызвала отторжение».

как он говорит, четырехлетнего перерыва, собирается соревноваться не с самим собой времен Сарсом 5, а с авторами современных шутеров от третьего лица. По замыслу, от творений конкурентов его детище будет отличаться ураганный темп перестрелок и акцент на одиночной кампании (мультиплеер исключат вовсе; на контрасте с всеобщим вниманием к соревновательным или кооперативным побоищам такое решение кажется неожиданно свежим). Вдобавок для расправы с врагами героя не только снабдят внушительным арсеналом, но и обучат акробатическим трюкам – в таком объеме, каким, по словам Миками, персонажи из уже появившихся на рынке шутеров до сих пор не располагали.

О целевой аудитории он будет распространяться уже в личной беседе: упомянет, что коммерческий провал God Hand и ее нишевость обусловлены практически безграничной творческой свободой, которую ему предоставили тогда. То есть, beat'em up мечты удался, а интересный широкой публике продукт не получился. Но в этот раз и Миками, и продюсер Ацуси Инаба с самого начала знали об условиях Sega: издательству требуется

НА АРЕНУ ДЕСАНТИРУЮТСЯ РУССКИЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ, ДЛЯ ПУЩЕЙ СИМВОЛИЧНОСТИ РАСКРАШЕННЫЕ В КРАСНЫЙ ЦВЕТ.





тельностей помимо колонии, или же на Земле все давным-давно повыижжено. Прежде чем отправить Сэма в компании нескольких сотоварищей (вы уже замечаете сходство с Gears of War?) на первую вылазку, он показывает, как обыграна смена вооружения: устройство, которое держит солдат, моментально меняет форму. Затем Миками позволяет герою выкурить сигарету (вообще-то, здоровье здесь восполняют, просто поставив смирно у стенки, как заведено в шутерах, так что жест в духе Солида Снейка, похоже, просто забавная деталь) и переходит к первой демонстрации обещанных акробатических трюков – уникальных возможностей белоснежного доспеха. К слову, подобно «Железному Человеку», Сэм – ученый и участвовал в проектировании

Вверху: Сэма во время боя поддерживают соратники, но разрешат ли нам как-то управлять их поведением, пока неясно.

новинка, рассчитанная вовсе не на узкий круг ценителей, способная привлечь многих.

А пока, растравив любопытство публики обещаниями, он без дальнейших преамбул переходит к демонстрации игрового процесса. Вот на экране появляется небольшая текстовая справка, объясняющая расстановку сил в альтернативно-историческом мире Vanquish. Мол, после распада Советского Союза весь государственный военно-промышленный комплекс мало-помалу перешел в собственность частных компаний, и они озаботились штамповкой тех боевых машин, что вскоре ринутся на главного героя. Вот симпатичная «радистка Кэт» инструктирует нашего подопечного (его, кстати, зовут Сэм) перед очередной миссией, которая развернется на территории космической колонии. «Радиус арены – 10 км, – поясняет Миками. – Мы хотели, чтобы битвы проходили на внушительных размеров поле». Со стороны, правда, не скажешь, что колония и впрямь раскинулась широко. Скорее, она напоминает высоченную многоярусную конструкцию, сплошь заваленную всевозможными обломками и стратегически утыканную стенками-укрытиями. Чтобы передать ощущение огромного пространства, создатели прибегли к той же уловке, что в свое время использовали авторы God of War, позволяя гигантскому боссу либо маячить на горизонте, либо досаждать Кратосу задолго до главного сражения. В случае с Vanquish над головой героя то и дело проплывают китоподобные корабли, с которых на площадку десантируются русские боевые роботы, для пущей символичности раскрашенные в красный цвет. Но об этом – чуть позже. Немой вопрос про улицы Сан-Франциско повисает в воздухе: Миками не уточняет, предусматривает ли американская освободительная акция осмотр хоть каких-то достопримеча-





своего костюма.

Признаться, к этому моменту ждешь по меньшей мере беготни по стенам и прыжков в духе тех, что исполняют артисты китайского цирка, но нет: речь идет о молниеносном подкатывании к противнику (контуры окружающего мира на секунду расплываются, подчеркивая стремительность маневра), выстрелам в режиме slow-mo и таким же картинно-замедленным апперкотам в челюсть. Перечисленными навыками полный список умений, разумеется, не ограничится, но об остальных разработчики пока умалчивают.

Самое интересное, правда, ждет впереди, когда из ниоткуда выплывают уже упомянутые гигантские корабли, отряд наконец-то ввязывается в настоящую стычку и нам предлагают оценить не только то, что герой умеет, а насколько его навыки преобразуют перестрелки. На деле же большую часть времени проводишь, пытаешься понять, как ориентироваться на поле, когда враги порой норовят развить скорость зомби из Left 4 Dead, световые вспышки от выстрелов ежесекундно слепят, а от прыжков Сэма между укрытиями в глазах рябит. И вместе с тем каких-то совсем уж драматических изменений, по сравнению, скажем, с Gears of War 2 или еще не вышедшей Lost Planet 2, не чувствуешь. Тут уместно вспомнить, что примерно так же выглядит попытка оценить боевую систему Bayonetta по увиденному со стороны: новаторство Vanquish остается под вопросом до тех пор, пока не появится, по меньшей мере, играбельное демо (заодно и отзывчивость управления оценить удастся!). Сам Миками рассчитывает, что именно режиссура боя – сочетание совсем уж быстрых эпизодов с секундами абсолютно затишья – существенным образом изменит впечатления от прохождения. Час спустя, на интервью, он сообщит: «Я надеюсь, вот это впечатление – что события разворачиваются очень быстро, что постоянно кипит бой, – те, кто опробует нашу новинку, и запомнят лучше всего. Именно такая концепция у меня была

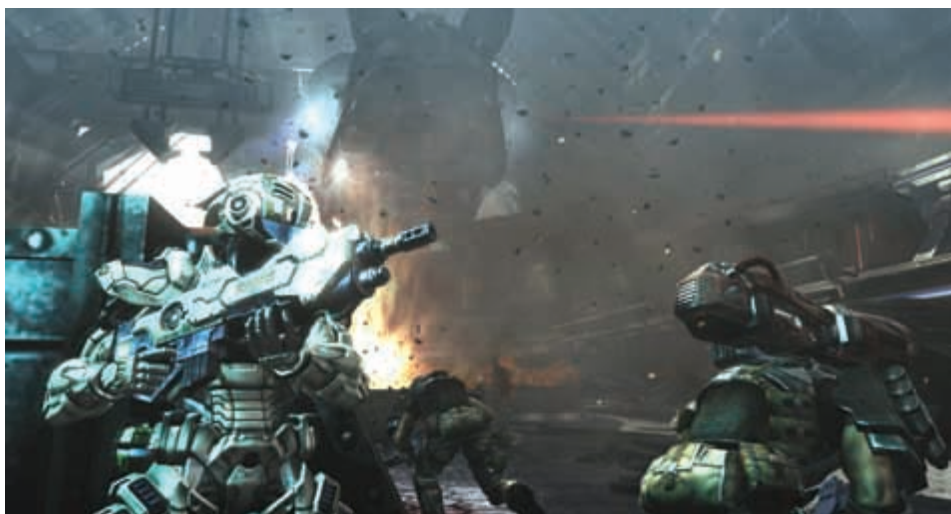
с самого начала, и должен сказать, от оригинального замысла мы с командой практически не отошли. Вообще я стараюсь фантазию сотрудников не сдерживать, и идея Vanquish хороша тем, что оставляет простор для творчества. Скажу больше: нам удалось практически все задумки воплотить, за бортом остались лишь незначительные мелочи, на которые не хватило времени и ресурсов».

В битве с боссом вскрываются новые подробности. Во-первых, Сэм обучен как стрелять в роботов, так и ездить на них, что немедленно вызывает ассоциации с все тем же набором игр: от GoW2 до LP2 (в ней, правда, оседлать монстров не дают, зато разрешают пользоваться разнообразной техникой). Во-вторых, без QTE не обойдется. В той сцене, что показали нам, бравый американец удумал вогнать в клешню механического чудовища снаряд-

Вверху: Расхваленная Миками уникальная способность доспеха Сэма – стремительное скольжение к противнику.

переросток. В-третьих, ощущение скорости, навеянное частыми скачками героя и прыкостью особо шустрых противников, неожиданно пропадает, когда наступает черед музуть самое главное чудо русской инженерной мысли. «Попади по Аргус Кор! – увещевает радистка, и герой под руководством Ямады-сана, «лучшего игрока Platinum», которому Миками передает эстафету, стрейфится вокруг громадины, ловко увертывается от лазерных лучей и изо всех сил обстреливает чудовище. Под шквальным огнем босс наконец падает, из него вываливается плавающая сфера, Ямада-сан палит по шару, робот опять поднимается на ноги, и все начинается по новой. Впрочем, не лишним будет вспомнить, что безупречное проходные этапов впечатляет сильнее всего, если лично намучаешься с теми же врагами, а не когда видишь их впервые в жизни.

Внизу: Сперва авторы Vanquish хотели столкнуть в игре США и Китай, но, по словам Миками, «обставить такой конфликт интересно не вышло».



В VANQUISH, ПО СЛОВАМ МИКАМИ, КОМАНДЕ PLATINUM УДАЛОСЬ ВОПЛОТИТЬ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ ЗАДУМАННОЕ.

Движок для Vanquish позаимствовали из Bayonetta, причем, как сообщили нам представители Sega, он был доработан. Захламленные арены выглядят добротно, количество неприятелей, рвущихся в драку одновременно, радует, но пока об идеальной картинке говорить рано. Не сказать чтобы именно такую игру от Миками я ждала, когда отправлялась в Токио, и тем сильнее хочется верить, что в Platinum все же сумеют разбавить шутер элементами экшна так, чтобы в итоге тянуло не пересчитывать, сколько особенностей других хитов унаследовала Vanquish, а восхищаться тем, как авторам удалось сделать нечто узнаваемое и одновременно впечатляющее новизной.

Но не подумайте, что тема русских боевых роботов была закрыта показом. Во время интервью интересуюсь у именитого геймдизайнера: мол, как, по-вашему, следует преподносить щекотливые темы в играх. Миками удивлен: ему и в голову не приходи-

Справа: Арсенал Сама выглядит необычно, но пока вполне традиционен: гранаты, снайперские винтовки, автоматы.

Внизу: Надеюсь, камней вроде того, что на переднем плане, в финальной версии Vanquish не будет.



В конце каждого этапа на экране появляется информационная сводка: сколько раз игрок прятался за укрытиями, сколько хедшотов произвел, как часто использовал уникальные возможности. Можно говорить, что так разработчики из Platinum отдают дань уважения играм старой школы, на которых выросли, но это – не единственная причина. Как полушутливо замечает Миками, подсчет случаев, когда геймер прятался, и когда смело встречал противника лицом к лицу, – отличный повод присмотреться, не ведет ли кто-то себя как трус.

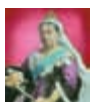


НОВАТОРСТВО VANQUISH ОСТАЕТСЯ ПОД ВОПРОСОМ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ ПОЯВИТСЯ, ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ, ИГРАБЕЛЬНОЕ ДЕМО.



ло, что в сцене разрушения Сан-Франциско кто-то может усмотреть сходство с событиями 11 сентября или, скажем, истолковать как-то превратно выбор родины смертоносных машин. Еще бы, ведь действие, как уже говорилось, происходит в будущем, да и глава проекта наверняка знает то, о чем журналистам говорят лишь намеками: дескать, истинные злодеи – вовсе не те, кого поначалу считают врагами американцы. И тут представители Sega не выдерживают: «Она из России!». Жалею, что схватить фотоаппарат, чтобы запечатлеть лица Миками и продюсера Ацуси Инабы, – равнозначно испортить момент, и продолжаю: «Вот смотрите, Миками-сан. Представьте, что вам – японцу – предлагают игру, в которой вы от лица американца должны истребить машины, созданные в Стране восходящего солнца. Как вы себя почувствуете?» «Думаю, мне будет не очень приятно, – честно отвечает он. – Но для работы над трейлером мы пригласили студию Logan, которую возглавляет Алексей Тьлевич (эта же команда делала откровенно кровавый ролик MGS4), и он говорил, что ему было весело». **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



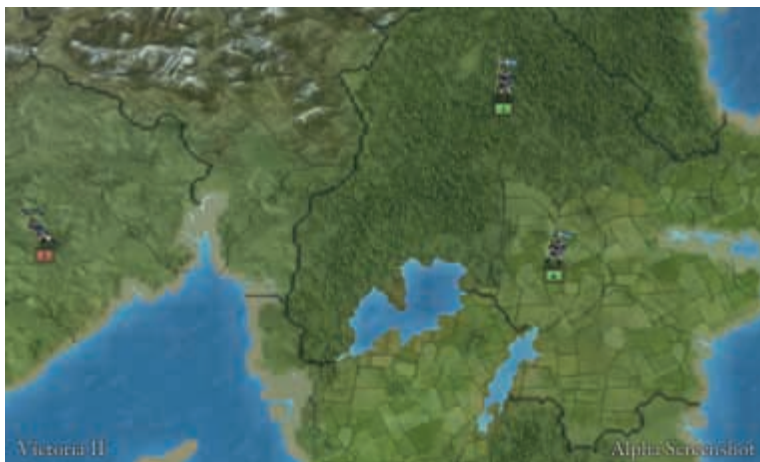
ПРАВЬ, ВИКТОРИЯ, МОРЯМИ! В Paradox Interactive никогда не скрывали, что, выбирая название игры, разработчики вспомнили королеву Викторию – ту, что правила Великобританией (и Британской империей) почти две трети века (с 1837 по 1901 годы) и дала имя целой эпохе. Именно времена королевы Виктории стали пиком могущества страны, именно при ней окончательно оформилось британское владычество над Индией, при ней товары с островов заполнили весь мир. Неудивительно, что до сих пор Викторианская эпоха привлекает такое внимание леди и джентльменов.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Андрей Окушко



Раньше нам часто приходилось вручную перекалцифицировать группы населения, меняя их род занятий. Теперь этим народ занимается сам. Хотите иметь большую армию – увеличивайте ассигнования на нее, и на призывных пунктах отбоя не будет от желающих отдать долг Родине. Хотите проводить мирную политику и не нуждаетесь в солдатах – урежьте финансирование министерства обороны, и бойцы сбросят шинели, превращаясь в рабочих или крестьян. Правда, такие изменения возможны не везде и не всегда – при некоторых режимах нельзя превращать солдат в гражданских, так что думайте, какую форму правления избрать и какой партии помочь прийти к власти.

Victoria II

Victoria – пока лишь третья из глобальных стратегий Paradox, удостоившаяся продолжения. Причем до этого она считалась одной из самых бесперспективных (и коммерчески невыгодных), но студию это не остановило, и скоро нас ждет сиквел.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, global, historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»/Snowball
Разработчик:
Paradox Interactive
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
лето 2010 года
Онлайн:
www.paradoxplaza.com/games/victoria-2
Страна происхождения:
Швеция

В свое время шведским разработчикам пришлось констатировать печальный факт – «Victoria» продавалась крайне плохо, так что вопрос, стоит ли развивать тему, встал на повестке дня. Но Paradox не испугалась и выпустила аддон Revolutions. Ситуация улучшилась, народу понравилось, и решение приняли: второй части быть! Впрочем, ясно, что полной копией первой только с улучшением графики она не станет. Слишком многое надо менять...

И начали, само собой, с экономики, слегка прихрамывавшей в оригинале. Старожилы не забудут, как легко разорялись государства в Victoria (что влекло за собой крайне неприятные последствия) и как экономика

приходила в упадок из-за отсутствия ресурсов и товаров на рынке (только пачка патчей помогла побороть эти недостатки). Теперь такого не случится – при грамотном управлении справиться с дефицитом бюджета реально, да и нужные товары всегда найдутся (спасибо ремесленникам). И сверхусилий для обеспечения хозяйственной деятельности не потребуются – в первой части с микроменеджментом явно переборщили. Многие бросали игру, узнав, что им придется думать о десятках типов товаров, необходимых для работы государственных заводов. В Victoria II заводы будут приобретать сырье самостоятельно (хотя возможность субсидировать их при некоторых формах правления остается). Меньше надо возиться и с распределением

персонала по производствам. В первой части слишком жестко были проставлены условия миграции, и рабочая сила ехала в основном в Америку. В Европу кого-то заманить было почти нереально. Люди снимались с места только в том случае, если не было шанса заработать хоть что-то. Теперь же даже при наличии рабочих мест они смогут уйти туда, где больше платят.

Изменится и система налогообложения. Отныне за него (как и за борьбу с криминалом) отвечают специально обученные люди – бюрократы (термин собирательный). В чиновничий аппарат придется вкладывать деньги, но и отдача высока – увеличение поступлений в казну и сокращение преступности, понижающей доходы. Впрочем, есть определенный предел, по достижении которого эффективность бюрократии уже не растет, так что придется следить за развитием событий, если не хотите, чтобы все граждане стали чинушами. Еще один интересный вывод, который отсюда можно сделать, – новые колонии будут приносить доходы отнюдь не сразу. Пока там построишь административный аппарат, семь потов сойдет (и немало денег уйдет).

Правда, так как главная кампания длится сотню лет, в стране происходит немало изменений. И поначалу вместо бюрократов работают аристократы, но постепенно всяких там князей вытеснят с управленческих должностей. Если, конечно, вы этому не воспротивитесь, попытавшись сохранить старые обычаи. Только не забывайте, времена (с 1836-го по 1936-й) были неспокойные, немало случилось революций и гражданских войн, как бы народ не взбунтовался с криками: «Царь-то ненастоящий!».

Да-да, бунты никуда не денутся. Как и в первой части, группы населения имеют собственные потребности. Кто-то хочет соци-

Справа: Как и прежде, мы решаем, с кого больше брать налогов – с бедных, среднего класса или богатых. Главное – не переборщить, а то дождетесь бунта, бессмысленного и беспощадного.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Paradox готовит пир для стратега, влюбленного в Викторианскую эпоху. Бесчисленное множество вариантов развития государства, продвинутые экономика и внешняя политика, войны за раздел и передел мира – все это Victoria III!

ЧЕГО БОИМСЯ? Что экономикой все-таки слишком усложнят, заставив нас заниматься в основном ею, ну и стандартной болезнью всех «парадоксальных» проектов – невозможности нормально играть в версию 1.0 из-за багов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На практически бесконечную реиграбельность, на возможность изменить историю и проникнуться духом эпохи, когда вера в силу науки и прогресс была безграничной, а жизнь на планете менялась каждое десятилетие.



Политическая карта лепстит разнообразием, но что будет дальше – зависит только от вас и от AI. «Железный мозг», кстати, обещают улучшить.

Еще одна из проблем, которая встала перед «Парадоксами», – реализовать экономическую модель в первые десятилетия, когда фабрик мало, а товаров надо много. Для этого в игру ввели ремесленников (название старое, функции – иные). Эта группа населения производит малые партии товаров, причем меняет свои приоритеты каждый месяц в зависимости от потребностей рынка. Так что если на планете остро не хватает цемента, то в следующем месяце он появится в продаже, пусть и не в гигантских количествах. Впоследствии же наиболее удачливые ремесленники перекавалифицируются в капиталистов, а прочие станут рабочими или служащими. Что интересно, решая одну проблему, Paradox избавилась сразу от двух: заодно и с нехваткой ключевых товаров на рынке в первые годы разобралась.



Вверху: Германия пока поделена на множество государств, но способна объединиться. И объединение может быть как «кровоавым», так и «цветочным».

чтобы попытаться убедить врага согласиться на приемлемый для нас мир, не получится.

В боях важно также вести фронтную разведку. Тот, кто знает о враге больше, и провинции захватывает быстрее, и потери несет в сражениях меньше. Поначалу рекогносцировкой занимается кавалерия, но в XX веке эта роль передается авиации (еще раз зафиксировав если не смерть, то предсмертный хрип конницы). А еще дивизии из стран, стоящих на более высоком уровне технологического развития, сражаются эффективнее всяких там армий туземных царьков. Так что ситуация, при которой тысяча человек побеждает десять тысяч, вполне реальна и даже историч-

Внизу: Именно на этом экране можно проводить реформы, а заодно и узнать о раскладе политических сил.

СИСТЕМА РЕШЕНИЙ ДЕЛАЕТ ИГРУ ЗА КАЖДЫЙ НАРОД УНИКАЛЬНОЙ И ДАЕТ ШАНС СТАТЬ ЦИВИЛИЗОВАННОЙ СТРАНОЙ ДАЖЕ КАКИМ-НИБУДЬ ТАМ ТУМБА-ЮМБА.

альных реформ, кто-то политических, желая такие постепенно становятся неодолимыми, и, в конце концов, люди выходят на улицы (то есть провинция восстает). Вот и приходится правительству решать – что с этим делать? Нет, бунт, конечно, подавлять надо, сомнений нет, но если не искоренить его причину, он вспыхнет снова. А потом еще и еще. Не проще ли сократить рабочий день с двенадцати часов до десяти, пусть даже это отрицательно скажется на количестве выпускаемой продукции? Зато не придется гонять любимые дивизии и терять в боях со своим народом собственных же солдат, сэкономив их для стычки с соседом.

К слову, хотя бы разок за сто лет посражаться придется (если, конечно, не ставить себе целью отсидеться в тихом уголке мира, совсем-совсем «не отвсечивая»). Но вой-

ны бывают разными – эволюция военного искусства в XIX – начале XX веков шла семимильными шагами. Взять, к примеру, кавалерию. Если на старте ей достается роль эдакого «вундерваффе», то позже значение конницы падает, а к моменту изобретения пулеметов и самолетов практически сходит на нет. Изменится и тактика – создатели пообещали, что поначалу войны будут проходить в стиле «Европы», когда две-три крупные армии вторгаются на территорию противника в отдельных точках и пытаются дать генеральное сражение. Но году эдак к 1910 все изменится, и государства станут нанимать просто огромное количество солдат, располагая дивизии по всему фронту, наподобие того, как это было в Первой мировой войне. И быстренько прорваться одной-единственной группировкой к столице,



До завершения промышленной революции еще долго, так что ремесленники составляют почти 5% населения. Но рано или поздно им придется сойти со сцены.





на, вспомните хотя бы колониальные войны европейцев с африканскими народами – редко когда последним удавалось хоть что-то, кроме численного преимущества, противопоставить передовому вооружению и тактике.

Но чтобы добиться превосходства над соседями, придется немало постараться. И не последнюю роль здесь играет образование, несущее в массы... священники. Да, вы не ослышались – бывшие практически бесполезными в прошлом священнослужители отныне обретают новые функции (и сохраняют их за собой до самого финала кампании). В Victoria II именно они учат грамоте (и продолжают это делать даже в странах без государственной религии – батюшки и ксендзы просто превращаются в учителей и профессоров, хотя и носят старое название). Причем если раньше грамотность (от которой зависит скорость исследований) считалась для всей страны в целом, то теперь каждая группка населения образована по-разному. Логично? Не поспоришь – аристократы явно поначалу знают больше, чем чернорабочие. Хотя при должном усердии можно добиться и стопроцентной грамотности, но вот какими усилиями – это

уже второй вопрос. Да и надо ли? Как бы сильно умному населению не захотелось перемен к лучшему. А лучшее для народа – отнюдь не всегда лучшее для государства.

Думаем, вы уже догадались, что извращиваться на скоротке внутренней политики придется изо всех сил. Угодить сразу всем непросто, придется выбирать те социальные группы, которые для вас сейчас более важны (или которые могут доставить наибольшее беспокойство) и помогать им хоть чуток. Но не менее трудно и на международной арене. Алчные соседи не упустят шанса отгрызть кусочек от вашего государства. А уж если удастся попасть в клуб великих держав – пиши пропало. Ведь придется заботиться о расширении сферы влияния (схема в чем-то напоминает Europa Universalis III: Heir to the Throne) и давать по рукам всем, кто лезет не в свои дела. Причем число дипломатических опций обещают увеличить, а разнообразные события и возможность принимать судьбоносные решения не дадут захандрить.

Да, дамы и господа, чтобы нам не стало скучно, в стране постоянно что-то случается (порой это касается будущих выборов,

Вверху: А вот и Россия-матушка. Ничуть не сомневаемся, что большинство из вас первую партию в «Викторию II» сыграет именно за Российскую империю.

Внизу: Интерфейс (еще один бич Victoria) обещают упростить и улучшить. Хотелось бы, а то некоторые партии вспоминаешь с ужасом.

Отныне, как и в Heir to the Throne, в Victoria II перед началом войны мы объявляем о целях столкновения. И если цель – вывести Болгарию из сферы немецкого влияния, то именно ее мы и будем добиваться на мирных переговорах в поверженном Берлине. Впрочем, когда ситуация складывается в нашу пользу, никто не мешает расширить список задач и отгрызть у обнаглевших бошей пару-тройку провинций.

порой настроений населения, а порой и отношений с соседями). Но Paradox не собирается вести нас по эпохе под лозунгом «шаг влево, шаг вправо карается game over'ом», поэтому большинство событий не отражает происходившего в реальной истории. Другое дело – «решения», многие из которых позволят повторить путь той или иной страны. Например, объединить Германию или Румынию или аннексировать Конфедерацию после победы США в Гражданской войне. Но и здесь не все заранее прописано – сотни решений дают возможность свернуть с наезженной колеи и сотворить что-нибудь этакое. Например, заново объединить Соединенные Штаты Центральной Америки (недолго существовавшее государство, куда входили Гватемала, Сальвадор и прочие небольшие страны региона) или привести всех славян под скипетр русского царя. Причем в отличие от событий (где придется выбрать один из вариантов) решения не обязательны – вы можете отложить их в долгий ящик или вовсе никогда не вытаскивать на свет, похоронив очередную великодержавную идею. Но именно система решений делает игру за каждый народ уникальной, а также дает шанс стать цивилизованной страной практически каждому племенному государству, вплоть до каких-нибудь там тумба-юмба. Дорога к превращению в великую державу откроется не только для избранных «нецивилизованных» стран (вроде Японии или Китая), но и для всех остальных, а это искоренит еще один недостаток, за который ругали первую Victoria.

Узнав все это, мы перестали сомневаться в том, что Victoria II – достойный повод вернуться во времена, когда наука неслась вперед с невиданной скоростью, создавались и рушились империи, а в жизни простых людей происходили кардинальные изменения. Вернуться и приложить руку к этим событиям. **СИ**



Как и в Hearts of Iron III, в Victoria II дивизии состоят из бригад (по три тысячи человек в каждой). Но количество бригад в дивизии не ограничено.



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

ЭТО ИНТЕРЕСНО

HALO

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО Покидая лагерь Microsoft, студия Bungie теряет права на вселенную Halo, со всеми ее злодеями и героями. Впрочем, это не означает, что после Reach не появятся другие проекты с хорошо узнаваемыми персонажами в главных ролях: специально для создания новых частей сериала в Microsoft сформировали внутреннюю команду 343 Industries, возглавил которую Франк О'Коннор, бывший сотрудник Bungie. К слову, в студии не слишком расстраиваются, собираясь после запуска Halo: Reach порадовать нас новыми анонсами.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Алексей Голубев

» Halo: Reach

Очередная консольная война – война гигантов – кажется, вступила в решающую фазу. Противники давно перешли на тяжелую артиллерию, и Microsoft, которой есть что терять, не намерена уступать конкурентам ни единого миллиметра! А коли так, без помощи Спартанцев не обойтись. Не они ли всегда были истинными богами войны?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
shooter, first-person, sci-fi
Зарубежный издатель:
Microsoft

Российский дистрибьютор:
Microsoft

Разработчик:
Bungie

Количество игроков:
не объявлено

Дата выхода:
осень 2010 года

Онлайн:
www.bungie.net/Projects/
Reach

Страна происхождения:
США

Осень 2007 года оказалось богатой на события и громкие премьеры, среди которых выход долгожданной Halo 3 занимал далеко не последнее место. Завершающая часть невероятно популярной трилогии на несколько недель стала одной из самых обсуждаемых тем в игровой индустрии и явилась отличной маскировкой для новости в какой-то степени куда более значительной. Через шесть дней после появления Halo 3 на магазинных полках студия Bungie заявила о вновь обретенной независимости от компании Microsoft – подтвердив, впрочем, что продолжит активно поддерживать Xbox 360. Позднее, уже показывая аудитории почти завершенную Halo 3: ODST и рассуждая

о перспективах сериала, сотрудники коллектива открыто признали: следующая часть Halo почти наверняка станет для них последней. Как сложится дальнейшая судьба Bungie и ее культового детища после расставания, пока остается только гадать. А потому лучше отложим в сторону хрустальный шар и аккуратно разберем по полочкам то, что нам уже известно о куда более близкой, уже почти осязаемой Halo: Reach.

Под стеклом, или У каждой саги есть начало

Поклонникам вселенной Halo и непобедимого Master Chief лично планета Reach отлично знакома. Хотя в играх вышедшей трилогии упоминается она сравнительно редко, именно данная колония землян стала, фактиче-

ски, колыбелью Спартанцев – совершенных суперсолдат, позднее превратившихся в главную надежду человечества в кровопролитной войне с расами Ковенанта. Кроме того, Reach долгое время считалась главным опорным пунктом наших потомков за пределами Солнечной системы, и последней из колоний, павших под неприятельским натиском. Да-да, мы не оговорились: отстоять планету в Halo: Reach, какие бы усилия ни прилагали пользователи, не удастся – тем, кто об этом до сих пор ничего не знал, придется смириться с неизбежным. Однако, по словам разработчиков, побежденных не будет, и отчаянная борьба главных героев не лишена смысла – хотя подробности сюжета, разумеется, пока хранятся в строжайшем секрете. Кто из действующих лиц доберется



Мрачная атмосфера игры не замедлила сказаться и на внешности недругов, которые теперь выглядят куда более воинственно и угрожающе. Впрочем, не внешностью единой – сражаются они тоже будь здоров!



Различным транспортным средствам – как наземным, так и воздушным – в Halo всегда отводилась заметная роль. Ведь даже не слишком прочный, зато маневренный джип нередко помогал не хуже доброй пушки.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Последняя Halo от студии, которая, собственно, и создала этот сериал, а вместе с ним – и целую вселенную. Без легендарного Master Chief – зато с целым взводом Спартанцев в главных ролях. С шикарной графикой. С почти наверняка отменным сюжетом. Остальное уже не имеет значения.

ЧЕГО БОИМСЯ? От проектов, подобных Halo: Reach, всегда ждут очень многого – и всегда боятся, что игра возложенных на нее надежд не оправдает. Однако в данном случае о страхах можно забыть: расставаясь со Спартанцами, Bungie едва ли позволит себе ударить в грязь лицом.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Разумеется, надеемся получить лучший консольный шутер от первого лица – появление которого задал новую планку качества в жанре, вынудив его сделать еще несколько шагов вперед.

живым до финала? Кого из старых знакомых удастся встретить, прежде чем поверхность планеты покроет слой расплавленного стекла? Почему герои Halo: Reach ни разу не напомнили о себе в других частях сериала? Вот лишь малая часть вопросов, на которые предстоит ответить коллективу Bungie, чтобы не разочаровать преданных фанатов. И если верить создателям игры, ни один из них не оставят без внимания. Круг замкнется, позволив преемникам Bungie работать со следующими выпусками Halo с чистого листа.

Шестеро на одного

Вышедшая не так давно Halo 3: ODST нарушила многие традиции сериала – например, подменив одного супергероя целым взводом куда более приземленных персонажей и лишив яркий виртуальный мир изрядной доли красок. Конечно, никто не решился превратить ODST в эдакий научно-фантастический триллер, но попытка посмотреть на происходящее под иным углом не осталась незамеченной. Более того, в Halo: Reach разработчики намерены не только повторить ее, но и довести до логического завершения.

На поле боя мы появимся под маской очередного безымянного новичка, попавшего в ряды Noble Team, – подразделения Спартанцев, оставшихся защищать Reach. Участники взвода принадлежат к числу так называемых Spartan III, тогда как Master Chief, напомним, был представителем Spartan II. В чем же отличия? Физически члены Noble Team превосходят любого десантника, они невероятно выносливы, а их тела защищены тяжелой и, вместе с тем, надежной броней, неподъемной для обычного человека. И все же по отдельности каждый представитель «третьего» поколения заметно уступает силой и сноровкой Master Chief, лучше приспособленному выживать в одиночку. Зато, действуя сообща, они смогут свернуть горы – если, конечно, мы с вами научимся правильно использовать их умения, не забывая и о некоторых слабостях. К слову, учитывать слабости будет особенно нужно в режиме совместного прохождения, который как раз и позволит пользователям сыграть за нескольких участников Noble Team разом, проходя сюжетную кампанию.

На свободу с чистой совестью

Многие поклонники Halo и по сей день считают оригинальную Halo: Combat Evolved, выпущенную шесть лет назад, лучшей частью сериала – если не с точки зрения сценария, то, во всяком случае, с точки зрения игровой механики, дизайна уровней и баланса. Спустя долгие годы в Bungie к данному мнению решили отнестись неожиданно серьезно, превратив Halo: Reach в своеобразный военно-фантастический симулятор, где у игрока наконец-то появится определенная свобода действий в рамках открытых уровней, а события на передовой обретут подобающую непредсказуемость – в том числе, благодаря иному подходу к ис-



Снайперская винтовка, как и прежде, становится идеальным выбором для тех, кто хочет отстреливать солдат Ковенанта, оставаясь на сравнительно безопасном расстоянии.

В посвященных Halo: Reach интервью разработчики не скрывают, что последний проект Bungie в любимой вселенной очень быстро превратился для сотрудников студии в своего рода исправление былых ошибок – и, одновременно, попытку реализовать то, что до сих пор не удалось попасть ни в одну из игр сериала. Мы уже упомянули «перезапуск» графики, не забудем и изменившийся дизайн уровней – они станут еще более открытыми, предоставив игрокам больше свободы для маневра. Однако на этом Bungie не остановится. Немало изменений коснется и врагов, причем не только их поведения, но и внешнего вида. Хотя статус приквела (события Reach не продолжают сюжетную линию трилогии, а предваряют ее) не даст художникам развернуться как следует, они не унывают и, например, запросто перерисовывают облик визгливых коротышек расы Grunt. Не лишним, кстати, будет напомнить, что главными недругами Спартанцев вновь станут представители свирепой, но благородной расы Elite: во времена, когда планета Reach еще не превратилась в стеклянную пустыню, они представляли одну из влиятельнейших фракций Ковенанта и, соответственно, являлись заклятыми врагами человечества.

СОБЫТИЯ HALO: REACH НЕ ПРОДОЛЖАЮТ
СЮЖЕТНУЮ ЛИНИЮ ТРИЛОГИИ, А ПРЕДВАРЯЮТ ЕЕ.

кусственному интеллекту противников и союзников. Разработчики намерены свести заскриптованные сценки и эпизоды к минимуму, предоставив трехмерным персонажам право самостоятельно решать, как реагировать на ваши действия, а это, по идее, открывает немалый простор и для сиюминутных тактических маневров, и для повторного прохождения целой игры.

Технология революции

Откровенно говоря, ни в Halo 3, ни в Halo 3: ODST графика не поражала воображения – уступая многим конкурентам, в том числе и на «родной» платформе Xbox 360. Теперь, кажется, пришла пора исправить столь досадное упущение, причем к решению задачи подошли с немалым размахом. Старенький движок наконец-то переделывают практически с нуля специально для Halo: Reach. Модели Спартанцев и десантников, разношерстные представители Ковенанта и техника обеих воюющих сторон, анимация и спецэффекты – через капитальный ремонт прошел буквально каждый болтик сложного графического механизма. И не зря! Уже сейчас доступные кадры как минимум впечатляют. Ну а каким окажется финальный результат – узнаем в конце года. **СИ**

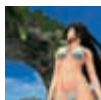
В отличие от Master Chief, герои Halo: Reach не всегда прячут лица за глухими шлемами и готовы взглянуть игрокам в глаза.



Внизу: Оружие в новой игре выглядит стопроцентно узнаваемо, даже несмотря на в разы возросшую детализацию.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВОЛЕЙБОЛЬНЫЕ МЯЧИ Первый выпуск Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball появился в январе 2003 года и сразу привлек всеобщее внимание. Это не сильно сказалось на оценках – шесть баллов в среднем – зато все внимание игрового сообщества было приковано к Xbox. Сиквел поступил в продажу спустя три года и повторил фокус – на этот раз в центре внимания оказался Xbox 360. Критики признали, что волейбол, конечно, так себе, зато все очень красиво, увлекательно и романтично. Настоящий отпуск!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
mini-games/sports
Зарубежный издатель:
Тесто
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Team Ninja
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2 апреля 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.deadoralive.jp/paradise
Страна происхождения:
Япония



Кажется, что за спиной милой девушки с квадратными ушами затаился монстр, готовый вот-вот наброситься на несчастную.



Купальники Кокоро отличаются большей реалистичностью. Чтобы заметить разницу, надо, конечно, долго присматриваться, но ведь Dead or Alive Paradise для того и создана!

» Dead or Alive Paradise

Чтобы влюбиться в героиню Dead or Alive, совсем необязательно любить файтинги. Достаточно купить пляжный выпуск DoA и наслаждаться... ну, роскошной графикой. И разными другими благами.

Раньше возможность прикоснуться к прекрасному была только у обладателей консолей от Microsoft. Тогда еще действовали убеждения бывшего руководителя Team Ninja, согласно которым лучшие игры должны выходить «исключительно на лучшем и мощном железе», и именно Xbox 360, по его мнению, является таковой. Конечно, Томонобу Итагаки за эти слова поплатился, и нынешнее руководство компании старается судить менее категорично, но всё же в одном он был прав: чтобы получать максимальное удовольствие от DoA Xtreme Beach Volleyball, и впрямь надо иметь все самое лучшее – консоль, телевизор, реакцию, отточенную годами тренировки в Ninja Gaiden...

Совсем другое дело – Dead or Alive Paradise! Это – рай в кармане, эксклюзив для PSP, с одной стороны обещающий счастье и радость всем-всем-всем, с другой – подтверждающий давно тревожащие опасения. Наследие Итагаки буквально расширяет: делая хардкорные игры «более доступными широкой публике», но, увы, менее привлекательными, пустыми и обыкновенными для тех, кто считал заносчивого мастера последним самураем Японии. Нельзя сказать, что мы не рады видеть новый выпуск пляжного сериала, но нельзя и не согласиться с тем, что портативная платформа – явно не лучшее для него пристанище.

Чудо-остров!

Представьте затерянный где-то в океане тропический остров, на котором приглашенные героини Dead or Alive отдыхают и радуются жизни, круглые сутки играют и веселятся, даже не помышляя о драках. Никакого файтинга, только развлечения и здоровые спортивные соревнования. При этом райская жизнь может продлиться очень долго, ведь по истечении отведенного на отпуск времени на остров можно возвращаться снова и снова, доделывая все начатые дела.

Перед тем как отчалить на райский уголок роскоши и удовольствий, потрется выбрать одну из девушек – изначально этот выбор воспринимается простой формальностью, мол, какая больше приглянулась, той и быть королевой красоты. На самом же деле, каждая барышня имеет свои вкусы, сильные и слабые стороны, предпочтения в еде, наконец, свои симпатии и антипатии в отношении других отдыхающих. И это очень важно! Ведь в Dead or Alive Paradise все закручено вокруг любви и дружбы: первое удерживает у экрана игроков, а второе набивает виртуальные чемоданы дам очаровательным барахлом – от пластмассовой копии консоли до полной коллекции купальников. Такая гармония! Но обо всем по порядку.

Подруга со сроком годности

Оказавшись на чудо-острове, игрок сперва решает, в какой отель заселить девушку: места пребывания различаются только оформлением, так что от этого выбора ничего, кроме де-

Дружить с девушками надо внимательно: изучить их вкусы и ни в коем случае не дарить подарки в красной упаковочной бумаге, если любимый цвет подруги – желтый. В этом отношении наибольший интерес представляет новенькая Рио. С одной стороны, она довольно известна в Японии персонаж, с другой – ее фанатам еще ни разу не выпадал шанс узнать, какую еду она предпочитает и какой у нее любимый купальник. Вообще, удивительно, почему мэскот Тесто не появилась в пляжном сериале раньше.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Попытка перенести близкий к совершенству сборник спортивных мини-игр с красивыми девушками с Xbox 360 на PSP. Где-то на полпути потерялась была красота, зато отыскалась новая героиня.

ЧЕГО БОИМСЯ? Некрасивых фонов, необходимости раз за разом проходить одни и те же мини-игры, чтобы заработать деньги на новый купальник.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красивые модели героинь, сотни самых модных купальных костюмов, множество мини-игр и ночные посиделки в местном казино.

На радио можно заказать свою любимую песню. Песен ожидается много, и все они призваны создавать романтическое настроение. Как будто в кадре мало романтики!



кораблей, не зависит. После этого подруга на две недели – именно этот срок отводится ей на отдых – может заняться всем, что только душа пожелает. Побегать по пляжу, сфотографироваться во время катания на велосипеде или на роликах, прилечь под солнышком у бассейна, купить что-нибудь вкусненького в магазине, наконец, встретить другую девушку и попытаться подружиться с ней. Если все сложится удачно, то героиня с соседкой смогут, например, пробежаться за палочкой наперегонки по пляжу или принять участие в гонках на скутере как одна команда. А если относиться к ней дружелюбно, не обижать и всегда побеждать во всех мини-играх, то однажды вечером можно рассчитывать на ответное проявление крепких дружеских чувств. Мы говорим об упакованном в красивую коробочку подарке, конечно, а не о том, о чем подумали западные цензоры, поспешно влив в игру рейтинг «18+» (от которого, впрочем, так же быстро и отказались).

Главной мини-игрой ранее считался волейбол: своеобразная игра в игре, очень сложная и в то же время невероятно увлекательная. Теперь же волейбол – лишь одна из забав, ничем не выделяется на фоне остальных. Также ожидаются умильные прыжки по плавающим в бассейне платформам (цвета которых предательски перекарсили под раскладку PSP), спуск с водяной горки на большом надувном круге, перетягивание каната... В общем, все то, за что боготворили Xtreme 2. Но будет и одна особенность, из-за которой ничему из названного не приходится удивляться: слабые

возможности портативной платформы. Уже по первым скриншотам можно было догадаться о том, что PSP на «отлично» справляется разве лишь с одной 3D-моделью девушки, но даже в этом случае все, что служит фоном, оказывается безобразной мешаниной разноцветных квадратов. Исходя из этого, и главной достопримечательностью станет фото-режим, в котором наряженная по усмотрению игрока героиня позирует перед объективом камеры, отвлекая внимания от чудовищных декораций.

Купальник? Купильник!

В обозначенной схеме мини-игр отводится роль продлевающих удовольствие забав, возвращающих к которым заставят снова и снова. Хотите, чтобы ваша Хитоми была самой красивой на острове? Купите ей самый лучший купальник! Купальников, если вспомнить Xtreme 2, в Paradise можно ждать никак не меньше сотни, и уж самый лучший обязательно будет стоить как все другие вместе взятые – неслыханная роскошь для начинающего отдыхающего. Как раздобыть деньги? Можно спуститься в казино (там, впрочем, деньги обычно просаживаются), а можно покататься на тех же скутерах – трюкачить, дразнить соперниц, побеждать – зарабатывая таким образом на самые крошечные кусочки ткани в мире.

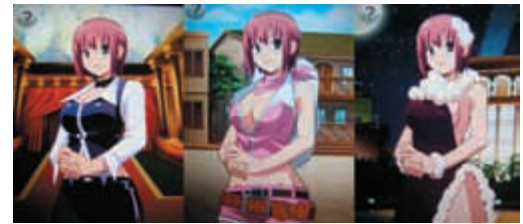
Другими словами, просто так глазеть на героиню Dead or Alive быстро наскучит, а чтобы привнести какое-то разнообразие, придется снова и снова возвращаться к мини-играм. Только если раньше они вызывали отрыв у

Главный стимул снова и снова возвращаться на New Zack Island – желание собрать все купальники и предметы, которые только есть в игре. Большую их часть можно будет купить, однако ради получения самых редких и ценных предстоит попотеть. Так, например, придется завести дружбу с другой девушкой и провести с ней вместе какое-то время, раскошелиться на несколько подарков и, главное, не разочаровывать ее и не проигрывать в мини-играх. За это можно получить либо просто редкую безделушку, либо самый красивый купальник из коллекции конкретной героини.

Придется купить фотоаппарат, чтобы начать фотографировать девушек. Он дорого стоит, и не всегда его можно найти на прилавке.



Счастливые владельцы iPhone, кстати, могут уже сегодня купить в App Store игру Rio Blackjack. Название говорит само за себя!



мужской аудитории (две красавицы пытаются полами столкнуть друг дружку в бассейне!), то на PSP тот же волейбол рискует превратиться в скучное препятствие на пути упорного коллекционера. Смешно, но этот простой с виду сериал – как раз тот случай, когда превосходная графика не может существовать без заурядного, но поистине хардкорного геймплея. Между визуальной частью и сложностью в Xtreme 2 существовала связь, удерживающая игроков у экранов. Сейчас ее, похоже, нет, и не понятно, что Team Ninja предложит взамен. **СИ**

Внизу: Впервые на чудострове – Рио! В Японии о ней знает каждый ценитель игровых автоматов.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГАРЕМНАЯ ТАКТИКА Первая Sakura Taisen вышла на Saturn в 1996 году. С тех пор было выпущено пять основных «глав» (в двух из которых действие переносилось в Париж и Нью-Йорк) и несколько ответвлений. Отличительной чертой сериала стало совмещение двух жанров: тактической RPG и «симулятора свиданий». Как правило, герой, не слишком интересный сам по себе юноша, сражается с эксцентричными злодеями в компании целого гарема разномастных милешек, одной из которых и предстоит стать его избранницей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, PlayStation 2
(только в США)
Жанр:
role-playing, tactical
Зарубежный издатель:
NIS America (США),
Koei (Япония, Европа)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
RED Entertainment,
Idea Factory
Количество игроков:
1
Дата выхода:
9 апреля 2010 года
(Европа)
Онлайн:
www.sakurawars.us
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Шейрон Арчер, она же Сагита Вайнберг в японской версии, родом из Гарлема, кажется самым адекватным и разумным персонажем – и это несмотря на ее гангстерское прошлое.



Справа: На красочную графику рассчитывать бесмысленно, равно как и на реализм: найти пять отличий между Нью-Йорком и уездным японским городком – и то весьма затруднительно.

Sakura Wars: So Long, My Love

ЧТО ЗНАЕМ? Удивительно, но до сих пор ни одной игры из весьма известного за пределами Японии сериала Sakura Taisen официально на Западе не вышло. Даже релиз дорогостоящего полнометражного мультфильма не смог этого изменить. Но вот в 2010 году AFA Interactive решила переиздать последнюю часть «Сакуры» на Wii, а NIS America по такому поводу взялась выпустить ее на английском. По иронии, действие выбранной ими игры – вышедшей еще в 2005-м Sakura Taisen V – разворачивается как раз в Новом Свете. Главный герой, молодой японец Синдзиро Тайга, пребывает в Нью-Йорке, где пытается влиться в местную культуру, знакомясь с обаятельными аборигенками, и с их же помощью борется с различными врагами. Непосредственно игровой процесс традиционно делится на две части: мирную и боевую. Первая представляет собой исследование города

и общение с девицами, а сражения происходят, как в типичной TRPG с участием больших человекоподобных роботов. Обе стороны геймплея тесно взаимосвязаны, и концовка будет напрямую зависеть от действий игрока. Одним словом – классика, в тех или иных проявлениях западному геймеру уже давно знакомая.

ЧЕГО БОИМСЯ? «Кривой» локализации, некачественного перевода и озвучки. А поскольку выбран был далеко не самый удачный выпуск, на Западе может сложиться неправильное впечатление обо всем сериале Sakura Taisen в целом.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что игра не слишком устареет со временем ее западного релиза. На то, что разработчики Wii-порта не будут пытаться прикрутить куда не надо использование возможностей пульты.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



АВТОР С БОЛЬШОЙ БУКВЫ Директор Monolith Soft, Тецуя Такахаса, ранее был сотрудником компании Square. Именно в период их сотрудничества была создана Xenogears, где Такахаса проявил себя в качестве блистательного сценариста. Эта слава сохранилась за ним и по сей день, а обильные отсылки к мировым религиям и философским учениям стали чем-то вроде фирменного почерка. Любопытно, что при работе над Xeno-эпопеей и свежим Soma Bringer для DS мастеру помогла его жена Соэя Сага, в свое время также работавшая на Square.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Monolith Soft
Количество игроков:
1
Дата выхода:
II квартал 2010 года
(Япония)
Онлайн:
www.nintendo.co.jp/wii/sx4
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Одновременно в партии может быть до трех персонажей, двое из которых подконтрольны AI. Сами сражения, в отличие от многих JRPG, на отдельный экран не выносятся.

Внизу: Хотя техническими возможностями Wii никогда не блистала, Xenoblade стремится стать настоящим пиршеством для глаз.



Monado: Beginning of the World (Xenoblade)

ЧТО ЗНАЕМ? Monolith Soft снова в деле: весной нынешнего года в Японии появится первый со времен выхода третьего эпизода Xenosaga крупномасштабный проект компании. Имя ему Xenoblade. Впрочем, с привычной вселенной из предыдущих работ «монолитовцев» игра не имеет ничего общего, да и никакого глубинного смысла за корнем «ксено» не кроется. При этом концепция Xenoblade выглядит очень необычной по сравнению с тем, что мы обычно видим в JRPG. Отказавшись от научной фантастики в пользу фэнтези, Тецуя Такахаса, автор проекта, создал мир с оригинальной предысторией: среди безбрежных вод океана два бога сошлись в великой битве и погибли, так и не сумев одолеть друг друга. Их мертвые тела стали источниками жизни: органической и механической, и давняя вражда продолжилась с новой силой. Собственно, эти исполинские трупы и заменят привычные материки, а пере-

движение героев окажется непривычно вертикальным. Продолжительность игры должна составить порядка 50-60 часов, но тем, у кого еще свежи воспоминания о получасовых видеовставках Xenosaga, пугаться не стоит: разработчики спешат уверить, что осознали предыдущие ошибки и баланс между сюжетом и геймплеем будет выдержан так, что скучать не придется. И хотя боевая система пока что оригинальной вовсе не выглядит, по заверениям Такахасы, ждать нам стоит все-таки развлекательный продукт, а не интерактивную книгу.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что акцент на увлекательность скажется на качестве сценария. Что необычная завязка будет загублена банальными решениями.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На глубину и поднатию неоднозначных вопросов. На тщательно проработанный мир. На новое слово в жанре, в конце концов.

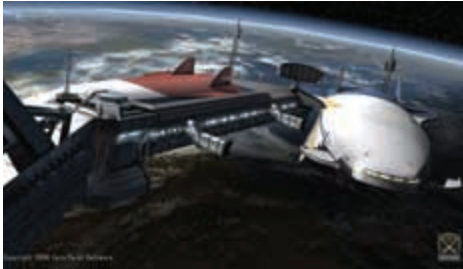
ЭТО ИНТЕРЕСНО



ZERO POINT SOFTWARE была основана в 2004 году в Копенгагене Гертом Ергенсоном и Николаем Гренборгом. Тогда планы у студии были грандиозные: состоялся анонс многообещающего шутера Project IM и начался поиск потенциальных инвесторов. Однако с внешним финансированием у руководства Zero Point Software не сложилось и пришлось обращаться за помощью к игрокам. Одновременно с этим Project IM переименовали в Interstellar Marines, дату релиза сдвинули на неопределенный срок. Тем не менее, авторы обещают, что как минимум демоверсию выпустят в этом году.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Zero Point Software
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Zero Point Software
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.interstellarmarines.com
Страна происхождения:
Дания



Вверху: На этой космической станции вы впервые встретитесь с жертвами ученых-экспериментаторов – гигантскими акулами. Они – тоже враги.

Внизу: Сюжетной кампании предшествует продолжительный обучающий курс. Вас научат метко стрелять по мишеням с изображением террористов, отличать их заложников и следить за количеством патронов в обойме.



Interstellar Marines

ЧТО ЗНАЕМ? Interstellar Marines принадлежит к той редкой разновидности шутеров, которые не финансируются каким-либо издательством или самой студией-разработчиком. Его судьба в руках обычных людей – тех 22 тысяч пользователей, зарегистрировавшихся на официальном сайте проекта, что исправно оплачивают через PayPal разработку перспективного FPS. Взамен они получают гибриды фильма «Чужие» и экшна F.E.A.R., повествующий о первом контакте человечества с инопланетной расой. Нам в этой истории отводится роль морского пехотинца, отправленного на Марс с разведывательной миссией. Едва герой высадится на поверхность красной планеты, как столкнется с превосходящими силами противника. Враги бывают трех типов, причем каждый наделен уникальным AI: солдаты полагаются на командное взаимодействие и взаимовыручку, уче-

ные – на собственные изобретения, представители инопланетной цивилизации – на численное превосходство. Восстановить баланс сил помогут апгрейды оружия и длинный список способностей, которые пехотинец будет получать за успешное выполнение миссий. В крайнем случае на подмогу придут напарники: кооперативный режим рассчитан на четырех человек, и он (а не сингл) станет главным козырем игры.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что разработка затянется еще на несколько лет, а в итоге получится низкопробный продукт; что из-за скудного финансирования авторы откажутся от большинства задумок.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На обещанный AAA-шутер с эпическим сюжетом, интерактивной окружающей средой, возможностью развивать персонажа в нескольких направлениях.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТРЕТИЙ – НЕ ВОЛШЕБНЫЙ РАЗ К началу Третьего крестового похода Саладин отвоевал часть Святой земли и даже вернул мусульманам Иерусалим. Поправить положение дел должна была новая экспедиция на Восток, но серьезных успехов ратям европейских государств добиться не удалось. В основном (не в первый уже раз) помешали распри между владыками, одним из которых был английский король Ричард Львиное Сердце. Но именно что «одним из»: права приказывать другим монархам у него не было, и Иерусалим на долгие столетия остался мусульманским городом.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»/Snowball
Разработчик:
Neocore
Количество игроков:
1
Дата выхода:
II квартал 2010 года
Онлайн:
www.paradoxplaza.com/
games/lionheart-kings-
crusade
Страна происхождения:
Венгрия



Вверху: Под наше командование может попасть до тысячи бойцов, а в отдельных случаях даже больше. Останется лишь разумно распорядиться полученными силами.

Внизу: Равнины и холмы, гористая местность и побережье – ни одно поле битвы не будет походить на другое. Талантам настоящих тактиков найдется где развернуться.

Lionheart: Kings' Crusade

ЧТО ЗНАЕМ? Что будет, если взять Medieval II: Total War и отрубить от него стратегическую часть? Как вариант, получится Crusaders: Thy Kingdom Come. А если в Crusaders добавить чуть-чуть ролевого элемента? Тогда выйдет Lionheart: Kings' Crusade. В игре студия Neocore обратилась к истории Третьего крестового похода, того самого, в котором участвовал Ричард Львиное Сердце. Собственно, одна из двух кампаний как раз и расскажет про английского короля. Играя его роль, мы будем потихоньку отвоевывать территории в Святой земле, при этом перед каждой битвой можно принять план сражения, предлагаемый одной из союзных фракций. Послушаете французов – получите от них подкрепления. Выберете тамплиеров – на помощь придут иные войска. Но не забывайте, что сюжет – еще не все, крайне важно порой отвоевывать священные реликвии, повышающие мораль войск (или дающие бонусы предво-

дителю). А вот игра за мусульман будет значительно отличаться от кампании за Ричарда, хотя бы тем, что здесь на помощь союзников рассчитывать не стоит, зато и войск у последователей пророка больше. В общем, звучит неплохо, но повод для беспокойства есть. Как минимум один – в Crusaders «железный мозг», мягко говоря, не блистал, да и в King Arthur ему было далеко до идеала. Наступит ли Neocore в третий раз на те же грабли?

ЧЕГО БОИМСЯ? Что компьютерный противник будет пытаться воевать числом, а не умением, и что кампания за Саладина окажется на порядок скучнее, чем за крестоносцев.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересные миссии и разнообразие вариантов победы в каждой из битв, а также на занимательный рассказ о Третьем крестовом походе.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Только-только мы взяли интервью у чилийцев ACE Team, как на их страну обрушилось землетрясение. К счастью, столицу Сантьяго, где и базируется команда, бедствие затронуло не очень сильно, так что судьба Zeno Clash Ultimate Edition вне опасности. Но есть вещи и более важные, чем игры – жизнь постоянно напоминает нам об этом.



Хит-парад Великобритании

1	Aliens vs Predator	Sega
2	Just Dance	Ubisoft
3	BioShock 2	2K Games
4	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo
5	FIFA 10	Electronic Arts
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
7	Wii Sports Resort	Nintendo
8	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Sega
9	Wii Fit Plus	Nintendo
10	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts

Хит-парад Японии

1	God Eater	Namco Bandai	PSP
2	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	DS
3	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
4	Tennis no Ujji-Sama: Motto Gakuensai no Ujji-Sama	Konami	DS
5	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
6	Quiz Magic Academy DS: Futatsu no Jikuu Koku	Konami	DS
7	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
8	Star Ocean 4: The Last Hope international	Square Enix	PS3
9	Zenkei no Reginleiv	Nintendo	Wii
10	Sacred 2: Fallen Angel	Spike	PS3



События прошлых лет

Год назад

Дэвид Хейтер основывает компанию по производству игр, «большая N» поднимает цену на Wii, а Вин Дизель берется за ММО.



Пять лет назад

В Англии запрещен показ рекламных роликов GTA: San Andreas, отложен выход F.E.A.R., а Namco анонсирует Soul Calibur 3.



Семь лет назад

«Акелла» анонсирует игру Pirates of The Caribbean, а Capcom не собирается больше делать эксклюзивные проекты для GameCub.





СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Ливень из решета

«Спасибо, что поддерживаете интерактивную драму» – таким трофеем встречает меня новейшее творение Дэвида Кейджа. Я целиком и полностью за поддержку подобного жанра, но после прохождения Heavy Rain захотелось попросить свои деньги назад.

Давайте скажем прямо: если мы заявляем жанр игры как «интерактивная драма», то мы фактически подчеркиваем, что геймплей в этом случае будет аспектом второстепенным и подчиненным нуждам сюжета. Который, в свою очередь, приоритетен. Мало кто будет спорить, что в Heavy Rain все так и есть: высокая интерактивность должна заставить нас проникнуться эмпатией к персонажам, а значительная часть того, что выбирает игрок, относится либо к диалогам героев, либо к их выживанию.

И при всей приоритетности сюжета он в Heavy Rain не просто типичен, а катастрофически плох. Дэвид Кейдж – негодный сценарист, что он в достаточной мере доказал потрясающей своей абсурдностью развязкой Fahrenheit. Heavy Rain обходится без дурацкой мистики предшественницы, но при этом изобилует ружьями на стенах, которые никогда не стреляют, рожьями в кустах, на которых герои незамедлительно играют, и просто кучей неувязок, которые погребли бы под собой любую детективную историю. Да и как драма HR плоха: она пользуется крайне избитыми приемами для того, чтобы вызвать из игрока слезу, а персонажи однобоки и вследствие этого просто не могут вызвать симпатии. Никакая интерактивность не может спасти из рук вон плохую историю.

Вот и Джим Стерлинг с Destructoid.com пишет очень верно: «Heavy Rain очень хочет быть фильмом, но ей везет, что она – видеоигра, для которой плохой нарратив более простителен. Менее требовательные игроки могут подумать, что игра рассказы-

вает отличную историю, поскольку сюжет здесь – не из тех, к которым привыкли геймеры, но не стоит заблуждаться: Heavy Rain, с его наивными выводами и невозможностью своего творения – дескать, любого персонажа могут убить, и игра все равно продолжится. Ан нет, все далеко не так честно.

От киноленты HR отличает, вестимо, интерактивность. Дэвид Кейдж неоднократно хвастался нелинейностью своего творения – дескать, любого персонажа могут убить, и игра все равно продолжится. Ан нет, все далеко не так честно.

Fahrenheit добивалась сопереживания персонажам, помимо прочего, интуитивным управлением. В Heavy Rain, как ни парадоксально, эта непосредственность пропала. Когда человек с достаточным багажом пройденных игр за плечами видит на экране пульсирующее, трясущееся изображение кнопки, для него совершенно естественно предположить, что эту кнопку надо часто нажимать. Но нет – в Heavy Rain такое делается исключительно ради драматизма. Видите маленький треугольничек сверху иконки – значит, кнопку надо удерживать, а не видите – нажимать. К этому надо привыкать едва ли не всю игру – о какой интуитивности может идти речь? Когда игра во время QTE предлагает держать поочередно четыре кнопки, после чего пятую надо долбить (и неуспех в этом карается), это воспринимается уже как издевательство.

Без подписей к действиям иногда сложно понять, за что какая кнопка отвечает. Последствия этого были хорошо спародированы в посвященном Heavy Rain выпуске веб-комикса Ctrl-Alt-Del, в котором детектив, желая показать человеку фотографию, неожиданно бьет того по лицу, а в попытках найти пла-

ток для разбитого носа снимает штаны. Абсурдно? Несомненно. Вообще, уже тот факт, что мы можем выбрать за персонажа не то действие, которое хотим, абсурден. О каком сопереживании здесь может идти речь, если такие ошибки имеют место быть? Интуитивность управления – краеугольный камень интерактивной драмы – в Heavy Rain отсутствует.

Да и пресловутая интерактивность есть только там, где ее сочли нужным предусмотреть. В начальной сцене наш герой может взаимодействовать чуть ли не со всем, что у него есть в доме, – тут мы должны ахнуть. А если мы ближе к середине вздумаем прогуляться по полицейскому участку, обнаружим, что нам недоступно вообще ничего, кроме сюжетно релевантных действий. А где совершать их, еще нужно найти. Дэвид Кейдж использовал в Heavy Rain действительно важную и полезную возможность слушать мысли подконтрольного персонажа – но не довел идею до ума. Есть места, когда нам самим приходится догадываться, что же хочет сделать персонаж, без какой-либо обратной связи – что, опять же, рушит иллюзию прочной связи с героем.

В итоге и выходит, что Heavy Rain – это интерактивная драма без драматизма и толковой интерактивности. Мне нравится этот жанр, и я рад уже хотя бы тому, что Heavy Rain существует и тем самым напоминает всем, что подобные игры нужны и важны. Но мне очень жаль, что пока что единственный, кто занимается такими играми, – плохой режиссер и плохой сценарист. Остается лишь надеяться, что издатели наконец-то расшевелются и начнут спонсировать подобные проекты и их разработка попадет в руки более талантливых людей. **СИ**

18

РЕКЛАМА

www.pcg.ru

Издателем игры являются Sony Computer Entertainment Inc. (Sony Computer Entertainment), разработчик игры - Quantic Dream. Heavy Rain - это торговая марка Sony Computer Entertainment Inc. и Quantic Dream. Heavy Rain не является товарным знаком или интеллектуальной собственностью Sony Computer Entertainment Inc. или Quantic Dream. Heavy Rain не является товарным знаком или интеллектуальной собственностью Sony Computer Entertainment Inc. или Quantic Dream. Heavy Rain не является товарным знаком или интеллектуальной собственностью Sony Computer Entertainment Inc. или Quantic Dream.

ТВОЁ РЕШЕНИЕ ИЗМЕНИТ ВСЁ

HEAVY RAIN

ИГРА - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.

Город охвачен страхом. Неуловимый маньяк помечает 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



ЛИЛИЯ ДУНАЕВСКАЯ

О месте современных видеоигр в культурном пространстве.

Искусство наших дней существует по принципу «спрос рождает предложение», в то время как на протяжении многих столетий ситуация была обратной. Видеоигры, считать их искусством или нет, под это определение попадают полностью. Но идет ли на пользу это следование веяниям времени? Что представляют видеоигры в настоящем, и что может ждать их в будущем?

Наверное, не было бы слишком самоуверенным с моей стороны назвать прошедший век самым противоречивым за всю историю человечества. Открытия физики приводят к возрастающей популярности «антропного принципа», слияние массового и элитарного искусства не мешает им оставаться антонимами, а разбиение различных областей науки на более мелкие подразделы соседствует с появлением таких обобщающих направлений, как, например, синергетика. Последнее особенно важно в нашем разговоре, поскольку в XX столетии ярко проявилось стремление создать нечто целостное из разрозненных ранее деталей. К этому можно отнести и тенденцию к всемирной глобализации, и попытки выработать «теорию всего», и появление новой разновидности искусства – кино. В связи с этим феномен видеоигр выглядит более чем органичным. Его можно с одинаковым успехом отнести к кибернетике, прикладной математике или художественной культуре, а история корнями уходит во времена совсем уж древние.

Но значит ли это, что современная игра – дитя постмодернизма? Неужели для их появления были так важны релятивистская физика и банки томатного супа Уорхола, движение хиппи и идеи киберпанка? Действительно ли видеоигры – плоть от плоти своей эпохи, возможные и востребованные в рамках ее? Ответ вовсе не так очевиден, как может показаться.

Известный культуролог Й. Хёйзинга в своей монографии «Homo Ludens», посвященной наличию и развитию игрового элемента в человеческой культуре, не без сожаления отмечает все большее снижение его роли в жизни общества, даже в областях, номинально принадлежащих к области игры. Однако со времени написания книги прошло уже более полувека. Изменились общественные сознание и настроение в сторону большей легкомысленности, а искусство полностью отказалось от просветительско-пропагандистских функций. Да что там, само понятие «игры» является одним из ключевых в культуре постмодерна, хотя оно кажется бесконечно далеким от того, что так любил нидерландский исследователь. Несмотря на наличие всех формальных признаков, постмодернистская игра далека от детскости и непосредственности, в ней отсутствует элемент чистого незамутненного веселья.

На этом фоне видеоигры на заре своего появления кажутся полной противоположностью – это именно что развлечение, способ отдохнуть и получить удовольствие. И даже когда абстрактные фигурки превратились в чуть менее абстрактных человечков, которые вскоре научились еще и разговаривать, ситуация продолжала оставаться прежней. Сложно или даже невозможно вычислить, на каком этапе положение дел изменилось, и в адрес видеоигр зазвучали такие комплименты как «красиво», «увлекательно» или «трогательно», но факт остается фактом. В непродолжительный срок времени эксперименты в области

программирования превратились в принципиально новое культурное явление, споры о принадлежности которого к искусству ведутся и по сей день. И – что характерно – этот скачок вперед вовсе не стал поводом для упразднения развлекательной составляющей (разве что для узкой прослойки авторских проектов). Обретя художественную форму, в нишу более интеллектуальную видеоигры так и не перешли.

Понятно, что до тех пор, пока над чертой висит ярлык «развлечения для масс», ожидать от этого чего-то глубины и значимости бессмысленно. Несмотря на то, что некоторые из видеоигр поражают своей эстетической мощью, а еще более редкие исключения могут дать некоторую пищу для размышлений – все это лишь капли в необъятном море. Уже много лет эволюция видеоигр продолжает оставаться горизонтальной, и никто из видных деятелей индустрии не готов дать ей возможности расти вверх. Или – что видится весьма вероятным – не видит в этом смысла.

Помимо Хёйзинги феноменом игры интересовался видный философ прошлого века Х. Ортега-и-Гассет, автор книги «Дегуманизация искусства». В этом достаточно спорном произведении приводится противопоставление народных масс с их безвкусными и пошлыми воззрениями творческой создающей элите. Игра по Ортеге присуща последним; она существует как самоцель и далека от материальных проблем. Игра – удел избранных, возвысившихся над мелочностью бытия и способных вернуть прекрасное в этот мир. Не



очень похоже на то, о чем шла речь абзацем раньше, не так ли? Те надежды, которые возлагали на игровой элемент многие мыслители прошлого столетия, современные видеоигры не оправдывают, кажется, вовсе. Абсолютное их большинство – продукты сугубо коммерческого характера, некоторые аспекты которых иногда обладают художественной ценностью. Да и удовольствие, получаемое от процесса, при более пристальном рассмотрении уже кажется скорее результатом хорошо продуманных маркетинговых ходов, и, следовательно, ни о какой непосредственности игры говорить уже нельзя. Разумеется, это вовсе не означает, что те положительные эмоции, которые наш современник получает при прохождении видеоигры, поддельны, отнюдь. Но это эмоции, при которых человек не становится частью действия, они сродни удовлетворению от безукоризненного следования заданной схеме. Представьте себе актера, который в точности произносит все заданные по сценарию реплики, но не играет при этом – похожая ситуация складывается и с геймплеем современных видеоигр.

Резюмируя все вышесказанное, мы приходим к выводу, что такое явление как видеоигры является ярким примером смещения культуры высшей и народной. Его можно назвать «зеркалом эпохи», но оно не принадлежит напрямую пространству постмодерна и совсем далеко ушло от того, чем была игра для человечества в ранние времена. Несмотря на редкие «лучи света в темном царстве», называть видеоигры новой разновидностью искусства еще слишком рано, и главным подводным камнем на пути к этому можно назвать чересчур меркантильный подход со стороны разработчиков. Впрочем, с развитием Интернета появляется все больше возможности для самовыражения творцов, не озабоченных получением как можно большей прибыли, зато способных превратить нажатие кнопок в цельное действие, где все составляющие станут частью единого замысла. Живя на стыке культурных парадигм, надеяться на то у нас есть основания. **СИ**

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
Подключенные 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, услуга data-центра

PM Телеком www.rmf.ru e-mail: info@rmf.ru (495) 988-8212
Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

РЕКЛАМА



ТЕКСТ

Радик Валентинов

ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕНЕДЖЕР

Resident Evil, Dino Crisis, Devil May Cry, Viewtiful Joe — без участия Синдзи Миками все эти игровые сериалы никогда бы не увидели свет или выглядели бы совсем иначе. «Страна Игр» проследила творческий путь выдающегося японского геймдизайнера и продюсера.



«Всё больше не сводится к одной только картинке – необходимо поддерживать баланс между графикой и увлекательным геймплеем. Если этого не делать, видеоигры как явление ждут тяжелые времена».

(На презентации проектов Capcom 5.)

СИНДЗИ МИКАМИ: ПОЛНЫЙ ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК

- 1990** Capcom Quiz: Hatena hatena no Daibouken (GB) — планировщик
- 1991** Who Framed Roger Rabbit? (GB) — планировщик
- 1992** Проект игры по «Формуле-1» — планировщик
- 1993** Aladdin (SNES) — планировщик версии для SNES
- 1994** Goof Troop (SNES) — геймдизайнер
- 1996** Resident Evil (PSone) — режиссер
- 1998** Resident Evil 2 (PSone) — продюсер
- 1999** Dino Crisis (PSone) — режиссер, продюсер
Resident Evil 3: Nemesis (PSone) — продюсер
- 2000** Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast) — продюсер
Dino Crisis 2 (PSone) — исполнительный продюсер
- 2001** Onimusha: Warlords (PS2) — консультант
Devil May Cry (PS2) — исполнительный продюсер
Gyakuten Saiban (GBA) — исполнительный продюсер
Resident Evil: Gaiden (Game Boy Color) — консультант
- 2002** Resident Evil (GC) — режиссер
Resident Evil 0 (GC) — исполнительный продюсер
Steel Battalion (Xbox) — генеральный продюсер
Gyakuten Saiban 2 (GBA) — исполнительный продюсер
- 2003** P.N. 03 (GC) — режиссер
Viewtiful Joe (GC) — исполнительный продюсер
Dino Crisis 3 (Xbox) — исполнительный продюсер
- 2004** Gyakuten Saiban 3 (GBA) — исполнительный продюсер
- 2005** Resident Evil 4 (GC) — соавтор сценария, режиссер
Killer7 (GC) — соавтор сценария, исполнительный продюсер
- 2006** God Hand (PS2) — режиссер
- 2010** Vanquish (данных о платформах нет) — режиссер
Незванный проект для Electronic Arts — режиссер

Человек, которого часто называют «отцом survival horror», родился 11 августа 1965 года в портовом городе Ивакуни префектуры Ямагути, расположенной на юге самого крупного японского острова Хонсю. О детских и юношеских годах Синдзи Миками почти ничего не известно, кроме того, что школу он заканчивал уже в Киото, куда семья, очевидно, переехала в начале восьмидесятых. Поступив в 1985-м на факультет коммерции престижного частного университета Досиса (двадцатью годами ранее тамшний факультет электроники окончил Гумпэй Ёкой, изобретатель Game Boy), Миками неожиданно увлекся аркадными играми, и через пять лет, имея на руках диплом экономиста-управленца, предпочел бизнес-практике должность планировщика в компании Capcom, как раз базирующейся в Киото.

Планировщик в иерархии японской игровой индустрии стоит на ступеньку ниже продюсера и зачастую дублирует многие его функции, хотя несет меньшую степень ответственности за проект в целом (примерно так же выпускающий редактор в журнале следит за наполнением рубрик, проводя в жизнь видение главного редактора). Поначалу в обязанности Миками входила оценка перспективности концепций («выстрелит» игра или нет), создание планов и графиков разработки, контроль над деятельностью художников и программистов — именно те области, где были востребованы его аналитические способности и полученные в университете управленческие навыки. Первым проектом, к которому он таким образом приложил руку, стал Capcom Quiz: Hatena no Daibouken (1990, Game Boy) — карманная версия викторины с вопросами по другим играм студии, портированная с аркадного автомата за три



месяца. Положительно оценив труды молодого менеджера, руководство перебросило его на важное «диснеевское» направление: при деятельном участии Синдзи Миками появилась адаптация фильма Who Framed Roger Rabbit? (1991, Game Boy), платформер Aladdin (1993, SNES) и Goof Troop (1994, SNES) — своеобразная вариация The Legend of Zelda с героями мультсериала «Гуфи и его команда». Лишь одна игра из тех, что курировал Миками, не добралась до прилавков: в 1992-м Capcom пришлось «по независимой от компании причине» свернуть работы над симулятором гонок «Формулы-1», так и не получившим официального названия.

Амбиции Миками распространялись значительно дальше производства игр по лицензии, и в конце 1994 года он принял предложение возглавить команду создателей оригинального хоррор-проекта для новых консолей PlayStation и Saturn. Ужастик решено было окрестить Biohazard, для релиза за пределами Японии американский офис Capcom выбрал название Resident Evil. Вопреки расхожему мнению, источником вдохновения для Миками и его сотрудников послужила не

На облик Resident Evil, повлияли в том числе кинофильмы Джорджа Ромера о зомби.



Леон и Клэр фигурируют вместе не только в RE2, но и в 3D-фильме «Обитель зла: вырождение».



По виду героев RE можно отслеживать эволюцию CG за последние 15 лет.

Alone in the Dark (PC, 1992), а малоизвестная на Западе восьмидесятилетняя RPG Sweet Home (1989, Famicom) – настоящая предвестница жанра survival horror, основанная на японском фильме о телевизионщиках-документалистах, исследующих таинственный особняк. Миками снабдил эту концепцию передовой по тем временам 3D-оберткой, съёмочную группу заменил спецназовцами, а призраков – зомби, добавил мощное оружие, щекощущий нервы саундтрек – и в марте 1996 года Biohazard/Resident Evil моментально стала бестселлером, подхлестнув интерес к новым 32-битным платформам. Миками из ведущих планировщиков перешел в продюсеры, получил возможность принимать не только креативные, но и деловые решения. В числе задач, поставленных начальством, стало развитие удачного проекта в полноценный игровой сериал (Resident Evil 2 и 3 не заставили себя ждать и были с восторгом приняты геймерами) и расширение рамок напуганного жанра. Таким расширением стала «сестра RE» Dino Crisis (PSone, 1999), отклонившаяся от формулы зомби-апокалипсиса в сторону противостояния с доисторическими монстрами.

Вскоре после выпуска RE3 авторы хоррор-проектов объединили в Capcom Production Studio 4. Синдзи Миками выступил исполнительным продюсером большинства проектов новой команды, усиленной еще несколькими группами специалистов. Миллионными тиражами разошлись Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast, 2000) и Dino Crisis 2 (PS one, 2000), а на PlayStation 2 в 2001 году вышла Devil May Cry, переделанная дизайнером Хидэки Камией из первоначального проекта Resident Evil 4. В том же году появилась улучшенная Code: Veronica X для PS2, ее продажи в итоге превысили 1 млн 400 тыс. копий. Под наблюдением Миками формировались уникальный меха-симулятор Steel Battalion (2002, японское название – Tekki) для Xbox, знаменитый своим крупногабаритным контроллером, имитирующим панель управления боевым роботом, и первые три части культового судебного детектива Gyakuten Saiban (GBA, 2001-2002), изданные потом на Западе для Nintendo DS под названием Ace Attorney.

Летом 2001 года Миками объявил о своем, пожалуй, самом знаменитом и спорном реше-

«Люди удивлены сменой платформы, но я хочу предоставить игрокам возможность оценить все части Biohazard на одной консоли, подходящей для этого наилучшим образом. Поэтому сериал становится эксклюзивом для GameCube».

(Из комментария к анонсу партнерства с Nintendo.)





Грация Ванесса 3. Шнайдер не спасла P.N.03 от провала и почти полного забвения.



ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕНЕДЖЕР



РАСПЫЛЕНИЕ ПРОДЮСЕРСКОГО ВНИМАНИЯ ПО ЦЕЛЫМ ПЯТИ НАПРАВЛЕНИЯМ ОТРИЦАТЕЛЬНО СКАЗАЛОСЬ НА ПЕРСОНАЛЬНОМ ПРОЕКТЕ МИКАМИ.

нии – эксклюзивном договоре с Nintendo, согласно которому три следующих части Resident Evil должны были выйти исключительно для консоли GameCube. Имелись в виду номерные представительницы серии; ответвления вроде шутера RE: Survivor и сетевого экшна RE: Outbreak продолжали издаваться на консолях Sony. На 2002 год пришли первые плоды союза с Nintendo: римейк оригинальной Resident Evil (подчеркивалось, что он представляет собой «окончательную», наиболее точно соответствующую авторскому видению Миками вариацию игры) и его приквел Resident Evil 0. Обе новинки были хорошо приняты фэнами и окупили затраченные на разработку средства, однако в целом продажи были не столь успешными, как планировалось. Тот факт, что RE0 по количеству реализованных экзепляров несколько уступила римейку RE, заставил высший менеджмент Capcom усомниться в правильности решения Синдзи Миками адресовать игры только аудитории GameCube. Уже началось ресурсоемкое производство Resident Evil 4, и мультиплатформенность могла стать дополнительной гарантией популярности выпуска, которая успокоила бы инвесторов. Миками, впрочем, продолжал настаивать на безоговорочной поддержке платформы Nintendo и анонсировал в дополнение к RE4 новую четверку GameCube-эксклюзивов: платформер Viewtiful Joe от команды под руководством Хидэки Камии, новаторский приключенческий экшн Killer7 Гоити Суды, фэнтезийный шутер Dead Phoenix Хироки Като (позднее отмененный) и боевик P.N.03, которым Миками планировал заниматься самостоятельно. Этот набор вошел в историю видеоигр под общим названием «Capcom 5».

В титрах авангардного эксперимента killer7 Синдзи Миками значится соавтором сценария.



Консоль и педали управления Steel Battalion.



Распыление продюсерского внимания по пяти направлениям отрицательно сказалось на персональном проекте Миками. При безусловных достоинствах – запоми-

нающей героине и стильном графическом решении – P.N.03 (2003) имела столько серьезных изъянов (неудобное управление, однообразный геймплей и дизайн уровней), что ни о каком хитовом статусе говорить не приходилось. Признав провал, Синдзи Миками подал в отставку с должности руководителя Production Studio 4, дописал сценарий Killer 7 и сконцентрировал усилия на помощи режиссеру Resident Evil 4 Хироси Сибате, явно не справлявшемуся с объемом работ. Кризисный менеджмент вылился в целый ряд улучшений, которые значительно изменили четвертую часть и в конечном счете стали залогом ее высокой популярности. В 2005 году RE4 получила огромное количество индустриальных наград, многие профильные издания объявили ее игрой года; для Миками это стало своего рода реабилитацией после неудачи с P.N.03. Хотя он продолжал настаивать на GameCube-эксклюзивности RE4, на волне высоких продаж руководство Capcom распорядилось портировать новинку на PlayStation 2, и немалая часть геймеров, специально покупавших «кубик» Nintendo из-за новых Resident Evil, восприняла возвращение сериала на PS2 как предательство. Еще в 2002 году Миками обещал в одном из интервью «сложить голо-

Viewtiful Joe считает-
ся одной из лучших
игр 2003 года для
GameCube.



Тема трансформации
женских образов в
играх Миками ждет
своего исследователя.



ву», если RE4 выйдет на чем-нибудь кроме GameCube. Эту фразу ему напомнили, устроив целую кампанию ненависти в Интернете. Впоследствии Миками признался через прессу, что в меру своих возможностей сопротивлялся появлению PS2-версии, и попросил прощения у всех оскорбленных фанатов сериала.

В 2004 году Capcom организовала Clover Studio – «подразделение креативных игр», куда, среди прочих талантливых разработчиков, вошли постановщик Devil May Cry Хидэки Камия и опытный дизайнер Ацуси Инаба, один из авторов Viewtiful Joe и Steel Battalion. Через некоторое время к ним присоединился Миками, завершивший свою карьеру в Production Studio 4. Быстро освоившись в Clover, где атмосфера способствовала творческим экспериментам, он спродюсировал God Hand (PS2, 2006) – хардкорный beat'em up с ярко выраженной

Летом 2002 года Синдзи Миками в онлайн-аудиоинтервью японскому игровому сайту раскритиковал Sony и Square. Компания-производитель PlayStation, по его словам, прекрасно знала, что линзы лазеров ее консолей быстро снашиваются, но намеренно не исправляла этот дефект, рассчитывая на увеличение продаж. Чтобы пройти до конца Super Robot Taisen, Миками пришлось купить новую приставку – его первая PlayStation еле-еле считывала информацию с диска. Square вызвала его гнев из-за вышедшей одновременно с Resident Evil Zero (GC) гибридной RPG Kingdom Hearts (PS2), на тот момент общепонятого бестселлера. «Такая игра не заслуживает ни высокой розничной цены в 7800 иен, ни продаж на уровне 780 тыс. копий», – кипятился продюсер, расстроенный слабым интересом геймеров к приквелу RE. В дальнейшем Миками не позволял себе подобных резких выступлений, а жаль: мы бы с удовольствием послушали его мнение о «красном кольце смерти».



лись размыть «детский» имидж Nintendo Wii кровавой драмой MadWorld, а Хифуми Коно при участии аниматоров Studio Nue создал мощную фантастическую RPG Infinite Space (DS). Сам же Миками, действующий как глава крохотного частного лейбла Straight Story, консультировал своего давнего товарища Гоити Суду при разработке обеих частей No More Heroes. Вместе с Судой и композитором Акирой Ямаокой (Silent Hill) они собираются выпустить на движке Unreal Engine 3 некую хоррор-игру для Xbox 360, PS3, Wii и PC, которую уже на стадии планирования подписались издавать Electronic Arts.

Но основная область приложения режиссерских навыков Синдзи Миками в данный момент – недавно анонсированный боевик Vanquish. Продюсером выступает Ацуси Инаба, работы ведут сотрудники PlatinumGames. Подробности проекта вы узнаете из материала в этом же номере. **СИ**

МИКАМИ ПРИЗНАЛСЯ ЧЕРЕЗ ПРЕССУ, ЧТО В МЕРУ СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ СОПРОТИВЛЯЛСЯ ПОЯВЛЕНИЮ PS2-ВЕРСИИ RESIDENT EVIL 4, И ПОПРОСИЛ ПРОЩЕНИЯ У ВСЕХ ОСКОРБЛЕННЫХ ФАНАТОВ СЕРИАЛА.

пародийной составляющей. По настоянию коллег там даже нашлось место для беговой собаки по кличке «Голова Миками» – так злосчастную реплику о портировании Resident Evil 4 превратили в шутку.

Через год Clover Studio была расформирована без объяснения причин. Поначалу аналитики полагали, что закрытие связано с неудовлетворительными показателями продаж God Hand (около 80 тыс. копий по всему миру) и главного проекта студии, красивой Okami (PS2, 2006; реализовано в общей сложности 330 тыс. копий), однако недавно стало известно, что причиной, а вовсе не следствием, как считалось раньше, стал уход всех троих ключевых сотрудников студии: Миками, Инабы и Камии. 1 августа 2006 года они основали независимую студию Seeds, Inc., в которую тут же перешли многие их коллеги, тоже уволившиеся из Capcom. После слияния с компанией ODD Incorporated студия была переименована в PlatinumGames и уже в этом качестве произвела в 2009 году три проекта для издательства Sega: Хидэки Камия переосмыслил Devil May Cry в экшне Bayonetta (PS3, Xbox 360), Ацуси Инаба и его подопечный Сигэнори Нисикава постара-

С подачи Миками начал шествие по миру видео-игр островолосый юрист Феникс Райт.



КРАТКО О КОРЕЙСКИХ MMORPG

Ч тобы лучше понять процесс становления корейских онлайн-игр, придется вернуться в прошлое, а именно в 1998 год, когда никому не известная фирма NCsoft разработала и издала многопользовательскую RPG Lineage. Фэнтези-сеттинг, изометрическая камера и долгое, требующее упорства развитие персонажа – игра корейцев очень походила на Diablo, только действие ее происходило «на свежем воздухе». Но было и одно существенное отличие. Концепция «осад замков» резко выделяла Lineage на фоне других MMORPG того времени. Вся социальная жизнь игрока была завязана на клане, а сами кланы создавались для битв за контроль над городами мира Аден. Прокачай героя до максимума, найди единомышленников и займись себе виртуальную недвижимость – примерно так представляло себе основную задачу большинство игроков Lineage. Подобной мотивации было достаточно, чтобы обеспечить Lineage невероятный успех на родине. В 2000 году у этой практически неизвестной всему остальному миру игры было больше миллиона подписчиков, в то время как общепризнанный король онлайн, EverQuest, едва дотягивал до отметки в 300 тыс. То, что такого результата удалось достичь в одной небольшой стране, делало ситуацию еще более парадоксальной.

Становление жанра корейских «Гриндилек»*

В отличие от предшественницы, Lineage II рекламировали уже во всем мире. Очень кстати пришлось то, что к NCsoft присоединилось несколько звезд мирового игропрома. Имена Ричарда Гэрриотта (крестного отца всех современных онлайн-игр, автора Ultima Online) и Джона ван Канегема (серия Might and Magic) нет-нет да и использовались в продвижении игр, к разработке которых они имели весьма опосредованное отношение. Сейчас уже можно говорить о том, что по значимости для жанра выход Lineage II сравним с релизами Ultima Online, EverQuest или World of Warcraft. Это событие, по сути, открыло миру глаза на азиатский рынок MMORPG. Отныне издатель любой хоть сколько-нибудь приличной «массивно-многопользовательской» игры стремился позаботиться о локализации как минимум в Корее и Китае. Другим, не менее важным следствием, стало появление онлайн-игр «оттуда» – на западного геймера посыпался целый град MMORPG, сделанных на Дальнем Востоке. По большей части все они были похожи на Lineage II, и поначалу воспринимались как ее клоны. Но со временем особенности отдельной игры стали отличительными чертами жанра: высокодетализированные «анимешные» модели персонажей, социальная часть, построенная на взаимодействии кланов, и поощрительные



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

Сейчас в это трудно поверить, но примерно так и выглядела осада в Lineage.



Ragnarok Online. Примечательно что эта игра – частый гость на страницах женского глянца.



* Гриндилка – от англ. grind (на самом деле читается как «граинд»). Слово имеет множество значений, но в онлайн-играх имеется в виду «скучная работа» – однообразные, монотонные действия, производимые, чтобы получить какой-либо результат.

Карлики на плечах гигантов

Интересно, что ни EverQuest II, ни Lineage II не сумели повторить успех своих предшественников. Верхняя планка у EverQuest II – около 330 тыс. активных подписчиков, в то время как у EverQuest – 550 тыс. На пике популярности, зимой 2004-2005 годов, Lineage II имела чуть больше двух миллионов пользователей – у Lineage в течение двух лет было около 3 млн. Asheron's Call 2 повезло еще меньше – игру закрыли через три года после запуска, первая же часть живет до сих пор. Можно предположить, что всему виной World of Warcraft – ее релиз пришелся аккурат на середину волны сиквелизаций MMORPG, и новинка оттянула пользователей большинства онлайн-игр. Интересно, удастся ли следующему MMO-проекту Blizzard побить рекорды WoW?



Silkroad Online появилась на западном рынке вскоре после релиза Lineage II.

Издатели, нахваливая свои условно-бесплатные MMORPG (MU Online, Perfect World и т.д.), любят жонглировать большими числами («50 миллионов пользователей!»), «Самая популярная онлайн-игра в мире!», но немного лукавят. В рекламных лозунгах речь идет об общем количестве зарегистрировавшихся на серверах людей, а не о том, сколько народу в нее действительно играет. Обычно эти цифры куда скромнее, а пользователи, которые вкладывают в игру деньги, приносят разработчикам и издателям прибыль, – и того меньше. Фактически, до самого выхода World of Warcraft первая «линейка» имела самую большую базу подписчиков в жанре. Но сей факт никак не использовался NCsoft в маркетинге и продвижении собственных продуктов, потому что игра была мало кому известна за пределами Южной Кореи, а серьезные пацаны просто так хвастаться не любят.



Granado Espada запомнилась динамичным по меркам жанра геймплеем и тем, что игрок одновременно управлял партиями из трех персонажей.

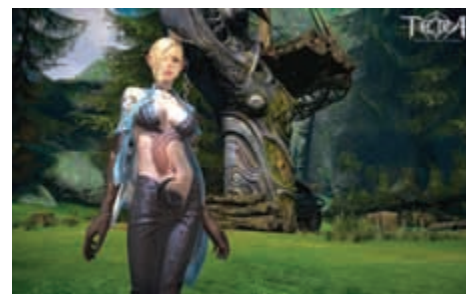
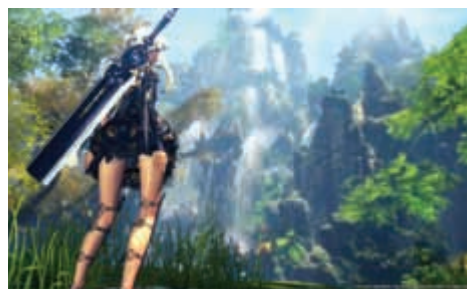


В ДАЛЬНЕЙШЕМ ОСАДЫ ЗАМКОВ СТАЛИ ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ LINEAGE II, А КЛАНОВЫЕ ВОЙНЫ – НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ ЖАНРА КОРЕЙСКИХ MMORPG.

призы за участие в войне между ними; как правило, вторичная система изготовления вещей и ставшая притчей во языцех зубодробительная прокачка. Справедливости ради стоит заметить – под жанровое определение «корейская MMORPG» (kMMORPG) очень часто попадают вообще все азиатские MMORPG, а не только игры, сделанные непосредственно в самой Корее. Например, китайская Perfect World – типичная kMMORPG. Но даже тогда, когда в Lineage II активно играл весь мир, официально подписчиков первой части все равно было больше. Все дело в пиратских серверах второй «линейки» – их многомиллионную пользовательскую базу официальная статистика не учитывает.

LineAge II и ее наследие

Нет ничего удивительного, что почти каждый высокобюджетный проект, делающийся в корейском поджанре, авторы пытаются хоть как-то связать с «линейкой». Когда несколько лет назад в Сеть просочился концепт-арт некой новой, тогда еще не объявленной MMORPG от NCsoft, среди игроков пополнили

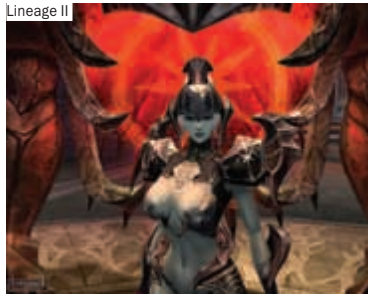


слухи, будто это Lineage III. Время расставило все по своим местам – новым проектом оказалась Aion, связанная с «линейкой» разве что общим жанром. Теперь вот создатели The Exiled Realm of Arborea, желая, чтобы в народе их творение называли Lineage III, продвигают свою игру под рекламным лозунгом «...от разработчиков Lineage II».

По завершении Aion влору было ждать, что NCsoft таки анонсирует третью часть Lineage и вплотную займется ее разработкой. Вместо этого корейский гигант сосредоточил все свои силы на Blade and Soul.

Фактически, Aion и подтолкнула автора к написанию этой статьи. Несомненно, это качественный, добротный сделанный продукт, но по сути он не предлагает ничего нового – все те же идеи, которые в поджанре эксплуатируются уже не первый год, разве что немного осовремененные. И если раньше дальнейшую судьбу kMMORPG многие связывали с NCsoft («вот придет третья "линейка" и всех победит»), недавние анонсы дают основание предполагать, что будущее жанра куется в стенах других компаний.

В ТО ВРЕМЯ КАК В LINEAGE II АКТИВНО ИГРАЛ ВЕСЬ МИР, БАЗА ПОДПИСЧИКОВ ПЕРВОЙ «ЛИНЕЙКИ» ВСЕ РАВНО БЫЛА БОЛЬШЕ.



О судьбе Lineage III

В апреле 2007 года появилась информация со ссылкой на полицию города Сеул, что исходный код находящейся в разработке Lineage III был похищен. Заметим, что эту MMORPG к тому моменту официально не анонсировали. По данным следствия, семь бывших сотрудников NCsoft продемонстрировали программный код игры представителям некой японской компании во время собеседования. Полиция подозревает, что помимо исходников эта семерка еще в сентябре 2006 года скопировала, возможно, для продажи, и техническую документацию Lineage III.

Тогда в игровом сообществе любил посудачить о том, что неназванная японская компания – это Square Enix. Мол, обиженные сотрудники отправились прямиком к главному архивариу NCsoft и продали свои души вместе с наработками Lineage III. Действительно, в 2003 году только что выпущенная Lineage II в каком-то смысле соперничала с Final Fantasy XI, но беспокоило это разве что самых преданных поклонников обеих игр. А в 2007 году, когда и разразился скандал, уже правила бал World of Warcraft, а FFXI стала нишевой MMORPG с относительно небольшой пользовательской базой – и никоим образом не могла считаться конкурентом Lineage II.

Слухи, ходившие в игровой индустрии, более конкретны, а потому наверняка содержали хотя бы зерно истины. Говорили, что проблемы в NCsoft начались сразу после того, как был сокращен один из старших разработчиков Lineage II. Его уволили «по причине недостатка лидерских качеств», однако вслед за этим плохим руководителем из NCsoft ушла почти вся команда, трудившаяся над Lineage II – а это, на минуточку, около 90 человек. Доподлинно известно – костяк основанной в марте 2007 года Bluehole Studio составили выходцы из NCsoft. Конкретно: продюсер, ведущий игровой дизайнер, арт-директор и ведущий программист Lineage II. Если же вернуться к Lineage III, то после кражи исходного кода NCsoft решила перезапустить разработку, и сделать игру не на лицензированном (ранее предполагалось использовать Unreal Engine 3), а на собственном движке. Сейчас, как и три года назад, о третьей части ничего не известно. Разбирательство по делу о краже исходников продолжается в Корее и по сей день.

Mabinogi Heroes

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing,MMO,fantasy
Зарубежный издатель:
Nexon
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
devCAT
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
21 января 2010 года
(Корея); не объявлена
(Америка, Европа)
Онлайн:
heroes.nexon.com
Страна происхождения:
Южная Корея



Вверху: Оригинальная Mabinogi («СИ» писала о ней в 19 номере за 2008 год) была, пожалуй, одной из самых недооцененных kMMORPG.

Внизу: Mabinogi Heroes с точки зрения сюжета является приквелом, а идейно – скорее ответвлением оригинала.

Разработчики Mabinogi Heroes главным плюсом своей игры считают динамичную «слэшерную» боевую систему. Забегая вперед, следует отметить: именно боевка давно требовала модернизации в корейских MMOG, и неудивительно, что и авторы TERA Online, о которой пойдет речь дальше, больше всего гордятся своим «новаторским» подходом к сражениям.

Движок Source помог разработчикам обеспечить не только привлекательную графику, но и неплохую физическую модель. Огромные чудовища правдоподобно промахиваются по героям, ломая и круша все на своем пути. Игрокам, в свою очередь, позволено оторваться на тварях помельче – схватив побитого монстра, им можно будет прикрыться, словно живым щитом, или же швырнуть чудовище в толпу его сотоварищей, после чего подобрать лежащий рядом валун и размозжить им кому-нибудь голову. В одном ролике можно даже лицезреть, как волшебница создает огромное каменное существо из отдельных булыжников – выглядит это просто ошеломляюще.

По словам очевидцев, игравших в корейскую бету, структура геймплея Mabinogi Heroes в чем-то схожа с Guild Wars – типичная беготня «город-подземелье-город» в составе небольшой группы приключенцев. О «игровом мире» как таковом говорить не приходится – каждая зона, где вы выполняете квест, – инстанс, и никого кроме вас, вашей группы и ожидающих своей смерти монстров здесь встретить не удастся. На момент написания этих строк игра уже вышла в Корею, и остается только надеяться, что Nexon не станет откладывать англоязычный релиз в долгий ящик.

The Exiled Realm of Arborea

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing,MMO,fantasy
Зарубежный издатель:
Hangame
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Bluehole Studio
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.tera-online.com
Страна происхождения:
Южная Корея



Вверху: Даже заклинание лечения здесь действует не на конкретную цель, а имеет «зону поражения».

Внизу: Думаю, никто не сомневался, что женские персонажи в TERA Online будут подчеркнута сексуальны – это тоже такая особенность поджанра.

В частной беседе разработчики TERA Online признаются – им очень интересен российский MMO-рынок. По неофициальным данным, сейчас проводится конкурс на право издать игру на территории стран СНГ, в котором участвуют четыре российских компании. Кто выиграет тендер, пока неизвестно, но домен teraonline.ru (как и bladesoul.ru) уже зарегистрирован на ООО Innova Systems. Как любит говорить главный редактор, «по-моему, это прекрасно!».

С

оздатели TERA (официальная аббревиатура громоздкого названия из заголовка), как вы, наверное, догадались, тоже больше всего хвалят свою «революционную боевую систему – без набивших оскомину автоатак и захвата цели». В Bluehole Studio не могут не знать – революция давно свершилась, отсутствием автоатаки уже никого не удивишь, но почему-то настаивают на инновационности своего подхода. Ну и пусть.

Взяв за основу Unreal Engine 3, здесь тоже обещают чуть ли не MMO-слэшер – в роликах видно, как персонаж несколькими молодецкими ударами расшвыривает сразу с десяток монстров. По сравнению с Mabinogi Heroes, количество врагов, с которыми приходится одновременно иметь дело, больше на порядок – поэтому в TERA даже лучники умеют поражать несколько целей за раз. Здесь нет продвинутой физики, но боевка, судя по всему, будет разнообразнее – каждому классу доступно внушительное количество спецприемов, в том числе и весьма специфических. Например, заклинание «Blastball» – чем дольше волшебник его готовит, тем больший урон оно нанесет противнику.

6 рас, 8 классов, детальная настройка внешности персонажа, осады замков и клановые баталии с участием тысяч игроков, управляемая игроками экономика – за вычетом многообещающей боевой системы TERA, в общем-то, обычна. Возможно, это и к лучшему – основой игрового процесса корейских MMORPG всегда были бои, и если удастся сделать их интересными, это будет просто огромный шаг вперед.

**В РОЛИКАХ ПЕРСОНАЖ
МОЛОДЕЦКИМИ УДАРАМИ
РАСШВЫРИВАЕТ СРАЗУ С ДЕСЯТОК
МОНСТРОВ.**

Blade & Soul

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing,MMO,fantasy
Зарубежный издатель:
NCsoft
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Team Bloodlust
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.bladeandsoul.com/
global/en
Страна происхождения:
Южная Корея



Вверху: Blade and Soul, как и TERA Online, делается на базе Unreal Engine третьей версии. Кажется, корейцы нервно дышат к технологиям Epic.

Внизу: Стиль «художественной раздежды» напоминает о серии консольных RPG Magna Carta, и неудивительно – над обликом персонажей Blade & Soul также работает популярный иллюстратор Хван Тэ Ким.

Н

овый флагман NCsoft – та самая игра, из-за которой Lineage III в ближайшие три года ждать не приходится. Тематика – боевые искусства. В якобы геймплейных роликах персонажи эффектно хватают друг друга за грудки, швыряют об стену и лихо скачут десятиметровыми прыжками с крыши на крышу – словом, ведут себя как герои китайских исторических боевиков.

Каждая из четырех рас с ничего не говорящими названиями (Jin, Gon, Kun, Lyn) и, в общем-то, человеческой внешностью (разве что все Lyn похожи на десятилетних девочек, отрастивших себе звериные уши и хвосты) обладает собственными особенностями и умениями. Классов пока что тоже обещано четыре – blade master, kung fu master, force master и destroyer. Правда, в трейлерах можно заметить парня, ловко орудующего парой пистолетов и винтовкой, – скорее всего, это представитель игрового класса, о котором разработчики расскажут позже.

На таких вещах, как клановые войны и необязательные занятия ремеслами (вроде рыбалки), разработчики особо внимание не акцентируют – но и так понятно, что они будут. Упомянули лишь, что на этот раз хотят обойтись без традиционных для kMMORPG осад замков – мол, эта фиша интересна далеко не каждому, поэтому лучше ее не реализовывать.

Из всех игр нашего скромного перечня Blade & Soul обладает наилучшей картинкой – притом, что двум другим хоть сейчас вручай медаль «за графические технологии». А вот отсутствие заявлений о «революционной боевке без захвата цели и автоатаки» немного пугает – неужели NCsoft опять делает point-and-click? **СИ**



ТЕКСТ
Илья Ченцов

О кроликах и корвидах: интервью с разработчиками Overgrowth и Zeno Clash

В

«Википедии» читаем: «Beat'em up: жанр видеоигр, в котором герой сражается в рукопашном бою с большим количеством врагов».

Сериалы Golden Axe, Double Dragon, Final Fight знакомы всем и любимы многими, как и более свежие God Hand и MadWorld. Однако поговаривают, что жанр нынче увял, видимо, уступив место клонам God of War, где процесс чистого, как слеза, мордобоя разбавляется пазлами, мини-играми, поиском маленьких блестящих фиговонок и вымениванием этих фиговонок на новые боевые приемы (последнее почему-то называют «ролевыми элементами»). Но есть еще мужчины в нерусских селеньях, понимающие, что и в оригинальной жанровой схеме достаточно простора для необычных решений. Сегодня мы беседуем с создателями двух таких оригинальных beat'em up: Zeno Clash и Lugaru. Действие обеих игр происходит в фантастических мирах, обе могут похвастаться непростым и интересным сюжетом, в той и в другой герою приходится идти в рукопашную против превосходящих сил врага. Однако внешне они совсем не похожи: в Zeno Clash бои ведутся от первого лица, и оформлена она в гротескном стиле; Lugaru, созданная гораздо раньше, сейчас выглядит примитивной, однако базовая механика контекстных атак в ней весьма глубока, да и начинка ее технологичнее, чем может показаться на первый взгляд: пусть полигонов в моделях кроликов и волков и мало, но звери хорошо анимированы, ловко сражаются, а на шкурах у них появляются пятна крови. Сейчас ACE Team, создатели Zeno Clash, готовят улучшенную версию для XBLA, а Wolfire Games, авторы Lugaru, работают над продолжением игры, Overgrowth.

Слева сверху: Основатели ACE Team. Слева направо: Эдмундо Бордэу, Андрес Бордэу, Карлос Бордэу и Давид Калогереа.

Справа сверху: Джон Грэм пообещал покрасить свою бороду в розовый цвет, если будет сделано больше тысячи предзаказов Overgrowth. Результат перед вами. Слева от Джона художник Обри Серр, еще левее — композитор Антон Райхл.

Карлос Бордэу (ACE Team) и Джон Грэм (Wolfire Games) ответили на наши вопросы о старых и новых проектах обеих команд.

? **Расскажите, как вы начали заниматься разработкой игр?**

Карлос Бордэу: Мы начинали с изготовления модов, делали «тотальные конверсии», такие как Batman Doom (Doom 2) и Dark Conjunction (Quake 3: Arena). Потом взялись за создание прототипа игры, которую мы тогда называли Zenozoik — можно сказать, первой итерации Zeno Clash. Этот проект, правда, так и не удалось довести до конца, но, тем не менее, мы сделали важный шаг к тому, чтобы стать независимой студией, владеющей уникальной интеллектуальной собственностью.

Джон Грэм: Дэвид Розен создал сайт Wolfire (<http://www.wolfire.com/>) в 2003 году

Batman Doom (ACE Team)



Dark Conjunction (ACE Team)



GLFighters (Wolfire)

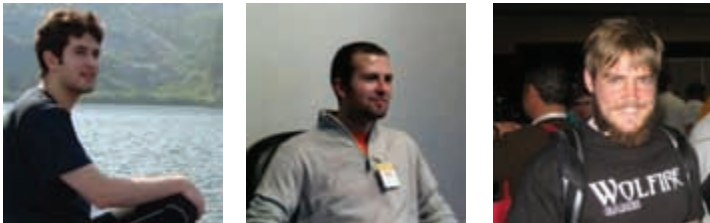


Black Shades (Wolfire)



**«МЕЖДУ НАМИ, БРАТЬЯМИ, ЕСТЬ ОСОБОЕ
ВЗАИМОПОНИМАНИЕ». (КАРЛОС БОРДЭУ, ACE TEAM)**

Команда Wolfire: бесстрашный лидер Дэвид Розен, веб-гуру Джефф Розен и скромный пиарщик, наш собеседник Джон Грэм.



для своих игровых проектов. Хотя там были представлены только его поздние разработки, он начал делать игры еще в 1992 году, когда учился во втором классе. Я знаю Дэвида с детского сада, так что свой первый шедевр он создал на моих глазах: черно-белую войнушку в стиле «выбери свое приключение» с участием «палка-палка-огуречных» человечков. Игра была сделана с помощью программы HyperCard. Он даже записал свои собственные звуковые эффекты, дуя в микрофон. Творение Дэвида быстро затмило ближайшего конкурента (режим охотника в Oregon Trail) и разошлось по всей школе. Правда, потом педагоги, услышав из школьных компьютеров звуки взрывов и стрельбы, наложили на войны человечков запрет – за излишнее насилие.

В старших классах Дэвид делал игры на самодельных 3D-движках: FPS с процедурно генерируемым контентом Black Shades и экшн о кролике-ниндзя Lugaru. Дэвида даже приглашали работать в Blizzard и Crytek, но он отказался и, закончив колледж, решил собрать собственную команду. Теперь мы вместе с Дэвидом, его братом Джеффом и нашим художником Обри трудимся над Overgrowth, продолжением Lugaru «на стероидах».

? ACE Team основана тремя братьями, и в вашей игре мы видим довольно сложные семейные взаимоотношения героев. Можно ли сказать, что вы писали персонажей Zeno Clash «с натуры»? Тяжело ли работать вместе со своими родственниками?

Карлос Бордэу: Ха-ха, нам уже задавали этот вопрос, и ответ, безусловно, отрицательный. Если бы между нами была какая-то вражда или конкуренция, мы вряд ли смогли бы выработать общее видение нашего про-

екта, тем паче реализовать его. Я думаю, что одна из сильных сторон ACE Team как раз в том, что между нами, братьями, есть особое взаимопонимание, и мы можем вместе участвовать в творческом процессе, не конфликтуя друг с другом. Мы работаем не так, как другие компании, где есть один «креативный директор». Да, мы занимаемся разными аспектами игры, однако по сути каждый из нас может добавлять любые элементы, если другие с этим согласны. А приходить к общему мнению нам легко, так как мы хорошо знаем друг друга.

? Wolfire основана братьями-близнецами, как Codemasters. Каково им работать вместе (а вам с ними)?

Джон Грэм: На форумах Wolfire Джеффа Розена называют «злым близнецом», потому что много лет назад в начальной школе, поссорившись с Дэвидом, он пробрался в комнату брата и удалил папку Games с его компьютера. Джефф думал, что там были только shareware-версии коммерческих игр, однако там оказались и проекты Дэвида, в том числе его оригинальные разработки для HyperCard.

Теперь мы живем довольно дружно (а резервные копии наших исходников создаются автоматически). Конечно, мы не всегда во всем соглашались друг с другом, однако, как выяснилось, из таких споров рождаются отличные записи для нашего блога. Так, рассуждения о том, как Microsoft загоняет в угол рынок игровой графики с помощью DirectX, помогли Дэвиду придумать самую популярную запись в нашем журнале, которая сутки висела в топе Digg. Теперь у нас есть неписаное правило – итоги

Человек-кит!



Zeno Clash (ACE TEam)



Дейдра при рогах, но без штанов.



Lugaru (Wolfire)



всех споров по техническим вопросам мы выносим в блог.

? Мы назвали вашу игру «необычным beat'em up». Согласны ли вы с таким определением? Как по-вашему, каков ее жанр?

Карлос Бордэу: По-моему, определение точное. Zeno Clash – именно «необычный beat'em up». Сами мы говорим о нашей игре как о «сюрреалистическом файтинге от первого лица» (surreal first person melee fighting game).

Джон Грэм: Я бы сказал, что Overgrowth – это файтинг про кролика-ниндзя (ninja rabbit fighting game). Основная механика Overgrowth – это удобная, основанная на физике боевая система, дающая в распоряжение игрока множество приемов, но не заставляющая его быстро и тупо стучать по кнопкам или зубрить их комбинации, как во многих современных играх. Здесь надо будет обдумывать тактику и конструировать комбо на ходу.

Кроме того, опять же в отличие от других экшенов, где враги бесстрашно бросаются на вас, пока у них не кончится линейка здоровья, в Overgrowth они будут беречь свою жизнь. Так что не удивляйтесь, если неприятели, пострадав в схватке, позовут товарищей на помощь, или будут атаковать организованно. Так что и игрокам придется не лезть на рожон, а пробудить своего внутреннего ниндзя и отлавливать противников по одному.

Чтобы примерно представить себе, на какой основе строится Overgrowth, советуем посмотреть демо Lugaгу – разумеется, имея в виду, что этой игре уже шесть лет, а в нашем распоряжении теперь новый движок, так что приплюсуйте к тому, что увидите, улучшенную графику, физику, большее разнообразие персонажей, новые виды оружия и приемы, поддержку модификаций и кооперативный мультиплеер (для сравнительно небольшого числа участников).

? Что было первично: игровая механика, история или мир? Как эти три компонента повлияли друг на друга?



Тернер, главный герой Lugaгу и Overgrowth.

Карлос Бордэу: Прежде всего, еще в Zeno Clash, мы определились с художественным стилем (панк-фэнтези). Взявшись за Zeno Clash, мы занялись проработкой базовой механики. Сюжет появился, уже когда было решено, что игра будет строиться вокруг рукопашного боя в необычном, гротескном мире. Так что мы не стали сочинять эпическую сагу о спасении вселенной, а рассказали о личных трудностях героя, объясняя, почему ему постоянно нужно драться. Эдмундо Бордэу написал историю Гэта и

Отца-Матери – историю о семейных и личных конфликтах. В ней персонажи игры показаны больше чем просто монстрами, которых надо убивать, – у них есть причина быть там, где они есть, и делать то, что они делают.

Джон Грэм: Дэвид работал над продолжением своего сайдскроллера GLFighters. Вдохновившись рубилом про викингов Rune и футуристическим beat'em up Oni, Дэвид решил, что пора позволить персонажу перемещаться в полном 3D. Он задумал создать брутальный экшен с видом от третьего лица, где готовые анимации плавно переходили бы в рэгдолл, и написал собственный

Групповой портрет корвидов. В середине композиции – музыкант Чнееро.



Типичный чилийский чинчинеро.



графический и физический движок. Как только «устаканилась» базовая механика, к ней приложились мир и история.

? Кто-нибудь из членов команды занимается боевыми искусствами? Помог ли их опыт в работе над игрой?

Карлос Бордзу: Забавно, что вы спросили. Наш аниматор, Габриэль Гарсиа – мастер кунг-фу, и даже завоевал чемпионский титул USKA (United States Karate Alliance) в 2001 году в Нью-Орлеане. Это чистое совпадение, и сейчас он уже оставил спорт. Однако, думаю, старое увлечение помогло ему понять, как делать хорошую анимацию рукопашного боя. Этот опыт очень пригодился, несмотря на то, что у нас в игре скорее уличные драки, чем классические боевые искусства.

Джон Грэм: Мы работаем над Overgrowth по 12-14 часов в сутки, так что активно заниматься таким спортом нам некогда. Однако Дэвид какое-то время обучался каратэ, а позже – муай-тай и бразильскому джиу-джитсу (и даже меня на пару уроков затащил). Думаю, умение драться в жизни помогает понять, как описать рукопашный бой в контексте видеоигр.

С другой стороны, лучшие файтинги не отличаются чрезмерным реализмом. Так что мы в равной степени черпаем вдохновение в фильмах, телепрограммах и других играх.

? Мир Zeno Clash весьма оригинален, говорят, что он берет свои корни в культуре жителей Анд. Мы, правда, не очень в ней разбираемся, однако, например, Отца-Мать легко представить персонажем народной сказки – этакой «странной» версией Бабы-Яги. В чилийском фольклоре у нее нет аналога?

Карлос Бордзу: Отец-Мать – не то чтобы фольклорный персонаж, но, я думаю, в преданиях многих народов существует образ подобного страшилища, которым люди пугают детей. В Zeno Clash есть несколько элементов, взятых из чилийской культуры, например,

корвид Чнееро назван так в честь чинчиеро – местных уличных артистов, что выступают с барабанами и тарелочками за спиной. Географией мир Зенозоик тоже похож на Чили – горы на востоке, океан на западе, пустыня на севере и главный город где-то в середине. Такие на первый взгляд незаметные детали действительно есть, но нельзя сказать, что вся игра основана на местном фольклоре. В основном нас вдохновляло творчество Джона Бланша* (его рисунки восьмидесятих годов в стиле «панк-фэнтези»), картины Иеронима Босха и фильм «Темный кристалл».

? Создавая человекообразных кроликов и волков, как вы решали, какие из их черт будут человеческими, а какие – звериными?

Джон Грэм: Работая над сеттингом Lugatu, Дэвид учитывал несколько факторов. Если ваши персонажи – не люди, то вы легко избежите эффекта «долины живых трупов», поскольку никто точно не знает, как должен выглядеть человекоподобный кролик. Кроме того, мы хотели обыграть стереотипы, связанные с животными. В

Крысы в Overgrowth любят нападать со спины.



Overgrowth на момент написания статьи – кролик уже брыкается!



Отец-Мать, глава самой большой семьи в Зенозоике.

«ДЭВИД РОЗЕН КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ ОБУЧАЛСЯ КАРАТЭ, А ПОЗЖЕ – МУАЙ-ТАЙ И БРАЗИЛЬСКОМУ ДЖИУ-ДЖИТСУ.»

*

Для рисунков Джона Бланша характерны четкие формы с острыми углами, в них чувствуется вызов и даже агрессивность. Его иллюстрации часто появлялись на коробках игр Games Workshop и обложках журнала White Dwarf. Подробнее об этом художнике мы писали в материале «Кто ковал «Молот войны»?» в 12 (261) номере «Страны Игр» за 2008 год.





кролике, который преодолевает свою природную робость и бесстрашно вступает в схватку с волками, есть что-то удивительно хардкорное. Дэвид также планировал включить в игру жесткие боевые приемы, но не хотел, чтобы насилие применялось против людей. Наконец, он рассчитывал увековечить в игре своего пса Вульфи (который очень похож на волка).

Однако антропоморфизм тоже важен, поскольку без него бои бы не выглядели так круто. Обычные звери не умеют рубиться на мечах, размахивать посохами и бросать ножи в спины врагов. Сходство с человеком позволяет игрокам отождествлять себя с героями игры. Кто бы не хотел узнать, каково это – подпрыгнуть в воздух, оттолкнуться от стены и с лету пнуть противника прямо в лицо?

? А что означает название **Overgrowth** («Разрастание»)?

Джон Грэм: Прямого ответа я пока дать не могу, однако намекну, что у этого слова есть буквальный смысл и значение, связанное с природой, и в то же время это термин мальтузианцев, причем все три варианта могут иметь отношение к игре.

? В сцене, где впервые появляется Охотник, у Дейдры пропадают (а позже снова появляются) рога. Это что-то символизирует?

Карлос Бордзу: Эти рога – на самом деле головной убор. В начале уровня Дейдра кладет голову на грудь Гэту. Если бы она не сняла свою «шалку», то проткнула бы парня насквозь.



Гэт, блудный сын Отца-Матери.

? Вы выпустили модели персонажей **Zeno Clash** в качестве дополнения к **Garry's Mod**, доступного всем, кто приобретет игру. Какова была реакция фанатов?

Карлос Бордзу: Да, с моделями все веселится как могут. Гэт даже появлялся в паре эпизодов популярного YouTube-шоу «Gmod Idiot Box»**.

? На вашем сайте можно найти комикс, рассказывающий о событиях, которые в игре остались «за кадром». Собираетесь ли вы расширять вселенную **Zeno Clash**, выпуская комиксы, мультфильмы, книги, или даже ставя пьесы (почему нет)? Как насчет «сопутствующих товаров» – например, фигурки Отца-Матери?

Карлос Бордзу: Хмм... время покажет. Знаете, я бы тоже не отказался от фигурки Отца-Матери. Но кто-то должен уговорить Mattel или другого производителя игрушек заняться выпуском мерчандайза по **Zeno Clash**.

? Вы финансируете разработку за счет предзаказов, а недавно приняли участие в акции **Organic Pack**, где пользователи могли заказать **Overgrowth** и стратегический шутер **Natural Selection 2** по цене одной игры. Довольны ли вы своей бизнес-стратегией?

Джон Грэм: Мы немного отличаемся от других команд, так как ведем «открытую разработку». Вместо того чтобы запереться в башне из слоновой кости и в один прекрас-

ный день выйти из нее с готовой игрой, мы выносим на суд публики каждый шаг своего рабочего процесса, стараясь быть в тесном контакте с сообществом игроков. Предварительные заказы – логичное следствие этой стратегии. Мы даже не ожидали получить активную поддержку на такой ранней стадии, однако количество заказов уже перевалило за тысячу, и это, без сомнения, поможет нам сделать Overgrowth еще лучше.

Акция Organic Indie Preorder Pack прошла отлично. За неделю мы удвоили доход, и спада продаж не произошло, так что кто знает, каковы были бы результаты, продлись акция чуть дольше. Подробности можно узнать из постморта в нашем блоге.

? Люди, предзаказавшие Overgrowth, получают доступ к еженедельной альфа-версии игры и к секретному форуму (Secret Preorder Forum, SPF). Что же там происходит?

Джон Грэм: SPF – отличный ресурс, где поклонники делятся мыслями о том, что можно сделать с альфа-версиями Overgrowth. Фанаты также загружают в игру свои объекты, строят города, а теперь начали вставлять самодельную анимацию.

? А не тяжело ли раз в неделю выдавать альфа-версию на публичное рассмотрение? Нет ли среди посетителей форума недовольства – боевое в игре пока не наблюдается?

Джон Грэм: Мы просто берем последний билд, архивируем его и выкладываем для скачивания. Мы честно говорим пользователям, что у нас уже есть, а что еще только собираемся добавить. Поэтому предзаказы делают именно те люди, которые хотят поддержать нас и поэкспериментировать с нашим инструментарием, и они не ждут сразу готовую игру.

Чтобы быть в курсе последних новостей о разработке Overgrowth, читайте блог Wolfire (blog.wolfire.com/). Записи, упоминаемые в статье:

OpenGL против DirectX: blog.wolfire.com/2010/01/Why-you-should-use-OpenGL-and-not-DirectX/;

рпз о различиях между видами: blog.wolfire.com/2009/12/Overgrowth-Rap/;

о создании культур обитателей мира Overgrowth: blog.wolfire.com/2009/01/designing-cultures/;

об одежде: blog.wolfire.com/2008/10/greed/;

об архитектуре: blog.wolfire.com/2009/11/building-a-tower/;

об оружии: blog.wolfire.com/2008/12/a-couple-of-new-weapons/;

история человека-кита: blog.wolfire.com/2009/05/whale-man-origins/;

об открытой разработке: blog.wolfire.com/2009/09/gdc-austin-wolfires-pr-tips/;

постморт Organic Indie Preorder Pack: blog.wolfire.com/2010/01/Organic-Indie-Preorder-Pack-Postmortem.

Ролик Lugagu 2: www.youtube.com/watch?v=jSHRGM3oPPc.

Джон также очень рекомендует посмотреть краткое видеоприложение Overgrowth вот здесь: www.youtube.com/watch?v=Vb9NK2t2JuQ.

Демонстрацию Lugagu и другие материалы к статье ищите на нашем диске.



«ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ЗАПЕРЕТЬСЯ В БАШНЕ ИЗ СЛОНОВОЙ КОСТИ, МЫ ВЫНОСИМ НА СУД ПУБЛИКИ КАЖДЫЙ ШАГ СВОЕГО РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА». (ДЖОН ГРЭМ, WOLFIRE GAMES)



**

Автор серии видеороликов GMod Idiot Box, известный в Интернете как Das Bo Schitt, рассказал в интервью сайту Garry's Mod, как все произошло: «Когда я наполовину доделал пятый эпизод Idiot Box, со мной связался Карлос Бордау из ACE Team. Он рассказал мне, что у них почти вся команда фанатеет от моего шоу, и подарил ключ на бесплатную копию Zeno Clash. Я поиграл минут 20, и у меня в голове возникла сценка, которую можно было бы вставить в видео».

Предупреждаем всех интересующихся, что GMod Idiot Box – зрелище довольно специфическое, полное абсурда, насилия и грубых шуток.

Да, и если кто не знает: Garry's Mod – это мод-редактор для игр на движке Source, позволяющий развлекаться с моделями персонажей и объектами весьма изощренными способами. В частности, Garry's Mod – популярный инструмент создания машинимы и комиксов с участием героев Half-Life 2, Portal, Team Fortress 2, Left 4 Dead и, собственно, Zeno Clash.

Между тем, творчество фанатов в редакторе вдохновляет и нас на новые подвиги. Мы внедрились базовую систему скриптования и анимации, и наш кролик уже может пинаться, так что весьма скоро в альфах появится настоящий геймплей.

? Lugagu была создана открытой для модификаций, похоже, что Overgrowth делает еще несколько шагов в этом направлении. Что из «народного» творчества нравится вам больше всего?

Джон Грэм: На самом деле Дэвид изначально не рассчитывал, что к Lugagu будут делаться моды. Однако фанатам удалось разобраться в коде и открыть режим редактора. Теперь существует примерно полдесятка тотальных конверсий Lugagu, качеством не уступающих оригиналу.

Работая над Overgrowth, мы поняли, что понадобится простой в использовании инструментарий, чтобы сделать игру такой крутой, как хочется. Стремясь поддержать дух «открытой разработки» и моддерскую активность, мы решили приложить редактор к игре.

? Расскажите о Zeno Clash: Ultimate Edition для XBLA. Мы знаем, что у героя появятся новые приемы, поэтому первый вопрос – как изменится управление?

Карлос Бордау: У нас уже в PC-версии было наведение на врагов в духе трек-

мерных Legend of Zelda, так что переход управления «на консольные рельсы» прошёл легко. Конечно, кое-какие изменения пришлось внести, но с контроллером Xbox все работает очень гладко. Да, у нас будут новые атаки, но они в основном контекстные, так что, если вы разобрались с боевой механикой оригинальной игры, без проблем освоите и их.

Как изменится боевая система в Overgrowth по сравнению с Lufaru?

Джон Грэм: Скорее всего, мы добавим еще одну клавишу для атаки (правую кнопку мыши). Это позволит удвоить количество контекстов для выполнения боевых приемов. Вероятно, у животных каждого вида также будут свои спецприемы. Идей множество, но мы не хотим твердо что-то обещать, пока не сможем провести тестирование и выяснить, так ли это интересно на самом деле, как в теории.

В мультиплеере мы будем играть за двух Гэтов или сможем выбрать из какого-то набора персонажей?

Карлос Бордэу: Один человек играет Гэтом, второй – Гэтом в его корвидской ипостаси. Мультиплеер у нас будет только в несюжетном режиме tower challenge, так что наличие двух Гэтов не должно никого шокировать. В Street Fighter ведь никто не запрещает обоим участникам выбрать Ю.

А почему нельзя сражаться друг против друга?

Карлос Бордэу: Может быть, в Zeno Clash 2... (Улыбается.) Честно говоря, мне кажется, совместная игра тут больше подходит. Zeno Clash чем-то напоминает Double Dragon, а подобные боевики проходить вместе – самое то.

В Overgrowth, в отличие от Lufaru, будет мультиплеер, расскажите о нем.

Джон Грэм: Пока мы планируем как минимум вариант совместной игры для небольшой компании: можно будет вместе музить врагов и выполнять разные задания. Хотелось бы добавить и более интересные режимы, но об этом пока рано говорить.

Будет ли изменен или дополнен сюжет?

Карлос Бордэу: Сюжет останется тем же. Он являлся очень важной частью PC-версии, и мы не хотим его испортить. Однако в однопользовательском режиме будет достаточно изменений: новые атаки, новые враги, новые виды оружия.

Каковы ваши дальнейшие планы? Zeno Clash 2, что-то еще?

Карлос Бордэу: Пока об этом рано говорить. В последние месяцы мы были сосредоточены на Ultimate Edition. Однако работаем и кое над чем другим. Надеемся, в скором времени сможем рассказать поподробнее.

Когда же выйдет Overgrowth?

Джон Грэм: Официальной даты релиза пока нет – мы хотим потратить на игру столько времени, сколько нужно, чтобы сделать ее хорошо. Мы уже больше года работаем над Overgrowth по форсированному графику, и темпы, которыми мы продвигаемся, радуют.

Что посоветуете людям, которые хотят заняться разработкой игр?

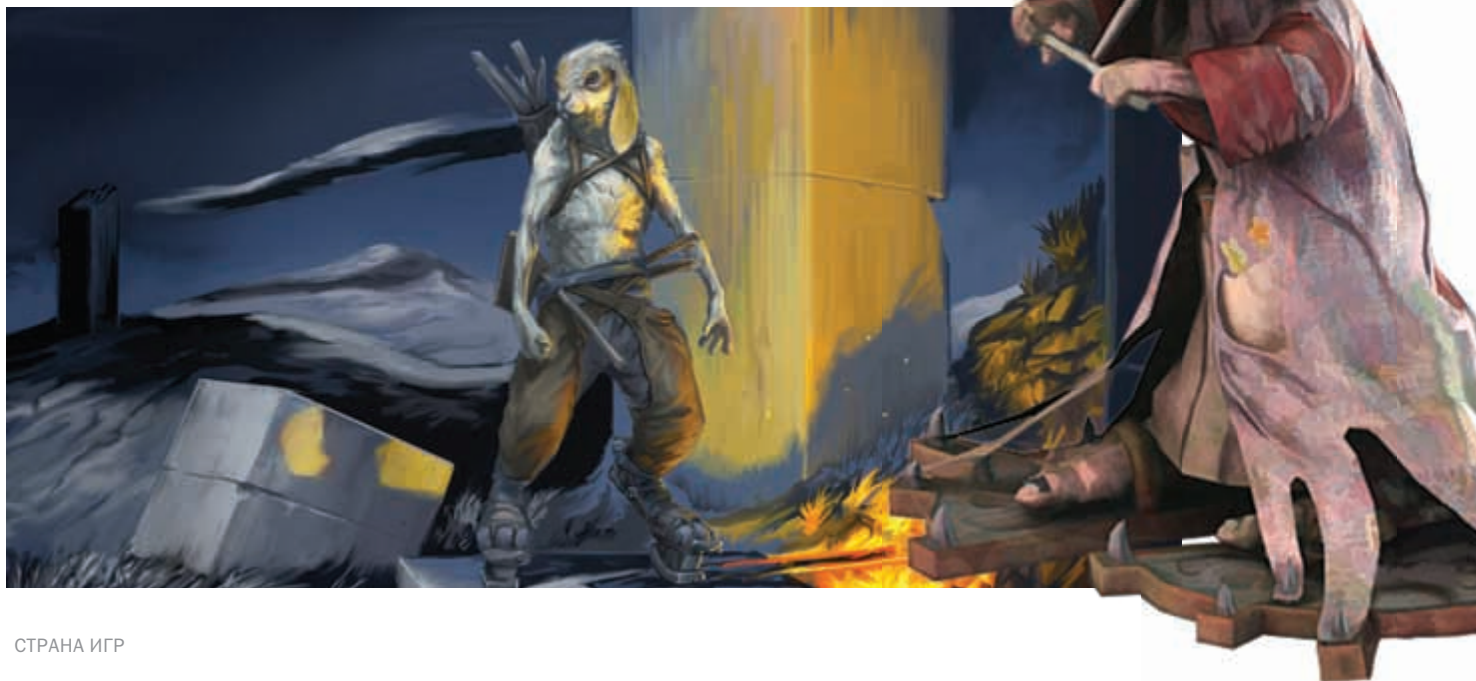
Карлос Бордэу: Если хотите быть независимыми, создайте уникальную вещь. Не стоит делать что-то, во что люди уже играли. Изобретательность – ваше главное оружие в борьбе за достойное место в индустрии. За деньги можно нанять художников и голливудских актеров или приобрести хороший движок. Но творческие способности купить нельзя. В этом отношении все разработчики равны, а у начинающих все равно обычно нет денег. (Улыбается.) Пусть сначала люди будут говорить, что вы делаете что-то не так, как принято, – если делать хорошо, то ваши старания не пропадут зря.

Джон Грэм: Если у вас правда душа к этому лежит, вперед! Выберите язык и графическую библиотеку и попробуйте сделать свою игру. Чем раньше начнете, тем быстрее наберетесь опыта и увеличите свои шансы попасть в индустрию.

В заключение мы попросили обе команды задать по вопросу друг другу.



Внизу: В дизайне Overgrowth явно видны восточные мотивы.



1.

Джон Грэм спрашивает ACE Team.

? Без сомнения, используя движок Source, сотрудники ACE Team могли не заботиться о создании собственной технологии на начальном этапе, однако, учитывая, насколько необычен их проект как эксцентричностью художественного дизайна, так и инновационной механикой рукопашного боя от первого лица, могут ли они сказать, что Source оказался достаточно гибким для выполнения всех их замыслов? Еще мне интересно, собираются ли они и дальше использовать Source (например, для разработки продолжения Zeno Clash), или предполагают взяться за другие движки – а может, сделать собственный?

Поскольку наша команда начинала с создания модов, мы привыкли работать в каких-то рамках и всегда выжимать максимум из того, что имеем. Мы и Source использовали для некоторых вещей, для которых он изначально не был предназначен – например, вся геометрия уровней построена с помощью нашего самодельного формата моделей с заранее «запеченными» картами освещения. Но, разумеется, в конечном счете при работе с чужой технологией всегда есть какие-то ограничения. Однако мы, будучи независимой студией, с самого начала заставляли себя четко структурировать работу над проектом: не увлекаться добавлением фишек и понимать пределы своих возможностей – но в основном касающиеся размера команды, а не движка.

Собираемся ли мы и дальше использовать Source? Совсем не обязательно. Мы уже примерялись к инструментарию Unreal, и он кажется нам весьма перспективным. Если вспомнить наши тотальные конверсии, то мы знакомы и с движками id Software, и с Source, и с Lighthouse (на нем сделаны старые игры Monolith). Опыт работы с каждой из этих технологий бесценен. Вряд ли в ближайшее время мы будем делать собственный движок, но, как известно, «никогда не говори "никогда"».

Слева: Габел ест людей, потому что знает, что он должен есть людей.

Справа: Коты в Overgrowth – те еще модники.

2.

Карлос Бордэу спрашивает Wolfire.

? Я весьма впечатлен работой коллектива Wolfire, ведь они создают игру с нуля. Делать свой собственный движок – огромный труд, а я знаю, что их команда даже меньше, чем наша (по крайней мере, так было недавно). Чтобы доделать Zeno Clash, пришлось многим пожертвовать, и мне даже кажется, что вряд ли мы смогли бы довести работу до конца, если бы не лицензировали движок. Так что мой вопрос будет таким: теперь, когда новая игра Wolfire понемногу обретает форму, могут ли они сказать, что пошли правильным путем? Думали ли они, как бы все повернулось, если бы они воспользовались готовым движком? Или поставлю вопрос немного по-другому: какие преимущества дало решение делать игру с нуля?

Это было непростое решение. К тому моменту, как Дэвид взялся за Overgrowth, он уже обладал немалым опытом: сам написал движки для GLFighters, Black Shades и Lugaru, в этих играх использовались его собственные редакторы, а также системы анимации и физики. В колледже он изучил многие другие современные технологии, и даже чуть самостоятельно не сделал Lugaru 2. У него уже были готовы система процедурной анимации, реалистичное освещение и тени, и даже базовые шейдеры травы и меха. К сожалению, из-за сильной загруженности учебной на завершение игры не нашлось времени.

Окончив колледж, Дэвид занялся исследованием современных движков, чтобы понять, какие у нас есть альтернативы. Однако, как ни крути, получалось, что использование стороннего инструментариума неминуемо поставит нас в непривычные рамки, и придется выложить кучу денег за право вступить в неравную борьбу с чужеродной средой разработки. Из-за NDA мы даже не можем сказать, сколько стоили те движки, что мы пробовали, но они точно не по карману независимым разработчикам (это было до того, как вышли доступные инди-командам версии Unreal и Unity). Учитывая, что сам-то Дэвид знал, чего он хочет от движка и как его построить, создание нашего собственного Phoenix Engine казалось правильным выбором.

Да, мы потратили на разработку своих технологий немало сил и времени, однако процесс был очень интересным. Благодаря записям на технические темы блог Wolfire стал довольно популярным, и наши наработки людям нравятся, пусть даже геймплея как такового там пока и нет.

Трудно судить, как развивались бы события в параллельной вселенной, где мы лицензировали бы движок вроде Source. Но могу вам точно сказать, что сейчас у нас есть гибкая технология, которую Дэвид отлично понимает. В нашем распоряжении инструментариум, который можно приложить к игре, не заставляя пользователей беспокоиться о проблемах с лицензированием. Наконец, когда завершится работа над Overgrowth, у нас будет готовый движок, на котором мы сможем создавать новые игры.

Однако, несмотря на все сказанное, нас очень впечатлила Zeno Clash. Тот факт, что ACE Team удалось сделать продукт, новаторский как с точки зрения художественной, так и по игровой механике, не только говорит многое об их мастерстве, но и доказывает, что готовые движки все-таки могут быть более гибкими, чем нам казалось поначалу. **СИ**



«ЗА ДЕНЬГИ МОЖНО НАНЯТЬ ХУДОЖНИКОВ И ГОЛЛИВУДСКИХ АКТЕРОВ ИЛИ ПРИОБРЕСТИ ХОРОШИЙ ДВИЖОК. НО ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ КУПИТЬ НЕЛЬЗЯ». (КАРЛОС БОРДЭУ, ACE TEAM)

На полках

Лучшие игры в продаже



Артем Шорохов

God of War III. Игра, спорить о которой можно бесконечно, и в то же время – игра, с которой, как говорится, «все понятно». Понятно, что она такая, какой, пожалуй, и должна быть, такая, чтобы понравиться своим фанатам, такая, которая отталкивает всех тех, кому не пришлось по душе две первые части. Так вышло, что God of War III выходит на сцену последним номером – мол, и Darksiders, и Dante's Inferno, и даже Bayonetta выступили на разогреве и теперь неминуемо будут забыты, когда миру явлен Король. Отчасти (да что там – для многих, очень-очень многих именно так оно и есть) это и впрямь верно. Но есть и обратная сторона медали: «подтанцовка» завоевала своего зрителя. Королю это еще только предстоит.



«Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3)	10
adventure.interactive.movie	
Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)	9.5
role-playing.sci-fi	
Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars (Wii)	9.0
fighting.2D	
Demon's Souls (PS3)	9.0
role-playing.action-RPG	
Resonance of Fate (Xbox 360, PS3)	9.0
role-playing.tactical	
Battlefield: Bad Company 2 (Xbox 360, PS3, PC)	9.0
shooter.first-person.modern	
God of War 3 (PS3)	8.5
action.adventure.fantasy	
Империя. Смутное время (PC)	8.5
strategy.global.historic	
Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)	8.0
shooter.third-person	
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	8.0
shooter.first-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

Mount & Blade: Warband

(PC, 19 марта 2010 года)

Дополнение к Mount & Blade расширит дипломатические возможности игроков, улучшит графику и позволит любителям верховых сражений поучаствовать в онлайн-овых стычках на 32 всадника.

Armin Van Buuren – In The Mix

(Wii, 26 марта 2010 года)

Армин Ван Буурен, один из известнейших ди-джеев мира, предлагает каждому игроку ощутить, каково это – стоять за вертушками и заводить толпу.

Pokemon HeartGold/SoulSilver

(DS, 26 марта 2010 года)

Улучшенные римейки Pokemon Gold и Silver позволят обладателям Diamond/Pearl собрать более полную коллекцию карманных монстров. Оригинальные части, напомним, вышли на Game Boy в далеком 1999-м и считаются многими фанатами одними из лучших в сериале.

Last Rebellion

(PS3, 26 марта 2010 года)

JRPG от Nippon Ichi с пошаговыми боями, парочкой молодых героев, спасающих мир, и предсказуемо плохой графикой.

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.



ИГРЫ

3

УНИКАЛЬНЫХ
DVD



Журнал
для настоящих
Геймеров

ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ,
ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.

2 ПОСТЕРА, 3 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 192 СТРАНИЦЫ

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ1 Devil May Cry 4
2 Dante's Inferno
3 Ninja Gaiden 2

8.5



PS3

НА ПОЛКАХ

God of War 3

Кратос – древнегреческий гопник, которому место в Grand Theft Auto и в ментовском обезьяннике, или же трагический герой? Что заставляет миллионы геймеров по всему миру любить God of War? Давайте разберемся.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Кровь, мясо, кишки, правильно воссозданный мир греческих мифов, современная графика, зрелищные убийства, кровь, мясо, кишки.

НЕДОСТАТКИ Местами неудачный арт-дизайн, устаревшая боевая система.

РЕЗЮМЕ Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения – боссы стали еще больше, кровь – еще ярче, анимация убийств еще лучше. А еще здесь можно переспать с самой желанной женщиной в мире.



ТЕКСТ

Константин Говорун

Слева: Большинство атак врагов легко блокируются. В редких случаях надо пользоваться уворотами, подвешенными на правую рукоятку.

Мир воспетых Гомером героев и воплощенных в мраморе античных богов, нельзя назвать лишь «удачным сеттингом», подходящей декорацией для очередного боевика. Ведь древнегреческая мифология – пожалуй, единственная всеобъемлющая религиозно-философская система, которая может на равных спорить с современными мировыми религиями. Любый образованный человек знает о подвигах Геракла и ящике Пандоры; с каждым из богов-олимпийцев связан настоящий фейерверк образов, аналогий, идей. Античный пантеон позволяет уйти от черно-белого мироустройства (добро-зло, свет-тьма) к цветному; от абстрактных, умозрительных проблем – к конкретным, житейским. Зевса со товарищи можно переносить в постчеловеческое будущее («Илион», Дэн Симмонс), превращать в героев интеллектуальной фэнтези («Герой должен быть один», Генри Лайон Олди), а то и осовременивать и противопоставлять христианству («Мемуары Зевса», Морис Дрюон). При этом, к счастью, у греческих богов нет стукнутых на голову фанатиков. Голливудские боевики, мультики, комедийные сериалы разных мастей – никто не сожжет студии их создателей.

Что неудивительно, не так много авторов берутся продемонстрировать реальный мир греческих мифов – жестокий, мрачный, brutalный, в чем-то даже нечеловеческий. В нем еще не изобрели Римское право, идеалы рыцарства и воспетую провансальскими трубадурами любовь. В Древней Греции все было очень просто, буднично: сходил на войну, зарезал врагов, изнасиловал их женщин, угнал в рабство детей, пожертвовал часть добычи богам – жизнь удалась! На территории размером с Вологодскую область существовали де-

сятки мини-государств, каждый третий эллин мнил себя сыном или хотя бы дальним родственником олимпийцев, и все собственные грехи, желания, страдания они приписывали и небесным жителям тоже. Если Крон не пожрет Зевса, то сын убьет его – и никаких шансов договориться мирно. Адаптации греческих мифов для школьников (и вообще широкой аудитории) – нарочито беззубые, выхоленные. Напротив, God of War 3 расскажет вам правду.

Столь пространное вступление было необходимо, потому что во всем, кроме сеттинга, God of War – довольно-таки обычная игра. Приключенческий боевик от третьего лица с акцентом на холодное оружие; иногда этот жанр еще называют «слэшеррами». Механика поединков God of War куда примитивнее, чем в Devil May Cry, Bayonetta, Ninja Gaiden; и если в конце эпохи PlayStation 2 ее можно было назвать хотя бы «современной», то последние пять лет студия SCEA Santa Monica будто и не заметила. Минимальный набор приемов и связок, для галочки сделанное парирование ударов, слишком большой запас жизни – практически любую схватку на уровне сложности Normal можно пройти обычной долбежкой по одной-единственной кнопке. Поразительно, но самый большой вызов игроку бросают QTE-сценки в финалах битв с боссами. Знаете, когда надо нажимать кнопки по подсказке игры, чтобы эффектно добить противника. К слову, самая сложная «логическая загадка» представляет собой эдакий античный Guitar Hero: а ну как походи в ритм! То же касается и акробатики – о существовании Assassin's

Creed и Uncharted 2 (что особенно удивительно!) разработчики будто не подозревают.

Парадокс, но успеху God of War это ни капельки не мешает. Он зиждется на трех китах: гипертрофированное насилие, очень крутая графика и увлекательный мир древнегреческих мифов. Стоит убрать что-то одно – и игра провалится. Без яркой, подробной, натуралистичной картинке нельзя ни показать, как Кратос вспарывает кишки кентавру, ни дать герою прогуляться по спине титана. Выбранный сеттинг дает игре идейное обоснование без малейшего участия сценаристов – любой другой столь же кровавый боевик в ином мире непременно назвали бы бессмысленным трэшем. Лучшая аналогия – трилогия Mortal Kombat начала девяностых («фотореалистичная» графика, фаталити, увлекательная и логичная мифология); разница в том, что мир Шао Кана и Лю Канга был придуман с нуля, а тут разработчики пришли на готовое. В любом случае, если вам в 2010 году нужно кровавое зрелище, God of War 3 – лучший выбор, без вариантов.

Третья часть боевика, очевидно, готовилась как финал истории – и разработчики перестали «экономить богов» и с первых же кадров сталкивают Кратоса с самыми главными олимпийцами и их противниками, титанами. Стоит напомнить, что главный герой когда-то был человеком, спартанским воином. Как обычно бывает в мифах, его настоящим отцом оказался Зевс, потом Кратоса отправили совершать подвиги, закончившиеся убийством Ареса, бога войны. Став на Олимпе «главным по смертоубийству», новый небожитель не

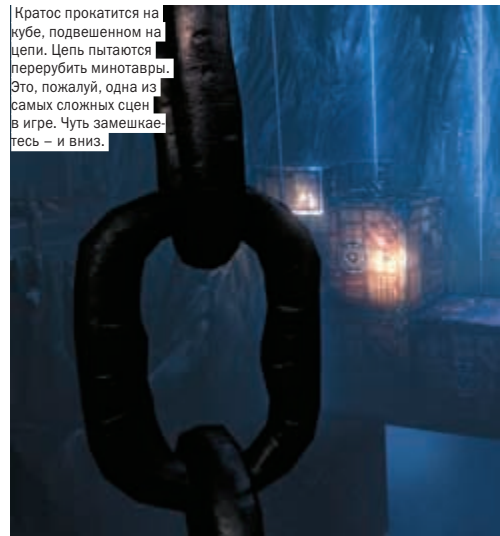
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
<http://www.godofwar.com>
Страна происхождения:
США

**ЕСЛИ ВАМ В 2010 ГОДУ НУЖНО КРОВАВОЕ ЗРЕЛИЩЕ,
GOD OF WAR 3 – ЛУЧШИЙ ВЫБОР, БЕЗ ВАРИАНТОВ.**



Кратос прокатится на кубе, подвешенном на цепи. Цепь пытаются перерубить минотавры. Это, пожалуй, одна из самых сложных сцен в игре. Чуть замешкаетесь – и вниз.



Жестокость

В определенный момент Кратос зачем-то спасает человеческую девушку от монстров. Топлесс, разумеется. Обращается он с ней грубо – не ведет за руку, как герой Iso, а пинками толкает к выходу. В определенный момент я понял, как именно логика уровня оправдывает это спасение, и натурально испугался, что Кратос использует ее... использует примерно так же, как герой Postal 2 – кошек. К счастью, обошлось.

поладил с коллегами, был низвергнут, поднял восстание... Стоит также вспомнить, что Кратос в приступе безумия успел поубивать родственников (его в этот момент, понятное дело, контролировал Арес). Вся эта история отсылает к приключениям Геракла (тоже не столь веселым, как в одноименном сериале), что в God of War 3 обыгрываются в одной из самых интересных сюжетных сцен. Но есть существенные отличия. К началу третьей части у Кратоса осталось одно человеческое чувство – жажда мести. В первую очередь, он хочет убить Зевса, но ненавидит он всех – и богов, и титанов, и людей. Так что God of War 3 – одна из немногих игр, где главный герой не спасает мир, а уничтожает его. И не во имя высшей цели, а как бы мимоходом. Потому что ему все равно.

Уничтожение мира начинается вяло – первые два условных уровня (заканчивающиеся богоубийством) выглядят сильно хуже даже демотивации с E3. Затем внезапно дела идут на лад, и вся остальная God of War 3 технически не уступает Uncharted 2 – самой красивой, напомним, игре на сегодняшний день. Другое дело, что художественные качества новинки, гм, разнятся от сцены к сцене. Кажется, будто одну часть игры делали талантливые дизайнеры (для стильных анимированных видеовставок это доказанный факт), а другую – студенты, за еду. Кратос, титаны и мифологические существа (минотавры, медузы, кентавры) выглядят и в статике, и в динамике великолепно. Богоолимпийцы в образе людей – просто паноптикум какой-то, цирк уродцев. Анимация движений у них – дерганая, неестественная. Да и сам Кратос мечом махать и животы вспарыв-

ать умеет прекрасно, полет – великолепен, а все акробатические трюки исполняет с грацией героя заштанной шестибальной игры с PS2. Аналогично все уровни с открытыми пространствами (беготня по телам титанов в лучших традициях Shadow of the Colossus, вид с горы Олимп на гибнущую Элладу) божественно красивы. Но стоит действию переместиться в коридоры, как игра тускнеет. Дело особенно усугубляется несоответствием названия и содержания. Нам говорят: вот покои Посейдона. Какие же это покои Посейдона? Это невыразительные коричневые коридоры. Приходите в гости к Афродите, и что? Это просто покои Посейдона, перекрашенные в эмо-гамму и со свечками. В первых двух частях God of War особенной помпезности тоже не найти, тогда игре удавалось выглядеть просто и стильно. На PlayStation 3 прибавилось деталей, бессмысленной мишуры – очень похоже на плоды творчества начинающих веб-дизайнеров, открывших для себя эффекты Glow и Drop Shadow в Adobe Photoshop.

Другая существенная проблема – бессмысленная архитектура уровней; никакой логики в ней нет, надо идти вперед (туда, «куда идетесь»), и все. Иногда проходить через порталы. Подозреваю, что если бы кто-то и попробовал составить карту уровней или игры – у него ничего бы не вышло. Как кто-то метко сказал, «в God of War 3 не логические загадки расставлены по уровням, а уровни строятся вокруг логических загадок». И, опять же, это касается только схем с рычагами и кнопками. В некоторых загадках «логика» и вправду присутствует – более того, они легко могут быть названы лучшими в жанре приключенческих боевиков вообще (включая Silent Hill и иже с ними)! Как только разбираешься с такой – удовольствия получаешь не меньше, чем от сворачивания головы минотавру. Отличная находка – поиск секретных нычек с помощью головы Гелиоса.



Аналогичное сочетание гениального и посредственного мы видим в сюжете. Складывается ощущение, что сценарий God of War 3 изначально был очень продуманным, умным, взрослым. Некоторые диалоги великолепны; цитаты из Modern Warfare, сцены в лучших традициях Metal Gear Solid производят сильное впечатление. По другим текстам как будто прошлись ножницами, намеренно все упростили и сократили для тупых американских школьников. Возможно, поэтому поведение некоторых персонажей кажется нелогичным, повороты сюжета – шты белыми нитками, а словарный запас Кратоса уж больно напоминает лексикон Риддика из одноименных хроник. Удивительно, но русская локализация субтитрами слегка сглаживает недостаток – современные английские слова переведены с некоторой стилизацией под Гомера, с девами и всемогущим Зевсом. По-моему, творческую переработку стоило довести до конца – заставить Кратоса говорить вещи, вроде «Поразил ты глубоко упреком жестоким душу мою!» вместо Fuck yourself – но и так неплохо.

Если вы уже знакомы с God of War, достаточно знать лишь одно: третья часть ничем не отличается от второй, кроме графики и рутинных обновлений арсенала и инвентаря. Это, впрочем, отнюдь не недостаток – не всегда нужно гнаться за оригинальностью, благо предыдущая часть вышла отнюдь не вчера. Другое дело, что God of War II появилась под занавес жизненного цикла PS2 и поражала графикой; сейчас же ясно, что к концу 2010 и в начале 2011 на PlayStation 3 точно выйдут боевики еще круче и еще зрелищнее. Вопросы к художественному стилю и дизайну локаций могут свидетельствовать о том, что без Дэвида Яффе (создатель Twisted Metal и God of War) разработчики более-менее воспроизвести формулу успеха могут, но гарантировать тот же уровень качества – нет. Иногда это слепое копирование приводит к курьезам – если в предыдущей части были секс-сцены, где собственно процесс оказывался за кадром («гром гремит, кусты трясутся, что там делают?»), то в God of War 3, гм, общение с женщинами будет обставлено так же – к гадалке не ходи. Но зато и стиль, дух, настроение God of War, жестокий мир настоящих греческих мифов бережно сохранены – а это главное. Вспомните историю с Mortal Combat 3. Можно сколь угодно долго жаловаться на несбалансированность, вторичность, эксплуатацию темы насилия, и все равно искренне любить игру и проводить за ней десятки часов. В случае с со-



Внизу: Кратос – пожалуй, самый красивый из человекоподобных персонажей в игре. Афродита, пожалуй, еще ничего, но подружки у нее уж больно страшные.

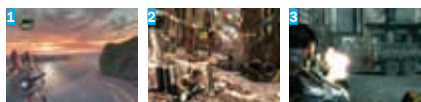
временными слэшерами не боевая механика и даже не ценность произведения как образчика искусства определяет, что покупать – Bayonetta, Dante's Inferno или God of War III. Все они преодолевают планку качества, за которой решающим фактором становится уже личный вкус геймера. Нравятся кишки, кровавая и молнии Зевса – вперед, в магазин! **СИ**

Гигиена

Итак, картина. Кратос ползет по плечу титана. Титан другой рукой пытается его прихлопнуть. Поэтому ползти надо быстро. Кратос ползет по плечу и внезапно упирается в препятствие. Не обогнуть, не перелезть. Это препятствие – прыщ. Прыщ можно разбить мечиком. Тогда из прыща вывалятся зеленые сферы, восстанавливающие здоровье. Ну и Кратос ползет себе дальше. Вывод: игра учит подростков тому, что прыщи нужно давить и съедать. По-моему, это ужасно.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Crimson Skies: High Road to Revenge
- 2 Uncharted 2: Among Thieves
- 3 Dark Sector

7.5

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Dark Void

Одно из крупнейших японских издательств, компания Capcom, не раз и не два за свою долгую историю подвергалось критике за нежелание – или неумение – оставить в покое такие популярные сериалы, как Street Fighter, Resident Evil или Mega Man, и предложить фанатам что-нибудь новое и оригинальное.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
action, adventure, sci-fi
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Airtight Games
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Xbox 360
Онлайн:
www.darkvoidgame.com
Страна происхождения:
США

ДОСТОИНСТВА Любопытная вселенная, похожая на мир «Звездных врат», отличная идея реактивного ранца и «гона» чужих летательных аппаратов, неплохо реализованное управление.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие мультиплеера, уровни часто чересчур однообразны, сюжетная кампания коротка, персонажам и сценарию недостает основательности.

РЕЗЮМЕ Отнюдь не самая плохая игра, Dark Void все-таки не вполне оправдывает ожидания. Интересная концепция «вертикального» мира, сочетание наземных перестрелок и крутых виражей в воздухе и любопытный сюжет могли превратить ее в яркое событие. Однако скромная ее внешность и нерешительность разработчиков, остановившихся в реализации собственных идей на полпути, превратили Dark Void в шутер, достоинства которого сумеет разглядеть далеко не каждый.

В прочем, не поймите упомянутых фанатов неправильно – они, конечно, всегда готовы еще разок отлупить зазнавшегося Бизона или помочь Крису Редфилду разрушить злодейские планы Вескера, но ведь надо же время от времени и отдыхать! В Сарсом это, вроде бы, понимаемо, и потому то и дело пытаются удивить поклонников чем-то, даже отдаленно на Street Fighter не похожим. Правда, результат таких попыток зачастую оказывается непредсказуемым и к тому же не всегда оправдывает финансовые надежды самого издателя. Очень самобытная Viewtiful Joe, воздушно-акварельная Okami, странноватая P.N.03, многообещающая, но не добившаяся широкого признания Bionic Commando – каждой из перечисленных игр было уготовано большое будущее и многократная «сиквелизация», так и не ставшие реальностью. Предмет данного обзора, «вертикальный шутер» Dark Void, во многом повторяет судьбу предшественниц: интересный замысел, небольшие амбиции и... очень спорный результат. А начиналось все с попытки наконец-то раскрыть тайну Бермудского треугольника.

Полет в Пустоту

Давно известно, что даже самые безобидные с виду экспедиции в компании бывших (или потенциальных) подружек редко заканчиваются благополучным прибытием в пункт назначения. Увы, главный герой Dark Void, бравый малый по имени Уилл, ни о чем таком не подозревал, и со спокойной душой принял

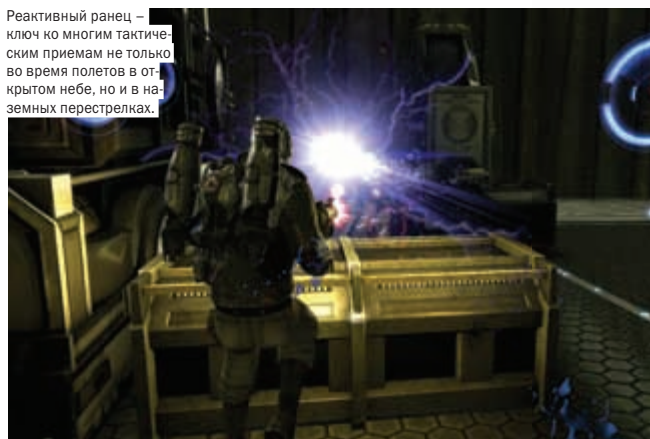
Запутанная генеалогия

Студия Airtight Games, основанная в 2004 году, пока не принадлежит к числу широко известных в индустрии коллективов, однако послужной список ее сотрудников в действительности весьма обширен и знаком многим из нас. Так, ядро компании составляют выходцы из FASA Studio (бывшей FASA Interactive), некогда создавшей последнюю на сегодняшний день серию легендарной MechWarrior – MechWarrior 4: Vengeance, выпущенную в 2000 году. Та же FASA двумя годами ранее попыталась перенести MechWarrior на рельсы жанра RTS, создав MechCommander. Что еще интереснее – именно те сотрудники FASA, которые впоследствии организовали Airtight Games, отвечали за разработку игры Crimson Skies: High Road to Revenge, культового, но сейчас почти забытого шутера для Xbox. Сюжет High Road to Revenge рассказывал об отважном предводителе воздушных пиратов и его приключениях в небе над альтернативной Америкой 30-х годов, раздробленной и полной опасностей. Основную часть времени в High Road to Revenge вы проводили за штурвалом самолета – но, тем не менее, сходство этой игры (в том числе внешность героев) и Dark Void очевидно.

Война в Пустоте идет не на жизнь, а на смерть – но крови в Dark Void проливается немного, в силу некоторых физиологических особенностей Наблюдателей.



Реактивный ранец – ключ ко многим тактическим приемам не только во время полетов в открытом небе, но и в наземных перестрелках.



ЛУЧШЕЕ, ЧТО ЕСТЬ В DARK VOID, – ЭТО ВОЗМОЖНОСТЬ С ПОМОЩЬЮ РАНЦА ВЗМЯТЬ ВВЫСЬ, ГДЕ УЖЕ КРУЖАТСЯ ЛЕТАЮЩИЕ «БЛЮДЦА» ВРАГОВ.

Подняться в воздух в горячке боя – лучший способ обеспечить себе пространство для маневрирования.

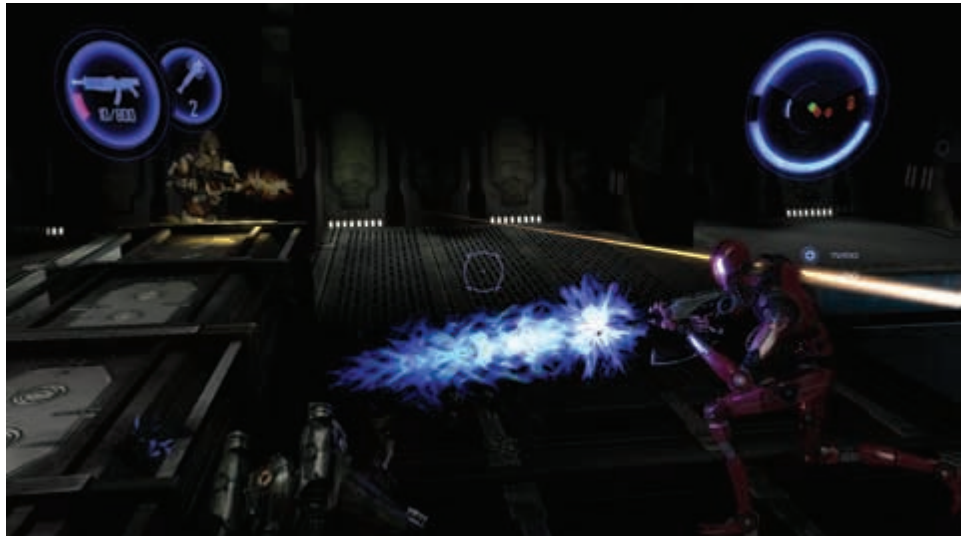


Незадолго до поступления *Dark Void* в продажу стало известно, что игрой всерьез заинтересовались в Голливуде. Да не кто-нибудь, а знаменитый Брэд Питт. Основанная актером продюсерская компания Plan B Entertainment заявила о намерении подыскать для будущей кинокартины сценариста, режиссера и, разумеется, подходящих исполнителей главных ролей. Поговаривают, будто бы сам Питт не прочь примерить летную куртку Уилла – если, конечно, не будет слишком занят на других проектах.

деловое предложение красотки Эвы доставить ее из точки А в точку Б, по пути миновав тот самый печально известный треугольник. Дальнейшие события развиваются предсказуемо стремительно: подозрительный шторм, столкновение с НЛО, падение в бесконечность – и добро пожаловать в другое измерение! Параллельный мир, получивший название Пустота, лишь на первый взгляд похож на нашу с вами реальность и уже не одну сотню лет служит прибежищем расе Наблюдателей – могущественных существ, когда-то правивших Землей под личиной богов, а затем изгнанных людьми. Казалось бы, зачем ворошить прошлое? Но Наблюдатели придерживаются иного мнения на сей счет...

Неравносторонний треугольник

Dark Void – проект с двумя лицами, притом лицами очень разными. Первое из них – скучная физиономия типичного шутера, со всеми присущими этому жанру клише и «болячками». Вид из-за плеча, прицел в центре экрана,



наведение левой аналоговой рукояткой и до боли знакомые перебежки от укрытия к укрытию, не претерпевшие со времен *Gears of War*, *Dark Sector* и обеих *Uncharted* ровным счетом никаких изменений. Рядовые враги сравнительно умны и демонстрируют завидную живучесть, умудряясь держаться на ногах даже после прямого попадания в голову, но ведут себя пассивно, предпочитая до последнего отсиживаться под защитой баррикад, время от времени высовываясь из-за угла, дабы сделать несколько выстрелов. Впрочем, когда дело доходит до рукопашной, Наблюдатели оказываются существами на удивление хрупкими – и куда охотнее расстанутся с жизнью. Они, к тому же, словно сошли с одного

конвейера и успевают надоесть, несмотря на скоротечность сюжетной кампании, задолго до появления на экране финальных титров. Некое подобие головоломок тоже не внушает особого оптимизма; в *Airtight Games* явно решили, что этот элемент игрового процесса в шутере будет лишним, и упростили его до зачаточного состояния. Тут, пожалуй, можно было бы и закончить обзор – но пресловутая «вертикальная» составляющая *Dark Void*, о которой в захлеб рассказывали пресс-релизы, спасает проект от полного разгрома, позволяя ему держаться на плаву. Точнее, в воздухе. Вот оно – второе лицо.

Обретя (не без помощи гениального Николая Теслы) реактивный ранец, Уилл получает возможность не только ходить по земле, но и, наплевав на силу притяжения, летать, а также выполнять немалое количество трюков – например, зависнув в нескольких метрах от пола, расстреливать супостатов, вроде бы надежно спрятавшихся за грудой контейнеров. Дальше – больше. В умелых руках ранец становится вашим главным козырем в противостоянии с Наблюдателями, позволяя маневрировать над полем боя, быстро отступать, если перевес сил оказывается на стороне противника, или нападать с тыла. Тот же ранец поможет перебраться с одного уступа на другой, даже если их разделяет несколько метров – причем, повиснув на каком-нибудь утесе над глубокой пропастью, Уилл по-прежнему способен вести прицельный огонь по недругам, засевшим «этажом» выше или ниже.

Однако лучшее, что есть в *Dark Void*, – это возможность с помощью того же ранца взмыть ввысь, где уже кружатся летающие «блюдца» врагов, чтобы затеять с ними смертельно опасную дуэль. А немного погодя, уклоняясь от перекрестного огня, взять одно из неприятельских суденышек на бордаж, вышвырнуть ко всем чертям пилота и на несколько минут ощутить себя героем фильма «День независимости», ну или, на худой конец, «Звездные врата». Искренне жаль, что рано или поздно очередной поворот событий заставит Уилла вернуться на землю...

Оч.умелые ручки

Широко известный Unreal Engine 3.0 – ровесник современных игровых платформ и, вероятно, самый востребованный графический движок из представленных сегодня на рынке. В свое время о его возможностях существо-

Вверху: Слишком темная цветовая палитра зачастую всерьез затрудняет обзор – врагов удается заметить лишь тогда, когда раздаются первые выстрелы.



Никола Тесла – частый гость в разнообразных фантастических проектах. В *Dark Void* именно благодаря ему главный герой получает способность летать.



Слева: «Блюдца» наблюдателей неплохо вооружены, но толстой броней похвастать не могут, а потому не стоит рассчитывать на их неуязвимость.

Void Zero (DSiWare)

Вместо DLC на движке игры, представляющего интерес исключительно для фанатов, Sarcom сделала приквел в духе восьмидесятилетней эры. Помимо ностальгии Dark Void Zero готова предложить отличный геймплей уровня Contra или Bionic Commando на трех небольших локациях, напоминающих скорее о Metroid, нежели о «простых» платформерах. Ситуация абсурдная: пятидолларовая Zero, по мнению многих, оказалась интереснее самой Dark Void. В таком свете «легенда» разработчиков об отмене выпуска готовой игры еще в конце восьмидесятых приобретает комичный оттенок. Пока что это эксклюзив для DSiWare, но в ближайшее время появятся версии для PC и iPhone.

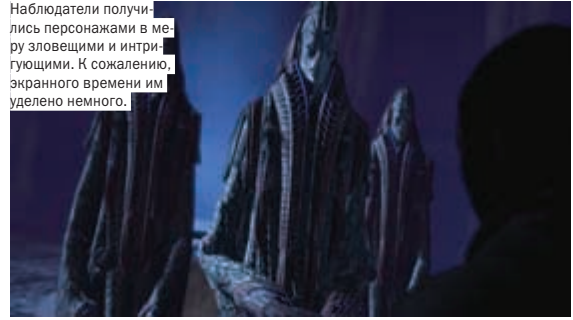
Алексей Харитонов



DARK VOID – ИГРА С ДВУМЯ ЛИЦАМИ, ПРИТОМ ЛИЦАМИ ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ РАЗНЫМИ.

Свобода перемещения в небе порой грозит неприятностями с обзором, которые могут все-таки затруднить ориентацию в пространстве.

Наблюдатели получились персонажами в меру зловещими и интригующими. К сожалению, экранного времени им уделено немного.



вало множество домыслов и откровенных небылиц, но годы практического применения ясно доказали лишь одно: созданный Epic Games инструментариум капризен, требует аккуратного с собой обращения и с легкостью ставит подножку недостаточно бдительным разработчикам, отнюдь не являясь гарантией эффектной внешности. Облик Dark Void – наглядное тому свидетельство.

С первых же кадров становится понятно, к чему стремились сотрудники Airtight Games – к огромным, архитектурно-сложным уровням, с запутанными, устремленными вверх и вниз лабиринтами баз, непролазными джунглями, бездонными ущельями и бескрайней высотой неба. Все это как будто присутствует на экране, но вот беда – большого впечатления не производит, уступая место приглушенно-серой цветовой палитре, довольно ограниченному набору спецэффектов и на удивление невыразительным физиономиям большинства действующих лиц. Добавьте в «копилку» слишком уж явное отсутствие антиалайсинга, местами подчеркнuto аскетичный дизайн уровней и блеклость текстур – и вы быстро поймете, почему графика Dark Void тянет в лучшем случае на «четверку» с жирным минусом. Где-то недоработали программисты, но основная ответственность за всего-навсего удовлетворительный результат лежит, пожалуй, все-таки на художниках, чья фантазия не ушла дальше клише, привычных по бесконечному списку игр и фильмов в жанре sci-fi. А ведь сама по себе идея вселенной-ловушки, существующей вне времени и параллельно с нашим собственным миром, уже давала немалый простор для творческих экспериментов. Увы, в Airtight Games, кажется, просто-напросто решили не рисковать...



Незапланированное приземление

На создание Dark Void ушло достаточно сил и времени, чтобы у нас с вами не было возможности упрекнуть авторов игры в торопливости, либо желании подsunуть потенциальным поклонникам незавершенный продукт. Ведь три с лишним года – срок немалый. И, тем не менее, команде Airtight Games его оказалось недостаточно. Трудно сказать, что помешало разработчикам добиться желаемого результата, но от фактов уже никуда не скрыться. Вместо единственного в своем роде «вертикального шутера» мы получили игру, где заурядное подражание Gears of War и ей подобным старается ужиться с идеей позиционной войны из положения

«снизу вверх», которая, к сожалению, быстро удаляется на второй план – так же как и не лишенные известной увлекательности воздушные дуэли. Вдобавок Dark Void не может похвастаться сногшибательной графикой и лихо закрученным сюжетом, которые наверняка сгодились бы для маскировки многих несуразностей. Итог для подобной ситуации предсказуем: один из самых амбициозных проектов Sarcom за последнее время, Dark Void наверняка останется незамеченной многими, затерявшись в толпе более ярких соперников. И лишь отъявленные энтузиасты рискнут нацепить реактивный ранец и очертя голову броситься навстречу многочисленным опасностям, что таятся за невидимыми стенами Бермудского треугольника. **СИ**

Вверху: «Блюда» наблюдателей неплохо вооружены, но толстой похвастать не могут, а потому не стоит рассчитывать на их неуязвимость.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ1 Army of Two
2 Gears of War
3 Resident Evil 5

8.0

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter, third-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Montreal
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.armyoftwo.com
Страна происхождения:
США

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Там, где появляются наши старые знакомые Риос и Салем, обязательно случается война. И «мирная» поездка в Шанхай исключением не стала.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Активные перестрелки, интересные новые трюки, отточенное кооперативное прохождение, неплохой дизайн уровней, удобное управление, новые возможности героев.

НЕДОСТАТКИ Пустой сюжет, большинство апгрейдов для оружия просто не нужны, новые трюки работают лишь в специально отведенных для этого местах.

РЕЗЮМЕ По-прежнему яростное, чисто мужское стрелялово, где взаимодействие двух игроков – прежде всего. Нововведения есть, но они странным образом не влияют на общее впечатление. Вагон обещанных апгрейдов оружия оказался не нужен, сюжет все еще для галочки. Зато врагов стало больше, перестрелки ярче, а управление удобнее. При этом в Army of Two: The 40th Day довольно скучно играть одному: перед нами определенно развлечение для двоих.

**Вместе весело**

Кроме обычного кооперативного прохождения в игре есть еще и весьма бодрый мультиплеер. Режимы игры, правда, достаточно стандартные. В со-оп Deathmatch придется вдвоем с напарником сражаться против двух других бойцов, и тут очень важна слаженная работа в команде. Другой режим называется Control, где приходится биться за контрольные точки. Захватив позицию, ее нужно некоторое время удерживать, пока команде начисляют очки. Третий режим носит название Warzone, и соль тут в том, чтобы на протяжении забега выполнять задания, которые постоянно меняются. Чья команда быстрее выполнит миссию, та и получает очки. Так как задачи довольно разнообразные, да еще и время постоянно поджимает, играть очень весело. Ну и, наконец, четвертый режим Extraction (первое время он, правда, был доступен только тем, кто оформил предзаказ на игру): вместе с напарником нужно отбиваться от бесконечных волн атакующих врагов. Чем дольше продержитесь, тем лучше.

Шанхайский полдень

Разработчики игры не стали трогать проверенную геймплейную формулу первой части, так что практически все время тут снова необходимо мчаться, активно расстреливая многочисленных врагов, изредка отвлекаясь на просмотр роликов. Впрочем, вопреки многочисленным обещаниям, сюжет вновь больше всего напоминает дешевые американские боевики. Наши старые знакомые шкафоподобные Риос и Салем волею судьбы оказываются в Шанхае, где как по заказу вдруг начинаются активные боевые действия. Группа весьма враждебно настроенных террористов учиняет беспорядок, взрывает небоскребы, убивает мирных жителей, сбивает гражданские самолеты – в общем, хулиганит на полную катушку. Главные герои оказываются запертыми в этом аду и вынуждены буквально пробивать себе дорогу к спасению при помощи автоматов, гранатометов, пулеметов, снайперских винтовок и бог знает чего еще.

История, разумеется, проста как две копейки и никаких берущих за душу сцен или крутых сюжетных виражей ждать не стоит. Даже разрекламированная возможность морального выбора, мягко говоря, не впечатляет: все свелось к тому, что в некоторых игровых сценах (за все время их и будет-то штук пять) можно нажать «плохую» или «хорошую» кнопку, совершив соответствующий поступок. Выпустить тигра из клетки или нет? Прострелить голову второстепенному персонажу или отпустить с миром? Итог таких «судьбоносных» решений сразу же покажут в коротеньком комиксе, ну а если повезет, то за определенные действия нашим героям полагается еще и новый апгрейд.

Вечный бой

Но ведь и в первой Army of Two сюжет не числился в списке главных достоинств, так что долго сокрушаться не стоит. Вся соль, все естество игры, как и раньше, в тотальном истреблении многочисленных врагов, а теперь сей процесс стал еще увлекательнее. Хотя, конечно, стоит предупредить, что отправляясь на подвиги нужно исключительно в компании с живым напарником. Если под рукой не окажется товарища, готового душить тер-

Так сложилось, что большинство проектов от монструозной компании Electronic Arts до релиза выглядят словно сбывшаяся мечта поклонника игр, в чем, несомненно, заслуга грамотных PR-сотрудников. Задолго до выхода очередного проекта «Электроники» демонстрируют публике потрясающие ролики, организуют эксклюзивные показы и не скупятся на громкие обещания. На деле, увы, удручающе часто мы получаем игру пусть и хорошую, но весьма обычную, а то и вовсе раздутую пустышку, что, впрочем, никого не смущает. Со стороны EA тотчас слышатся обещания, что следующая часть

будет куда лучше, снова показывают прекрасные видеоролики... И такой бег по кругу, наверное, продлится еще очень долго. С сериалом Army of Two получилась похожая история. Первая часть, несмотря на суету и шумиху, поднятые EA, удостоилась от нашей редакции только крепких восьми баллов и вердикта: «Невероятно захватывающий и смачный, но все же весьма обыкновенный кооперативный шутер с несколько противоречивой графикой и не мешающими играть, но довольно забавными глюками». Как видите, обошлось без откровений, однако в целом, выступление можно считать удачным, так что мало кто сомневался – второй серии быть.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

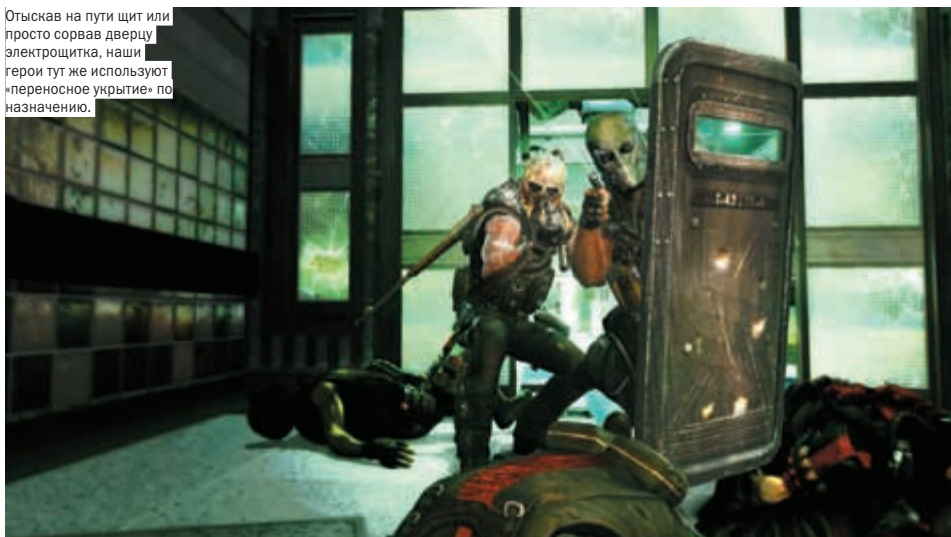
Надо заметить, что игра стала куда жестче первой части. Тут регулярно отрываются головы, а кровь льется рекой.



рористическую гидру, то можно, конечно, положиться и на крепкое компьютерное плечо (благо AI напарника неплох), но в этом случае не рассчитывайте получить и десятую долю веселья.

Тактика же сражения никоим образом не изменилась. Как и раньше, необходимо, чтобы один отвлекал группу противников, собирая их внимание на себя, пока второй героически обходит злодеев по флангам или с тыла, а затем неожиданно всех расстреливал практически в упор. Так как система aggro не пертерпела почти никаких изменений, грамотное распределение ролей – залог успеха. С другой стороны, появились новые трюки, которые разнообразили прохождение. Во-первых, разумеется, это спасение заложников. Дело в том, что на протяжении всего приключения Риосу и Салему регулярно встречаются захваченные в плен граждане, которых террористы с минуты на минуту казнят. В этом случае есть два варианта развития событий – либо попытаться разом перестрелять всех злодеев, что, скорее всего, приведет и к смерти заложников, или же незаметно подкрасться к старшему по званию противнику, крепко его схватить, превратив, таким образом, в живой щит, и наставить пушку на его подельников. От такого напора все окружающие бандиты бросают оружие, поднимают руки и сдаются в плен. В этот момент второму игроку следует быстро зако-

Отыскав на пути щит или просто сорвав дверцу электрощитка, наши герои тут же используют «переносное укрытие» по назначению.



вать всех в наручники, ибо если замешкаться, то захваченный злодей вырвется из объятий, поднимется стрельба... В общем, лучше действовать слаженно, четко и быстро.

Во-вторых, на ура работает фокус, когда один из игроков делает вид, что сдаётся, выходя из-за укрытия с поднятыми руками, и пока враги соображают, что делать, напарник

МНЕНИЕ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Вторая Army of Two уродилась ну очень странной. Если оригинальная игра была в известной мере продуктом мейнстрима и ее можно было с лег-

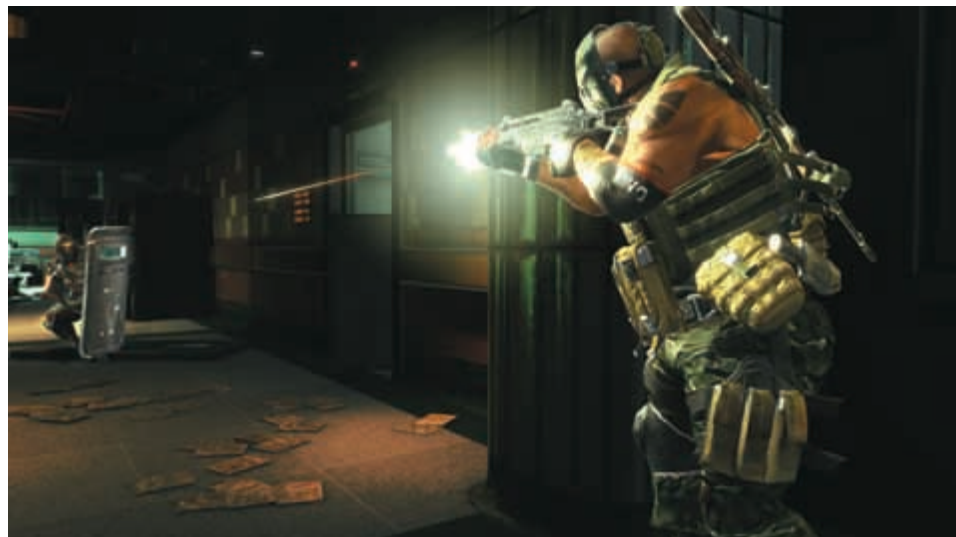
ким сердцем рекомендовать всем поклонникам шутеров, то сиквел, потеряв в бюджете, похоже, пытается увести сериал в фанатскую нишу «игр для своих ценителей», подальше от дорогих и смазливых конкурентов. Это с одной стороны. С другой – пониженная сложность и множественные попытки сделать изначально хардкорную The 40th Day «дружелюбной к начинающему пользователю» вызывают недоумение тех самых ценителей. Рекомендовать результат я никому не рискну. Пробуйте на свой страх и риск.

Внизу: Интересный момент: в первой части враги, вооруженные щитами, порой действительно могли создать кучу проблем. Тут же их чересчур ослабили.

неожиданно обрушивает на их головы свинцовый град. Ну и, наконец, третий вариант: один помечает скрытые за преградой цели, другой расстреливает злодеев, ориентируясь по меткам. Как видите, разработчики заготовили немало интересных трюков, однако во всем этом великолепии есть существенный минус: подобные фокусы можно проделывать только в предусмотренных дизайнером местах. К сожалению, никто не позволяет в пылу обычной перестрелки вдруг бросить оружие и ввести, таким образом, врага в заблуждение, так что львиную долю времени Риос и Салем занимаются обычной пальбой.

Правда, сами стычки стали поживее. Враги хоть и хлипче, чем в первой части, зато их в разы больше, стреляют они не в пример лучше, а жуткие бронированные «сверхчелы» появляются один за другим, и накрывают они огнем так, что мало не покажется. Чтобы выжить, приходится и целиться лучше, и командные действия осваивать поскорее.

Видимо, чтобы стрелялось веселее, разработчики перекроили управление, а заодно предоставили героям новые возможности. Например, можно вести прицельный огонь на ходу, что, конечно, сделало игру не только комфортнее, но и чуть проще. Гранаты теперь удобно вынесены на отдельную кнопку, так что забросить под ноги противнику опасный для жизни подарок легко и просто, плюс ко



Новая система укрытий положительно сказалась на геймплее.



всему герои теперь умеют прятаться за укрытиями по-человечески.

Поработали создатели и над уровнями, сделав их более разнообразными в тактическом плане. Если раньше Риосу и Салему в основном приходилось бегать по линейным этапам, где провернуть особо хитрую комбинацию было не всегда возможно, то теперь обычное дело, когда к цели ведут два, а то три пути. Такой подход, опять же, сделал игру разнообразнее, но и заметно упростил сражения. Ведь теперь, например, можно успешно использовать беспроектные связи, когда один геймер рвется вперед, отвлекая противников, в то время как второй, засев где-нибудь на балконе, снайперскими выстрелами выписывает врагам билеты на тот свет.

Новое время

Несмотря на весьма азартные сражения, возросшую численность простых врагов и закованных в броню боссов, игра стала ощутимо легче, что, наверное, многим может не понравиться. И хотя противники не вытворяют откровенных глупостей и вполне осмыслен-

но ведут себя на поле боя, умирают они быстрее, а сами уровни построены таким образом, что практически всегда есть куда спрятаться. Боеприпасов, к слову, стало просто навалом, редко когда ощущается нехватка патронов даже для особого оружия, да и мешок с гранатами тоже не пустует. Благодаря таким вот упрощениям осилить игру труда не составит даже в одиночку.

Станным образом упростилась и модернизация вооружения. Притом, что количество апгрейдов намного больше, чем в первой части, добываются они несравнимо проще, и уже не приходится закусив удила копить деньги на новую пушку или улучшение. Но главная беда в том, что вообще вся система апгрейдов здесь превратилась в забавную, но малонужную фишку: разработчики так выстроили баланс, что игру достаточно просто одолеть не только со стволами, выдаваемыми в самом начале, но и с валяющимися под ногами «трофейными» пушками. Конечно, можно прикупить и «калашников», и М4, и продвинутые снайперские винтовки (всего стволов более двух десятков), но практического смысла в этом нет. Ощутимой разницы никто не за-

Развитие сюжета

Одной из главных фишек новой игры, разработчики называли возможность совершать плохие или хорошие поступки. Правда, система морали реализована странно. Во-первых, на ход игры поступки никак не влияют, во-вторых после окончания уровня показатели обнуляются, так что вполне возможно в одной миссии побыть законченным злодеем, который убивает всех подряд, а в другой превратиться в бойскаута, переводящего бабушек через дорогу. Единственная радость, что после выбора действия можно посмотреть короткий мультик, где показывают, как наш выбор повлиял на судьбу того или иного персонажа. Мы выбрали три, на наш взгляд, самых интересных момента.

«Чужое добро»

Однажды наши герои вламываются в какое-то полицейское управление, где находят шкаф с оружием. Понятное дело, что каждый тут же хватается себе по винтовке, но тут появляется охранник, требующий вернуть стволы на место. Можно подчиниться, а можно и нет.

«Спасение животных»

Оказавшись в зоопарке, Риос и Салем найдут запертую клетку с белым тигром. Кругом в этот момент пылают огни, так что стоит быстро решить – выпустить животное на волю или оставить зажариваться. Любой вариант действий приведет к весьма... интересным последствиям.

«Спички детям не игрушка»

Однажды нашим героям доведется выручать ребенка из самого логова террористов. В разгар перестрелки пацан от горшка два вершка захочет оказать посильную помощь, добравшись до снайперской винтовки, и вам предстоит решить, позволить ему это или нет.



Графика куда симпатичнее, чем раньше, да и анимация не подкачала. Единственное, что огорчает, – практически нулевая разрушаемость.

ОТДЕЛАВШИЕСЯ ОТ НЕКОТОРЫХ НЕДОСТАТКОВ ОРИГИНАЛА, СОЗДАТЕЛИ ТУТ ЖЕ ПОРОДИЛИ НОВЫЕ, И ЛЮБОЙ ПЛЮС СИКВЕЛА ОБЯЗАТЕЛЬНО УРАВНОВЕШИВАЕТСЯ МИНУСОМ.

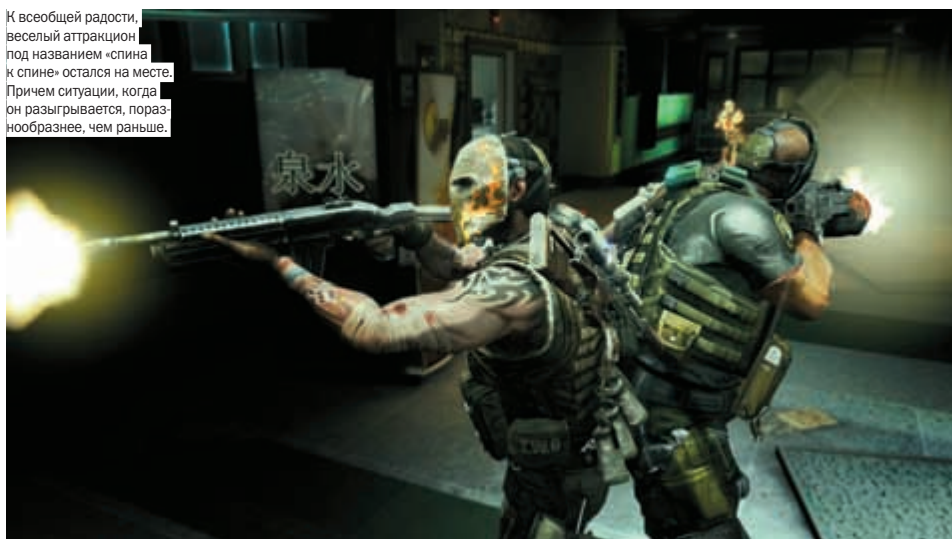
Хотя боеприпасов здесь полно, на случай если вдруг они все же закончатся, есть возможность подобрать трофейный автомат или шотган и побегать некоторое время с ним.



метит, к тому же создатели приготовили кучу лишнего лама, толком не подумав о его практическом применении в бою. Например, можно привинтить к автомату штык, причем вариантов десяток (есть даже обычная отвертка!), да только ситуаций, когда придется орудовать штыком, попросту не возникает. Разве что игрок сам, встав в первобытную ярость, начнет гоняться за противниками, размахивая свежепкупленным клинком. Такая же беда с оптическими прицелами для автоматов. Тут их несколько видов, но какой в них смысл, ей-богу непонятно. На дальнем расстоянии проще «работать» снайперской винтовкой, в ближнем бою он только мешает. Ситуацию не спасет и то, что теперь можно конструировать какие-то абсолютно нереальные стволы, собирая их из деталей любого другого оружия: к винтовке M4 допускается прикрутить ствол от «Калашникова», приклад от G3, ну и так далее. Вариантов конструкций сотни, но полезных среди них – единицы. Зато какой простор для фантазии!

Странным образом получилось, что Army of Two: The 40th Day – это топтание на месте. Отделавшись от некоторых недостатков оригинала, создатели тут же породили новые, так что вторая часть по среднему арифметическому положительных впечатлений недалеко ушла от первой. Сражения стали бодрее, но заметно снизилась сложность. Уровни стали разнообразнее и больше, но общая продолжительность игры только уменьшилась. Добавлены новые возможности, но используются они в строго определенных местах (вдобавок кое-чего мы недосчитались, например, режима Overkill). The 40th Day – удивительная игра, где любой плюс обязательно уравновешивается минусом. Ну, или наоборот. Парадокс в том, что при всех очевидных недостатках вторая Army of Two все равно остается одним из лучших кооперативных боевиков, именно за ней чертовски весело провести время с товарищем – хоть перед одним телевизором, хоть на безбрежных просторах Сети – и устроить взбучку распада-

К всеобщей радости, веселый аттракцион под названием «спина к спине» остался на месте. Причем ситуации, когда он разыгрывается, поразительно разнообразнее, чем раньше.



Любителям разного рода улучшений в игре раздолье. Можно создавать не только новые гибриды оружия, но и прикрупить кучу раскрасок для масок и, конечно, стволов.



Фехтование



Волейбол



Фрисби



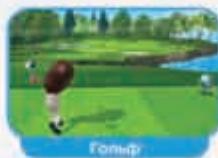
Стрельба из лука



Баскетбол



Настольный теннис



Гольф



Боулинг



Водный мотоцикл



Гребля на каноэ



Велосипед



Авиаспорт

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

10

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_
movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.us.playstation.com/
PS3/Games/Heavy_Rain
Страна происхождения:
Франция

Рецензию ищите
в №04 (301)

Heavy Rain

Константин Говорун



СТАТУС:
Главный редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Shenmue
Fahrenheit

Поклонник Fahrenheit и Shenmue. В Shenmue тискал котенка. В Fahrenheit развел на секс бывшую жену. Считает, что интерактивное кино – это прекрасно. Другое дело, что это вещь в себе, и на развитие игровой индустрии влияет косвенно.

Геймплей

Действия игрока не ограничиваются одним только выбором вариантов действий; QTE-сценки Heavy Rain лишь помогают лучше вжиться в образ персонажа и ощутить его переживания. Кажется, будто бы ты сам гнал по встречной полосе и умудрился ни в кого не врезаться, даже если это лишь иллюзия.

Графика

Технически – не настолько круто, как Shenmue в свое время, но вполне на уровне современного уровня. Впрочем, главное здесь – неповторимый визуальный стиль, вгоняющий геймера в тоску и помогающий лучше понять всю глубину безысходности, на которой угораздило очутиться четверку героев.

Общее впечатление

Идеально (во всяком случае, ничего лучше пока не придумали) «снятое» интерактивное кино. Оценка в данном случае выносится работе с геймером, использованным художественным приемам, технологии построения сюжета, но отнюдь не конкретному сценарию. Эта игра никого не оставит равнодушным.

Артём Шорохов



СТАТУС:
Редактор кон-
сольного отдела

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
D, Phantasmagoria,
Shenmue 2, Night Trap

Я не противник идей интерактивного кино, но не вижу в них игру, не признаю за ними будущего. Что до графики и сюжета – считаю их бонусом к геймплею и ничуть не наоборот. В силу сказанного – не ждал от Heavy Rain ровным счетом ничего выдающегося.

Геймплей

...и ошибался. Давайте начистоту: чтобы внятно описать геймплей, нужно несколько страниц и много скуки. Поэтому – сразу титры: «все именно так, как должно было быть». Нравится это вам (мне?) или нет, игровой процесс просто обязан быть именно таким. Я могу бесконечно придираться к отдельным эпизодам, но общей картины не изменить.

Графика

«На пределе возможного». Стараясь устыдить Heavy Rain неправдоподобностью картинок, попадаем в интересную ловушку: ничего более «реалистичного» в формате видеоигры на сегодняшний день просто невозможно сделать. В случае с Heavy Rain приходится признать: если картинка тебе не по душе, значит, душа требует иной стилистики.

Общее впечатление

Ужасно то, что из подобной игры сделали карикатурный манифест. За Heavy Rain необходимо садиться, ничего о ней не зная, удивляться ей, робко знакомиться, пытаться узнать получше, трепать на исходе свидания... Как и любая игра «на десятку», она либо влюбляет, либо отталкивает – не разменивается на половинки балла. И все же, все же...

Евгений Закиров



СТАТУС:
Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
отсутствуют

Игры должны быть играми, фильмы пусть остаются фильмами. Не вижу никакой необходимости совмещать эти два понятия. Особенно если речь идет о Дэвиде Кейдже, человеке, судя по всему, плохо понимающем и то, и другое.

Геймплей

Большую часть времени игрока убеждают в том, что перед ним – некое воплощение идеи «киноигра» и что выполнять рутинные повседневные действия вращением аналоговой рукоятки – это очень классно. Что здесь действительно классно, так это драки, QTE-экшн и возможность играть за агента ФБР.

Графика

Модели персонажей иногда оставляют очень странное впечатление. Лица героев во время загрузок (у Нормана можно разглядеть прыщ!) лучше, чем в самой игре, однако вряд ли это серьезный недостаток. Смешно, но по-настоящему красивые моменты в игре – это когда меняешь оформление рабочего места в ARI. И только!

Общее впечатление

Вся интрига Heavy Rain строится на том, что в один момент игрока просто обманывают: он делает одно, а в финале оказывается, что «все было не так». Кроме того, здесь очень много недоработок, сюжетных дыр, пустых и неинтересных эпизодов. Играть, впрочем, действительно интересно. Какое-то время.

Пост-обзор

Вот и вышла Heavy Rain, вот и научилась устанавливать на HDD (наша ревью-копия игралась прямо с диска), достигла прилавков, попала в руки к жаждавшимся геймерам. И – вот странное дело! – тут же принялась хулиганить: то зависнет ни с того ни с сего, то музыку «зажуёт», а то и вовсе сейвы попортит. И даже скорый патч на четверть гигабайта никак не уймёт проказницу. Надеемся, в ближайшее же время Sony и Quantum Dream призовут капризницу к порядку. Мы же тем временем подводим итог сугубо личным впечатлениям от творения Дэвида Кейджа.

10

9.5

6.0

Кросс-обзор

У ЭКСПЕРТОВ «СТРАНЫ ИГР» HEAVY RAIN ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ НЕ ТЕРПИТСЯ ПОДЕЛИТЬСЯ!

НАШИ ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Алексей Косожихин

**СТАТУС:**

Ведущий рубрики LNC

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Адвенчуры и квесты меня привлекали с самого детства. Выгода в них была неиллюзорной: вместо того чтобы смотреть мультики, я мог сам принимать в них непосредственное участие. Вырос я, а вместе со мной технологии и сами игры. Как предусмотрительно!

Геймплей

Очень любопытно разработчики попросили «очеловечить» геймплей. В Heavy Rain он реализован в виде двух «режимов» работы человека: мозги и рефлекс. Особенно хорошо получились последние – к середине игры уже рефлексивно дергаешь джойстиком в нужную сторону. На моей памяти это первая игра, в которой гироскопы более чем уместны.

Графика

Графика разочаровывает, пожалуй, больше всего. Была бы она равномерно средней – не было бы возражений. Но иногда картинка уровня дорожного CG-фильма скатывается в такую Uncanny Valley, что становится неудобно. Апогей этого – любовная сцена, похожая на прикладывание друг к другу пластмассовых пупсов.

Общее впечатление

Heavy Rain больше похожа на интерактивное кино, чем на кинематографическую игру. Немудрено, что лютым хардкорщикам она не нравится: в ней нельзя стать «эльфом 80-го уровня». Но ценители кино должны быть в восторге: никакие 3D-технологии не способны перенести их «в фильм» и поставить на место киногероев так, как это делает Heavy Rain.

Юрий Левандовский

**СТАТУС:**

Оператор «Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Fahrenheit, Bladerunner

Безумно люблю игру 1997 года по лучшему фильму Ридли Скотта – Blade Runner. Огромное количество концовок и возможных развилок, которое было в ее сюжете поражает даже сейчас, спустя 13 лет. Как бы хотелось ее римейка на современном графическом движке.

Геймплей

Большинство времени вы будете выполнять сотни QTE, из которых, как многие думают, и состоит игра. На самом деле здесь есть и большое количество пустого брожения по локациям, и ветвящиеся диалоги, но главное – это поиск улики и ведение расследования с их анализом в виртуальной реальности.

Графика

Настоящий интерактивный фильм. Все, что касается моделирования главных героев, сделано фантастически. Местность – тоже на отлично. Но вот с анимацией персонажей и их мимикой зачастую случаются небольшие казусы и нелепости. При этом Heavy Rain все равно одна из самых красивых игр, когда-либо созданных.

Общее впечатление

Еще в Fahrenheit разработчики показали, что просмотр роликов и частые QTE могут быть увлекательными. В этот раз получилось не «лучше», но «по-другому», и это весьма здорово. Пройдя Heavy Rain один раз, даже думая, что все сделал великолепно, все равно хочешь перепройти и многое изменить, «сняв» новый вариант «фильма».

Сергей Цилюрик

**СТАТУС:**

Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Fahrenheit

Несмотря на все «но», мне нравится Fahrenheit. А фильм Дэвида Финчера «Семь» – один из моих самых любимых. И интерактивные драмы я хотел бы видеть в том же многообразии, которым сейчас представлены шутеры. И Heavy Rain я ждал с самого ее анонса.

Геймплей

Из-за отвратительнейшего управления удовлетворения геймплей не доставляет. Да и не так его и много, геймплея-то этого. Или QTE, или болтовня, или, в случае с ФБР'овцем, типичный квест, доходящий чуть ли не до пиксельхантинга. Упустил один пиксель, герой не может сделать верный вывод, расследование провалено. Грустно.

Графика

Местами очень впечатляет. Толпы в торговом центре или на вокзале выглядят потрясающе. Сам дождь и большая часть декораций – отлично. Но лица людей – брр, ужас какой. Анимация по большей части радует, но когда дело доходит до актерской игры, все сразу летит в тартарары. После Uncharted 2 выпускать такое должно быть стыдно вдвойне.

Общее впечатление

Более подробно его можно прочесть в авторской колонке этого номера. Если вкратце, то, думаю, так же сильно в этом году меня уже ничего не разочарует. Я ждал работы над ошибками Fahrenheit, а получил игру, уступающую предшественнице чуть ли не во всем. И доверия Quantic Dream больше никакого нет.

Радик Валентинов

**СТАТУС:**

Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Time Gal, Shenmue

Система QTE не вызывает дискомфорта, когда за плечами доисторические Ninja Hayate, Time Gal и какая-нибудь Die Hard Arcade. То же с «симуляторами обыденности» – за рулем автопогрузчика в порту Йокоусуки я наматал порядочно и скучной стартовую главку Heavy Rain не назову.

Геймплей

За исключением своенравной камеры в худших традициях Resident Evil и легкой путаницы с миганием индикаторов QTE (иногда не сразу удается определить, нажать или зажать требуется кнопку), жаловаться, в сущности, не на что. Изначно устроены УРС-режим агента ФБР и возможность следить за мыслями героев.

Графика

Проблему «зловещей долины» решить не удалось: несмотря на высочайшую детализацию, персонажи все равно выглядят ожившими манекенами (или, если хотите, качественными фигурами из музея мадам Тюссо). Если смириться с их искусственностью, игра исключительно красива – спасибо художнику-постановщику.

Общее впечатление

Главный сюжетный поворот крайне спорно обставлен и вызывает ряд вопросов, однако это, как ни странно, мало портит игру в целом. Дэвиду Кейджу удалось не только оправдаться после неудачи с Fahrenheit, но и сделать долгожданный шаг вперед в интерактивном кино. Ни на что большее я и не рассчитывал.

8.5

9.0

6.0

8.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Europa Universalis III
2 Агрессия
3 Civilization III

8.0



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
strategy.global.historic
Зарубежный издатель:
не объявлен

Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»

Разработчик:
Lesta

Количество игроков:
1

Требования
к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM

Страна происхождения:
Россия



Империя. Смутное время

Выход новой глобальной стратегии – всегда событие. Хорошая она или плохая – неважно. Не так часто игры этого жанра появляются, в конце концов. А уж премьеры оригинальной глобальной стратегии, да еще и не от Paradox, да еще и родной, посконной, домотканой – вообще чудо!

Визу: В казармах создаются военные отряды. Они разделены не только по родам войск, но и по культурам: восточно-европейской, западно-европейской, восточной. Великолепная тонкость – через некоторое время захваченный город принимает культуру вашей державы. После этого вы сможете создавать в нем отряды только своей «ветки»!

Для начала, как всегда, поудобнее устраиваемся на троне и начинаем придирчиво ревидовать владения. Что же нам досталось от благородных предков? Полторы покосившиеся избы, ржавый бердыш да дань Золотой Орде – «за двенадцать лет». Хотя нет, стоп, не обязательно. В отличие от обычного средневекового князя, мы сами решаем, где и когда рождаться.

В игре этот выбор удобно структурирован. Есть три периода: 1350-1450 гг.,

1450-1550 гг. и 1550-1650 гг. И, конечно, «свободная игра», позволяющая стать чудодолжителем и процарствовать все 300 лет самому. То есть начать за три десятка годков до Куликовской битвы, а закончить уже после Тридцатилетней войны.

Подобрав период, мы можем подыскать правителей. Вот тут уже начинаются интересные тонкости. Во-первых, регион заранее жестко определен. Нам не позволено сыграть ни за могучую цивилизацию инков, ни за Великих моголов. Доступны только

мало-мальски значащие страны Восточной Европы – Швеция, Московия, Татария, Орден, Пруссия и т.д. Конечно, недоброжелатель может сказать: дескать, разработчики из Lesta ограничили нашу безудержную фантазию из экономии, ведь у них же оставалась карта после «Агрессии». Но нам кажется, что дело, скорее, в том, что авторы стремились к достоверности. Выиграли они на этом немало. Во-первых, сразу исчезло огромное количество исторических странностей, свойственных Europa Universalis. Нам не могут



Немного истории

Жанр глобальных стратегий когда-то был весьма широко распространенным. В начале 90-х годов в «Цивилизации» играли все, ну или почти все. Прошли года, и подобные игры стали уделом лишь немногих маргиналов. Вряд ли виновато «всемирное отупление», которое будет пострашнее всемирного потепления, просто меняются времена, иными становятся моды и вкусы.

Итак, жанр начался с «Цивилизации», но развивался довольно медленно. И вот в 2000 году маленькая и никому не известная студия Paradox Interactive выпустила первую игру своего хитового сериала – Europa Universalis. Что характерно, в ее создании принимал участие Филипп Тибо, который за некоторое время до этого сделал настолку с таким же названием. Несмотря на то что многие идеи были обкатаны еще при разработке настольной версии, создатели Europa Universalis наступили на многие старые грабли «Цивилизации», хотя такие интересные и новаторские по тем временам идеи, как исторические события, торговые центры, лидеры и сословная внутренняя политика, привели в восторг многих. После этого была Europa II, с менее жестко заданными историческими событиями и более вольным режимом. А затем и Europa III, в которой разработчики постарались совместить более историчный и более свободный режимы игры. И вот недавно на свет появилась новая хорошая игра в нашем маленьком глобальном жанре, да еще и от русской студии Lesta.

ДОСТОИНСТВА Живой, существующий по собственным законам мир. Интересно сделаны система лидеров, снабжение войск, грабеж и угон населения из чужого города.

НЕДОСТАТКИ Навивший оскомину микроменеджмент в городах. Непоследовательная и малопонятная боевая система. Лидеры требуют чересчур много внимания.

РЕЗЮМЕ Очень качественная и интересная глобальная стратегия, поражающая достоверностью исторического антуража. Система квестов и титулов подталкивает к решению «историчных» задач. Игра сопротивляется бессмысленному насилию над естественным ходом вещей. И наоборот, если займется собиранием земель русских, сама историческая логика и особенности географического положения превратят вас в царя Московии.

СЕКРЕТ!

Многие города обладают уникальными типами юнитов. В Москве можно создать отряд могучих московских дружинников, а Ярославль порадует пушками-«сороками». Эти необычные местные подразделения обычно немного сильнее аналогичных из других краев и будут приятным дополнением в любой армии.

объявить войну какие-нибудь сверхмогучие пакистанцы, и увидеть у своих берегов мощный ацтекский флот тоже не грозит. В итоге политика и война никогда не превращаются в анекдотичный фарс.

Во-вторых, четко определив регион и период, разработчики смогли разрешить проблему, стоявшую перед создателями «Европы» долгие годы. Я имею в виду проблему исторических событий. Ведь что получалось в «Европе»? Либо важные вещи, вроде открытия Америки, происходят точно «по звонку» – и тогда игроку ничто не мешает к ним заранее подготовиться, а ощущать себя эдакой доморощенной сивиллой не каждому по вкусу. Либо все случается по воле фортуны, и тогда история может пойти совершенно необычным путем. Конечно, список ключевых событий для европейской цивилизации составить не сложно – но это только для нее. А если игроку доступны все страны и странички мира? Тогда извольте находить судьбоносные вехи (и великих людей!) в истории любого Таиланда.

Так вот – выбор региона и временных рамок позволяет этой проблемы избежать, так как сужение фокуса дает возможность не только подобрать характерные события, важные для тех или иных земель (и даже для становления крупного государства, – но об этом ниже), но и структурировать их систему, более четко определив условия, при которых они будут случаться.

Итак, в любом периоде мы можем выбрать, за кого играть. Конечно, на первом этапе это будет маленькое княжество, состоящее из одного городка, на втором – уже небольшая страна, а в третьем – полноценная средневековая держава.

Город и население

Наконец, мы выбрали для себя подходящую страну со звучным названием, скажем, «Подляское воеводство», и можно начинать подличать. Или подлясничать. Если мы решим развивать державу «с нуля», дадут нам всего один город (светлое наследие «Цивилизации»). Его надлежит обустроить. Надо сказать, что, хотя само управление поселением сделано довольно оригинально, основная проблема игр такого типа не решена: руководить жизнью единственного городка интересно, но командование целой страной – тяжелое и нудное занятие. Увы, по традиции глобальные стратегии частенько используют именно эту схему, в них

Дипломатия в игре достаточно серьезна. Стоит хорошенько подумать, выбирая себе друзей и врагов, чтобы не оказаться лицом к лицу с враждебным альянсом.



Справа: Тексты – каждое, даже самое маленькое сообщение – сделаны со вкусом, чувством юмора и бережным отношением к особенностям эпохи. При закрытии игра сообщает: «Не вели казнить, великий государь, идет сохранение».

сказывается энтропия управления. Где мои министры?

В «Смуте» руководство городом во многом унаследовано от «Агрессии», созданной той же студией. Перед нами здания двух типов. Первые служат для получения ресурсов – это деревни (хлеб), ремесленные сооружения (деньги), школы (знания), храмы (усиливают влияние государственной религии в городе), кабаки (довольство граждан). Эффективность построек зависит от того, сколько работников там трудится, и от самого здания. Строения бывают четырех уровней, последний открывается при достижении определенной технологии.

Ресурсы распределяются обычным способом: хлеб нужен для прокорма населения, деньги – для строительства новых зданий и создания военных отрядов, знания – для открытия новых технологий. Все эти операции проходят по стандартной схеме: мы тратим определенные ресурсы и заказываем



САМА ЛОГИКА ИГРОВОГО МИРА ВЕДЕТ НАС ТУДА ЖЕ, КУДА ВЕЛА ВАСИЛИЯ III ИЛИ ИВАНА ГРОЗНОГО. И ВОТ ЭТО – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ.

нужное нам здание/отряд/открытие. Через некоторое время оно будет построено/сформировано/открыто. Второй тип зданий – традиционные военные сооружения, позволяющие получать определенные рода войск и дающие некоторые бонусы при штурме или осаде города. В общем, система обеспечивает простое и быстрое управление всеми необходимыми стране ресурсами, хотя, увы, и примитивизирует крайне сложную сословную схему Средневековья и раннего Нового времени.

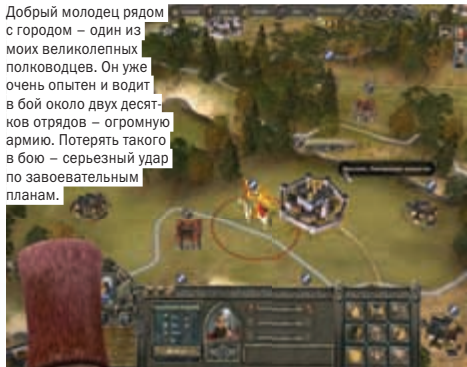
Кроме того, города имеют еще одну важную характеристику – количество рекрутов, доступных для вербовки и последующего создания отрядов. После долгой тяжелой войны, когда потери большие, новобранцев может и не хватать.

Война

Война в «Смуте» сделана с большим вкусом и притом очень «удобна в употреблении». Сформировав в городах отряды, мы передаем их полководцу, одному из специальных лидеров. Чем выше уровень военачальника, тем больше подразделений он может повести в бой. Отряды, по обычаю глобальных стратегий, делятся по родам войск: ополчение, легкая конница, тяжелая конница, тяжелая пехота и стрелки. В рамках каждого из них существуют еще и вариации, зависящие от уровня технологического развития. Полководец берет армию и идет на врага. И вот тут уже появляется замечательная новинка, исправляющая многие баги той же Europa Universalis. Это – снабжение. Дело в том, что войскам требуется в дороге кушать. Пока солдатики маршируют по родной земле, все еще более-менее в порядке. Они едят хлеб, который растят сограждане. Точнее, не то чтобы в порядке, ведь большая армия, прошагав по родным городам и весям, легко может обречь целую область на голодную смерть. Но все-таки, это легко регулировать. Тогда как, вторгнувшись на чужую землю, войско начинает кормиться содержимым своих обозов. И если армию подводами с провизией не снабдить, она стремительно сократится из-за хронического недоедания.

К сожалению, остальные составляющие кампании сделаны гораздо хуже. Осад в игре как таковых нет – вражескую крепость надлежит брать только штурмом.

Добрый молодец рядом с городом – один из моих великолепных полководцев. Он уже очень опытен и водит в бой около двух десятков отрядов – огромную армию. Потерять такого в бою – серьезный удар по завоевательным планам.



Конечно, можно предварительно захватить или разорить деревни, расположенные рядом с городом, спровоцировав в нем голод, но полноценной осады мы все-таки в игре не увидим. И это очень печально, поскольку в ту эпоху города брались, как правило, измором.

Еще хуже дело обстоит с полевыми сражениями. Разыгрываются они просто – выставляешь тактику и степень упорства в бою, нажимаешь кнопку «вынести всех» и, уныло позевывая, подсчитываешь потери.

Честно говоря, для чего нужны какие рода войск в полевом сражении и каково их правильное соотношение в армии, я так и не понял. И в итоге спокойно вздохнул, только дойдя до технологии «Стрельцы», благо эти вояки хороши как стрелки и не требуют прикрытия пикинеров.

Лидеры и квесты

Но забудем о некоторых недоработках, ведь они в большинстве своем искупаются небывалым по динамичности (разумеется, для жанра) игровым процессом. На геймера, как на настоящего правителя, градом сыплются всевозможные неприятности и проблемы, и требуется немедленно что-то предпринять: то ересь самозародилась в лоне церкви, то эпидемия выкашивает подданных, то боярский заговор зреет, то у соседа-князя дочь на выданье. Все эти вызовы требуют ответа. Учитывая набеги врагов, войны, необходимость пополнять армии – дел хватает. А действие-то разви-



Визу: У столицы Подляского воеводства собрался целый сейм. Мы видим здесь и правителя, улучшающего экономическую жизнь города, и шпиона, и ученого, помогающего делать новые открытия. Обычно такие группы специалистов «толпятся» около столиц, поскольку это самые развитые города.

вается в реальном времени (причем темп довольно высокий), так что иногда, стараясь все успеть, чувствуешь себя прямо игроком в StarCraft. Квесты-задания частично генерируются случайным образом, частично привязаны к определенной дате, но сделаны весьма тонко – если, управляя Новгородом, к середине XVI века геймер не стал государем Московским – квеста на взятие Казани ему не выдать как своих ушей.

Выполнять квесты помогают лидеры шести типов: монархи, полководцы, ученые, епископы, шпионы и наместники. Каждая «профессия» позволяет решать определенные проблемы, для всех деятелей предусмотрен рост в уровнях, причем, повышая квалификацию, эти господа овладевают какими-то умениями по выбору игрока. Сама по себе идея не нова, лидеры были и в Knights of Honor, и в «Цивилизации», и уже в Knights of Honor они учились. Во многом новым является именно микроменеджмент, связанный с умениями лидеров, поскольку большинство их навыков требуют активности игроком (подобная механика использовалась в «Агрессии», но там было больше пассивных умений). Это добавляет «реал-таймовому» водовороту еще один важный аспект – без лидеров добиться победы в финале и эффективно управлять своим государством будет крайне сложно.

Инновации? Да, инновации!

Самое интересное, что если просто перечислить составляющие игры, покажется, что ничего нового она и не привнесла в жанр, но вот впечатления от самого процесса совершенно другие. Никакого размеренного строительства и планомерного развития нет и в помине! Геймер мечется по карте, решая разнообразные задачи, и старается не забыть особенно важные проблемы, стоящие перед его государством: игра действительно очень быстрая и насыщенная событиями. Но мало того, в итоге, вспоминая завершённую партию, мы не обнаружим фантастической мекленбургской колониальной империи, как в «Европе». Мы увидим историю, очень похожую на настоящую. С теми же врагами и друзьями, причем в эту историю нас никто силком не тащит и дубовыми колодками дат из учебника не зажимает. Сама логика здешнего мира ведет нас туда же, куда вела Василий III или Ивана Грозного. И вот это – действительно хороший результат. Что можно еще сказать? Шалость удалась! **СИ**

Слева: Флота как такового в игре нет, но добраться до Стокгольма можно в любой момент – армия «превратится» в корабль. Что интересно, захватывать вражеский город совсем не обязательно – его позволяет разграбить или угнать оттуда часть населения.





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

реклама

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Pirates of the Burning Sea
- 2 Champions Online
- 3 Tabula Rasa

6.0



Официальный сайт игры недвусмысленно намекает, что в будущих контентных патчах игральными станут и другие значимые фракции вселенной, вроде Ромуланской империи и кардассианцев.



Палуба эскорта U.S.S. Darth Maul. Капитан с внешностью ситха прилагается.



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, MMO, sci-fi

Зарубежный издатель:

Atari

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Cryptic Studios

Количество игроков:

тысячи

Требования к компьютеру:

CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Онлайн:

www.startrekonline.com

Страна происхождения:

США

Справа: Высокодетализированные текстуры, натянутые на низкополигональные модели, – секрет привлекательности пейзажей Star Trek Online.

Star Trek Online

По своей значимости для американско-европейской поп-культуры мир Star Trek сравним с другой культовой вселенной – Star Wars. Ее, к слову, скоро ожидает вторая MMO-инкарнация. А вот адаптация бренда Star Trek «под онлайн» не заладилась с самого начала – за пять лет разработки игра сменила концепцию, движок и даже разработчика с издателем.

Результат полуторагодового труда Cryptic Studios – феерический праздник фансервиса. Приняв под командование суда Объединенной федерации планет (или Klingonской империи – кому что ближе), тысячи новоиспеченных капитанов отправляются покорять галактику. Вместо уровней – ранги и звания, вместо цепочек квестов – эпизоды. MMO-начинка прикрыта атрибутикой Star Trek, но, к несчастью, результат можно охарактеризовать одним словом – посредственность.

«Всю энергию на правый щит!»

Лучшее, что есть в Star Trek Online, – бои кораблей в безвоздушном пространстве. По традиции сериала, победа достигается комбинацией удачных маневров с грамотным перераспределением ограниченного запаса энергии между системами корабля. Не хватает огневой мощи? Урежьте питание щитов и двигателя, и ваши пушки начнут стрелять заметно лучше. Суда все время движутся, стараясь зайти друг друга с незащищенных сторон. Задача-максимум – сделать дырку в энергетическом щите противника, после чего ударить по открывшемуся корпусу чем-то существенным, вроде торпеды. Однако

экстренное перераспределение щитов может быстро накатать запасом прочности «просевший» кусок за счет понижения живучести на других участках. Нюансов здесь достаточно, чтобы процесс был увлекательным.

Очень скоро вашу команду начнут пополнять офицеры, открывающие доступ к различным специальным умениям. Например, профессионал из инженерного отдела может мгновенно отремонтировать поврежденный корпус, а наличие на капитанском мостике тактика позволит выпустить по несколько торпед за раз. И если обычного офицера можно купить или же громко позвать в качестве награды за успешно выполненное задание, то в поисках уникальных помощников с редкими умениями придется попространствовать, исследуя особо опасные уголки космоса.

Pirates of the Buning Sea 2409

Квесты в этой игре – все. Производственно-хозяйственная часть Star Trek Online, называемая на MMORPG-фоне «крафтом», сильно упрощена и сводится к подбору «аномалий», что попадают в ходе миссий, и их последующему обмену на улучшенную экипировку. Выполняя квесты, капитаны дерутся друг с другом в специально отведенных для PvP местах, исследуют сотни звездных систем и отдельных планет. Хотя «планеты» – это громко сказано. Небольшие локации-комнатушки, в которых зачастую и развернутся негде, отличаются от интерьеров кораблей и космических станций лишь отсутствием видимых стен. В отличие от космоса, наземные бои с личным участием вашего героя – совсем другая и притом довольно унылая песня, где все сводится к поочередному нажатию пары кнопок. Убийство врагов приносит



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Популярная научно-фантастическая вселенная. Широкие возможности для настройки внешности героев и дизайна кораблей. Космические бои способны увлечь на некоторое время.

НЕДОСТАТКИ Игровой процесс быстро превращается в рутину, наземные локации тесны, а бои вызывают зевоту. Кроме богатых по однотипным квестам здесь, в общем-то, больше нечем заняться.

РЕЗЮМЕ Не имея серьезных недостатков, Star Trek Online лишена и существенных достоинств. Средняя по всем отношениям MMORPG. Для большинства пользователей игра окажется не плохой и не хорошей, а просто очередной, но фанаты сериала безусловно будут в восторге.

Star Trek Online построена на том же движке, что и Champions Online. Их интерфейсы тоже не сильно отличаются.



Почти на все вооружение распространяется правило: чем больше урон, тем меньше допустимый угол атаки.



какое-то совсем смешное количество очков умений (они заменяют опыт), а увлекательным сей процесс назвать никак нельзя – и в результате, не имея ни морального, ни материального стимула, очень скоро начинаешь желать, чтобы на квесты, в которых нужно будет где-то высаживаться, посылали пореже.

Но где-то со звания капитан-лейтенанта (lieutenant commander, это всего двадцатый из пятидесяти уровней) и космические сражения начинают надоедать. Впереди маячат заветные адмиральские погоны, но при этом нет никакой надежды, что игра вдруг встанет с ног на голову и сумеет вновь заинтересовать вас.

Нет, отдельные элементы разработчикам явно удались. В Cryptic Studios, как всегда, позволили настраивать все и вся. Вы вольны менять по своему вкусу даже внешность и одежду офицеров – и, что гораздо важнее, переувеличивать их, модифицируя набор доступных подчиненных умений. Получив судно, можно еще долго просидеть, выбирая ему форму двигателя, цвет обшивки и номер в реестре звездного флота. Класс персонажа определяет набор специальных умений, но не загоняет игрока в тесные рамки – ничто

не мешает ученому взять тяжелый крейсер, а тактику – научное судно. В выборе пути для достижения победы разработчики стараются поменьше вас ограничивать, и это хорошо.

Shattered Universe

Оригинальная вселенная, создававшаяся на протяжении сорока с лишним лет, поистине огромна, и разработчики попытались сделать игру достаточно масштабной. Но каждая звездная система, каждая космическая станция – всего лишь инстанс. Вы не попадете в них до тех пор, пока не разрешат геймдизайнеры. Глобальная карта, где можно увидеть десятки кораблей других игроков, кажется открытой, но она существует только для путешествий между миссиями. Происходящему не хватает целостности и размаха, все время кажется, что попал на экскурсию в музей сериала Star Trek. Вот макет капитанского мостика, примерно на таком стоял Джеймс Тибериус Кирк в оригинальном сериале. А там – копия знаменитой станции Deep Space 9. По окончании месячной подписки STO желания вернуться к игре не возникает, даже несмотря на нынешний дефицит научно-фантастических MMORPG. **СИ**

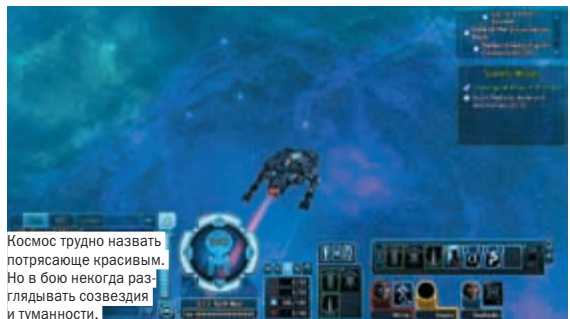
Пара слов о пространстве-времени

Основное действие прошлогоднего фильма Star Trek происходило в альтернативной вселенной, возникшей после того как Нерон (Неро, ромулонец, а не римский император) вернулся в прошлое (свое, для нас 2233 год – все-таки довольно далекое будущее) и изменил ход истории. Действие Star Trek Online разворачивается в временной линии, откуда прибыл Нерон, но уже после этих событий – в 2409 году. Самый мощный козырь на руках Cryptic Studios – возможность доработать будущее оригинальной вселенной «Звездного пути».



В наземных миссиях вашего героя сопровождают до четырех офицеров, управляемых компьютером. По желанию, их могут заменить другие игроки.

ЛУЧШЕЕ, ЧТО ЕСТЬ В STAR TREK ONLINE, – БОИ КОРАБЛЕЙ В БЕЗВОЗДУШНОМ ПРОСТРАНСТВЕ.



Космос трудно назвать потрясающе красивым. Но в бою некогда разглядывать созвездия и туманности.

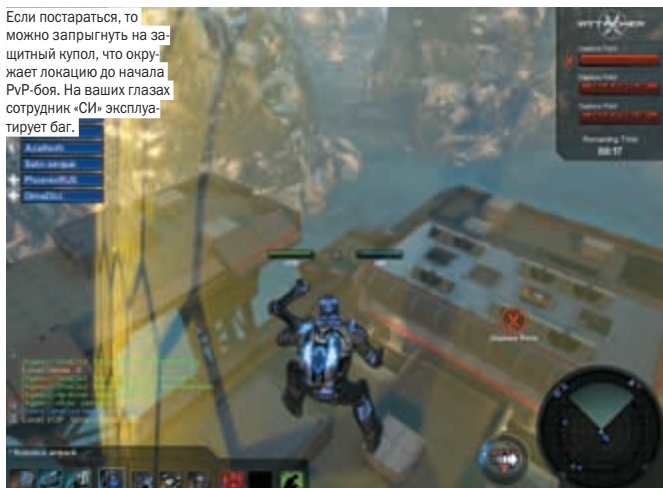
ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Gunz Online
2 Exteel
3 S4 League

7.0

Если постараться, то можно запрыгнуть на защитный купол, что окружает локацию до начала PvP-боя. На ваших глазах сотрудник «СИ» эксплуатирует бар.



Задача одной из PvP-миссий – дотолкать груз на магнитной подушке до базы противника.



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
shooter, third-person, MMO,
sci-fi

Зарубежный издатель:
Hi-Rez Studios

Российский издатель:
не объявлен

Разработчик:
Hi-Rez Studios

Количество игроков:
тысячи (до 20 в отдельно
взятом матче)

Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 3072 RAM,
256 VRAM

Онлайн:
www.globalagendagame.
com

Страна происхождения:
США

Global Agenda

ММО-шутеров существует предостаточно. Действительно достойных из них – единицы. Global Agenda можно включить в их число – игра определенно придется по вкусу любителям ненапрягающего спинномозгового геймплея.

В счастливом постапокалиптическом завтра вся власть на планете находится в руках тоталитарного правительства Commonwealth. С ним неустанно воюют мелкие террористические группировки, «агентства», между делом грызущиеся друг с другом. От властей повстанцам нужны припасы и технологии, между собой же они никак не могут поделить пригодную для обитания территорию – вот вам готовая завязка для PvE- и PvP-режимов. Если кто-то представил себе картину всеобщего хаоса и разрушения, пейзажи в духе Fallout и рыщущих голодных наемников – взгляните на скриншоты и убедитесь, что все не так. Миллиардное население Земли обитает во внешне весьма благополучном футуристическом городе, практически все системы жизнеобеспечения которого авто-

матизированы. Ну а у врагов мирового правительства такое количество высокотехнологичных устройств, вроде стелс-камуфляжей, ракетных ранцев и энергетического холодного оружия, что им впрямь завидовать.

War for fun

Приставка «ММО» в названии жанра может ввести в заблуждение – в каждом отдельно взятом сражении участвует до 20 человек. От этого битвы, правда, не становятся менее увлекательными – куча людей с пушками, палицами и топорами, неоновая подсветка которых свидетельствует о развитии технологий в далеком будущем, носятся на большой скорости, режут, стреляют и взрывают друг друга. Global Agenda – игра настолько командная, что в одиночку вам удастся разве что тренировку пройти. Если решите взять PvE-миссию – найдите себе спутников.

На PvP – тем более. Четыре игровых класса, безусловно, отличаются друг от друга, но будем честны – сбалансированы они довольно скверно. Огневая мощь и живучесть штурмовика (assault) делает его обязательным участником любой группы, будь то PvP-сражение или PvE-рейд максимальной сложности. Отсутствие медиков в команде в какой-то мере может компенсировать robotics – он специализируется на технических устройствах, среди которых есть и медицинская станция. А вот пользу от гесоп, этакого ниндзя-снайпер-диверсанта, удастся почувствовать, только если эту роль возьмет на себя очень опытный и умелый геймер. Ясное дело, большинство играющих разведчиками – как раз не такие.

«Город-миссия-город»

Единственная общая для всех локация Dome City существует, чтобы в ней тратили честно

По большей части деньги в этой игре нужны агентствам, а не игрокам. «Налог на доходы» в 30-50% тут никого не удивляет.



В Global Agenda есть снайперские винтовки, но на данный момент не реализованы хедшоты. Парадокс.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Стильный и незаезженный антураж, динамичный игровой процесс, режим Conquest с элементами стратегии.

НЕДОСТАТКИ Предлагаемых за абонентскую плату «плюшек» уж больно мало, что ставит под сомнение необходимость раскошеливаться. Концепция имплантатов нуждается в доработке.

РЕЗЮМЕ В итоге имеем вполне приличный, хотя и не без огрехов, ММО-шутер от третьего лица с возможностью прокачки персонажей и окологлобальным режимом, за который нужно доплачивать отдельно. Контента маловато, но это дело времени.



Наше всего врагами в PvE-миссиях становятся роботы и автоматизированная техника...



...но иногда попадаются и агенты-NPC такой вот кислотной окраски.

заработанную наличность. Только вот беда – кроме красивых бронекостюмов, никак не влияющих на функционал вашего персонажа, покупать там и нечего.

Если вы не в Dome City – значит, вы на миссии. Все PvE-задания сводятся к пятнадцатиминутной пробежке до босса – его нужно успеть уничтожить, пока не истекло время. Количество и кругость попадающихся на пути охранников определяется уровнем сложности задания. Предель мастерства в PvE – миссии Double Agent, где, помимо охраны, против четверки агентов играют еще и два случайно выбранных игрока. Однообразно? Да. Но это экшн, так что все равно увлекательно.

Конечно, если вы не считаете мобов достойными врагами, прокачаться и заработать можно и в PvP-матчах. В любом случае, улучшение навыков персонажа в Global Agenda – не самоцель. Ролевые элементы незначительны, хотя их все же приходится учитывать – с ростом уровня агент разучивает новые умения и пополняет свой арсенал. Высокоуровневые гаджеты ничем не хуже и не лучше тех, что есть с самого начала, – они просто нужны для другого. Место под дополнительные устройства ограничено, так что даже в рамках одного класса приходится выбирать специализацию. И если целую PvE-миссию можно пройти с одним и тем же набором примочек, в PvP агенты регулярно переоснащаются у себя на базе, чтоб лучше соответствовать ситуации. Например, атакая, инженеры, скорее всего, возьмут с собой парочку дронов, а удерживать оборону им будет удобнее с турелью и энергетической стеной.

Еще тут и некое подобие крафта, целесообразность которого в игре – вопрос спорный. В ходе миссий из мобов выпадает всякий хлам, который можно переработать в имплантаты – экипировку, дающую совсем маленький бонус к базовым показателям. Вот только имплантаты довольно быстро ломаются, починить их нельзя, продать тоже, а выбрасывать жалко. Ждем патча, где нам позволят освоить новый вид деятельности – ремонтные работы.

Смысл

Режим Conquest, также известный как просто AvA (от Alliance Versus Alliance) – вот что заставляет заходить в игру каждый вечер. Его суть – война за территорию. Итак, есть карта, разбитая на гексы. На завоеванных ячейках агентств-каны добывают ресурсы и производят технику – все это в будущем поможет захватить еще большие территории. Забавно, что политика и степень дерзости агентства в Conquest сильно зависят от его размера. Хотя разработчики постарались исключить «преимущество количества над умением», ограничив число участников в одной битве десятью с каждой стороны, оно все равно есть. Маленькое агентство, имеющее всего один ударный отряд, пусть даже в нем будут десять наипытнейших геймеров, не сможет удерживать большую территорию – потому как не в состоянии одновременно отражать несколько атак. Ну а чтоб игрокам не пришлось ночевать перед компьютерами, защищая свои владения, воевать можно ровно два с половиной часа в сутки, в строго установленном времени.

Капля маразма

Один раз купив Global Agenda, вы можете до конца своей жизни бегать в PvP- и PvE- миссии. Но режим Conquest доступен только по подписке, за \$12.99 в месяц. Если бы разработчики назначили абонентскую плату за всю игру, никто бы и слова не сказал. Но идея вкладывать деньги всего за один игровой режим кажется каким-то надувательством. Кажется, разработчики поняли, что такой моделью рвут своей аудитории душу – и в ближайшее время обещают включить в подписку как можно больше «плюшек», только чтобы игроки не чувствовали себя обманутыми. **СИ**

ДЕНЬГИ ТРАТЯТСЯ НА УЛУЧШЕНИЕ ВНЕШНЕГО ВИДА ПЕРСОНАЖА, НИКАК НЕ ВЛИЯЮЩЕГО НА ЕГО ФУНКЦИОНАЛ.

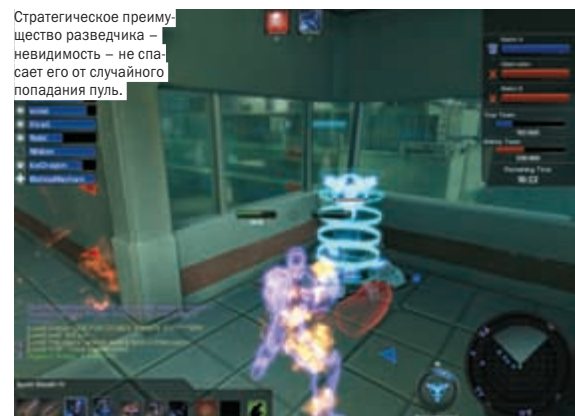
Хотят ли русские войны... между собой?

На момент написания этих строк в Global Agenda существует целых два русскоязычных агентства – RUSHN и Red Squadron. Во времена бета-теста они были союзниками, но, как это часто случается, вскоре вдрызг разругались. Когда готовилась эта рецензия, лидеры обеих фракций договорились о политическом нейтралитете, заключив пакт о ненападении. Что это – создание нового русскоязычного альянса или затишье перед войной?

Карта Obelisk режима Conquest. Доступна для боев с 20:00 до 22:30 по Москве.



Стратегическое преимущество разведчика – невидимость – не спасает его от случайного попадания пули.



6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing, tactical
Зарубежный издатель:
Коеи
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Compile Heart
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.nisamerica.com/
games/crossedge/
Страна происхождения:
Япония

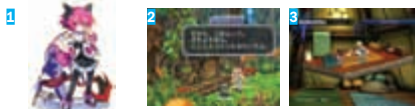


Вверху: Иногда беседы дают повод посмеяться, но чаще их читаешь без тени улыбки на лице.

Внизу: Разобраться в боевой системе сможет каждый. Но это, слава богу, не делает ее примитивной и глупой.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Disgaea 3
2 Mana Khemia 2:
Fall of Alchemy
3 Ar tonelico:
Melody of Elemia

Cross Edge

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Тактическая RPG с участием героев признанных лидеров жанра: Disgaea, Spectral Souls, Ar tonelico и Mana Khemia. Среди персонажей также затесался десант из знававшего лучшие времена файтинга Darkstalkers, что, впрочем, сложно назвать большой неожиданностью – ни один кроссовер при поддержке Сарсом еще не обходился без Морриган, Лилит или Фелиции. К сожалению, Cross Edge не может похвастаться ничем, кроме превосходных иллюстраций и возможности переодевать популярных героинь. Все остальное, начиная с режущего глаз чередования неудачных моделей монстров, спрайтовых бойцов и размытого фона и заканчивая непростительно скучными диалогами «ни о чем», не вызывает желания дойти до финала и узнать, чем же завершится история. С другой стороны, Cross Edge еще до выхода преподносили как проект исключи-

тельно фансервисный. Дескать, понять и оценить его смогут лишь люди, которые провели множество бессонных ночей за прохождением бесконечных сражений в той же Disgaea. Шутки «для тех, кто в теме», отсылки, предполагающие хорошее знание истории TRPG эпохи PlayStation 2, – несомненно, все это представляет большую ценность... для двух из десяти владельцев консоли нового поколения, на которой хватает игр покрасивее и поинтереснее. Да и фансервиса, признаться, могло бы быть побольше.

НЕДОСТАТКИ Неприглядная графика, неувлекательный сюжет, далеко не всегда интересные или хотя бы просто занятые диалоги.

ДОСТОИНСТВА Много известных персонажей, восхитительные иллюстрации, неплохое озвучание, достойный перевод.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Endless Ocean
Sea Monsters
2 A Prehistoric Adventure
3 Fantasy Aquarium
World



8.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Arika
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.endlessocean.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Если в первой части приходилось плавать исключительно в теплых водах моря, то теперь разработчики предлагают исследовать дно реки и даже изучать подводный мир Антарктики. Но и для привычных морских глубин время найдется.



Справа: Порой Adventures of the Deep заставляет понервничать – некоторые виды рыб и животных (к примеру, аллигаторы) представляют серьезную опасность для дайвера!

Endless Ocean 2: Adventures of the Deep

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Вопреки сомнениям критиков, продажи первой Endless Ocean дотянули до миллионной отметки. Это неплохой результат для обычной игры, а для столь неординарного проекта и вовсе удивительное достижение, так что нет ничего странного в появлении прямого сиквела. Основная идея, разумеется, осталась без изменений: перед вами прекрасная возможность окунуться в подводный мир у себя дома, без утомительных перелетов, длительных тренировок, а также покупки или аренды дорогостоящего оборудования. Сотрудники студии Arika следовали принципу «всего того же, да побольше», но не стали жадничать и потчевать игроков слишком уж маленькими порциями. В Adventures of the Deep уже целых шесть обширных локаций, разбросанных по всему миру, добавлена масса новой экипировки, а также – огромное количество новых экземпляров не только подводной, но и прочей фауны. Причем некоторые эк-

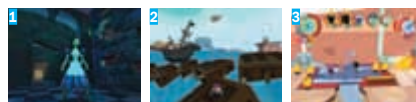
земпляры – например, феноменальных размеров киты – выглядят ну очень впечатляюще! Появилась также и возможность взглянуть на поверхность, которой так не хватало в первой Endless Ocean. А еще сиквел намного превзошел оригинал по качеству графики – уровень детализации поднят на новую высоту. И все-таки немного жаль, что с такой игрой повезло именно владельцам Wii – на ресурсах PS3 или Xbox 360 она могла выглядеть еще лучше. Вот только стала бы она столь популярна?

НЕДОСТАТКИ Персонажей сложно назвать колоритными. Да еще разработчики вдруг отказались от идеи проигрывания треков с SD-карты.

ДОСТОИНСТВА Необычный и увлекательный игровой процесс. Удачное развитие идей первой части с массой нововведений. В конце концов, это просто самый лучший релаксант для владельцев Wii.

5.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 American McGee's Alice
- 2 American McGee's Grimm
- 3 Happy Tree Friends: False Alarm

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PS3, Xbox 360

Жанр:

action, slasher

Зарубежный издатель:

Playlogic Entertainment

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Playlogic Game Factory

Количество игроков:

до 4

Онлайн:

www.fairytalesfights.com

Страна происхождения:

Нидерланды



Вверху: Реакция на графику примерно такая: «Это правда Unreal Engine 3? Да что вы говорите? Хм, если бы вы не сказали, мы никогда бы не догадались!»

Внизу: Ситуация частично меняется при игре вчетвером — становится немного веселее. Немного. Нет, правда, немного. Совсем чуть-чуть!



Fairy Tale Fights

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Жутковатый Рон Джереми, снявшийся почти в двух тысячах фильмов для взрослых, ненадолго приковал внимание общественности к Fairy Tale Fights во время рекламной кампании. Как выяснилось позднее, его роль (и еще двух, скажем так, актрис) сводилась к непродолжительной сценке в странноватом трейлере, на съемки которого ушел «аж целый день» (цитата из блога одной из тех самых «актрис»). Как бы то ни было, происходящее на экране во время игры в Fairy Tale Fights можно запросто отнести к жанру, в котором работает Джереми и его многочисленные коллеги. Не потому, что здесь много сцен для взрослых (их-то как раз нет вообще), а потому, что все совершенно однообразно и заранее известно, как все это продолжится и чем закончится. Скучно становится уже через десять минут, а в голове все это время вертится одна и та же фраза: «Я же все это уже видел!». Снова и снова нас заставляют в букваль-

ном смысле рубить противников, бегая по однотипным и чересчур ярким уровням. Впрочем, иногда здесь встречаются любопытные моменты, но ради них пять часов кряду глазеть на чрезмерно кровавую мультрасцененку, которую создатели пыжались выдать за «стеб над всеми известными с детства сказками», сможет не каждый. Потому что не смешно! В остальном же Fairy Tale Fights — это абсолютно ничем не примечательный слэшер без каких-либо претензий на оригинальность. Да, в отличие от трейлера.

НЕДОСТАТКИ Скучные уровни. Скучные противники. Скучные боссы. Скучное звуковое оформление. Скучное все!

ДОСТОИНСТВА Любопытный дизайн персонажей. Не лишняя оригинальности реклама игры. Простой как палка игровой процесс может стать отдушиной после тяжелого (но только очень тяжелого!) рабочего дня.

ТЕЛЕФОН • ТЕЛЕГРАФ ПОЧТА • E-MAIL • САЙТ

Не запутайся в связях!

Школа мультимедийной журналистики
объявляет набор на базовый курс Public Relations

ВЫБИРАЙ ЛУЧШИХ! БУДЬ ПЕРВЫМ!

реклама

подробную информацию можно получить на сайте
www.multijur.ru

Продолжительность курса: 2 месяца
Стоимость: 5000 рублей в месяц

НАБОР В МАРТЕ!

info@multijur.ru (495) 641 67 59, +7 926 249 86 75, +7 926 091 41 71

ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ
журналистики

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

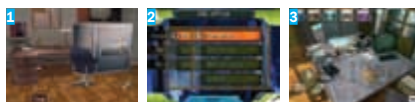
Платформа:
DS
Жанр:
adventure/puzzle/shooter.
rail
Зарубежный издатель:
Hudson Soft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Hudson Soft
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.miamilawgame.com
Страна происхождения:
Япония

Вверху слева: Почти все экшн-вставки (равно как и мини-игры) не только непродолжительны, но и чрезмерно просты.

Вверху справа: Очень часто эмоции персонажей совершенно не отражают серьезности происходящего на экране, благодаря чему возникают довольно забавные моменты.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Unsolved Crimes
2 Jake Hunter Detective Story: Memories of the Past
3 Crime Scene

Miami Law

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Наверное, когда в Hudson начинали делать Miami Law, то сразу поставили себе вопрос: «Как выделиться на фоне других детективных игр для DS? Их и так немало. А тут еще Crime Scene и Metropolis Crimes появятся чуть ли не одновременно с нами...». Ответ получился примерно такой: «Экшн-вставки! Отстрел противников с помощью стилуса – это раз, погоня на автомобиле за преступниками – это два. Но и о любителях подумать нужно не забыть. Одними головоломками и беседами сыт не будешь, добавим мини-игр – например, sudoku или покер. Или и то, и другое – чего мелочиться? А игровых персонажей обязательно должно быть два (у всех ведь один!): «крутой молодой коп» и «опытный агент ФБР» женского пола. Пусть мальчик постреливает и отправляется на заведомо опасные задания, а девочка разбирается со всякой компьютерной ерундой и головоломками.

При этом непременно наш детектив обязан быть остроосужетным. Не просто «пришли на место преступления, поискали за тумбочкой, опросили подозреваемых и составили рапорт». Служба, работа под прикрытием – все в этом духе. Будет хит!». Увы. Был бы хит, но лишь при должном усердии: если диалоги были бы прописаны хорошо, а сюжет оказался увлекательным и хоть чуточку свежим. Ведь в первую очередь вопрос должен быть не в том, как выделиться, а в том, как сделать игру интересной.

НЕДОСТАТКИ Скучные диалоги. Малая продолжительность. Возможность выбора персонажа не влияет на сюжет.

ДОСТОИНСТВА Разнообразие игрового процесса. Выбор персонажа влияет на стиль игры. Неплохой саундтрек от группы Miami Beat Wave.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Scribblenauts
2 Drawn to Life
3 WireWay



7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure/action.platform.2D
Зарубежный издатель:
G Enterprise
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
G Enterprise
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.genterprise.jp/umihara
Страна происхождения:
Япония

Вверху слева: В Shin Second Edition Complete представлены версии для SNES и PS one. Но найдется и несколько новых уровней для давних поклонников.

Вверху справа: В случае с уровнями для SNES-версии, второй экран не задействован вообще. В остальных случаях на нем отображается карта.



Umihara Kawase Jun Second Edition Kanzenban

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Игры Umihara Kawase на территории нашей страны известны единицам, ведь ни одна из них не появлялась за пределами Японии официально. Между тем в 1994 году уже была версия для SNES, и с разницей в три года (1997 и 2000) появлялись две версии для PS one. Ходили слухи, будто бы Umihara Kawase Portable для PSP (2008) готовят для англоязычного рынка, но, вот ирония, именно она оказалась очень слабой и вызвала негодование фанатов. Видимо, все-таки не бывает перевода. С другой стороны, Umihara Kawase из тех игр, которым можно уделять внимание без знания языка и при этом получать удовольствие. Куда сложнее вообще узнать о ее существовании и умудриться достать картридж. Во втором случае – дело за вами. В первом – помогли мы. Остался важный вопрос: о чем все эти игры? В сущности, об одном и том же: темноволосая девочка неспешно бежит по локациям, пытаясь не столкнуться

со странными существами, приснившись разработчикам в кошмарах. Этот 2D-платформер можно было бы назвать «обычным», если бы не одна особенность: по уровням юная особа перемещается преимущественно с помощью альпинистского снаряжения – крюка-кошки и «резиновой веревки». Созданные с учетом этого уровни, дают небывалый простор фантазии и служат любимым снарядом для всех любителей устраивать скоростные прохождения. Не верите? Попробуйте поискать на YouTube записи с заголовком Umihara Kawase.

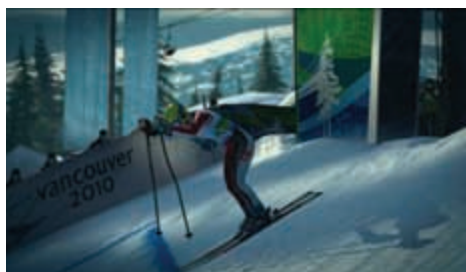
НЕДОСТАТКИ Маловато новых уровней. Особенности Nintendo DS не задействованы. Специфический дизайн и несколько недружелюбное управление может отпугнуть немало потенциальных игроков.

ДОСТОИНСТВА Необычная для платформера игровая механика. Огромное количество уровней.

5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox360, Playstation 3
Жанр:
sports.traditional.mix
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Eurocom
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU ЗГГЦ, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.olympicvideogames.com/vancouver2010
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Времена, когда мы ломали джойстики, в сумасшедшем темпе нажимая на кнопки, пытаюсь заставить своего спортсмена набрать максимально высокий темп, безвозвратно прошли.

Внизу: Все олимпийские объекты в Vancouver 2010 воссозданы с особой тщательностью. Лучше всего у разработчиков получилась горнолыжная трасса.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Nagano 98
2 Torino 2006
3 Beijing 2008

Vancouver 2010

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ С места в карьер: получить хоть какое-то удовольствие от Vancouver 2010 сможет разве что совсем нетребовательный поклонник спортивных игр или человек, в силу обстоятельств пропустивший трансляции зимней Олимпиады из Канады. Первый, вооружившись запасом горячительных напитков, в компании друзей проведет несколько веселых вечеров, выясняя, кто лучший горнолыжник или прыгун с трамплина; второй же, стиснув в руках геймпад, попытается в интерактивной среде восстановить картину пропущенных соревнований.

Если вы всю жизнь мечтали о карьере Евгения Плющенко или Оле-Эйнара Бьорндалена, то в Vancouver 2010 примерить роль любимого кумира вам не удастся. Во-первых, по горькой традиции в игре отсутствуют известные спортсмены, а, во-вторых, в списке доступных дисциплин биатлон и фигурное катание не значатся. Список этот вообще скуден

до чрезмерности: хоть формально здесь и представлено четырнадцать видов спорта, это количество смело можно делить надвое. Вы удивитесь, но разработчики умудрились запихнуть целые четыре горнолыжные дисциплины! Из скромных радостей, отметим «текучий» геймплей и глуповатое, но зато очень понятное управление. Впрочем, все эти достоинства были свойственны и игре-предшественнице, поэтому к числу достижений собственно Vancouver 2010 их отнести даже при огромном желании все же нельзя.

НЕДОСТАТКИ Катастрофически малое количество спортивных дисциплин, отсутствие звезд спорта, невразумительные звук и графика, отсутствие «духа» Олимпиады.

ДОСТОИНСТВА Разнообразный, насколько это возможно, геймплей и достопуное всем и каждому управление.

МИНИ-ОБЗОРЫ

НА ПОЛКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

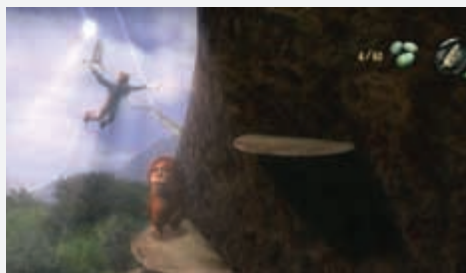


1 Mini Ninjas
2 G-Force
3 Super Mario Galaxy

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Wii
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Amaze Entertainment, WayForward Technologies
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.wherethewildthingsarethevideogame.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Иногда Макс получает возможность летать. Порхать над островом очень весело, но, к сожалению, подняться в воздух позволено всего-то пару раз.



Вверху: На каждом уровне Макса сопровождает одно из чудовищ. И иногда приходится прибегать к его услугам – например, монстр может расчистить путь или помочь забраться повыше.

Where the Wild Things Are

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Как известно, настоящее голливудское кино без видеоигры по мотивам – это не настоящее голливудское кино. Вот и Warner Bros., взявшись за экранизацию популярной в США детской книжки, не забыла заказать платформер для соответствующей аудитории. Правда, в итоге оказалось, что режиссер Спайк Джонз снял картину для гораздо более широкого круга. Where the Wild Things Are – это одновременно и сказка про маленького мальчика, который подружился с дикими, но добрыми чудовищами, и философское размышление на тему «куда уходит детство»... А вот создатели игры не захотели или, может быть, не смогли прыгнуть выше установленной планки. Их творение максимально точно следует рассказанной в фильме истории, отлично копирует запоминающуюся стилистику фильма, его визуальный стиль – иными словами, позволяет продлить удовольствие от кинопрос-

мотра. Но ждать от нее чего-то выдающегося не следует. Большую часть времени наш герой либо исследует окружающие ландшафты, либо раздает врагам тумаки при помощи магического жезла, который использует исключительно как холодное оружие. Оба этих занятия не назвать ни сложными, ни увлекательными. Один раз Where the Wild Things Are можно пройти, находясь под впечатлением от работы Спайка Джонза. Но не более того.

НЕДОСТАТКИ Однообразный игровой процесс, простая боевая система, игра проходится слишком легко, а тем, кто в кино не сходил, трудновато будет разобрататься в сюжете.

ДОСТОИНСТВА Отлично переданная атмосфера фильма, хорошая графика, отличный саундтрек, удобное управление, красивые сценки на движке игры, легкость в освоении.

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city_building.historic
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Naemimont Games
Количество игроков:
до 4
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.grandages.com
Страна происхождения:
Болгария

Вверху: Дороги могут увеличить производительность зданий, повысить популярность правителя или ускорить передвижение войск. Впрочем, последнее без надобности – солдаты и так резво бегают.

Внизу: Теперь герою позволено иметь не пять, а шесть поместий. Добавка кажется незначительной, но в прохождении может.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Grand Ages: Rome
2 Glory of the Roman Empire
3 Imperium Romanum

Grand Ages: Rome – Reign of Augustus

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Reign of Augustus – «несамостоятельное» дополнение к Grand Ages: Rome. Из новинок – расширившийся (правда, всего на четыре штуки) список зданий, дополнительные навыки для ваших героев-губернаторов, дороги (приносящие умеренную пользу), «авторитетные» спецумения (расходуя авторитет, можно использовать что-то вроде заклинаний, скажем, кратковременно увеличивающих запасы ресурсов или понижающих боевой дух вражеских войск), а также кампания на дюжину миссий, рассказывающая о временах правления императора Августа. Увы, проблемы оригинала никуда не делись. Так, боевая часть осталась никудашной – порой одним отрядом лучников можно перебить пять-шесть юнитов из вражеской деревни и без каких-либо проблем захватить ее. AI совершенно не волнуется, что ваши воины обстреливают его солдат – видимо, римские

стрелы почитаются за дар богов. Да и миссии в кампании, хоть и стали продолжительнее и в чем-то даже интереснее, иногда «решаются» не самым логичным способом. К примеру, если требуется построить пять театров – не беспокойтесь, что работать в очагах культуры некому, и лепите здания где-нибудь на отшибе перед самым финалом миссии, и все зачтется. В общем, вышло у Naemimont типичное дополнение, не идеальное, не гениальное, но вполне съедобное. Для тех, кому не хватило базовой игры.

НЕДОСТАТКИ Недостатки оригинала не исправлены – боевая часть никуда не годится, а отдельные миссии явно нуждаются в переделке.

ДОСТОИНСТВА Новая кампания плюс дополнительные постройки и возможности – хороший повод увидеть Grand Ages: Rome часов пять.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Serial American McGee's Grimm
2 Serial Neighbors from Hell
3 Serial Wallace and Gromit's Grand Adventures

Только цифровая дистрибуция

5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Strategy First
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Golem Labs
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.golemlabs.com/
TheInLaws
Страна происхождения:
Канада

Вверху: Графический стиль напоминает сериалы «Джетсоны», «Флинстоуны» и «Гриффины», и немножко The Wind Waker.

Внизу: Отношение персонажей к Эду зависит от выбора реплик. Но даже самые нейтральные содержат в себе едкую издевку.



The InLaws

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Трехмерная юмористическая приключенческая игра, разбитая на короткие эпизоды, распространяемая через Интернет – знакомо, не так ли? Только не думайте, что я собираюсь поставить The InLaws в один ряд с творчеством Telltale Games. Крохотный размер локаций при сравнительно большой их интерактивности, детская простота игровых задач, бесчисленные скабрзные шуточки и жизненное кредо главного героя: испортить все, до чего дотянутся руки, – делают историю о склоках между родственниками похожей, несмотря на жанр, скорее на American McGee's Grimm. Впрочем, у хамоватого толстяка Эда размах, конечно, не тот. Он всего лишь портит день рождения своего племянника Nolana, малолетнего гения, и заодно пакостит по мелочи всей его семье (разбивает машину шурина, до смерти пугает игрушеч-

ной ракетой дедушку-ветерана и т.д. и т.п.). Каждый подвиг Эда сопровождается закадровым смехом и бойкими комментариями невидимого ведущего. И так до логичного завершения: дети плачут, оставшись без праздника, злодей довольно ухмыляется, а мы понимаем, что собственными руками привели его к триумфу. Отвратительно.

НЕДОСТАТКИ The InLaws – этаким симулятором старухи Шапокляк, переродившейся в теле человека-гамбургера, и если поначалу игровые ситуации еще забавляют, то ближе к финалу заставляют лишь безразлично морщиться.

ДОСТОИНСТВА Яркие цвета, шикарно подобранные голоса актеров, задорная музыка, сопровождающая титры, – атрибуты качественной американской комедии положений.

Настроение!

кино • игры • музыка

www.nastroy.com

Без лишних слов,
просто создай
настроение
И она это оценит



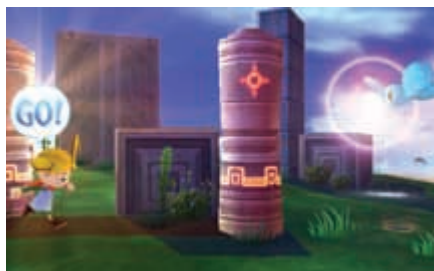
call-центр: **8-800-5555-888**

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

- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- М **Савеловская.** Ул. 1-я Квесиская, д. 18.
- М **Савеловская.** Ул. Сущевский вал, д. 5, стр. 1а.
- М **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- М **Таганская.** Ул. Таганская д. 32
- М **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- М **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- М **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- М **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- М **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- М **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- М **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом, 61 А, стр. 1.
- М **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- М **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- М **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Дарья» г. Клин, ул. Карла Маркса, д. 4.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
- М **Моск. обл.** г. Коломна пл. Востания, дом 7
- М **Моск. обл.** г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
- М **Моск. обл.** ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
- М **Моск. обл.** ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.
- М **Моск. обл.** городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.
- М **Моск. обл.** ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



94 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:

The Magic Obelisk
Galcon Fusion
Max and the Magic Marker
The Misadventures of P.B. Winterbottom



98 Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:

Life Ain't No Pony Farm
Sandra and Woo



112 Домашнее видео

Наша рубрика расскажет вам о лучших фильмах, доступных на дисках стандарта Blu-Ray, качестве домашних релизов, наличии дополнительных материалов и прочих важных для киномана деталях. Если у вас есть PlayStation 3, не забывайте о возможности смотреть блокбастеры в формате 1080p.

В этом номере:

Годзилла
Пункт назначения 4



114 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



106 Банзай!

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В сотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:

Dante's Inferno: An Animated Epic
Halo Legends
Акварион
Maria Holic: Complete Collection
Рыбка Поньо на утесе



100 Titsbuster

Зажмурьте глаза, уведите детей, предъявите паспорт – в погоне за теплым и мягким Бен Хорни не остановится ни перед чем! Каких подружек предпочитают японские геймеры, чьи прелести взволновали Европу, есть ли секс в соседней галактике?

В этом номере:

Dream Club
Amagami
Love Plus

ПОДПИШИСЬ

shop.glc.ru

Подписка – это:
 ■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

СТРАНА ИГР
ИГРЫ

T3

DVDXPERT

DVD

«GAMING»



6 номеров **2400 руб.** +2 DVD
 12 номеров **4400 руб.**

6 номеров **1300 руб.** +3 DVD
 12 номеров **2300 руб.**

TECHNO LIFE



6 номеров **912 руб.**
 12 номеров **1656 руб.**

6 номеров **1080 руб.**
 12 номеров **1960 руб.**

«КИНО»



6 номеров **1200 руб.** + DVD
 12 номеров **2200 руб.**

DigitalPhoto


сфото МАСТЕРСКАЯ

ХУЛИГАН

SMOKE

СВОЙБИЗНЕС

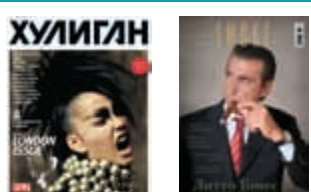
«ФОТО»



6 номеров **1056 руб.** + DVD
 12 номеров **1920 руб.**

6 номеров **747 руб.** + CD
 12 номеров **1350 руб.**


LIFE STYLE



6 номеров **792 руб.**
 12 номеров **1440 руб.**

3 номера **630 руб.**
 6 номеров **1140 руб.**

«БИЗНЕС»



6 номеров **890 руб.**
 12 номеров **1630 руб.**

ИЖЕРА

ЖЕЛЕЗО

MC МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ТЮНИНГ автомобилей

ФОРСАЖ

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



6 номеров **1200 руб.** + DVD
 12 номеров **2100 руб.**

6 номеров **1200 руб.** + DVD
 12 номеров **2100 руб.**

6 номеров **990 руб.**
 12 номеров **1790 руб.**

«АВТО»



6 номеров **726 руб.**
 12 номеров **1320 руб.**

6 номеров **600 руб.**
 12 номеров **1080 руб.**

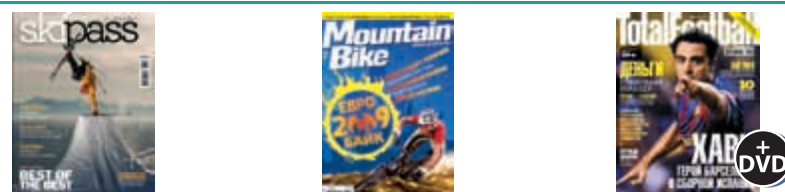
skipass

Mountain Bike

TotalFootball

ВЫШЕВОЮ КРЕСТИКОМ

«СПОРТ»

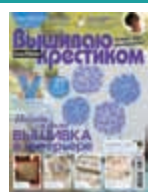


только на сайте
 4 номера **628 руб.**
 8 номеров **1136 руб.**

только на сайте
 4 номера **556 руб.**
 8 номеров **1008 руб.**

6 номеров **774 руб.** + DVD
 12 номеров **1404 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»



6 номеров **564 руб.**
 12 номеров **1105 руб.**

ИЖЕРА

ЖЕЛЕЗО

DVDXPERT

СТРАНА ИГР

ТЮНИНГ

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



6 номеров **2100 руб.** + DVD
 12 номеров **3720 руб.**

6 номеров **2052 руб.** + DVD
 12 номеров **3744 руб.**

6 номеров **3150 руб.** + 3 DVD
 12 номеров **5580 руб.**

«АВТО»



6 номеров **2400 руб.** + 2 DVD
 12 номеров **4400 руб.**

6 номеров **1080 руб.** + 3 DVD
 12 номеров **1960 руб.**

(game)land
 МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

MMORPG



ТЕКСТ
Сергей Долинский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing/strategy,
MMORPG
Зарубежный издатель:
Ndoors
Российский издатель:
Innova
Разработчик:
Ndoors
Требования
к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
тысячи
Онлайн:
www.atlantica.ru
Страна происхождения:
Южная Корея



Справа: На вашей стороне лучники и копейщики, на стороне монстра – он сам в виде трех чудовищ. Именно так выглядит стандартная битва в MMORPG Atlantica Online.



» Атлантика Онлайн

Корейцы давно доказали, что умеют делать современные игры. Atlantica Online убеждает, что азиатские разработчики готовы идти дальше и создавать новые виды MMO. Конечно, без монотонного сбора ресурсов и уничтожения тысяч монстров дело не обошлось, но порция новых впечатлений геймеру обеспечена.

Не будем томить читателя и сразу возьмем быка за рога. «Рога» в нашем случае означают, прежде всего, систему сражений Atlantica Online, которые проходят в пошаговом режиме. Достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по противнику, и вы попадете на закрытое поле боя. Тут-то и обнаружится, что каждый монстр представляет собой не одну боевую единицу, а небольшой отряд с собственными умениями и тактическим построением. Увы, если вы не в группе, то рассчитывать приходится только на свои силы, другим игрокам позволено лишь наблюдать за вашим сражением.

Не пугайтесь, все по-честному! В Atlantica Online можно призвать в помощь главному герою почти два десятка наемников, которые будут развиваться, получая коллективный опыт. Соответственно, на поле боя маневрируют два отряда – ваш и группировка монстра (а в случае PvP – дружина соперника). Каждой из сторон на ход отводится определенное количество очков (action power) или 30 секунд – смотря что закончится быстрее.

Мясорубки – на свалку истории!

Разнообразят процесс традиционные для пошаговых стратегий возможности – система формаций, боевые свитки, заклинания и специальные навыки, присущие каждому члену отряда. Имеются и комбо-удары с поочередной атакой нескольких бойцов, позволяющие нанести противнику дополнительный урон. Кроме того, есть система бонусов и наград, которые получают победители.

Естественно, разработчики не забыли о партиях, в боевую группу могут объединиться до трех персонажей. Как обычно, при этом в полтора-два раза увеличивается получаемый опыт, утраивается вероятность выпадения Material Vox и растут шансы справиться с сильным мобом.

В общем, если вам хотелось увидеть в MMORPG не беспорядочную мясорубку, а неторопливые и продуманные сражения, то Atlantica Online – достойный выбор.

Обсуждай мы многопользовательскую TBS, в этом месте можно было бы поставить точку и признать, что перед нами крепкий





середнячок, на который не грех потратить пару часов в день. Но в нашем случае игра позиционируется как «ролевая», так что придется проверить не только «рога», но и другие необходимые атрибуты MMORPG.

Стратегическое PvP

Набор опыта обычен. До двадцатого уровня вас доведут обучающие квесты, а взрослая жизнь начнется где-то с пятидесятого. Между ними – достаточно занудное истребление монстров и покупка экипировки (для желающих сократить время и просто заплатить – система микротранзакций и игровой магазин).

Боевое искусство персонажа и его отряд проверяется в PvP на турнирах Free Leagues. Мне очень понравилось то, как организованы эти арены. Зарегистрировавшись для участия в состязаниях, пользователи автоматически вводятся в поединки с равным по рангу соперником. Учитывая пошаговый режим боя, такая система позволяет проверить именно мастерство игрока и его умение правильно подбирать артефакты и наемников. Само собой, кроме автоматического, возможен и ручной режим – вы вправе принять вызов любого пользователя.

Купи Москву!

Скрасят скуку во время прокачки персонажа торговля или вступление в гильдию. Уч-

ствие в игровом объединении – неременное условие для «штурма» городов. Кавычки не случайны – в силу особенностей боевой системы прямой штурм невозможен. Поэтому борьба за контроль над городами сильно смахивает на аукцион. Желающие делают ставки в мэрии от 1 тыс. guild points (гильдия получает эти очки при выполнении специальных квестов, повышении уровня ее участников или крафте) и предложивший большую сумму (верхний предел = уровень x 100 тыс.) приступает к сбору налогов с обывателей. Неудачники забирают ставки и волны участвовать в «штурме» еще раз, после того как накопят GP.

Владение городом – это тоже своего рода стратегия, так сказать, второго порядка. Гильдия может разрушать и строить (за свой счет!) здания в контролируемом поселении, косвенно влияя этим на такие параметры, как безопасность, санитарное состояние и т.п. Они, в свою очередь, определяют численность населения и, что важно для «отбивки» понесенных расходов, поступление налогов.

Двойка по географии? Не беда, зато весело!

Сеттинг Atlantica Online в целом можно охарактеризовать как фэнтези с элементами стимпанка. Есть и особенность – действие разворачивается на Земле с альтернативной историей, и на игровой карте представлены в основном города северного полушария: Мюнхен, Москва, Саппоро, Рим и так далее.

Не ищите жесткого соответствия здешней географии реальной карте. Дизайнеры не сдерживали полет фантазии ради интересного геймплея – в игре перепутаны не только местоположения городов, но и эпохи. Большинство цивилизаций находятся в разных периодах развития – есть Рим и Римская империя, но... с независимой Великобританией. Юго-Восточная Азия напоминает древние индийские царства до западной колонизации и исламского влияния, а вот в Северной Америке – разгар промышленной революции.

Во многих локациях доступное для исследований пространство расширено за счет подземелий. Кроме того, игровая территория постепенно прирастает после выхода соответствующих дополнений. В глобальных планах – Южное полушарие, только без Антарктики.

Еще немного «ролевика»...

Предметы, еда и оружие создаются совершенно стандартным способом – просто обзаведитесь соответствующим навыком (его можно получить у NPC или других игроков), а также необходимыми материалами. Вещи позволяют прокачивать, для чего требуется два одинаковых предмета и Refine Stone, соответствующий уровню объектов. Обычный результат +1, редко +4. Что приятно, от прокачки вещи не разрушаются, можно дойти до +7 и выше.

Управление не вызывает нареканий, просто требуется к нему привыкнуть, для чего хватит нескольких обучающих квестов. Слегка устаревшая графика и скромное музыкальное сопровождение дают в сумме неожиданный бонус – Atlantica Online запросто идет на современном ноутбуке даже со встроенной графикой от Intel. Это было проверено в ходе написания настоящего обзора и, судя по тому, что нащепывает мне внутренний голос, проверка затянется еще на три-четыре месяца. **СИ**



ЕСЛИ ВАМ ХОТЕЛОСЬ УВИДЕТЬ В MMORPG НЕ БЕСПОРЯДОЧНУЮ МЯСОРУБКУ, А НЕТОРОПЛИВЫЕ И ПРОДУМАННЫЕ СРАЖЕНИЯ, ТО ATLANTICA ONLINE – ДОСТОЙНЫЙ ВЫБОР.








Live Network Channel





Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

-  Fret Nice, 194 Мбайт, \$14.99
-  Frogger HD, 170 руб.
-  Switchball, 275 руб.
-  Assault Heroes, 58 Мбайт, \$9.99
-  Hustle Kings, 316 Мбайт, \$9.99

Демоверсии

-  Dynasty Warriors: Strikeforce, 952 Мбайт
-  Heavy Rain, 1.7 Гбайт
-  Aliens vs. Predator, 889 Мбайт
-  Battlefield: Bad Company 2, 1.4 Гбайт

Дополнения

-  Dark Void – Survivor Missions, 337 Мбайт, \$4.99
-  BlazBlue: Calamity Trigger – Additional character colors 2 (type A, type B, type C), 301 Кбайт, \$4.99 или \$1.99/шт.
-  BlazBlue: Calamity Trigger – Additional character colors 3 (type A, type B, type C), 301 Кбайт, \$4.99 или \$1.99/шт.
-  BlazBlue: Calamity Trigger – Other Unlimited Characters Unlocked, 301 Кбайт, \$4.99
-  MX vs. ATV Reflex – Track Pack 2, 502 Мбайт, \$4.99
-  White Knight Chronicles (International Edition) – Makeover Ticket, \$4.99
-  Fairytale Fights – Treasure Pack 01, 61 Мбайт, бесплатно
-  LittleBigPlanet – Valentine's Day Level Kit, 1 Мбайт, 100 руб.
-  LittleBigPlanet – Chinese New Year Costumes, 1 Мбайт, бесплатно
-  WWE Smackdown vs Raw 2010 – Stone Cold Austin, £0.79
-  NBA Live 10 – All Star Weekend Pack, 2 Мбайт, бесплатно
-  Age of Booty – Map Packs (1-9), 100 Кбайт, бесплатно
-  EyePet – Lucky Dip Pack 11, 21 Мбайт, бесплатно
-  EyePet – Valentines Pack, 100 руб.
-  EyePet – Winter Sports Pack, 100 руб.
-  Dragon Ball: Ragging Blast – Revived Warriors Pack, 116 Кбайт, бесплатно
-  Topatoi: Spinning Through The Worlds – Pillar of the Skies, 205 руб.
-  inFamous – Gigawatt Blades Pack, 100 Кбайт, бесплатно
-  Dante's Inferno – Free Souls Pack, 100 Кбайт, бесплатно
-  Dante's Inferno – Small Soul Pack, 100 Кбайт, £0.79
-  Dante's Inferno – Medium Soul Pack, 100 Кбайт, £1.59
-  Dante's Inferno – Large Soul Pack, 100 Кбайт, £3.19
-  Rock Band – Going Country Pack 03 (Montgomery Gentry «Gone», Rascal Flatts «Me and My Gang», Willie Nelson «On The Road Again», Kenny Chesney «She Thinks My Tractor's Sexy», Sara Evans «Suds in the Bucket», Trace Adkins «Swing»), 171 Мбайт, £4.99 или £0.99/шт.

» The Magic Obelisk ★★★★★

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle | Издатель: Game Arts | Разработчик: Game Arts | Размер: 32 Мбайт | Зона:  | Цена: 500 Wii Points

Необычный пазл The Magic Obelisk рассказывает историю двух героев – самоуверенного духа дерева Люкуса и молчаливого духа света Попо. Первому жизненно необходимо пустить где-нибудь корни, а второму просто хочется оказать помощь своему другу. Проблема в том, что Люкус может находиться только в тени – едва попав на солнечный свет, он мгновенно гибнет. На помощь придет Попо, который может направлять тень расставленных по уровням магических обелисков в любом направлении. Желтые обелиски ветра помогут перелетать через реки или забираться на вершины, а синие обелиски холода обладают скорее неприятной особенностью – они замораживают участок уровня, и при попадании в отбрасываемую ими тень Люкус начинает скользить. Тень обелисков не всегда позволяет добежать до конечной точки, но хотя бы помогает добраться к другим теням, которые могут отбрасывать как не-

подвижные объекты вроде ящиков или каких-то строений, так и постоянно находящиеся в движении – например, животные. Нам предстоит управлять в основном Попо (вернее, использовать его возможность влиять на обелиски), так как Люкус вполне самостоятельно бежит в нужную сторону, едва завидев тень. Если он замешкается, его можно «позвать» в этом направлении одним нажатием кнопки. Вся игра построена на этой хитрой схеме, но она вряд ли успеет надоесть за время прохождения. Во-первых, все уровни совсем небольшие и на редкость разнообразные – создатели постарались сделать все, чтобы игрок не заскучал. Во-вторых, необычная история, прекрасный арт и здоровый юмор также играют здесь не последнюю роль. 500 Wii Points – не такая большая цена за весьма оригинальную идею, забавную историю и несколько десятков различных уровней.

Алексей Харитонов



Внизу справа: Хотя The Magic Obelisk запросто увлечет даже игрока со стажем, рассчитана она в первую очередь на младшую аудиторию. Нужно признать, что разработка такого плана для юных игроков в любом случае интереснее и оригинальнее очередного платформера по мотивам мультфильма.



На пути обязательно встретятся дружелюбные персонажи. Однако будут и такие, которые захотят помешать Люкусу идти своей дорогой. Мешать некогда: только зазеваешься – и Люкуса уже вытолкнули из тени!



Mother Bear
Oh, my! Another tree split...? I hope you're watching out for ghosts. They can knock you out of shadows.

Galcon Fusion ★★★★★

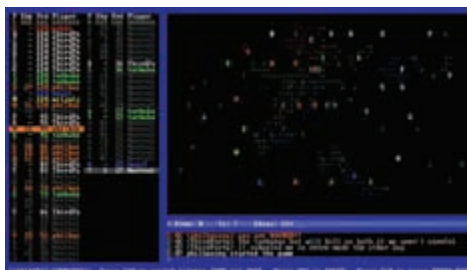
Steam **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle | Издатель: Phil Hassey | Разработчик: Phil Hassey | Размер: 35 Мбайт | Зона: RU | Цена: \$9.99

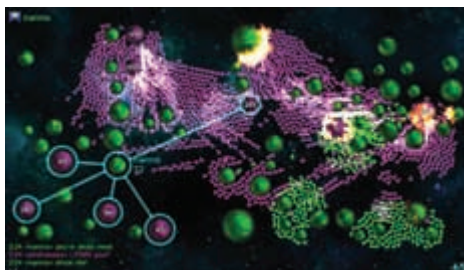
Прошлогоднему успеху Eufhoria (когда мы писали о ней, она еще называлась Dyson) поспособствовал, в числе прочего, тот факт, что серия Galcon временно гастролировала на iPhone. В гостях хорошо, а дома лучше: отработав на мобильной платформе новые игровые механики, Фил Хэсси решил соединить их в сиквеле оригинальной Galcon для PC. Игравшим в Eufhoria геймплей покажется весьма знакомым: на небольшом прямоугольном поле разбросаны планетки, которые игрокам и нужно захватывать. Делается это с помощью кораблей, которые производятся на принадлежащих игроку планетах – и чем они больше, тем быстрее снабжают свежими бойцами. Вновь произведенные корабли остаются до поры до времени на родной планете и способны защищать ее от вражеских атак. Легким мановением мыши игрок может отправить флот (число кораблей в нем регулируется колесиком) с одной или нескольких планет на какую-нибудь другую. В планетарном сражении никакого тактического элемента нет: побеждает сильнейший, то есть – больший флот. А вот на общем по-

ле грамотного противника (компьютерного или живого) удастся взять только хитростью. Найти такого труда не составит – Galcon Fusion заточена под мультиплеер, однопользовательская игра в ней служит преимущественно для тренировки. Причем онлайн-рейтинги раз в десять дней обнуляются, принуждая играть снова и снова. Однообразное таскание войск по полю, правда, в какой-то момент успевает надоест – масштаб для стратегических вариаций не тот. Как-то помогает с этим справиться нешуточный набор игровых режимов: их без малого восемь штук. Но, как и следовало ожидать, фундаментально друг от друга они не отличаются – в режиме Billiards, например, планеты шараются по всему полю, а в Stealth вражеские корабли исчезают из видимости вскоре после взлета. Другое дело – бонусный не то режим, не то модификатор Retro. Благодаря ему графика в игре мгновенно становится ASCII'шной, звуки – как будто с PC-speaker, а управление текстовым. Практической пользы от него никакой, но выглядит здорово.

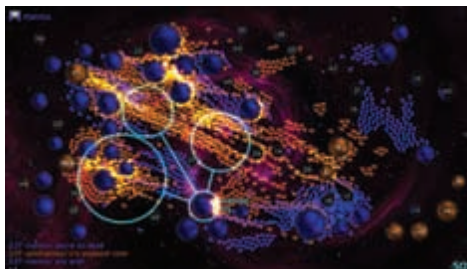
Алексей Косожихин



Вверху: Только режим Retro сделает из игрока настоящего мужчину.



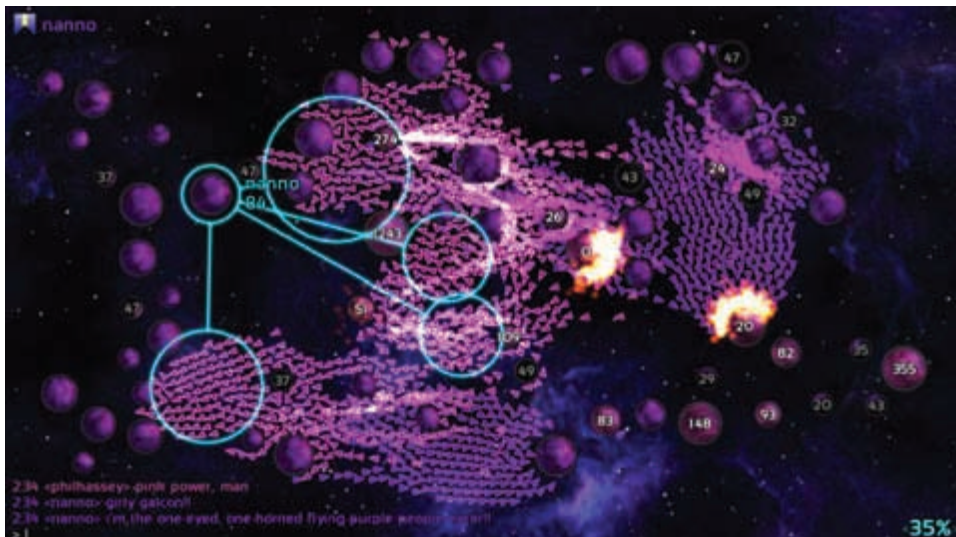
Вверху: Массовая атака выглядит впечатляюще – у неопытного противника от такого все поджилки затрясутся.



Вверху: При особом желании, флотом можно управлять и во время его полета.



Вверху: В мультиплеере ничто не мешает играть сообща. Но победитель в любом случае будет только один.



Новости

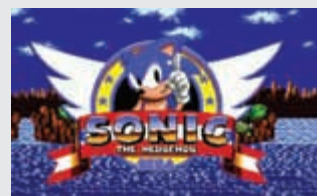
Алексей Косожихин

Третья игра от The Behemoth наконец-то обрела имя – она будет называться **BattleBlock Theater**. По сюжету, главный герой игры терпит кораблекрушение и тут же оказывается предан лучшим другом, да еще и обращен местными жителями в рабство. Те заставляют его и сотни других заключенных участвовать в «смертельных представлениях». Датой выхода The Behemoth пока делиться не спешит.



Дисковые PS3-игры в ближайшем будущем в скачиваемом виде не появятся, утверждает вице-президент американской Sony Computer Entertainment. Слишком большие – на Blu-ray им в самый раз, а вот интернет-каналы у геймеров не резиновые. С другой стороны, он пообещал игрокам большой выбор классики с PS one и, внимание – со второй PlayStation! Произнес он это неофициально, но сам факт такого заявления уже внушает надежду.

Sega раскритиковала свой Project Needlemouse: под конспирационным именем скрывалось, ни много ни мало, продолжение основной линейки игр про ежа Соника. HD-графика Sonic the Hedgehog 4 будет использовать трехмерные модели, но геймплей обещан классический двухмерный. Игра будет распространяться эпизодами, первый из которых увидит свет уже летом.



Microsoft наконец-то решила прекратить поддержку Xbox Live для оригинально-го Xbox и его игр. Десятки игр, включая Call of Duty 2 и Halo 2, смогут работать только в синглплеере. Решение вполне оправданное: онлайн-сервис Live ограничен порядками, введенными еще во времена первого Xbox. После отключения станет возможно, например, увеличить или совсем убрать нынешний лимит на число «друзей». Сжечь мосты Microsoft планирует уже 15 апреля.






Xbox Live Marketplace





















5 последних скачиваемых игр

-  The Misadventures of P.B. Winterbottom, 282 Мбайт, 800 MP
-  Darwinia+, 68 Мбайт, 1200 MP
-  Chime, 815 Мбайт, 400 MP
-  KrissX, 24 Мбайт, 800 MP
-  Vandal Hearts: Flames of Judgment, 594 Мбайт, 1200 MP

Демоверсии

-  Dynasty Warriors: Strikeforce, 806 Мбайт
-  Sonic & Sega All-Stars Racing with Banjo-Kazooie, 1 Гбайт
-  Aliens vs. Predator, 780 Мбайт

Дополнения

-  Domino Master – Rap, 10 Мбайт, 80 MP
-  Domino Master – Basketball, 11 Мбайт, 80 MP
-  Domino Master – Baseball, 11 Мбайт, 80 MP
-  Domino Master – Football, 11 Мбайт, 80 MP
-  Pro Evolution Soccer 2010 – 02/2010 Downloadable Updates, 21 Мбайт, бесплатно
-  Resident Evil 5 – Lost in Nightmares, 537 Мбайт, 400 MP
-  Resident Evil 5 – Costume Pack 1, 128 Мбайт, 160 MP
-  Resident Evil 5 – Extra Figures, 45 Мбайт, бесплатно
-  Dynasty Warriors: Strikeforce – Pack 1, 108 Кбайт, бесплатно
-  Dante's Inferno – Free Souls Pack, 108 Кбайт, бесплатно
-  Dante's Inferno – Small Soul Pack, 108 Кбайт, 80 MP
-  Dante's Inferno – Medium Soul Pack, 108 Кбайт, 160 MP
-  Dante's Inferno – Large Soul Pack, 108 Кбайт, 320 MP
-  Dark Void – Survivor Missions, 386 Мбайт, 400 MP
-  Forza Motorsport 3 – Nürburgring GP Track Pack, 134 Мбайт, 400 MP
-  MX vs. ATV Reflex – Track Pack 2, 492 Мбайт, 400 MP
-  Dragon Ball: Raging Blast – Revived Warriors Pack, 108 Кбайт, бесплатно
-  NBA Live 10 – All Star Weekend Pack, 1 Мбайт, бесплатно
-  Guitar Hero 5 – 30 Seconds To Mars Track Pack, 105 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Guitar Hero 5 – Breaking Benjamin Track Pack, 109 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – The Who «Super Bowl S-mashup», 90 Мбайт, 160 MP
-  Rock Band – Megadeth «Rust In Peace» Full Album («Dawn Patrol», «Five Magics», «Hangar 18», «Holy Wars...The Punishment Due», «Lucretia», «Poison Was the Cure», «Rust In Peace...Polaris», «Take No Prisoners», «Tornado of Souls»), 314 Мбайт, 1200 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Otis Redding Pack 01 («Fa-Fa-Fa-Fa-Fa (Sad Song)», «I'm Sick Y'all», «Love Man», «I've Got Dreams to Remember», «(Sitting on the) Dock of the Bay (Take 2)»), 80 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
-  Lips – Downloadable Tracks (The Chemical Brothers «Let Forever Be», Brian Setzer «Stray Cat Strut», Alhabeat «Fascination», All Time Low «Weightless»), 17-28 Мбайт, 160 MP/шт.
-  Lips – Marvin Gaye & Tammi Terrell Song Pack («Ain't No Mountain High Enough», «Ain't Nothing Like The Real Thing», «You're All I Need To Get By»), 147 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Lips – Downloadable Tracks (J. Geils Band «Love Stinks», Marcy Playground «Sex And Candy», The Association «Cherish»), 6-96 Мбайт, 160 MP/шт.

Max & the Magic Marker ★★★★★

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: Press Play | Разработчик: Press Play | Размер: 40 Мбайт | Зона:  | Цена: 1000 Wii Points

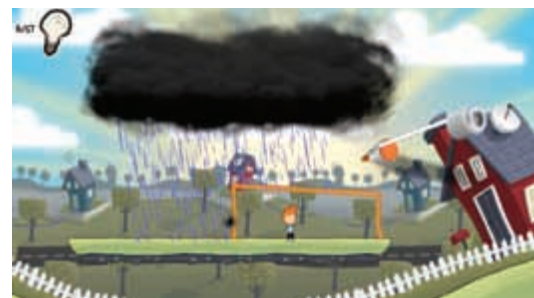
Как платформер Max & the Magic Marker не представляет никакого интереса: управлять приходится медлительным главным героем, на пути встречаются лишь глуповатые противники, а сама прогулка проходит по однотипным уровням.

Однако рассматривать Max & the Magic Marker исключительно как платформер стоит в последнюю очередь. Скорее, это одна сплошная головоломка, фундамент которой – возможность рисования произвольных объектов маркером для помощи главному герою. Идея не нова – о чем-то подобном уже давно размышляли, к примеру, разработчики Kirby: Power Paintbrush и Marker Man Adventures для Nintendo DS. Однако Max & the Magic Marker по требованиям к умственным способностям и фантазии играющего ближе все-таки к той же Crayon Physics Deluxe. И пусть Max & the Magic Marker уже не столь оригинальна, зато интересна не только как явление. К тому же Press Play проявили недюжинную находчивость, практически отойдя от ожидаемых стандартных задач в духе «начерти прямую вместо моста» или «скинь врагу на голову кирпич». Придется рисо-

вать дорожки, крючки, камни и много чего еще – воображение вам определенно придется использовать по максимуму. И не каждая задачка имеет только одно решение – к примеру, чтобы помочь Максву взобраться на гору, можно нарисовать ступеньки, а можно выдумать подобие катапульти. Стоимость всей этой радости немаленькая и для кого-то покажется неоправданно высокой – тем более что на прохождение игры в среднем тратится 3-4 часа. Но не стоит забывать про изобретательность разработчиков! К тому же собрать все разбросанные вещицы на каждом из уровней будет не так-то просто – и если вы поставите перед собой такую цель, то удовольствие запросто можно продлить еще на часок-другой. А если вы так и не смогли определиться, остается только посоветовать посетить официальный сайт (maxandthemagicmarker.com), где есть возможность сыграть в демоверсию, склеенную из трех кусочков различных уровней. В ней вы увидите не самые удачные задачки, но общее представление определенно получите.

Алексей Харитонов

Max & the Magic Marker существует также в версиях для PC и Mac. Сама игра обойдется владельцам компьютеров на треть дороже. И это странно – отличий от версии для Wii нет, разве что управлять маркером придется с помощью мыши.







Вверху: Происходящее на экране сопровождается забавной музыкой, написанной неким хип-хоп деятелем, скрывающимся под псевдонимом Analogik. Его заслуги на музыкальном поприще нам неизвестны, но саундтрек для Max & the Magic Marker определенно получился отменным.







Вверху: Чтобы игра не казалась слишком уж простой, наполнить для маркера придется буквально по каплям собирать в каждом уровне. А главный злодей не упускает случая неизвестно где маркер рядом с каждым чекпойнтом.

Классика




PS one Classics:

-  Dirt Jockey, 223 Мбайт, \$5.99
-  Populous: The Beginning, 250 Мбайт, \$5.99
-  Sim Theme Park, 283 Мбайт, \$5.99
-  Final Fantasy VIII, 1.8 Гбайт, 345 руб.

Xbox 360 Games on Demand:

-  Street Fighter IV, 5 Гбайт, 2400 MP
-  Resident Evil 5, 7 Гбайт, 2400 MP
-  Beautiful Katamari, 3 Гбайт, 1600 MP
-  Halo Wars, 6 Гбайт, 2400 MP

Virtual Console:

-  Final Fight 3, SNES, 800 WP
-  Sonic & Knuckles, SMD, 800 WP
-  Princess Tomato in the Salad Kingdom, NES, 500 WP



» The Misadventures of P.B. Winterbottom ★★★★★ XBLA НОВИНКА

Жанр: special,puzzle.action | Издатель: 2K Play | Разработчик: The Odd Gentlemen | Размер: 282 Мбайт | Зона: XBLA | Цена: 800 MP

При описании The Misadventures of P.B. Winterbottom обойтись без отсылок к Braid невозможно. С шедевром позапрошлого года игру связывает практически все: платформа и жанр, игровая механика и большое внимание к визуальному стилю. Графика, да и стиль повествования, отсылают игрока на столет назад, в начало XX века. Рамка с завитушками, покрывающие экран «артефакты киноплёнки», задорная музыка, даже сама расцветка игры очевидно раскланиваются в сторону немого кинематографа. Сюжет же рассказывается в перерывах между уровнями с помощью забавных четверостиший, проиллюстрированных статичными рисунками. Главный герой – господин П.Б. Винтерботтом, большой проказник. Единственная цель его существования состоит в воровстве и поедании чужих пирогов, и на этом поприще он весьма преуспел. Но однажды его постигает облом в духе Диккенса: героя навещает гигантский летающий пирог и заманивает в таинственный портал. Попав в прошлое, П.Б. быстро понимает, что от него требуется – исправить свои ошибки, из-за которых его сограждане так много страдали. Так

же быстро до него доходит, что по пути можно сожрать кучу пирогов. Впрочем, дарованные волшебным десертом спецспособности не отнять: господин Винтерботтом научился создавать собственных клонов, «записывая» последовательность своих действий. Двойники помогают ему быть в нескольких местах сразу, а также всегда рады подставить плечо или подтолкнуть зонтом в нужном направлении. Весь набор уровней поделен на пять «фильмов», в каждом из которых сила клонирования слегка меняется. Помимо них, П.Б. может посетить открывающиеся по мере прохождения челленджи, в которых ему уже придется постараться на результат: действовать быстро и не строгать кучи клонов. Однако в большинстве своем пазлы решаются быстро и не очень сложно. В этом заключается, пожалуй, самое заметное отличие игры от своего старшего брата: в Braid головоломки практически лишены экшна и требуют преимущественно развитой смекалки. The Misadventures of P.B. Winterbottom этого себе почему-то не позволяет и больше внимания уделяет ловкости управления персонажем.

Алексей Косожикин



Слева: Такая Мэри Поппинс детей хорошему не научит...

Чтоб жизнь медом не казалась, пироги обычно дают собирать только в определенном порядке.



На «сюжетных» уровнях число одновременно существующих клонов строго ограничено.



Замедлять падение и управлять полетом П.Б. может с помощью зонтов. Сейчас таких зонтов, увы, не делают.



Господин Винтерботтом сжигает, замораживает, да и просто удаляет своих двойников без малейшего зазрения совести.



«Мишн аккомплишд»

The Misadventures of P.B. Winterbottom вместе с прошлогодней Axel & Pixel – часть плана 2K Games войти на XBLA-рынок инди-игр. Поскольку обе они оказались довольно успешными, компания может в ближайшем будущем поставить финансирование подающих надежды молодых разработчиков на поток. Правда, вливание денег со стороны крупного издателя автоматически лишит их приставки «инди», но кого заботят эти условности?

Новости

Electronic Arts стремительно уходит в онлайн. По заверениям сотрудников корпорации, все их игры, выходящие в 2011 финансовом году (он начинается в октябре 2010-го календарного), будут в обязательном порядке иметь онлайнный мультиплеер и скачиваемый контент. Особо часто EA будет прибегать к зарекомендовавшей себя схеме «куча халявы достанется только тем, кто игру честно купил» (а не одолжил у друга или приобрел подержанную).



Любопытный файтинг от первого лица Zenon Clash готовится к переизданию на Xbox Live Arcade. Новая версия получила нескромный заголовок «Ultimate Edition» не за красивые глаза: игра получит новый кооперативный режим, доступный для прохождения как онлайн, так и на одной консоли с разделением экрана. Кроме того, разработчики добавят новых противников, оружие и просто всячески улучшат геймплей по сравнению с PC-версией. Релиз назначен на 31 марта.



На выставке Mobile World Congress Microsoft показала новую мобильную платформу – Windows Phone 7 Series. Помимо прочего, в нее будет интегрирована поддержка Xbox Live. Геймеры смогут управлять своим френдлистом, следить за сообщениями и приглашениями к игре, просматривать ачивменты и даже получать их в играх для мобильного. В играх даже будет возможность реализовать мультиплеер, но только пошаговый.

В Европе появится свой аналог Qore – своеобразного PSN-журнала об играх для PS3. Выходить он будет под названием FirstPlay (хотя делать его будут те же люди) и не в пример чаще своего американского брата – раз в неделю. Один выпуск обойдется в 99 пенсов, а подписка на три месяца – в неполные девять фунтов.



Бесконечный холст



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Признаюсь, в последних выпусках рубрики у нас, кажется, случился небольшой перекосяк в сторону творений злобно-циничных, да к тому же еще и не очень симпатично нарисованных. В этот раз я решил написать о комиксах приятных, с участием говорящих животных. И, конечно же, обратился для этого к немецким авторам – ведь в Германии, кажется, на законодательном уровне запрещается пичкать молодежь всякой гадостью.

Life Ain't No Pony Farm

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Сара Буррини (Sarah Burrini)
Онлайн:
sarahburrini.com/en/
(английская версия)
Выходит:
с 2009 года,
по понедельникам
и четвергам



Жизнь прожить – не пони перейти. Нет, не так... С пони жить – по-конски ржать. Уже ближе, но все равно немножко не то... Непросто корректно перевести название комикса, который сама художница характеризует как «полуавтобиографический, но абсурдный». Итак, жила-была Сара, и было у нее три соседа по квартире: говорящий слон, болтливый мухомор и на удивление молчаливый пони... На самом деле перед нами довольно типичный образец популярного жанра «я и мои воображаемые друзья», вот только зверюшки (думаю, разумный гриб тоже сойдет за зверюшку) Сары чуть менее воображаемы, чем нужно для комфортной жизни. Особенно много хлопот доставляет, как вы догадываетесь, слон. То он дома играет на трубе, хоть уши затыкая, а то соберется

в магазин, а окажется за решеткой – отличный повод рассказать читателям о кельском зоопарке! Life Ain't No Pony Farm временами безумен, иногда касается щекотливых тем, но обходится без похабства. На потеху публике Сара выставляет себя форменным лузером, но мы верим – лучшее у нее еще впереди.



Sandra and Woo

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Oliver «Novi» Knoerzer,
Powree (Оливер Кнёрцер,
Паури)
Онлайн:
www.sandraandwoo.com
(английская версия)
Выходит:
с 2008 года,
по понедельникам
и четвергам



Когда я спросил у Оливера Кнёрцера, правда ли, что в Германии запрещено изображать насилие и чернуху, он уточнил, что если на сайте есть материалы сексуального содержания, то он должен быть защищен от просмотра малолетними. Других же цензурных ограничений как будто нет. Самое интересное, что один из последних выпусков Sandra and Woo как раз содержит своеобразные эротические сцены, однако, поскольку «это» делают звери, немецкая цензура до сих пор не прикрыла «провинившийся» сайт. Любителем зоопорнушки оказался енот Ву, у которого взыграли гормоны, а пострадала от этого репутация его хозяйки,

девочки Сандры, так как он смотрел YouTube с ее аккаунта (кстати, реально существующего). Впрочем, нельзя сказать, что это – характерный для Sandra and Woo сюжет. Кнёрцер рассказывает самые разные истории, среди которых трудно выбрать типичную. Выпуски его вебкомикса, нарисованные индонезийской художницей Паури, похожи то на Peanuts – когда затрагивают социальные и политические проблемы, то на Peanuts – когда посвящены приключениям Сандры и ее друзей, Ларисы и Клауда, то на Over the Hedge – когда Ву выбирается в лес и общается уже со своими приятелями, лисом и белкой. Оливер не боится давать прямые отсылки к классике, однако его рассказы в картинках нельзя назвать

вторичными – если вы уже не новичок в мире комиксов, Sandra and Woo понравится вам еще больше. **СМ**



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 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 _____

Titsbuster

Ажурное счастье

Последнее время на страницах журнала всё чаще появляются кантовские словосочетания «вещь в себе» и «вещь для нас», впрочем, в контексте, не имеющем ничего общего с философией Канта. «Всё чаще» - это один раз в 2009 году и один раз в этом, но вы можете быть уверены, что такое случалось и раньше. Возьмем эту формулировку на вооружение и попробуем перенести её на видеоигры в максимально примитивном виде: получится, что «вещь для нас» — это все, о чем пишут в журнале (Mass Effect 2, Call of Duty: Modern Warfare 2), а «вещь в себе» — это нечто личное, почти интимное, что в журнал чаще всего не попадает (Agarest был исключением). Что же это, например? Проверьте свои панцы, прежде чем читать дальше! И вот — три актуальные вещи в себе, нуждающиеся в познании. Только нежно!

Dream Club (Xbox 360)



ТЕКСТ
Бен Хорни

Если вы смотрели «Секретные материалы» и верите, что правительство что-то от вас скрывает, то мы спешим вас обрадовать: так и есть. Скрывают Dream Club, игру для Xbox 360, фактически, служащую главной причиной покупки консоли в Японии.

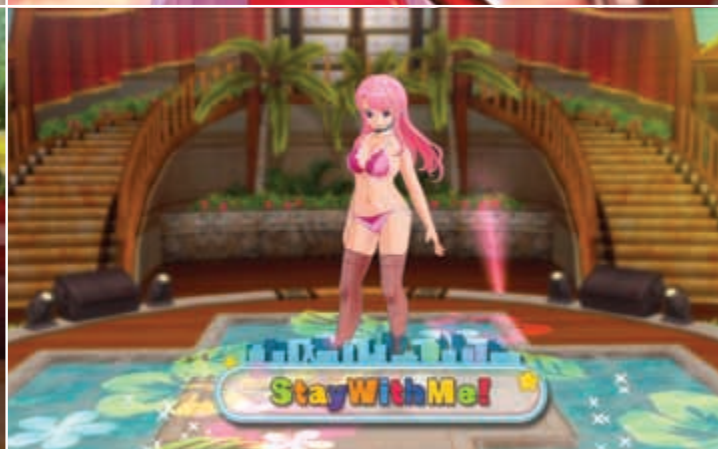
Причины с недавнего времени выглядят примерно так, как на иллюстрации ниже. Несомненно, перед нами причина первого класса!

В Dream Club игроку отводится роль молодого человека, озабоченного всеми тяготами бренного существования типичного героя аниме. То есть, он ищет спутницу жизни, но как-то вяло и не очень-то, честно говоря, успешно. Однажды ему в руки попадает абонемент на посещение «клуба» — заведения, где он может мило побеседовать с одной из девушек на тему античной эстетики в представлении Лосева (это, конечно, ложь), поиграть с ней и даже попросить спеть веселую песенку из числа тех, которые при иных обстоятельствах никто никогда бы исполнять и слушать не стал.

Годовой-то абонемент у героя есть, да только это все проблемы не решает. Ведь пригласив девушку за столик, нужно угостить ее разными

коктейлями, купить какие-нибудь закуски, быть может, подарить подарок. Для того чтобы заработать деньги на все блага, требуется время от времени работать (или играть на автоматах, но это рискованно), что вообще-то не очень хорошо: девушка может соскучиться, если вы перестанете ее навещать, а то и вовсе обидеться.

По идее, игровой процесс сводится к милым беседам с милыми девушками, разным мини-играм (сделать рисунок кетчупом на... ну, это больше похоже на булочку...), покупке дополнительных предметов и костюмов для героинь за реальные деньги (разумеется, в сумме все выпущенные DLC будут стоить в четыре раза дороже, чем сама игра) и, конечно, песням. Однако высшее мастерство заключается в умении спаивать подружек. Они пьют неохотно, стесняются и прикладывают стакан к губам только когда видят, что игрок совершает уже второй или третий глоток. При этом если много выпить самому, разговор не будет клеиться, поэтому и следует спаивать именно собеседниц — поднос бокал к губам и вовремя ставя его обратно. Это сложно, как сделать Fake Kick Carata. Но эффективно, как Shoryuken Кена!





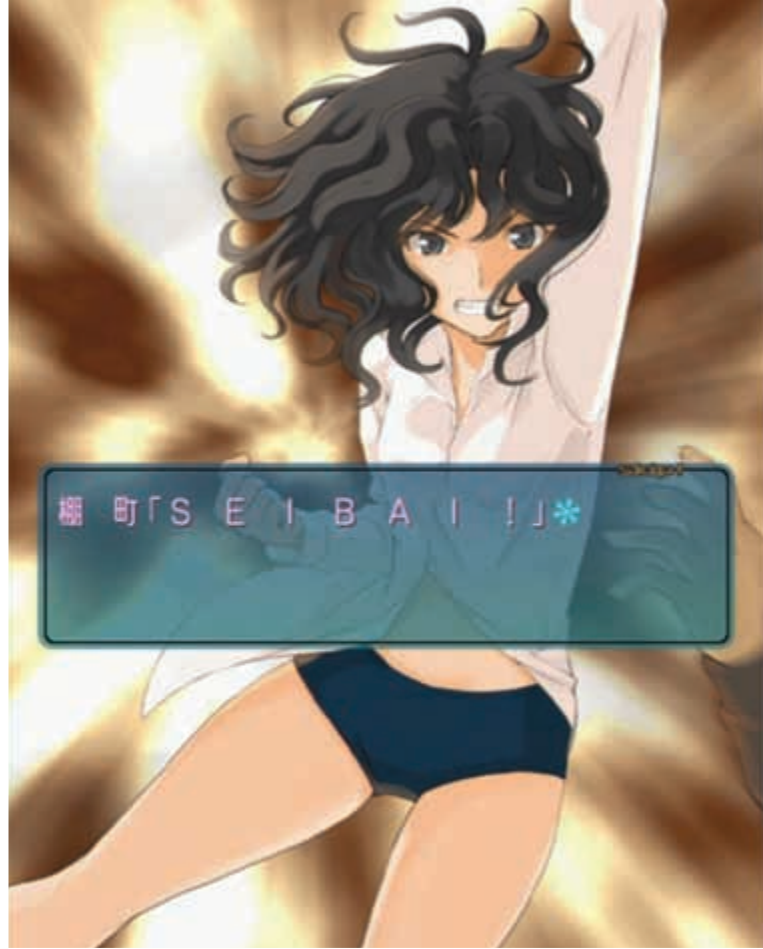
Во время прохождения Amagami игрок нередко становится свидетелем проявления женской дружбы, а также наблюдает разные другие сцены. Намеки. Интересные ситуации.

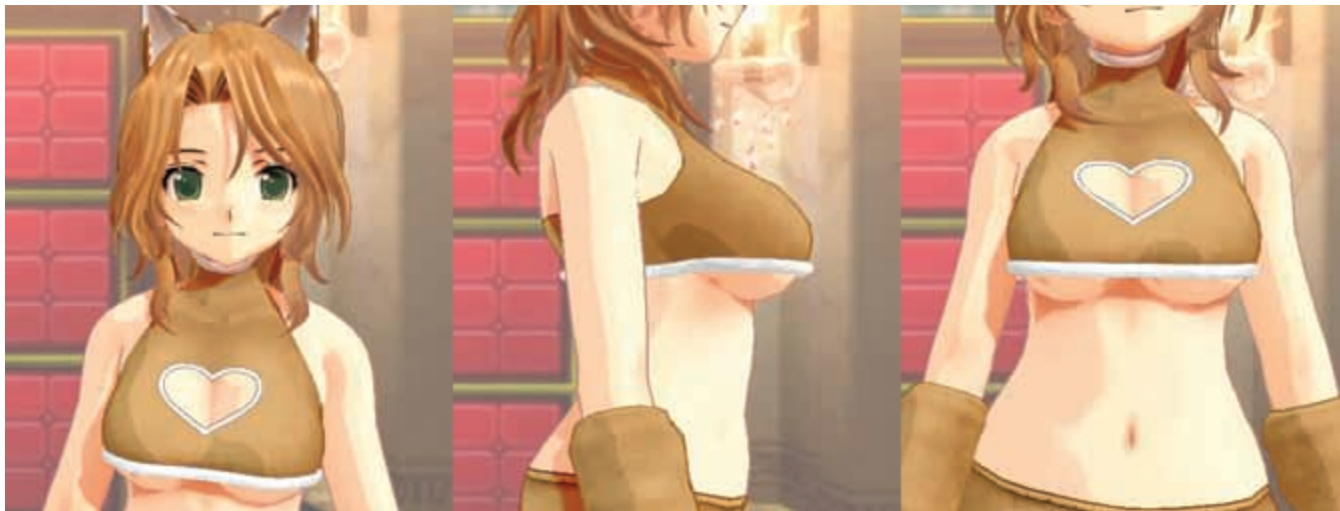
Amagami (PS2)

Тема своеволия, своенравия и сомнительного воспитания современных японских школьниц, что пренебрегают моральными устоями и традициями страны, убивающей продажи Xbox 360, в действительности, очень часто находила выражение в видеоиграх на PS2. И только у Enterbrain получилось сделать их пошлыми.

Главный герой Amagami решает во что бы то ни стало завоевать сердце одной из шести самых видных барышень школы, причем сделать это он обещает непременно раньше новогодних каникул. Вообще-то, в игре есть еще шесть девушек, но по сценарию с ними счастья быть не может. Мы пробовали, у нас не сложилось.

Вы ошибаетесь, если думаете, что в Amagami надо просто пролистывать диалоги и время от времени выбирать правильные варианты ответа. Откровенно говоря, это даже не симулятор свиданий, и уж точно не типичная визуальная новелла – это видеоигровое воплощение юношеских планов в отношении одноклассниц: с гаданиями «любит или не любит», расписанием занятий, встреч, возможных встреч, встреч маловероятных и тех, которые могут открыть доступ к другим встречам. Тем самым, что заканчиваются поцелуями и крайне сомнительными сценами в бассейне, когда первая школьная красавица вроде бы в купальнике, а герой смотрит на неё и видит...





Love Plus (Nintendo DS)



А ведь так и не скажешь, что парень на самом деле на свидании с девушкой.

Б лагодаря Love Plus от Konami, история человечества знает случай, когда слишком увлеченный видеоиграми человек женился на виртуальной героине и никакие психологи, правозащитники и депутаты не выступили против заключения этого священного союза.

Правда, нам кажется, что жених не раз изменял своей подружке, последствия чего просто стирал из памяти. Буквально. Но мы все равно ждем появления первенца.

Love Plus – это игра, превращающая Nintendo DS в обитель виртуальной подружки. Она может разговаривать с игроком и даже, в большинстве случаев, без труда произносит его имя. С ней можно ходить на свидания, рассказывать о своих переживаниях и выслушивать ее. Да-

рить ей подарки, отмечать ее день рождения, играть, веселиться и... любить. Она сильно расстроится, если игрок («героя» или «протагониста» здесь нет) не будет ее любить!

Выбор девушек небогат, но точен и отвечает всем требованиям искушенных игроков. Такие отношения в известном смысле безопасны и сравнительно нетребовательны к геймерскому бюджету. Единственное, чем игроку придется пожертвовать, так это временем. На Love Plus уходит очень много времени.

Впрочем, есть в этом и положительные стороны. Скажем, использование нижнего, тактильного экрана DS для поцелуев с любимой виртуальной девушкой. Совершенно безопасно, но, правда, поцеловать можно только с её разрешения.

8月 14日(金)PM 3:50
おしゃべり

曜日

なんかさ、
聞きたいことってな



ТАКИЕ ОТНОШЕНИЯ В ИЗВЕСТНОМ СМЫСЛЕ БЕЗОПАСНЫ И СРАВНИТЕЛЬНО НЕТРЕБОВАТЕЛЬНЫ К БЮДЖЕТУ.

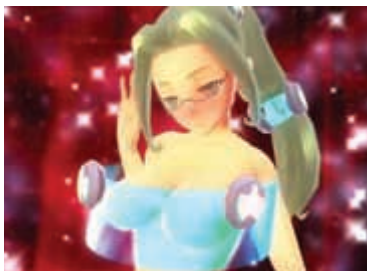
Во все глаза

Короткой нежной строкой

TITSBUSTER

ДРУГИЕ ИГРЫ

В этом месяце мы настоятельно рекомендуем обратить внимание на третий выпуск Ar tonelico, в котором сцены с полуобнаженными моделями главных героинь являются обязательной составляющей любой битвы. Во-о-обще любой. Всякой.

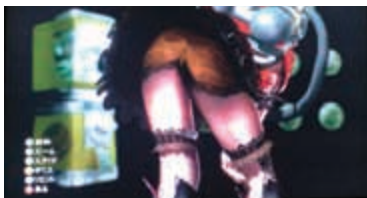


Недавнее дополнение к Resident Evil 5 добавляет в игру новые костюмы, в числе которых, конечно, целых два для красавицы Шевы. Впечатления от самого «сказочного» из них, впрочем, двойные. С одной стороны, именно это нам и обещали...



С другой – фантазия явно могла бы зайти и дальше...

Будем надеяться, что это все же не последнее обновление гардероба Шевы.



Среди новых персонажей Super Street Fighter IV заявлены также Макото и Ибуки из SFIII. Это, конечно, хорошо, но в секрете теперь держится только один боец, и методом исключения можно узнать, что это араб Хакоп, а не Елена. Сарсом, так дела не делаются!

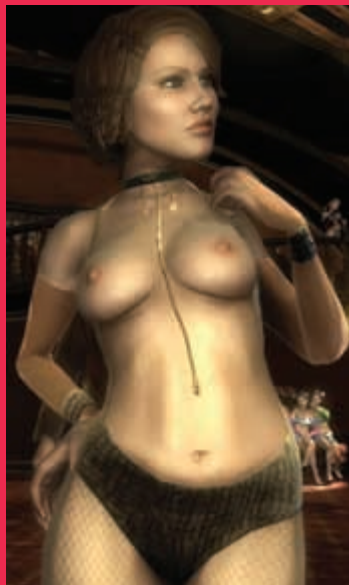


Ибуки, впрочем, выглядит как никогда хорошо. Жаль, что по общей хронологии Street Fighter ей должно быть никак не больше двенадцати лет, пускай по ней этого и не скажешь. Как с этим жить и кем при этом себя считать – решайте сами.



Панцу интернациональные

В The Saboteur, игре престранной и не очень популярной, главный герой какое-то время живет в помещении за гримёрной девушек, знающих себе цену (хотя, наверное, цену каждой назначает хозяин заведения). С ними можно разговаривать и долго на них смотреть, и это не вызывает никакого смущения с их стороны. Кстати, если хорошенько изучить настройки, то можно сделать прохождение игры во много раз более приятным делом.



Мы забыли сказать кое-то важное в обзоре Heavy Rain: это скверная игра. С точки зрения морали, этики и эстетики она просто чудовищна! А все потому, что героиня Heavy Rain, Мэдисон Пейдж, позорит в ней светлую профессию журналиста и ведет разгульный образ жизни, что молодой незамужней женщине категорически нельзя! В одном из эпизодов, например, Мэдисон снимает с себя всю одежду перед хозяином модного ночного клуба, после чего зверски пытается его QTE-экзекуцией «зажми кружочек». Призываем вас отказаться от участия в этом эпизоде и не предпринимать никаких мер для спасения Мэдисон из трудной ситуации. Как только дело дойдет до трупов, она справится со всем сама.



Мэдисон: «Дэвид Кейдж сказал, что так поступают все девушки, когда на них глазеет дуло пистолета».

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Евгений «Redson»
Еронин

» Kick-Ass

На заре комиксостроения предполагалось, что благородные герои, не желающие мириться с несправедливостью и не способные на плохой поступок, должны послужить юным читателям примером для подражания, выступить моральным ориентиром. С тех пор и герои сильно изменились, и средний возраст читателя комиксов заметно вырос. Но та первоначальная идея никуда не делась и действительно дает плоды, пусть и не совсем те, на которые рассчитывали авторы, стоявшие у истоков.



Справа: После успеха снятого на мобильник видео аккаунт Дэйва на MySpace оказался завален просьбами о помощи. Так работает супергерой нового поколения: получает заказ по Интернету и идет вершить правосудие. Сравните, например, с «Черной молнией».



LOCAL

Kick-Ass
Формат:
8 выпусков
Время публикации:
02.08 – 01.10
Сценарист:
Марк Миллар
Художники:
Джон Ромита-младший
Издатель:
Marvel Comics (Icon)

Вместо того чтобы просто вести здоровый образ жизни, переводить старушек через дорогу и раз в год спасать тонущих котят, тридцатилетние обитатели маминых подвалов восприняли посыл супергеройских комиксов буквально. Они напяливают костюмы, в которых даже в Хэллоуин засмеют, и идут под покровом ночи (или дня, если ночью боязно) следить за порядком. Что именно они делают – не совсем понятно.

Вероятно, уже одним своим видом отбивают у людей охоту бросать мусор мимо урны.

Предприимчивый сценарист Марк Миллар одним из первых заметил, что тема костюмированной борьбы с преступностью в реальном мире на страницах комиксов практически не освещена. И решил завершить цикл. Сначала его коллеги создали миф, потом этот миф воплотился в действительность, а теперь пришла пора рассказать об этом явлении посредством нового мифа.

Миллару подобные инициативы не впервой. Он славится любовью помещать фантастические вещи в максимально обыденную и близкую обывателю обстановку. В одном из самых знаменитых своих творений, Ultimates, он не только серьезно изменил канонические образы марвеловских Мстителей, но и поставил команду в самый центр политических конфликтов бушевской Америки. А уж в авторских работах как ни где проявляется его умение находить все новые способы эпатировать публику. Экранизированный Бекмамбетовым «Особо опасен» (Wanted) все помнят, но были еще и Chosen о мальчишке, возмнившем себя повторно спустившимся в мир Иисусом, и Unfunnies, жестоко надругавшиеся над персонажами детских мультфильмов. Обе эти присущие Миллару черты и воплотились в Kick-Ass, рассказавшем о нелегкой, но увлекательной жизни копеечных бэтменов.

Главный герой комикса – ничем не примечательный школьник Дэйв Ливевски. Он не гений и не дурак, не обладает уникальными талантами и в его жизни не было трагедий. Живет себе и живет. Казалось бы, откуда взяться желанию стать супергероем? Ответ прост. Каждую среду он с друзьями ходит в магазин комиксов и растворяется в выдуманных мирах. И вот настал тот день, когда он решил занять место персонажей, за приключениями которых следит неделя за неделей. У него нет какой-то конкретной цели, ему просто любопытно.

Он надевает купленный на eBay костюм для подводного плавания (все легче, чем тратить время на дизайн и шитье), берет ломик и идет воевать с гопниками. Но эта выходка, этот эксперимент быстро выходит из-под контроля Дэйва. Видео с одним из его подвигов попадает на YouTube. Приходит невероятная популярность. Появляются тысячи фанатов и волна подражателей, но Дэйв также привлекает внимание со стороны двух других супергероев – Big Daddy и Hit-Girl. Этот семейный подряд, отец и дочь, начал действовать еще до Кик-Эсса (переводить имена не принято, но можете поупражняться в остроумии сами) и свой бой вел тайно, ведь в противниках у них настоящая мафия. А Дэйв... Дэйв, сам того не заметив, оказывается втянутым в эту кровавую войну. Прибавьте к этому про-

блемы в личной жизни (в том виде, в каком эта самая личная жизнь только может быть у старшеклассника) и получится история на все времена. Или все-таки нет?

Первые пару выпусков Миллару действительно удавалось держать обещание писать одну из самых реалистичных историй о супергерое. Он не делал своему персонажу поблажек: если что-то может пойти не так, так оно и случится, и последствия обязательно будут. И все же достоверность весьма быстро улизнула на второй план, уступив место фестивалю насилия и перченым шуточкам. И как-то совершенно не обидно, что автор ослабил хватку – комикс отлично воспринимается и как набор скетчей, складывающихся в веселое подтрунивание над жанром, которое Миллар любит больше всего.

Чтобы подчеркнуть несерьезность происходящего, на пост художника был приглашен Джон Ромита-младший. Ромита – живая легенда и человек, с которым бы хотел поработать любой сценарист, но его призвание – рисовать фантастические миры и умопомрачительные инопланетные конструкции. На комикс-проектах про Человека-паука и Халка он сидит как влитой, а здесь воображение предстояло унять. Художественный стиль Ромиты весьма далек от фотореализма, поэтому здесь его рисунок то и дело вступает в конфликт со сценарием, но именно это и делает Kick-Ass интереснее, чем он мог бы быть.

Кстати, имя нового кумира молодежи Миллар увидел не во сне и не в телефонном справочнике. Когда комикс только-только анонсировали, был устроен аукцион, победитель которого мог назвать главного героя Kick-Ass как захочет. Выиграл мужчина по имени Дэйв Лижевски, решивший особо не напрягаться. Это опять же сыграло Миллару на руку, ведь подобное имя нарочно не придумаешь. А деньги, уплаченные мистером Лижевски за возможность увековечить себя, пошли на благотворительные цели.

У Kick-Ass вообще была весьма изобретательная рекламная кампания, что для комиксов редкость. Видео на YouTube, давшее толчок карьере Дэйва, действительно существует, и в лучших традициях вирусной рекламы было выложено в Интернет еще за два месяца до выхода первого выпуска комикса. А за месяц до премьеры комикс обзавелся собственным саундтреком: шотландские группы The Usual и So She Said записали по песне. Обе композиции можно прослушать на страничке Kick-Ass в социальной сети MySpace (www.myspace.com/kickass_comic). Ее, кстати, тоже ведет сам Дэйв из комикса.

На ковер!

Марк Миллар, как и большинство пришедших в Америку из Великобритании сценаристов, начал в еженедельной антологии 2000AD. Во второй половине 90-х он создал много совместных работ с Грантом Моррисоном. Уже тогда Миллар отличался амбициозностью в сюжетах. В 2000 году она привела его на вакантное место сценариста сериала The Authority, покинутое Уорреном Эллисом. Этот комикс превратил Миллара в одного из самых востребованных авторов в индустрии, и спустя десять лет этот статус только укрепился.



Особо опасен? Пипец!

Не успела история Кик-Эсса достичь экватора, как Миллар объявил о готовящейся экранизации (спрашивайте «Пипец» в ваших кинотеатрах). С режиссером Марку невероятно повезло – Мэттью Вон собаку съел на криминальной теме, спродюсировав несколько ранних картин Гая Ричи и сняв собственный фильм про британских бандитов, «Слоеный пирог». Адаптировать историю ему тоже не впервой, в 2007 году Вон перенес на экран «Звездную пыль» Нила Геймана. Киноверсия похождениям Дэйва Лижевски обещает верно следовать первоисточнику и сохранить его высокий возрастной рейтинг. К тому же на роль Биг Дэдди Вону удалось затащить Николаса Кейджа, у которого, впрочем, и без того случается по пять фильмов в год.



Можно уверенно заявить, что славное дело дружелюбного соседа в водолазном костюме живет и здравствует. Мэттью Вон уже закончил работу над голливудской киноэкранизацией, а Марк Миллар в свою очередь готовит продолжение бумажного сериала и делает все возможное, чтобы Kick-Ass стал настоящим поп-культурным феноменом. **СИ**

Вверху: В чем Ромита себе не отказывал, так это в изображении драк – энергия буквально брызжет со страниц!

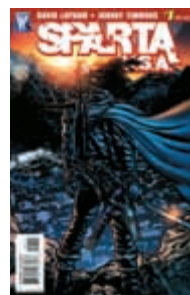
НОВИНКИ



CHOKER #01
Новое творение замечательного художника Бена Темплсмита, известного по 30 Days of Night и Fell. Сценарий на сей раз пишет не сам Темплсмит или какой-нибудь мэтр, а новичок Бен Маккул. И уже с первых страниц читатель получает интригующий слав из мистики, фантастики и детектива.



ATOMIC ROBO AND THE REVENGE OF THE VAMPIRE DIMENSION #01
Любимец публики возвращается на прилавки комикс-шопов, а с ним и весь авторский состав. Название говорит само за себя: в свежем мини-сериале Атомик Робо займется отстрелом бесчисленного числа вампиров.



SPARTA, U.S.A. #01
После преждевременного завершения безумных Young Liars культовый автор Дэвид Лафэм не торопился возвращаться к авторским работам, перебиваясь адаптациями видеоигр и халтуркой для Marvel. Похоже, пришло время вернуться в строй и провести Америке еще один сеанс психоанализа.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Радик Валентинов

АНИМЕ-АЛЬМАНАХИ

Привлечь несколько ведущих аниме-студий к работе над западным проектом первыми догадались братья Вачовски. Снятый под их руководством сборник «Аниматрица» стал примером удачного взаимодействия Голливуда с японской анимационной отраслью – и образцом для подражания, вот уже восемь лет вдохновляющим продюсеров из разных стран. На конец зимы 2010-го пришлось дебюты сразу двух похожих аниме-проектов, напрямую связанных с видеоиграми.



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Dante's Inferno: An Animated Epic
Формат:
OVA
Режиссеры:
Виктор Кук, Сюю Мураса, Нам Чжон Сик, Ли Сын Ю, Ким Сан Чжим, Ясуоми Умэцу
Издатель:
Anchor Bay Entertainment (США), российский издатель отсутствует
Год премьеры:
2010
Студия:
Film Roman, Manglobe, Dong Woo, JM Animation, Production I.G.
Наша оценка:
заслуживает внимания

DANTE'S INFERNO

3 адача мультпересказа консольной Dante's Inferno возложена на шестерых режиссеров из пяти студий: американской, двух японских и двух южнокорейских. Номинально это полнометражная лента, фактически же – одиннадцатая глава со сквозным сюжетом (вступление, сошествие в Ад и карусель девяти кругов), на протяжении которых несколько раз целиком меняется общее визуальное решение и облик главных действующих лиц – крестоносца Данте, поэта-проводника Вергилия, полногрудой Беатриче и похитившего ее Люцифера. Отсутствие единого стиля специально подчеркивается: американское издание на Blu-ray даже выпущено

с шестью обложками, покупатели могут выбрать изображение Данте на свой вкус.

Событийная канва с минимальными расхождениями повторяет игру, в свою очередь напоминающую первую часть «Божественной комедии» примерно в той степени, в какой анекдоты про Штирлица соответствуют роману Юлиана Семенова. Странствие по загробному миру превращено в блицкриг: изобретательно вооруженный амбал по конан-варваровски удало утожит адскую инфраструктуру; происходящее тянет еще и на неофициальную экранизацию God of War. Тяжело стартовал – первый фрагмент с представлением персонажей, снятый Виктором Куком (Hellboy: Blood and Iron) на студии Film Roman (кроме «Симпсонов», они из-

вестны рисованным триллером Dead Space: Downfall), просто скучен и некрасив – фильм, однако, переходит на повышенные обороты, едва за дело берется Сюю Мураса, чей сериал «Эрго Прокси» знатоки чтят как одну из вершин мудреного анимешного сай-фая. Поставленная Мураса глава «Лимб» задает мрачный тон всему альманаху, Данте великолепен в образе готического рыцаря, а сцена преследования некрещеными младенцами и схватка с монстром Миносом напитаны энергией, в них искрит каждая фаза анимации. Фитилек чуть притухает на исходе первого получаса: студия Manglobe передает эстафету корейцам, дизайн персонажей съезжает в сторону второсортных файтингов, но в целом круги Ада со второго по пятый и флэшбеки с деталями грехопадения Данте впечатляющим образом выстраиваются в конструкцию, похожую на клип металлической группы: черти, мясо, духоподъемный пафос, не хватает только Джека Блэка. Вслед за рокировкой корейских команд в еретическом городе Дит (примечательной не столько сменой рисунка, сколько, почему-то, рассинхронизацией речи с картинкой) финальный аккорд задают японцы из Production I.G. под началом хентайщика Ясуоми Умэцу – автор «Кайт» дежурно отработывает свой фрагмент, закругляя историю ожидаемым намеком на продолжение в Чистилище.

Хотя этой версии Dante's Inferno далеко до общепризнанных шедевров мировой анимации, атмосфера адского куража и мастерски выполненный фрагмент студии Manglobe делают фильм небезытересным.



Примерами наиболее удачных японских анимационных антологий, помимо «Аниматрицы», считаются научно-фантастические «Лабиринт сновидений» (1987), Robot Carnival (1987) и «Воспоминания о будущем» (1995); снятый при участии Юрия Норштейна альманах экранизаций поэзии Басё «Зимние дни» (2003) и прекрасные работы Studio 4°C: сборники Digital Juice (2001), Sweat Punch (2002), Amazing Nuts (2006), Genius Party (2007) и Genius Party: Beyond (2008). Интерес представляют и отдельные фрагменты сборника Batman: Gotham Knight (2008), а именно открывающая и замыкающая главки, снятые авторами аниме-шедевра «Железобетон» (2006) и старой гвардией студии Madhouse.



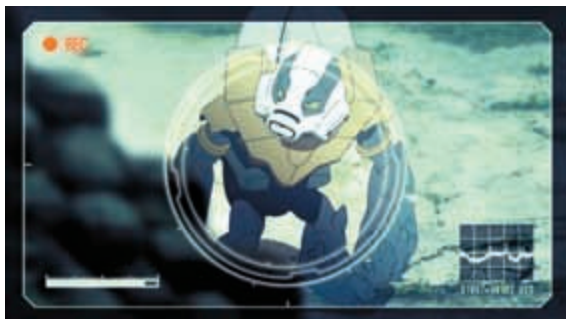
ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Halo Legends
Формат:
OVA
Режиссеры:
Хидэки Фугакура, Хироси Ямадзаки, Кодзи Саваи, Дайскэ Нисиро, Ясуси Мураки, Тосиюки Канно, Синдзи Арамаки
Издатель:
Warner Bros. Entertainment (США), российский издатель отсутствует
Год премьеры:
2010
Студии:
Studio 4°C, Production I.G, Bee Train, Toei Animation, Bones, Casio Entertainment
Наша оценка:
только для фанов вселенной Halo

HALO LEGENDS

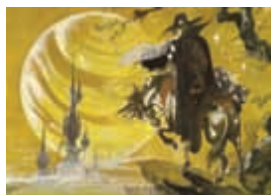
Пойти по стопам дуэта Вачовски, Квентина Тарантино и авторов «Первого отряда» решились в 343 Industries, заказавшей в Японии мультипликационное воплощение игр серии Halo. Альманах Halo Legends лишен единой сюжетной линии; по словам координатора проекта Фрэнка О'Коннора, семь не связанных между собой новелл «позволяют геймерам взглянуть на знакомую вселенную под новыми углами». Структура «Легенд» местами беззащитно повторяет «Аниматрицу»: здесь тоже есть полностью трехмерный фрагмент (The Package режиссера «Яблочного зернышка» Синдзи Арамаки) и исторический экскурс в двух частях – Origins I-II, где картинка стилизована под работы французского комиксиста Мёбиуса, а речь идет о древней борьбе расы Предтеч с космическими паразитами и создании системы «Ореолов», давших имя игре. Оставшиеся пять новелл варьируют в диапазоне от честного задорного экшна (Prototype, автор Ясуси Мураки частично повторяет свою военную короткометражку Higan 2002 года) до невразумительной самурайской притчи из жизни ковенантов (The Duel Хироси Ямад-

заки, самого переоцененного режиссера современного аниме), с топорной 3D-графикой, замаскированной бесконечно пошлым фильмом «под акварель» – за эти оформительские причуды следует благодарить Мамору Осии, числящегося в титрах креативным консультантом. Дайскэ Нисиро, поставивший около миллиарда серий подросткового мордобоя Dragon Ball Z, похоже, вовсе попал в список режиссеров альманаха по ошибке: иначе как недоразумением не объяснить его «юмористическую» новеллу Odd One Out про то, как Спартанец, вывалившись из десантного корабля, водил знакомство с дерзкими детьми, воевал с доисторической фауной, вел себя как полный придурок и растворился в закате, унесенный птеродактилем. Кому из фанов Halo нужны такие, в терминологии продюсера, «новые углы», сложновато представить – равно как и ситуацию, когда Halo Legends будет с удовольствием смотреть зритель, далекий от игры-первоисточника. Для человека, не знакомого с ковенантами и никогда не водившего джипа Warthog, аниме-сборник окажется элементарно скучен. Три новеллы из семи, между прочим, включают сцены гибели женщин-бойцов на руках своих товарищей – таким поразительным разнообразием мы обязаны сценаристам 343 Industries (сюжеты придуманы авторами игры, японцы отвечали только за графическое исполнение). Последний фрагмент, уже упомянутый The Package, выглядит запоздалой попыткой исправить положение ударным залпом хорошего 3D, Мастера Чифа, адреналинового монтажа, гонок на десантных ускорителях и боевых действий в катакомбах корабля ковенантов. Пожалуй, вместо разрозненных аниме-главок стоило выдержать весь проект в такой стилистке – вот тогда бы получился идеальный Halo-фильм.



Новости

В интервью журналу хоррор-энтузиастов Rue Morgue писатель Хидэюки Кикуги рассказал, что участвует в подготовке проектов художественного кинофильма и аниме-сериала по мотивам своих романов из цикла «Ди, охотник на вампиров» (в России правами на эти книги владеет «Азбука-классика»). Подробности и предполагаемые сроки выхода новых произведений пока не объявлены.



NIS America, североамериканское подразделение японского игрового издательства Nippon Ichi Software, теперь занимается еще и распространением аниме. Дебютными DVD-релизами компании станут сериалы Toradora!, Persona: Trinity Soul, Pandora Hearts и Our Home's Fox Deity (Wagaya no Oinari-sama) в коллекционном исполнении.



Судя по второму трейлеру полнометражной аниме-ленты King of Thorn, экранизация охватывает все шесть томов футуристической манги Юдзи Ивахары. Японская премьера намечена на 1 мая, режиссирует картину ветеран студии Sunrise Кадзюэси Катаяма (Those Who Hunt Elves, Maris the Chojo).



Луну принцессе!

Из информации в списке экзпонентов весенней ярмарки Tokyo Anime Fair (TAF) 2010 следует, что на студии Union Cho готовится полнометражная аниме-версия сказки «Хочу луну!» британской писательницы Элинор Фарджон (1881-1965) – первого лауреата престижной премии Г.-Х. Андерсена, присуждаемой лучшим авторам детских книг. Сказка о дочери короля, пытавшейся достать с неба Луну и устроившей сначала в замке, а потом и во всём королевстве форменный переполох, – самое известное в России произведение Фарджон; впервые перевод Натальи Шерешевской с замечательными иллюстрациями Виктора Чижикова издательство «Детская литература» выпустило еще в 1973 году. Фильм, который получил название The Moon: Tsuki ga Hoshii to Ojousama ga Naita, появится на японских экранах следующей весной. Студия-производитель Union Cho – южнокорейская, ранее заслужившая репутацию надежного субподрядчика на таких телевизионных проектах, как «Гуррен-Лагганн», Michiko to Hatchin, White Album и Real Drive.



И о политике

Бывший премьер-министр Японии Дзюньитиро Коидзуми, знаменитый, среди прочего, своей необузданной прической и вальсированием с Ричардом Гиrom, отныне играет с мировыми лидерами в маджонг не только на страницах абсурдистской манги Legend of Koizumi/Mudazumi Naki Kaikaku, а еще и в одноименном аниме. В трейлере уже засветились Владимир Путин и Юлия Тимошенко, первая серия живописует падение Джорджа Буша-мл. с сигвея и поединок Коидзуми с северокорейским диктатором Ким Чен Иром и его старшим сыном Ким Чен Намом, запускающими ракету «Тэпходонг». В следующей серии ждем Человека Грызлова!



Как сообщает сайт ITmedia News, японское издательство Shueisha столкнулось с новым видом неавторизованного распространения своей продукции. Свежие выпуски популярной манги One Piece художника Эитиро Оды появляются в виде слайд-шоу на видеосервисе YouTube за несколько дней до поступления в продажу очередного номера журнала Shonen Jump, в котором они официально печатаются. Качество HD-видео 720p на YouTube легко позволяет прочесть текст в комиксных «облачках». По-видимому, мангу сканирует и выкладывает в Сеть таким нетривиальным способом кто-то из работников типографии. Представитель издательства объявил об ужесточении контроля за сотрудниками, намекнув, впрочем, что руководство уже оценивает перспективы YouTube в качестве канала легального распространения манги.



Мини-обзоры

創聖のアクエリオン

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Акварион
Режиссер:
Сэджи Кавамори
Год премьеры:
2005
Регион:
Россия
Наша оценка:
попытка усесться на
целом гарнитуре стульев



› Акварион (бокс-сет 1)

Пятилетней давности детище Сэджи Кавамори (Macross), как франкенштейнов монстр, кажется, состоит из элементов всех меха-сериалов полудлунного мира. Психологизм «Евангелиона», матрешечность «Вольфрона», мистицизм RahXephon, игривость «Вандреда», эпичность Escaflowne и старорежимная мощь Mazinger взбиты здесь в шизофреническую взвесь, адресованную вообще всем фанатам гигантских роботов – но далекую от универсальности.

Что касается самого издания, то MC Entertainment продолжает насыщать рынок коробочными релизами по приемлемым ценам. Аккуратный бокс первой половины 26-серийного цикла содержит три DVD с оригинальным японским звуком, русским закадровым переводом и отключаемыми субтитрами. Бонусных материалов данные тома лишены полностью.



Вверху: Рулежка роботом вдвоем: громко, тесно, телесно.

まりあ†ほりっく

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Maria Holic: Complete Collection
Режиссер:
Юкихио Миямото
Год премьеры:
2009
Регион:
США
Наша оценка:
есть над чем помяться



› Maria Holic: Complete Collection

Старшеклассница Канако Миямаэ – лесбиянка до мозга костей, испытывающая по отношению к мужчинам раздражение во всех смыслах слова: даже прикосновение существа мужского пола вызывает у нее на коже сыпь. Переведясь в школу для девочек, Миямаэ приходит в восторг от Марии Сидо, но та оказывается переодетым парнем, который начинает шантажировать Канако (пользуясь особенностями ее физиологии), чтобы девушка не выдала его секрет.

Образцовую 12-серийную пародию на романтические аниме о женских учебных заведениях компания Sentai Filmworks выпустила в 25-долларовом «экономном» боксе без английского дубляжа, только с субтитрами. Дополнения включают интервью с актрисами, ролик с презентации проекта, типовой набор заставок без титров и рекламы.



Вверху: Школьные годы чудесные.

崖の上のポニョ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Рыбка Поньо на утесе
Режиссер:
Хаяо Миядзаки
Год премьеры:
2009
Регион:
мультизона
Наша оценка:
великолепное кино



› Рыбка Поньо на утесе

Последнее на сегодняшний момент полнометражное аниме Хаяо Миядзаки появилось в Японии на мультизональном Blu-ray с оригинальной звуковой дорожкой, английским дубляжом и субтитрами на семи языках (русского нет) – неслыханная щедрость для японского издания Walt Disney Home Entertainment. Массив дополнительных материалов в кои-то веки перекрывает даже то, что доступно на американском Blu-ray: кроме самого фильма о современной Русалочке, на диске размещаются анимированные раскадровки, два трейлера, четырнадцать рекламных роликов, музыкальные клипы, финал без титров, телесюжеты об озвучении, записи песенки Поньо, пресс-конференция и премьеры в Токио и на Венецианском кинофестивале, интервью режиссера, круглый стол с участием продюсера Тосио Судзуки, цитатник Миядзаки и корейская версия песни.



Вверху: Кто сказал, что рыбы не летают?

Манга

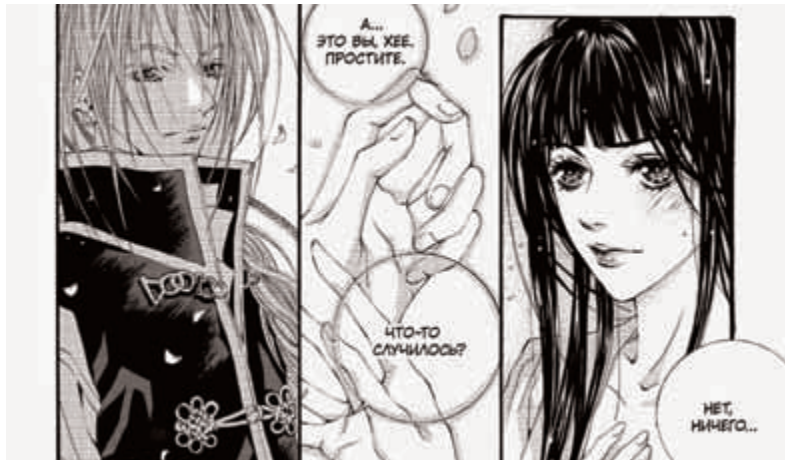
Невеста речного бога

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Невеста речного бога
Создатель:
Мигён Юн
Первая публикация:
2006 г.
Журнал:
Wink
Наша оценка:
красивейшее фэнтези

Первую красавицу деревеньки, девушку по имени Соа, жертвуют в качестве невесты речному богу Хабэку, дабы тот положил конец засухе, долгие годы оставляющей округу без урожая. Переплыв на лодке в царство богов, Соа удивлена, во-первых, внешностью Хабэка – тот оказывается очаровательным мальчиком с довольно строптивым характером, во-вторых – количеством статных мужчин во дворце, а в третьих – туманной судьбой первой жены Хабэка и остальных его невест. Вскоре выясняется, что по ночам речной бог принимает облик прекрасного юноши...

Московское издательство «Истари Комикс» не прогадало, остановив выбор на этом десятитомнике южнокорейской художницы Мигён Юн. Редкой красоты романтическая манхва (так в Корее называются комиксы) по степени проработки деталей, изяществу персонажей и какой-то тонкой воздушности превосходит многие японские фэнтези-эпосы. Невероятно, но факт: это дебютный сериал автора, до «Невесты» госпожа Юн боялась подступиться к крупной комиксной форме, промышляя иллюстрациями. На русском языке уже выпущены два тома.



Обитаемый остров

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Обитаемый остров
Создатель:
Почтенный Стирпайк
Первая публикация:
2009
Журнал:
данных нет
Наша оценка:
спорно, массаракш!

Несколько приподнившаяся адаптация произведения братьев Стругацких выполнена Почтенным Стирпайком, экстравагантным художником студии Артемия Лебедева, явно тяготеющим к манга-стилистике. Визуальными ориентирами выступают фильмы Федора Бондарчука (прототипами большинства героев комикса послужили артисты из киноверсии, откуда же перекочевали письменность, символика и мода планеты Саракш), хотя в отдельных деталях цветной 160-страничный томик увеличенного формата заметно отклоняется от прототипа – ро-

зовый танк отсутствует, бомбовоз похож на инкрустированный драгоценностями самолет «Максим Горький», развита тема бесчинств хозяев Белых Субмарин, а Каммерер буквально выдирает сердце из груди ротмистра Чачу. Как и фильм, графический роман не оставляет камня на камне от целого ряда постулатов книги-первоисточника – тем неожиданнее смотрится благосклонное предисловие Бориса Стругацкого, в котором писатель выражает надежду, что работа Стирпайка изменит представления российских читателей о комиксах.



Kenka Bancho 4: One Year War

喧嘩番長4 一年戦争

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kenka Bancho 4: One Year War
Платформа:
PSP
Авторы:
Spike
Релиз:
25 февраля 2010

Четвертый раунд боевого турнира между «бантё» – школьными хулиганами и малолетними преступниками; без пяти минут игровая версия аниме Cromartie High School, чисто японское развлечение. Юный молодец Юта, вознамерившийся стать топовым бантё элитной Малиновой школы за один учебный год; три сотни противников; система предваряющих драки набросов (язык не повернется назвать эти многоэтажные тирады «дразнилками»), широкий выбор пацанских прикидов и кроткий ангел из соседней школы для девочек в виде поощрительного приза.



Как лучше опубликовать свою мангу?

Издательство «Фабрика комиксов» готовит выпуск альманаха русскоязычных историй в манга-стилистике, сейчас идет отбор авторов. Подробности вы можете уточнить, связавшись с заведующей редакцией альманаха по e-mail kantarella@inbox.ru (Наталя). Если не выгорит с «Фабрикой», попробуйте обратиться в издательства Palma Press, «Комильфо» или редакцию сборника Manga Cafe (все контактные данные легко найти в Интернете).

Можно ли как-нибудь попросить, чтобы на телеканале показывали то или иное аниме?

Проще простого: находите официальный сайт канала, на нем – форму обратной связи, и отправляете им свою просьбу.

Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru



Тем временем в Интернете

Russia in Anime

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Russia in Anime!
Адрес:
<http://dtb2russia.russelldjones.ru/intro-anime.htm>
Язык:
русский

Онлайн-проект по изучению «владивостокских» серий Darker than Black: Ryuusei no Gemini разросся в своеобразную мини-энциклопедию, составители которой ставят перед собой задачу собрать и аннотировать все без исключения случаи появления российских (и советских) реалий и персонажей в аниме. Сейчас сайт насчитывает более сотни иллюстрированных заметок, отслеживающих эволюцию облика нашей страны, ее руководителей, исторических личностей и простых граждан в японской анимации последних тридцати лет.



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.



ТЕКСТ

Борис Хохлов

ДИСК
ВИДЕОСЕРВИС,
BD50

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.,
640 Кбс), DTS-HD
MA 5.1 английский,
DD 5.1 чешский, DD
5.1 польский, DD 5.1
венгерский
СУБТИТРЫ:
англ./другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
950 рублей

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Годзилла – такой же поп-символ Японии, как Токийская телебашня, самурай или покемоны. Так что ничуть не странно, что видеоигр о самом известном монстре Страны восходящего солнца было сделано видимо-невидимо. Странно то, что действительно хороших среди них практически не найти. Продолжаем верить: лучшее еще впереди.

ГОДЗИЛЛА Он пришел не с миром

Blu-ray
НовинкаФИЛЬМ
GODZILLA
1998, 139 МИНУТ

РЕЖИССЕР:

Роланд Эммерих
В РОЛЯХ:
Мэтью Бродерик, Жан
Рено, Хэнк Азария,
Мария Питилло

БОНУСЫ

Аудиокомментарий,
Репортаж со съемок
(7 минут),
Лучшие сцены битв
Годзиллы (11 минут),
Игра на знание
«Годзиллы»,
Видеоклип,
Превью «2012»



Я

дерные испытания французов в Тихом океане приводят к появлению гигантского мутировавшего ящера – Годзиллы, который в конце концов забредает на Манхэттен. Военные мобилизованы, ученые пытаются понять логику действий чудовища, а тем временем Годзилла крушит здания и топчет людей. После невероятного кассового успеха «Дня Независимости» Роланд Эммерих получил карт-бланш на фактически любой проект – и выбрал «Годзиллу», вольный римейк целого киносериала, весьма популярного не только в родной ему Японии, но и далеко за ее пределами. Сейчас, после того как Эммерих эффектно перекроил всю планету в «2012», «Годзилла» кажется фильмом сравнительно скромным, но в 1998-м это было событие небывалого масштаба. Но хотя бюджеты с того времени значительно выросли, а спецэффекты заметно прибавили в качестве, режиссерский стиль Роланда Эммериха с тех пор ничуть не изменился – никуда не делись ни его фирменный дутый драматизм, ни его любовь к простецкому юмору, ни привычка набирать на главные роли настоящих актеров, а не экшн-звезд, и запирать их в тесных рамках непрописанных образов. В год выхода «Годзиллу» за все эти вещи не пнул только ленивый, но сейчас фильм вызывает исключительно ностальгические чувства – и это еще одна характерная черта блокбастеров Эммериха. Как бы мы их ни ругали, а все равно время от времени пересматриваем.

ДИСК

Возраст фильма отражается на экране – картинка мутновата, небо и другие ровные статические поверхности зернят, высокое разрешение чувствуется только в некоторых планах. Правда, это явно лучше, чем DVD. Русский трек заметно «задавлен» даже по меркам DD 5.1, а уж стоит переключиться на оригинальный DTS-HD, как покажется, будто из ушей достали ватные тампоны – английская дорожка очень мощная и эффектная. Дополнений не очень много (самое интересное – мультиплеерная игра на знание фильма), да еще и с их переводом проблемы – нет его.



УВЫ, ВОЗРАСТ ФИЛЬМА ОТРАЖАЕТСЯ НА ЭКРАНЕ.



ВЕРДИКТ

фильм 7

ВИДЕО 6

ЗВУК 8

БОНУСЫ 4

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 7

К сожалению, фильм выглядит на свои года, но хуже всего – отсутствие перевода дополнений.



ТЕКСТ

Борис Хохлов

ДИСК
UNIVERSAL
PICTURES RUS,
BD25ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.,
640 Кбс), DTS-HD MA
5.1 английский, DD
5.1 немецкий, DD 5.1
польский

СУБТИТРЫ:

рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА:

1450 рублей



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



«Пункт назначения» с самого начала буквально напрашивается на адаптацию «под видеоигры» – кинематографический развлекательный вариант развития событий а-ля Blade Runner или интерактивный фильм в духе Heavy Rain. И целых два альтернативных финала в разделе бонусов на это словно намекают. А в кино у сериала будущего, похоже, нет.

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ 4

Уйди, старуха, я в печали

Blu-ray
НовинкаФИЛЬМ
THE FINAL
DESTINATION
2009, 82 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:

Дэвид Р. Эллис

В РОЛЯХ:

Бобби Кэмпбелл, Шантель
ВанСантен, Ник Зэйно,
Хэйли Уэбб, Криста
Аллен

БОНУСЫ

Рассказы о сценах смертей (22 минуты),
Удаленные сцены (7 минут),
Альтернативные финалы (4 минуты),
Сцены аварии и взрыва в кинотеатре в эскизах и анимации



Группа друзей отправляется на гоночный трек, но в разгар заезда одного из них посещает жуткое видение, будто бы вот-вот случится кошмарная авария, которая унесет жизни многих зрителей – включая их собственные. Парня и его друзей со скандалом выставляют – а в это время на трек действительно случается авария. Но, как мы знаем по предыдущим частям сериала, смерть не собирается расставаться со своим урожаем и еще придет за выжившими. Уже во второй части «Пункт назначения» превратился из напряженного и во многом непредсказуемого саспенс-триллера в лихую мясорубку. Так уж получилось, что все секреты и козыри концепции «Смерть все равно заберет свое» авторам пришлось выложить на стол еще в оригинальном фильме цикла, поэтому Дэвиду Эллису, занявшему режиссерское кресло на съемках сиквела, пришлось сместить акцент на экшн. В итоге «Пункт назначения 2» во многом получился лучше предшественника – в нем были изобретательные многоступенчатые сцены смертей, а открылся он очень бодрой сценой автоаварии – ни до, ни после в цикле ничего подобного не было. Третий фильм киносериала оказался более слабым, и, видимо, поэтому для создания четвертой части вновь ангажировали Эллиса. Впрочем, на этот раз Эллис ничего нового придумать не стал – он взял привычную сюжетную структуру и слегка ее расширил, добавив еще одну масштабную сцену (одной аварией на гоночном трек дело не ограничится, в финале нас ждет большой бадабум в кинотеатре). А чтобы подстраховаться, снял

фильм в модном 3D, которое в конечном итоге и обеспечило «Пункту назначения 4» очень неплохие для своего жанра кассовые сборы – 150 миллионов в мировом прокате, из которых 14 пришлось на долю России.

Правда, все это не отменяет того факта, что «Пункт назначения 4» – одна из самых неудачных частей сериала. Во-первых, Эллис и его сценарист Эрик Бресс (он же, кстати, писал и «Пункт назначения 2») решили не утруждаться и обойтись без сюжетных нововведений, которые могли бы помочь героям снять с себя проклятье и обмануть смерть, – но это не страшно, в конце концов, в предыдущих частях все уже было. Намного хуже, что сцены смертей очень кровавые, но почему-то далеко не такие сложные и изящные, как в том же втором фильме, – за исключением эпизода с мамашкой в салоне красоты (где, оказывается, столько опасных предметов, что смерть может подкрасться с любой стороны!), героев прилепывают, как мух, парой небрежных росчерков. И если в кинотеатре это слегка подлакировывало эффектное 3D, то дома в «плоском» виде эта сценарная леность бросается в глаза особенно сильно. Да еще и персонажи все как на подбор скучные и шаблонные – переживать не хочется ни за кого. Единственное неоспоримое достоинство фильма – занятные вступительные титры, в которых в виде рентгеновских снимков инсценируются самые яркие сцены убийств из предыдущих частей.

ДИСК

Картинка на диске близка к совершенству – контрастность отличная, краски правдивые,

а четкость высокая, но не избыточная, так что изображение почти постоянно сохраняет естественный, естественный вид. Это несмотря на то, что объем блюрея со всеми дополнениями – всего лишь 16 гигабайт! Русский трек сравнивать с оригинальной дорожкой в DTS-HD даже как-то несерьезно – стоит посмотреть хотя бы сцену аварии, как станет очевидно, что разница между ними огромна. Английский трек очень эффектный, подвижный, мощный – кажется, что оказался в самом эпицентре событий, а дубляжный заметно «придавлен». Дополнений не очень много, зато все снабжены переводом субтитрами.



ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ 6

ВИДЕО 9

ЗВУК 9

БОНУСЫ 6

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 7

В кинотеатрах эту далеко не лучшую часть в цикле спасало 3D, а на домашнем видео – качество картинки и звука.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Реальный SSD от реальных пацанов

...или Crucial RealSSD C300 уже в продаже!

В одном из прошлых номеров мы рассказывали про чудо-SSD накопитель от Micron, вы резонно спросите, а причем здесь Crucial? Все просто, как 2x2. Micron и Crucial – одно лицо. А теперь немного к делу: тот самый накопитель – RealSSD C300 – появился на свет с врожденной поддержкой интерфейса SATA 3.0 и чуть ли не первым смог преодолеть скорость, не доступную SATA 2.0 в принципе! Тогда RealSSD C300 показал скорость чтения данных на уровне 355 Мбайт/с, а записи – 215 Мбайт/с. Быть может, ты не так часто слышал о Micron или Crucial как о производителях накопителей, но не стоит их недооценивать, эта, по сути единая, компания совместно с Intel двигает SSD в массы и активно переводит ее производство на все более тонкие технологические рельсы, измеряемые в нанометрах.

Под маркой Crucial будут продаваться накопители емкостью 128 и 256 Гбайт по цене \$500 и \$800, соответственно. Конечно, чтобы добиться максимальной производительности, придется обзавестись новой материнской платой с поддержкой SATA 3.0. Таких немного, но они есть.

170 г brutальной точности от CyberSnipa

Оружие победы для бойцов виртуального жанра

CyberSnipa, быть может, не так титулована, как компании Razer, SteelSeries или там Logitech, но от этого ее новинки не становятся менее интересными. Виновником торжества стала мышь CyberSnipa Silencer – довольно крупная особь, выполнена в эргономичном корпусе, получила от разработчиков сменные панели (правые), возможность установки грузиков весом по 4.9 г каждый, итого до 6 штук можно зарядить. Кнопка 9, все программируемые, колесо прокрутки получило дополнительные степени свободы. Чувствительность оптического сенсора с лазерной подсветкой (100-5000 dpi) можно регулировать на лету, выбирая один из 4 уровней. Софт поддерживает до 7 возможных профилей. Есть подсветка в передней части – решение спорное, да и выглядит мышь несколько вычурной, с другой стороны, после выпуска весьма достойной модели Stinger грех сомневаться в состоятельности инженеров компании CyberSnipa.

Общается с компьютером мышь средствами протокола USB версии 2.0, выдерживает ускорения до 20G, а стоит сия радость порядка 2000 руб.



ATI Radeon сплочает ряды!

Хорошего не бывает много, вот и дождались мы Radeon HD 5830

AMD, сняв сливки и продав достаточное количество дорогих графических процессоров Radeon HD с номером 5850/5870 и 5970, решила сделать подарок более экономным геймерам, которые не торопились выкладывать кругленькую сумму за вышеперечисленные карточки, но при этом и не хотели идти на компромиссы, то есть, смотреть в сторону серии Radeon HD 57xx. За это им стоит сказать большое спасибо и ждать, дожидаться, когда до прилавков магазинов доберутся новенькие Radeon HD 5830.

По сути, перед нами урезанная версия Radeon HD 5850, в которой сократили количество Stream-процессоров с 1440 до 1120 штук, текстурные блоки и ROP также поредили до 56 и 16 соответственно. Для поддержания баланса заводская частота ядра была увеличена с 725 МГц до 800 МГц. А скорость памяти осталась на той же частоте – 4000 МГц.

Учитывая стоимость менее \$250, получаем интересный продукт, который может устроить многих. Компании Sapphire, PowerColor и другие уже всю штампуют не только референсные модели, но и фирменные варианты с более эффективной системой охлаждения и задранными частотами.

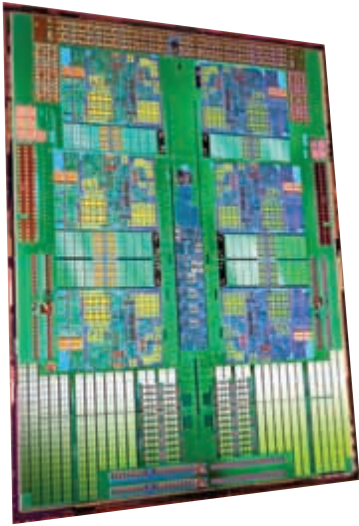


Новый старый Shuttle

Shuttle анонсировала новую серию barebone – J1

Пока AMD начинает поставки серверных процессоров Opteron с 8 и 12 ядрами на борту, трудящихся на скорости от 1.5 ГГц до 2.4 ГГц, с полем поступают вести о 6-ядерных Phenom II X6.

В частности, новые процессоры обзаведутся технологией C-state performance boost. Новенькие Phenom II X6 научатся самостоятельно отключать свои ядра, регулировать напряжения и разгонять их. Один из предполагаемых сценариев будет таким: ядра, которые не используются приложением, будут отключаться, а оставшиеся получат добавку в виде напряжения и частоты, что позволит сэкономить энергию и даже получить большую производительность в ряде случаев. Остальные детали о Phenom II X6 узнаем совсем скоро – этой весной.



Интеллектуальный процессор

AMD Phenom II X6

Ну кто не знает славную компанию Shuttle с ее прелестными кубиками, правда, то ли мировой кризис, то ли застой в умах инженеров привел к тому, что мы уж начали было забывать о ее существовании. К счастью, есть еще порох в пороховницах, сегодня Shuttle отметилась анонсом аж новой линейки barebone-систем J1.

Компания спешит нас порадовать выпуском новой компактной системы XPC SG41J1, относящейся к серии J1. Внешне кубик выглядит вполне обыденно, разве что дизайн сменили. Однако, как заявляют разработчики, они буквально заново изобрели велосипед! Занятие неблагодарное, но эволюционно правильное, вдруг чего упустили, да и всегда хорошую вещь можно сделать еще лучше. Доработали систему вентиляции, воспользовались новыми вентиляторами, улучшили продуваемость корпуса и все такое. Не революция, но тоже хлеб. В основе системы лежит плата на базе чипсета Intel G41 со всеми вытекающими... Однако нам хотелось увидеть в ТТХ кое-что другое, на худой конец Intel H55, не судьба пока.

Сказочки из ASRock

ASRock True 333 или просто триединство

ASRock не на шутку вознамерилась выпускать материнские платы топ-уровня. Нам и не жалко, будем только рады этому. На этот раз компания объявила о выпуске P55 Deluxe3 с поддержкой SATA 3.0 и USB 3.0. Однако подход инженеров ASRock оказался интересным. Все мы знаем особенность чипсета Intel P55 и процессоров под него. Первый лишился многих привилегий, свойственных предыдущим наборам системной логики, и заведует лишь шинами PCI-E 1.1 и кое-чем еще, почти все его функции, включая линии PCI-E 2.0, инженеры перенесли в процессор. Для того чтобы на P55 реализовать SATA 3.0 и USB 3.0 порты, да еще задействовать их на полной скорости, инженеры ASRock добавили чип True 333. Понятное дело, что такое решение усложняет и удорожает производство, но такова цена прогресса.



Три-ку-ку и еще раз кууу

Компактные неттопы 3Q на ION и SIS

Компания 3Q – новичок на рынке высокотехнологичных устройств, и мало кто слышал о них. Тем не менее ребята отметились выпуском сразу двух компактных и симпатичных неттопов 3Q Qoo! на базе процессора Intel Atom. В обоих случаях используется системная логика стороннего производителя, и если NVIDIA ION не нуждается в представлении, то выпуск модели с использованием чипсета от SIS стал сюрпризом.

Главная изюминка – малые размеры, приятный дизайн и гибкость в выборе конфигурации. В возможности ION углубляться не будем – это довольно мощная платформа с поддержкой HD-видео (1080p) и т.д. Что касается SIS, то здесь все скромнее, чего и следовало ожидать – максимум 720p. Оба неттопа получили гигабитный сетевой адаптер и по 6 портов USB 2.0. Самая приятная новость заключается в том, что их можно будет приобрести не только в сборе, т.е. с установленным жестким диском, операционной системой, ОЗУ и т.д., но и в виде платформы, в которую ты сможешь вдохнуть жизнь исходя из своих потребностей. Такая система на основе SIS будет стоить 5440 руб., а ION – 7320 руб.



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

До дрожи В руках

Speedlink Strike2 Gaming Pad

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс:

USB 2.0

Обратная связь:

есть

Количество мини-

джойстиков:

2

D-pad:

есть

Количество кнопок:

10

Новый шаг

Есть целый класс игр, в которых управлять и взаимодействовать с другими игроками гораздо проще при помощи геймпада. Если для авиации стандартом стали джойстики, а для автотонок – рули, то для fight-игр и симуляторов футбола в большей степени подходит геймпад. При прочих равных условиях, реагировать на действия соперника удастся быстрее, если не глядеть на клавиатуру. Также надо вспомнить далекое прошлое, когда с развитием игровых консолей множество пользователей привыкли к новым устройствам управления, но четыре кнопки под большими пальцами так и остались неизменными. Дальнейшая эволюция заключалась в появлении аналоговых регуляторов и дополнительных кнопок на переднем крае. Излишнее загромождение приводит к путанице и ухудшению условий игры.

Speedlink Strike² Gaming Pad

Это не просто страйк, а страйк в квадрате. Манипулятор от известного производи-

теля игровой периферии может занять достойное место на столе заядлого геймера. Форма геймпада будет привычна любому владельцу PlayStation, благо их устройства ввода не претерпели кардинальных внешних изменений. Геймпад от Speedlink выпускается пяти различных цветов, так что есть из чего выбрать. Десять кнопок, две ручки аналогового управления, переключение между аналоговым и цифровым режимами ввода и обратная связь – что еще нужно для любителя посидеть перед компьютером? Подключается девайс по современному интерфейсу USB 2.0 и имеет длину кабеля два метра.

Возможности

Начнем с того, что некоторые клавиши можно запрограммировать на выполнение определенных задач. Кроме того, можно назначить выполнение одного и того же действия на нажатие кнопки. При этом действие будет повторяться до тех пор, пока не

произойдет повторное нажатие кнопки, – это сильно снижает утомляемость при однообразных задачах. Система обратной связи при помощи вибромоторчиков работает достаточно эффективно – любые физические взаимодействия в игре не останутся незамеченными. Министрики могут работать как в аналоговом, так и в цифровом режиме. Сквозная нумерация кнопок очень удобна и пригодится при их программировании. По номеру гораздо проще найти нужную, нежели проверять нажатием. Удобные ручки и хорошая связь – залог качественной игры. **СИ**



Ощутимая обратная связь
Различные цвета корпуса
Многokrратный повтор действия



Малые габариты



Выбор очевиден

Наигравшись и набежавшись, начинаем оценку устройства с точки зрения геймера. Можно выбрать модели разных цветов, что однозначно хорошо. Наличие обратной связи также не может не радовать. Тем более, когда это не просто урчание, а действительно ощутимое взаимодействие во время игры. Провод длиной два метра хотя и не максимален, но если играть предполагается за столом, а не на диване, то этой длины вполне хватит. Возможность циклического автоматизированного повторения действия однозначно заслуживает всяческих похвал – иной раз щелкать по одной и той же кнопке несколько минут утомляет. Не понравился маленький корпус, который может смутить игроков с большими ладонями, хотя девушки будут рады такой замечательной игрушке.

www.frsg.ru

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ВАЗ РОССИИ

ТУРБОВАЯ «ВОСЬМЕРКА» ИЗ ПОДМОСКОВЬЯ ЛОМАЕТ СТЕРЕОТИПЫ О ПЕРЕДНЕМ ПРИВОДЕ

VAZ-21108 - BMW E36 - TOYOTA CELICA
NISSAN SKYLINE GTR - CHEVROLET CRUZE

MAXI
tuning

GameLand
80-000 000000



ФОРСАЖ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ЖУРНАЛА 100 РУБ.

МАРТ | 2010 | 02(66)

ЭСТОНСКИЙ СЛИКОЕД

ОСТЕРВЕНЕЛЫЙ BMW E36
ИЗ ТАЛЛИННА ПИТАЮЩИЙСЯ
ПОКРЫШКАМИ!

КАРБОННАЯ ЧУМА

ИСПАНСКАЯ TOYOTA
CELICA С НАЧИНКОЙ
ИЗ УГЛЕРОДА, ВУСТА
И ДЕЦИБЕЛ!

12

МАШИН
В НОМЕРЕ

www.frsg.ru

ЕЗДА В РЕЖИМЕ ОВЕРБЮСТ

САМАЯ БОЙКАЯ ДЕВУШКА
В МИРЕ АВТОСПОРТА!

реклама

ПЕРВЫЙ

АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ТЕКСТ
Евгений Попов

Видеокарта!

Zotac GeForce GT 240 AMP! Edition

Компания родом из Гонконга, именуемая Zotac, в очередной раз порадовала нас решением, которое пополнило ряд фабрично модифицированных видеокарт, а именно серию AMP! Edition. На этот раз речь пойдет о модели на чипе NVIDIA GeForce GT 240, которая получила не только прирост по частотам, но и обновленную систему охлаждения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ядро:
NVIDIA GT215
Количество транзисторов:
727 млн
Технологический процесс:
40 нм
Частота ядра:
585 МГц
Частота шейдерного блока:
1418 МГц
Память:
512 Мбайт GDDR5
Частота памяти:
3780 МГц
Шина памяти:
128 бит

Акселератор произведен по 40-нм техпроцессу и использует ту же архитектуру, которую мы уже видели в топовых чипах линейки GTX 200. Ключевыми особенностями новой модели является наличие 96 потоковых процессоров и поддержка памяти GDDR3 и GDDR5. Задумывалось, что модель на базе такого чипа заменит устаревшую GeForce 9600 GT и станет новым флагманом потребительского сектора. Как это будет на деле – поглядим. Слишком уж мало времени прошло после анонса. NVIDIA GeForce GT 240 получил поддержку технологий CUDA, 3D-Vision и PhysX, хотя на прежнем уровне осталась поддержка DirectX – работоспособность обеспечивается только версии 10.1. И это притом, что аналогичные модели от AMD уже давно поддерживают вышеупомянутый набор библиотек на уровне 11-й версии. В целом, референс получился достаточно неплохим, и одной из первых свою версию, традиционно с заводским разгоном, представила компания Zotac. Устройство, выпущенное в серии AMP! Edition, поставляется в небольшой

желтовато-черной коробке. Каких-либо игр в качестве бонуса покупатель не получит – обычно таковые поставляются только с дорогостоящими моделями. По правде, Zotac GeForce GT 240 AMP! Edition можно назвать миниатюрной – установку будет легко производить даже в самом компактном корпусе. Дополнительного питания видеокарта также не требует. Плате хватает тех 70 Вт, что она получает от интерфейса PCI-Express. Низкопрофильный кулер с небольшим нагнетателем накрывает практически всю лицевую часть устройства. Были опасения, что вертушка при сильных нагрузках будет заметно шуметь. Но на деле 30-миллиметровый вентилятор работает очень тихо. Во время тестирования по прошествии часа работы графический чип нагрелся до 67 градусов, что можно считать неплохим результатом. Отметим сразу, что плата обладает тремя видеовыходами – HDMI, DVI и VGA. Так что воспользоваться возможностями представленного устройства смогут обладатели любого типа дисплеев, и переходники не нужны. Интересно, что в комплекте нашлись двцветные очки для возможности использо-

вания технологии NVIDIA 3D Vision Discover. Конечно, это простые картонные окуляры с красной и синей пленкой, да и все прелести технологии не раскрыть с таким бонусом, но все равно приятно. Сама видеокарта оснащена памятью GDDR5 в объеме 512 Мбайт. Память собрана на четырех микросхемах, которые размещены на лицевой стороне устройства. Чипы марки Samsung рассчитаны на максимальную частоту работы 1000 (4000) МГц, а стало быть, работают практически на пределе. Кстати, при изучении видеокарты мы обнаружили интересный факт. Достаточно крупный радиатор контактирует только с графическим чипом – схемы памяти остаются и вовсе без охлаждения. Разумным шагом для «рукастого» пользователя был бы демонтаж кулера и последующие модификации для обеспечения более эффективного охлаждения. Графический чип по сравнению с дефолтным, референсным вариантом разогнан с 550 до 600 МГц. Частота процессоров чипа получила прирост в 100 МГц (с 1360 до 1460 МГц). Компенсировать узкую шину памяти позволил разгон почти до предела возможностей – до 3780 с 3400 МГц. **СИ**



3600 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Stalker: Clear Sky, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	13,4 FPS
Stalker: Clear Sky, 1280x1024:	24,2 FPS
Far Cry 2, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	18,5 FPS
Far Cry 2, 1280x1024:	29,3 FPS
Crysis, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	12,5 FPS
Crysis, 1280x1024:	16,8 FPS

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
AMD Athlon 64 X2 5000+
Brisbane
Системная плата:
ASUS M2N32-SLI Deluxe
Оперативная память:
2x 1024 Мбайт, Kingston
HyperX, DDR2-800
Накопитель:
80 Гбайт Seagate
Barracuda 7200.10
Блок питания:
450 Вт, Floston
Операционная система:
Microsoft Windows 7
Ultimate x32

Выводы

Устройство отлично подойдет для системы среднего уровня и станет неплохим выбором для тех, кто желает приобрести бюджетный вариант для нетребовательных игр. В принципе, все современные игровые приложения на низких разрешениях будут работать вполне сносно. Мало того, потенциал устройства позволит любителям разгона свободно экспериментировать, и в некоторых случаях можно будет достичь результата, сравнимого с показателями модели GeForce GTS 250.

В НОМЕРЕ:

- МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ • SSD-НАКОПИТЕЛИ • КОРПУСА
- КЛАВИАТУРЫ • МОДДИНГ: GREEN FIN • РАЗГОН ПАМЯТИ DDR3

МЕДИАПЛЕЕРЫ: SEAGATE И WD ОТКРЫВАЮТ НОВЫЙ ФРОНТ СТР. 52

ЖЕЛЕЗО

DVD в комплекте

#03 [73] Март 2010

ТОПОВЫЙ НЕТТОП

МИНИ-КОМПЬЮТЕР ИЗ АЛЬТЕРНАТИВНОГО ЛАГЕРЯ



49

УСТРОЙСТВ
В НОМЕРЕ

МЕГАТЕСТ SSD
ФАКТАМ – ДА!
МИФАМ – НЕТ!

ПЕРВЫЙ КОРПУС
БАЛАНС ФУНКЦИЙ
И ЭЛЕГАНТНОСТИ

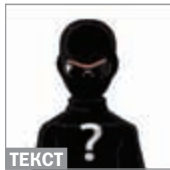
AM2+ И AM3
ПОПОЛНЕНИЕ
У «ЗЕЛЕННЫХ»

Разгон Память DDR3

Учим как Твики для бенча

Моддинг Green Fin

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 24 ФЕВРАЛЯ



Алексей Шуваев

Разгони тоску

Тестирование мультимедийных плееров

Каждый день, гуляя по улицам города или спускаясь в метро, можно увидеть людей, которые топают в такт, кивают или подпевают какому-то внутреннему голосу. Затем можно заметить наушники, торчащие из ушей. А иногда кто-то просто смотрит фильмы в дороге, чтобы скоротать время. Именно о таких компактных мультимедийных плеерах, которые не только музыку послушать дадут, но и фильм прокрутят, сегодня пойдет речь.

Методика тестирования

Для тестирования были отобраны мультимедийные плееры, которые есть на прилавках практически всех магазинов, торгующих подобными товарами. Все они имеют ЖК-дисплей, на котором не только отображается информация об исполнителе, но и может выводиться полноценное видео. Так как наиболее популярные форматы музыки и видео поддерживают все плееры, то основной упор в сравнении был сделан именно на качество воспроизведения и удобство поль-

зования. Эргономика играет особую роль, ведь работать с сенсорным экраном или с десятком кнопок – совсем разное удовольствие. Программный интерфейс и работа с файлами тоже имеют значение. Но в большей степени оценивается звук, который способны продемонстрировать плееры на собственных наушниках, ведь большую часть времени основная масса людей будет пользоваться именно комплектными наушниками. Итак, плееры заряжены, музыка и фильмы залиты – в путь!

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Acer Aspire
5940G-724G50Wi
Alienware m17x
ASUS G60Vx
ASUS G72Gx
HP Pavilion dv7-2120er
HP Pavilion dv6-2090er
Samsung R720
Samsung R522
Toshiba Qosmio X300

Apple iPod touch

Об устройствах Apple не пишет разве что ленивый, но не включить в обзор самый популярный плеер мы не могли. Основные функции и фишки известны всем, а мы попытаемся в общих чертах рассказать о тестовой модели. Пережив несколько реинкарнаций, современный iPod Touch обладает очень приятной внешностью и отличными пропорциями. Большой дисплей почти не сохраняет отпечатки пальцев, а проблема с переносом файлов частично решена. В нашей версии установлено 64 Гб памяти, из которой большая часть доступна для переноса данных в качестве внешнего накопителя. Огромное количество софта и игр позволят развлекаться в пути, а уж про датчик положения, который позволяет рулить машиной или катать шарики одним наклоном в нужную сторону, и говорить нечего! Для просмотра фильмов тоже сложно найти что-то лучше, правда придется конвертировать видеофайлы, но уже создано такое количество программ перекодирования, которые даже используют вычислительные мощности видеокарта, чтобы уменьшить время ожидания выхода готовых файлов. Наличие Wi-Fi адаптера позволяет подключаться к сети и наслаждаться веб-серфингом. Немногие знают, что если приобрести гарнитуру от iPhone, то можно смело пользоваться говорилками, вроде Skype, прямо на iPod – проблема отсутствия микрофона решена. Ну и, конечно, к минусам, с которыми придется смириться, надо отнести необходимость установки iTunes для синхронизации файлов и собственный разъем. Правда, учитывая популярность девайсов этого производителя, найти в любом офисе ЗУ для iPod не представляет особой сложности.



9



Отличная эргономика
Большой дисплей
Большое количество софта и игр



Необходимость конвертации видеофайлов



7



Большой дисплей
Логичное управление, большой набор функций



Слабое сенсорное управление
Нестандартный разъем для подключения к компьютеру

Cowon S9

Стильная модель плеера от COWON. Небольшая лодочка удобно ложится в руку и допускает сенсорное управление. В нижней части расположились разъем для подключения к компьютеру и переключатель, отвечающий за блокировку и выключение девайса. В верхней части находятся кнопки управления навигацией и громкостью. По центру блестящая кнопка проигрывания, которая, скорее, напоминает дизайнерский элемент. Глянцевая задняя крышка, как и дисплей, довольно быстро покрываются следами от пальцев. Разъем для подключения к компьютеру нестандартный, а кабель входит в комплект в единственном экземпляре. В случае поломки или утери кабеля не удастся даже подзарядить плеер. Теперь перейдем к начинке. Так как девайс поставляется с разными объемами памяти, вплоть до 32 Гб, можно смело рассчитывать на ношение с собой большой коллекции музыки и фильмов. При подключении плеера к компьютеру с файлами можно работать напрямую, без установки дополнительного ПО. Одной из фишек плеера является загрузка виджетов. Насколько это удобно, можно поспорить, хотя смену фотографий в маленьком окошке нам удалось настроить за пару минут. Встроенный Bluetooth-модуль позволит подключить беспроводные наушники. Довольно информативное меню содержит массу данных о кодеках и характеристиках файла. Стоит сказать, что сенсорное управление не так удобно, как у конкурентов, а работать с кнопками одной рукой вряд ли получится. Комплектные наушники лучше поменять сразу после покупки.

Creative ZEN X-Fi 2

Легкий и стильный получился плеер у компании Creative. Это модель продолжает знаменитую линейку устройств ZEN и наделена массой интересных особенностей. К примеру, поддержка X-Fi должна существенно расширить круг почитателей этого плеера. Возможность регулировки действия этой технологии позволит подстроить функциональность под себя. Что касается управления, то девайс наделен всего двумя кнопками: выключение (она же блокировка) и возврат к меню. Есть также микрофон и динамик, на случай воспроизведения музыки в небольшой компании. Большим уровнем громкости девайс похвастаться не может, но посмотреть фильм вдвоем в полной тишине допустимо. Приятно, что добавлять информацию можно буквально с любого компьютера, так как установки специального софта не потребуется. Да и сам плеер умеет работать с файлами популярных форматов. Кроме того, стандартный разъем mini USB позволит подключиться для зарядки или переноса файлов практически везде. Неплохие наушники, которые входят в комплект поставки, имеют сменные накладки, различные по размерам. Плеер имеет до 32 Гб памяти, а при желании можно воспользоваться картами стандарта microSD. Сенсорный экран достаточно информативен и легко отзывается на прикосновения пальцев. К недостаткам можно отнести невозможность работы радио, параллельно с просмотром рисунков или чтением RSS каналов, хотя проигрывание записанных треков при этом не прекращается.

7500 руб.
(за 16 Гб)



8

- + Встроенный динамик
Наличие кардридера
Стандартный интерфейсный кабель
- Невозможность одновременной работы разных приложений

Digma insomnia3

Те, кого часто мучает инсомния, или, проще, бессонница, наверняка оценят существование плеера с подобным названием. Выпускается он в белом и черном корпусах, но выглядит одинаково элегантно. Трехдюймовый дисплей демонстрирует неплохую картинку и позволяет даже смотреть видео, но мелкие детали разглядеть вряд ли удастся. Устройство выпускается с объемом памяти 2, 4 и 8 Гбайт. Исходя из этого, можно сказать, что большую коллекцию фильмов с собой не унесешь. Приятно, что работать с файлами можно напрямую без установки дополнительного софта. Большую часть роликов и музыки плеер воспроизведет без проблем, и конвертация не потребуется. Слегка разочаровало управление: можно было бы избавиться от нескольких клавиш, просто увеличив функциональность каждой. Тем не менее, даже при таком положении вещей не сразу понятно, как регулировать громкость. Последовательность действий оказалась довольно простой: нажать кнопку Vol и воспользоваться кнопками переключения музыки. То есть на ощупь проделать эту операцию, скорее всего, не получится и придется смотреть на экран. В остальном меню вполне логичное, а русские записи не дадут запутаться. Порадовал встроенный динамик, через который можно вывести звук, включая радио, если поддержать несколько секунд кнопку Menu. Очень приятными оказались наушники, которые не просто хорошо отсекают внешний звук, но вращающаяся основа позволяет добиться наиболее комфортного расположения наушника в ухе.

3000 руб.
(за 8 Гб)



7

- + Встроенный динамик
Качественные наушники
- Нестандартный разъем для подключения к компьютеру

iriver B30

Интересно, что мультимедийные плееры могут не только воспроизводить музыку, показывать видеоролики и демонстрировать сохраненные фотографии, но добавляют интерактива в виде просмотра ТВ. iriver B30 оснащается ТВ-тюнером для просмотра цифрового телевидения. Функция в России вряд ли востребована, так как в цифровом формате вещание присутствует всего лишь в нескольких городах на территории страны. Но при путешествии в Восточные страны или Европу можно смело брать с собой плеер – наверняка пригодится. Аккуратный скромный дизайн располагает к неспешному наслаждению процессом прослушивания музыки. Конечно, никто не мешает посмотреть фильм, но для этого его придется предварительно конвертировать в необходимый формат. Стоит учесть, что версии ПО под Windows 7 на февраль 2010 года не было на официальном сайте компании. Сенсорное управление распространяется не на весь дисплей, а только на боковую часть, где аккуратно подсвечиваются стрелки. Передача файлов происходит простым перемещением оных в Проводнике системы – плеер определяется как сменный носитель. Большим плюсом является наличие стандартного разъема mini USB, который облегчает подключение и поиск кабеля для замены. Микрофон вынесен на заднюю стенку и представлен в виде темной полоски, так что если потребуется вести запись, то лучше будет расположить девайс экраном вниз. Комплектные наушники выдают неплохой звук, хотя практически не глушат окружающие шумы.

7000 руб.
(за 16 Гб)



6

- + Наличие вибрации
Стильный дизайн
Стандартный интерфейсный разъем
- Сохранение следов пальцев

iriver P7

Плеер от бывшего законодателя мод в среде mp3-плееров вышел очень удачным. Оснащенный самым большим в тесте дисплеем, девайс действительно предназначен для просмотра фильмов, и не только в пути. Плеер можно использовать даже вместо фоторамки – качественный дисплей и большое разрешение позволяют смотреть снимки большой компанией. Ладный кирпичик хорошо ложится в руку и слегка оттягивает нагрудный карман рубашки – без малого 200 грамм. Сенсорный дисплей достаточно удобен в работе, а основное меню разделено на тематические вкладки. Сразу после покупки желательно позаботиться о защите дисплея – на нем очень скоро могут появиться царапины и следы от пальцев. И хотя в комплект поставки входит стилус, работать с меню быстрее и удобнее при помощи пальцев. Небольшой размер встроенной памяти компенсируется возможностью установки флэш-карт. При этом накопитель определяется отдельно, что очень удобно при работе с компьютером. Дополнительный бонус – кнопки регулировки громкости. Они немного утоплены в корпус и продолжают функционировать даже при блокировании всех остальных клавиш. К недостаткам смело можно отнести габариты и немалый вес. При таком весе уместнее было бы оснастить большим объемом памяти или жестким диском, но флэш-память гарантирует отсутствие сбоях при вибрации.

4500 руб.
(за 8 Гб)



7

- + Самый большой дисплей
Комбинированное управление
Расширение памяти
- Габариты и вес

Philips GoGear Ariaz (SA1ARA04K/02)

Один из самых компактных плееров в нашем тесте. Несмотря на это, он обладает рядом качеств, которые делают его вполне конкурентоспособным. Гаджет поставляется с объемом встроенной памяти до 16 Гб, чего должно хватить на очень внушительную фонотеку. Хотя плеер поддерживает воспроизведение видео и просмотр фотографий, экран его не сильно для этого приспособлен, ввиду малых размеров. Правда, добрую треть пространства занимают элементы управления, поэтому дисплею пришлось уступить. Но все же стоит отметить довольно приличный звук и качественные эргономичные наушники, которые входят в комплект поставки. Кроме того, большим достоинством является наличие порта mini USB, кабель к которому можно найти практически везде. При желании, все кнопки блокируются, но это не влияет на функционирование регулировки громкости. В качестве заставки можно использовать часы – простые стрелочные, но довольно удобные. Приятно, что работать с файлами можно без установки дополнительного ПО, хотя, если захочется посмотреть видео, придется воспользоваться конвертером. Ну и конечно, можно использовать плеер в качестве внешнего накопителя. Имеется встроенная читалка файлов txt, но будет затруднительно вчитываться в маленькие буквы, так как экран не позволяет выводить полноразмерный шрифт. Встроенный микрофон пригодится только для любительских записей и нужен, скорее, для развлечения. В целом, этот плеер действительно для того, чтобы слушать музыку и радио, не отвлекаясь на всякие мультимедийные наполнители современных гаджетов.



3 190 руб.
(за 4 Гб)

7

- + Малые габариты
Простое управление
Стандартный порт
- Маленький дисплей



4000 руб.
(за 16 Гб)

6

- + Расширение памяти картами micro SD
Простое управление
- Отсутствует принудительное блокирование от случайного нажатия

Ritmix RF-8900

Новый плеер от компании Ritmix заключен в металлический корпус и имеет всего одну кнопку, которая отвечает за включение, пробуждение и выход в общее меню. Ничего не напоминает? Но мы продолжим. Девайс подключается через стандартный USB-кабель, что также является большим достоинством. Собственной памяти устройство может нести до 16 Гб, а расширить ее можно картами microSD емкостью до 4 Гб. Простое и наглядное меню из иконок и русские комментарии облегчают знакомство с устройством. Дисплей позволяет надеяться на просмотр видео, правда практически квадратный дисплей несколько изменит пропорции изображения. Воспроизведение музыки возможно даже в фоновом режиме при просмотре фотографий или чтении электронных книг. Кстати, цвет и размер шрифта можно менять по своему усмотрению. Существует возможность включить перелистывание песен встряхиванием плеера, что может внести путаницу при активной ходьбе. Наушники, входящие в комплект, довольно сносно, и их можно оценить на твердую четверку. Помимо достоинств, следует отметить недостатки. Отсутствие каких-либо блокировок кнопок сказывается на случайных срабатываниях, если экран не успел погаснуть (при этом экран не реагирует на нажатия). Но в кармане с ключами центральная кнопка по-прежнему отзывается на нажатия. Кроме того, стоит отметить "туговатость" сенсорного экрана – иногда приходится по многу раз жать на ту или иную иконку, чтобы действие совершилось. В итоге, плеер можно рекомендовать для прослушивания музыки или радио пользователям с тонкими пальцами.

Модель	Дисплей	Объем памяти	Поддержка аудиоформатов	Поддержка видеоформатов
Apple iPod touch	3.5", 480x320	до 64 Гб	AAC, Protected AAC, HE-AAC, MP3, MP3 VBR, Audible (formats 2, 3, 4, Audible Enhanced Audio, AAX, and AAX+), Apple Lossless, AIFF, WAV	H.264, MP4
Cowon S9	3.3", 480x272	до 32 Гб	MP3, WMA, WAV, FLAC, APE, OGG	XviD, WMV, MPEG-4, AVI, SWF
Creative ZEN X-Fi 2	3", 400x240	до 32 Гб	MP3, WMA, AAC, FLAC, Audible4	DivX, XviD, WMV, MPEG-4SP
Digma insomnia3	3", 480x240	до 8 Гб	MP3, WMA, WAV, RA, AC3, OGG, APE, FLAC	DivX, XviD, SWF, RM, WMV, FLV, MPEG-1, MJPG
iriver B30	2.8", 240x320	до 16 Гб+ Micro SD до 4 Гб	MP3, WMA, AAC, FLAC, OGG, ASF	AVI, WMV, MP4
iriver P7	4.3", 480x272	до 16 Гб+ Micro SD до 4 Гб	MP3, WMA, AAC, WAV, FLAC, OGG	MPEG 1/2/2.5 Layer 3, AVI, MP4, DAT, MPG, VOB, WMV, RW/RMVB, 3GP/K3G, FLV
Philips GoGear Ariaz	2", 220x176	до 16 Гб	MP3, WMA (DRM)	MJPG
Ritmix RF-8900	2.8", 240x320	до 16 Гб+ Micro SD до 4 Гб	MP3, WMA, WAV, FLAC, APE	MPEG-4, AVI, RM, RMVB, FLV
Samsung YP-P3	3", 480x272	до 16 Гб	MP3, WMA, AAC, WAV, PCM, FLAC	DivX, XviD, SWF
Sony NWZ-X1050	3", 240x432	до 16 Гб	MP3, WMA, WMA (DRM), AAC, WAV, PCM	WMV, MPEG-4, H.264

Samsung YP-P3

Следующий плеер не является новинкой, но будет интересен практически всем. Список функций достаточно широк, и мы рассмотрим, как их можно применять. Виброотдача при работе с меню является отличным средством обратной связи для подтверждения действия. Еще одним преимуществом является возможность установки виджетов. К примеру, стикеры на "рабочем" столе помогут не забыть о важной покупке, а стильные часы всегда напомнят о текущем времени. Работа с интерфейсом аналогична действиям при работе с популярным iPod – легким движением пальца меню перелистывается. Кроме того, девайс наделен беспроводным адаптером Bluetooth. С его помощью можно передавать файлы или подключать беспроводную гарнитуру, стереонаушники или мобильный телефон. Что касается последнего, то плеер может играть роль гарнитуры. При входящем звонке плеер сам пригласит музыку и позволит поговорить, благо микрофон и наушники уже имеются. Конечно, можно инициировать вызовы непосредственно с плеера – эдакий мультимедийный комбайн в кармане. Добавим к этому простую передачу файлов без необходимости установки дополнительного софта. Видео-файлы наиболее популярных форматов также не требуют конвертации и спокойно заливаются в память, которой может быть до 16 Гб. Комплектные наушники довольно хороши и могут дать фору многим затычкам – во всех частотах звук чистый и насыщенный. Ко всему этому бальзаму придется добавить ложку горькой смеси: собственный интерфейсный кабель может создать проблему при поиске замены, если оригинальный выйдет из строя.



7500 руб.
(за 16 Гб)

8

- + Возможность подключения беспроводной гарнитуры
Удобный интерфейс
- Индивидуальный кабель



Выбор
редакции

13000 руб.
(за 16 Гб)

10

- + Отличная эргономика
Функциональность
Отличный звук
- Необходимость установки ПО

Sony NWZ-X1050

Пожалуй, этот плеер является лучшим в плане сочетания функций и качеств. Девайс имеет металлический корпус и дисплей, занимающий практически всю лицевую часть. Расположение кнопок таково, что поначалу кажется невозможным управлять плеером одной рукой, но к особенностям расположения кнопок привыкаешь очень быстро, и работать становится не только просто, но и приятно. Надо рассказать о некоторых технических особенностях. К примеру, гаджет оснащен беспроводным модулем Wi-Fi с поддержкой WPS, так что интегрировать его в действующую локальную сеть становится делом нескольких секунд. Встроенный браузер и специальная программа для работы с сервисом youtube упрощает серфинг и расширяет круг развлечений. Загрузка происходит достаточно быстро, хотя не все элементы и технологии, доступные пользователям полноценных компьютеров, будут доступны владельцам плеера. Вторым элементом, о котором необходимо упомянуть, является технология шумоподавления. Наушники, идущие в комплекте, не только обладают отличным соотношением сигнал/шум, но и наделены маленькими микрофонами. При нажатии кнопки на боку плеера активируется технология шумоподавления, которая пускает внешние шумы в противофазе. В реальности это означает, что постоянный гул определенной частоты просто перестает быть слышимым: например, постоянный звук работающего двигателя самолета или поезда в метро. Жаль, что не спасает от звука работающей дрели у соседей. О недостатках можно сказать всего пару слов: собственный кабель и необходимость установки ПО.

Поддержка графических форматов	Интерфейсы	Размеры, мм	Вес, г
JPEG, BMP	USB, Wi-Fi, Bluetooth 2.1 + EDR	61x110x9	115
JPEG	USB	57x106x13	77
JPEG, BMP, TIFF, GIF, PNG	USB	102x57x11	75
JPEG, BMP, GIF	USB	51x88x12	52
JPEG, BMP, GIF, PNG	USB	110x57x11	91
JPEG, BMP, GIF	USB	73x112x14	175
JPEG, BMP	USB	84x47x11	47
JPEG, BMP, GIF	USB	96x54x10	84
JPEG, BMP, PNG	USB, Bluetooth 2.1+EDR	102x53x10	96
JPEG	USB, Wi-Fi	52x97x10	98

Выводы

Стараясь сохранить беспристрастность и слух, мы долго думали, какие модели достойны двух основных наград. На одной чаше весов эргономика и стильный внешний вид, на другой – качество музыки и количество функций. За сочетание всех качеств, а в особенности за отличный звук и возможность прослушивания музыки даже в самолете, мы присуждаем плееру Sony NWZ-X1050 приз "Выбор редакции". Ну а "Лучшую покупку" забирает законодатель мод и стиля Apple iPod touch. Несмотря на некоторые неудобства, нельзя не отметить его функциональность и стиль, и, как следствие, популярность.

Территория «СИ»

С Новым годом! С новым счастьем!



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. 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://community.livejournal.com/ru_gameland) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III

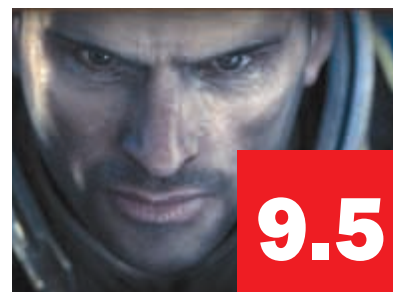


8.5

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

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 позпрошлой 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 дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

126 Retroactive

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее «пере-загрузка»: изменился формат и идеология.

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 53:

Окружен и уничтожен, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

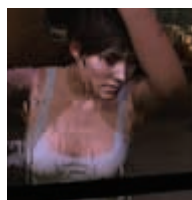
Константин Говорун



Запустили мы тут редакционный твиттер по адресу twitter.com/stranaigr. Там можно оперативно следить за тем, что происходит в «СИ», какие свежие игры приехали к нам в офис и так далее. В твиттере же мы будем вести интернет-трансляции с выставок, вроде E3 и Tokyo Game Show, приглашать вас на встречи с редакцией. В общем, присоединяйтесь – будет весело!

СТАТУС: Рыжий **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dante's Inferno

Артём «cg» Шорохов



Не сказал в кросс-обзоре самое главное о Heavy Rain: ее нельзя воспринимать ни как кино, ни как игру, ни даже как некий медиапродукт «на стыке». Это нечто отдельное, самостное, придуманное и воплощенное вне общезнакового контекста. Очень, подчеркиваю, *очень* здорово, что оно такое есть. И в то же время, миру не нужны продолжения, подражания, улучшения. Концепция исчерпана. Отзовите стервятников.

СТАТУС: Origami filler **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Heavy Rain, Kula World

Наталья Одицова



Плохо проходить игры на дебаг-консоли: она остается в редакции, а ты сидишь дома и страдаешь без Resonance of Fate. Я уже неделю не перекрашивала волосы Зефиру (кстати, если покрасить ему шевелюру в розовый, он выглядит ну совсем как девочка) и не выстраивала цепочки резонансов! И ведь сейвы к обычной магазинной копии не подойдут, а значит, все миссии придется выполнять заново...

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy XIII

Сергей «TD» Цилюрник



Наигравшись вдоволь в Civilization IV, вспомнил про SimCity, в первую часть которой недолго играл в детстве без особого успеха. Попробовал четвертую – боеж мой! Сколько всего! Можно называть каждую улицу, каждый дом! Как жаль, что в свое время у меня к ней не было доступа. Сейчас, вроде бы, даже и город прибивный содержать удается, а желание копаться в мелких деталях уже пропало.

СТАТУС: Мэр Дефакто **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Sim City 4

Илья Ченцов



Приехавший в гости племянник трех лет, любитель машинок и прочей колесной техники, с радостью играет в Dog's Life, Farming Simulator 2009 и Saboteur. За пределами кабаре «Бель де Нью» последняя игра совсем даже не выглядит продуктом «18+». Обычные городские гоночки, которые нравятся даже бабушке, как раз недавно побывавшей в Париже.

СТАТУС: Дядя **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dark Void (PC)

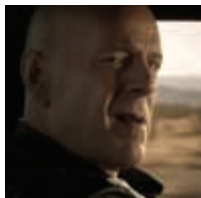
Денис «Spaceman» Никишин



Столько в Теккен (и ни в один файтинг вообще) я не играл никогда. Все из-за онлайн. Обязательно каждый день перед сном минимум десять боёв в ранкеде. Ну а как же! Нужно дотащить душку Зафи в «топ десятка» Зафин (это там где уже читеры сидят, которые научились выходить без наказания). А какой же лапкой оказалась Алиса! Играть за нее – одно удовольствие. Общих батлпойнтов уже за лимон. Остановите меня...

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shadow Hearts: Covenant

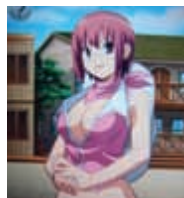
Александр Устинов



Меня тут попросили написать что-нибудь. Пишу. Открыл в Бэтмене все ачивменты. Наконец-то осилил демку Resonance of Fate. Расстроился что у моей «Радиотехники – 301» окончательно стерлась игла. Мороженка с предсказанием рекомендует мне меньше общаться с людьми – «иначе устану». А Брюс Уиллис замочил группу «Гориллаз». Так держать, Брюс, замочи еще Трейси Моргана – он смешной, но болтает много и непонятно.

СТАТУС: Унылый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Aliens vs. Predator, Blur Beta, Army of Two: The 40th Day

Евгений Закиров



Утром выяснилось, что PS3 впала в кому. Приехал в редакцию, убедил всех, что с дебагом будет все в порядке – в итоге и он тоже впал в кому. Дома Xbox 360 не хочет распознавать диск с Bioshock. Пишет, что это простой DVD, только какой-то странной зоны и поэтому его лучше не воспроизводить. Книга по истории религий очень большая и тяжелая. А так все хорошо, только пастила кончилась и зефир невкусный.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** White Knight Chronicles

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

РЕТРОАКТИВЕ

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Иногда они возвращаются снова

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее у нас произошла «перезагрузка», изменился формат и идеология. И название. Взяться за «перезагрузку» пара старперов, которых вы, возможно, помните: Александр Щербаков (он и пишет это вступление и говорит о себе в третьем лице) и Святослав Торик. Оба сейчас занимаются преимущественно разработкой компьютерных игр, а не рассказывают о них. Но старые привычки берут свое, так что всем снова привет.

Формат рубрики наверняка будет эволюционировать. Но главный, «программный» принцип прост: мы стараемся в первую очередь делиться своими впечатлениями и воспоминаниями. И в меньшей степени рассказывать про «игровые особенности». Вообще этот подход правил и для рецензирования, но в нашем случае он, вероятно, даже несколько утрирован.

В каждом выпуске Retroactive будет один большой (или не очень) спецматериал, основная тема. Параллельно с ним пойдет и нечто вроде небольших ретро-рецензий. Иногда – но не всегда – эти ретро-рецензии каким-то образом связаны с основной темой, пусть даже и косвенно. В случае, если спецматериал избыточен, скажем, посвящен сразу нескольким играм, – этот «подвальчик» может отсутствовать. В каждом выпуске будет и авторская ретро-колонка.

Акцент мы сделаем на платформы, которые пользовались наибольшей популярностью у нас в стране. Хотя это совершенно не значит, что ограничимся только ими. Мы с радостью будем писать и про «экзотические» игры для «экзотических» систем. Не обойдем стороной Game Gear и вещи, которые выходили только на игровых автоматах и никуда не портировались, и вообще всякое. На играх какого типа мы будем фокусировать внимание, пока не совсем ясно. У нас, конечно, есть



предварительный план публикаций, но основной принцип подбора материалов – «просто захотелось про это написать». Это тоже правильный принцип. Много лучше, чем говорить о вещах, которые терпеть не можешь.

Второй принцип – меньше рассказывать о том, что навязало у всех на зубах. Мы, может, и любим ежика Соника, но это не повод в стопятидесятый раз делать ретро-материал о том, какая классная игра Sonic the Hedgehog. Интереснее поговорить о Shaq Fu, которую многие помнят, но не то чтобы очень хорошо. Или о неизвестном, но очень крутом Gaiaopolis. О диком, ужасающем, чудовищном файтинге Power Athlete – больно он забавен. О гениальной игре Abuse. Да, могут быть отклонения, и мы наверняка напомним вам, что Planescape: Torment даже десять лет спустя лучше новенькой Dragon Age: Origins, с которой все носятся как с писаной торбой. Хотя совсем уж в стариковское брюзжание постараться не скатываться. Хотя, конечно, раньше игры были лучше, не то что сейчас, да еще с этой

новомодной трехмерной графикой, ишь до чего додумались, антихристы.

Разумеется, мы надеемся, с одной стороны, напомнить об отличных старых разработках, которые и так хорошо вам знакомы. А с другой, и познакомить с тем, во что мы «резались» раньше (а порой переигрываем и сейчас). Конечно, мы надеемся, что почитав наши статьи, вы возьмете и сами посмотрите все эти раритеты, о которых мы вам тут понара рассказывали с три короба. Благо это не так сложно. Давайте не будем притворяться идиотами и делать вид, будто эмуляторов не существует и все созданное под Mega Drive потеряно для нас навсегда, потому что кот Васья еще много лет назад написал на приставку, которую купила мама. Раньше пресса – в силу странного статуса эмуляторов – порой как-то стеснялась упоминать даже само это слово. Но они есть, вы это знаете, они играют огромную роль в ретро-гейминге, и не стоит изображать невесту что. Сейчас многие вещи намного проще, чем раньше. Об этом, впрочем, как-нибудь в другой раз.

ДАВАЙТЕ НЕ БУДЕМ ПРИТВОРЯТЬСЯ ИДИОТАМИ И ДЕЛАТЬ ВИД, БУДТО ЭМУЛЯТОРОВ НЕ СУЩЕСТВУЕТ И ВСЕ СОЗДАННОЕ ПОД MEGA DRIVE ПОТЕРЯНО ДЛЯ НАС.

Abuse

Руди Гигер овердрайв



ТЕКСТ
Александр
Щербаков



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1995
Жанр:
action/platformer
Издатель:
Origin / Crack Dot Com
(PC-версия)
Разработчик:
Crack Dot Com
Платформа:
PC, Mac, Amiga, Linux,
iPhone

Abuse – единственная выпущенная игра компании Crack Dot Com, культовая, классическая, фактически превосходящая всякие Alien Shooter и Crimsonland. Зверский экшн-платформер, фантастически динамичный, с толпами врагов, дикими скоростями и очень интересным дизайном уровней.

Эту вещь, по крайней мере у нас, было принято сравнивать не только с играми в стиле Contra, но и, как бы это дико ни звучало, с шутерами от первого лица. В определенный момент к Abuse начали применять не совсем корректное, но довольно точное определение «Doom, вид сбоку» (в рамках этого выпуска рубрики «Ретро», вы можете еще прочитать еще о двух подобных проектах). Ведь если задуматься, в случае с Abuse мы имеем эдакий шутер, переведенный на рельсы платформера-сайдскроллера. Не в последнюю очередь на формирование общественного мнения влиял широко известный факт, что главный идеолог проекта Дейв Тейлор – бывший сотрудник id Software, где он проработал порядка трех лет и активно участвовал как в создании двух частей Doom, так и вышедшей позже Quake.

Главной фишкой (или, как любят выражаться отечественные издатели, – «игровой особенностью») Abuse была и, что характерно, остается нетривиальная система контроля над персонажем. Бегали мы с помощью стрелочек на клавиатуре, а целились мышкой. Фактически, это система управления из Quake, перенесенная в двухмерный платформер.

Сеттинг игры в значительной степени позаимствован из кинофильма «Чужой-3», который финчеровский. Главный герой, Ник Вренна (пишется Vrenna, не имеет никакого



отношению к Врену, зато отсылает к бывшему музыканту Nine Inch Nails), бегает по мрачной изъеденной ржавчиной бетонной тюрьме будущего (действие игры происходит в далеком 2009 году) и сражается преимущественно с четвероногими существами, внешний вид которых вряд ли может стать поводом для судебного иска, но тем не менее всем очевидно, что похожи они именно на гигеровских монстров. Вренна тоже, кстати, почему-то на тех тварей смахивает. У всего этого безобразия даже есть какое-то сюжетное обоснование (эксперименты, мутации, несправедливо обвиненный герой, крутой боевой костюм), его нам приводят прямо сразу, в паре абзацев текста. И о предыстории можно тут же забыть, все это никому никогда не было нужно.

Стилистика весьма мрачная и особым разнообразием не отличается – все до-

статочно однообразное, но при этом не сказал бы, что со временем такие декорации надоедают. Структура уровней то предоставляет нам возможность спокойно и безболезненно перемещаться по уровню и тихонько постреливать, то взрывается сценами с участием десятков противников и настоящей мясорубкой. Впрочем, главным достоинством являются даже не такие переходы, а вообще сама компоновка уровней – это достаточно сложно описать словами, лучше смотреть самим. Причем раньше я как-то не особо обращал внимание на детали – ну играю себе и играю, интересно, весело и ура. А сейчас, особенно после того, как сам занялся разработкой, уровни в Abuse воспринимаются несколько иначе. Запустив игру после определенного перерыва, я стал замечать, что фантазия левелдизайнера подчас вызывает такое восхищение, что человеку искушенному остается только возторгаться прекрасной работой.

Игра была вполне успешной и принесла Crack Dot Com достаточно денег, чтобы полностью сконцентрироваться на разработке собственных проектов, переехать в нормальный офис, полностью укомплектовать штат и приступить к трехмерной стратегии Golgotha. Которая так никогда и не вышла, а вскоре компания прекратила свое существование. Кстати, Дейв Тейлор – интервью с которым находится рядом, – абсолютно не стесняется открыто говорить о недочетах и вообще признавать свои ошибки, не выпендривается и не рисует. Собственно, давайте к интервью теперь плавно и перейдем. Напоследок только заметим, что если вы по каким-то причинам еще не играли в Abuse, скачать ее из Сети проблемы не составит. Абсолютно бесплатно, это же public domain. Обратите только внимание, что существуют разные модификации – например, с новыми кустарными уровнями, или адаптации, которые лучше работают из-под Windows. Есть даже порты для Linux, так что присмотрите себе что-нибудь.



ИНТЕРВЬЮ

ДЕЙВ ТЕЙЛОР: «Название мы выбрали, листая словарь»

ДЕЙВ ТЕЙЛОР

Главный идеолог, продюсер и геймдизайнер Abuse, основатель Crack Dot Com. В прошлом – программист в id Software, участвовал в разработке Doom, Doom II и Quake. Распустив Crack Dot Com, пошел работать в Transmeta (компания, занимавшаяся производством процессоров), продюсировал Spy Kids Challenger для Carbon6, сотрудничал с Naked Skies в проекте RoboHordes. Сейчас работает независимым продюсером, занимается в том числе и новой Karateka Джордана Мехнера.



ТЕКСТ
Александр
Щербаков

Как была основана компания Crack Dot Com??

В то время я был сотрудником id Software и хотел владеть тем, над чем я работаю, а потому сообщил об этом боссам компании. В ответ мне пообещали через полгода вернуться к этому разговору. Шесть месяцев прошло, и руководство сочло, что не готово делиться правами собственности, объясняя это тем, что подобный опыт уже был в прошлом и оказался неудачным. Впрочем, кто знает, возможно, мне просто вежливо хотели сообщить, мол, ты недостаточно хорош!

Я спросил, могу ли вложиться в свою собственную разработку, потому что для меня очень важно владеть плодами своих трудов. Мне ответили, что без проблем, если только это не трехмерная игра и я не участвую в проекте как программист. Собственно, поэтому

Abuse и стал двухмерным сайд-скроллером, а я его креативным продюсером.

То есть, Crack Dot Com образовалась, когда вы еще работали в id Software и были связаны контрактом?

Да, я все еще оставался в id Software. Контракта не было, только устные договоренности, которых я и придерживался.

Abuse ведь была создана очень маленькой командой? Насколько я знаю, фактически ее костяк состоял из четырех человек.

Да, именно так. Это были я, Джонатан Кларк, Мюррей Макмиллан и Дуонг Нгуен. Джонатан программировал, Мюррей был главным художником и формировал стиль

игры, ну а Дуонг – это такой волшебный человек, который разрабатывал дизайн уровней, делал дополнительный арт и еще кучу вещей по мелочи. Я финансировал все это предприятие, был дизайнером, занимался деловыми вопросами и продвижением. Еще был Бобби Принц, который создал все звуковые эффекты.

Один из самых дурацких вопросов, который только можно задать разработчику (и не только ему, это касается писателей, музыкантов, режиссеров и вообще очень много кого): «как вы решили сделать вот это и вот то» или «как у вас появилась идея». Ну и все в таком духе. Но тем не менее, почему первым проектом Crack Dot Com стал именно Abuse, помесь шутера и плат-

Doom Troopers: Mutant Chronicles



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода: 1995
Жанр: action/platformer
Издатель: Playmates
Разработчик: Adrenalin Entertainment
Платформа: Mega Drive, SNES

ТЕКСТ

Александр
Щербаков

Красочный кровавый экшн-платформер по мотивам настольно-игровой вселенной Mutant Chronicles. В основном прославилась тем, что врагам здесь можно было сносить бошки и кровичка хлестала во все стороны.

Из-за созвучия названий, многие приставочники раньше давали определение игре «Doom, вид сбоку». В реальности, конечно, все несколько не так – хотя точки соприкосновения найти, пожалуй, можно. Вообще Doom Troopers впервые увидела свет как коллекционная карточная игра по миру Mutant Chronicles. Такой спин-офф, да и сами «Хроники мутантов» вообще начинались как ролевушная забава. В 1995 году и, прямо скажем, даже десятилетие спустя, мало кто у нас знал хоть что-то об этом. Если мне не изменяет память, только году где-то в 2008 в России вышла одна из настолок цикла Mutant Chronicles. Ну и

великий, великий фильм по мотивам, вышедший в 2008 году.

Doom Troopers привлекала упомянутым выше созвучием и неслабым таким уровнем жестокости. В игре были замечательные фонтанчики крови, элементы расчлененки, предсмертная агония врагов, ну и прочие вещи, которые пользовались большой популярностью у маленьких любителей Mortal Kombat. Сейчас все эти отрывания бошек и фонтанчики кetchup (не такие уж и большие) заставляют лишь недоумоно пожимать плечами.

Зато лично на меня производит впечатление уровень сложности. Никогда не умел влет проходить игрушки, а всякие хардкорные «Контры» вашего покорного слугу просто приводили в ужас – первый-то уровень одолеть не мог. Но при этом в моей памяти Doom Troopers осталась короткой, жестокой и очень простой и приятной игрой. Запустив игру десяток лет спустя, я думал, что сейчас всем все поотстреливаю и с наскоку дойду

до последнего босса да надеру ему уши. Но выяснилось следующее – вещь хоть и действительно не то чтобы очень сложная, но по нынешним временам это самый настоящий хардкор. Меня начали жестко так валить на первом же уровне. И это в игре, которая все эти годы у меня ассоциировалась с увеселительной прогулкой!

По-хорошему, Doom Troopers, конечно, не Contra: Hard Corps или, не к ночи будет упомянут, Alien Hunter. Тут все скромненько, чистенько, без особых наворотов, скоростей и безумия японских шутеров-сайдскроллеров. Но, как ни странно, во многом этим игра и интересна. Она крепко сбита, ни на что особо не претендует, но вполне себе приятна. Хотя, честно говоря, в нашей памяти эта вещь прежде всего остается той самой игрой, где у большинства врагов после первого же выстрела слетала с плеч черепная коробка и обезглавленное тело продолжало палить в разные стороны.

ABUSE CLASSIC

Именно так называется «правильная», официальная версия Abuse, вышедшая в прошлом году для iPhone/iPod и доступная в App Store. Оговорка о «правильности» версии подразумевает, что параллельно существовал и другой вариант игры. Дейв Тейлор достаточно подробно разбирает этот неприятный казус у себя в блоге по адресу <http://indiegamedproducer.com/>. Изложим историю вкратце: вышло так, что совершенно посторонний человек портировал Abuse на iPhone, назвал ее Alien Abuse и стал продавать через App Store – мотивируя это тем, что игра получила статус public domain. В его понимании это означает «все вокруг колхозное, все вокруг мое». Хотя юридически этот статус вовсе не означает, что все права на торговую марку, музыку и графику вдруг перестали принадлежать создателям. В Apple, в свою очередь, ничего не проверяли, и Alien Abuse успешно продавалась через App Store. «Автор» оказался человеком бессовестным, совершенно не был заинтересован в «легализации» проекта и не собирался отчислять создателям Abuse ни цента. Судебный процесс мог продлиться долго, а игра-то уже продавалась. Это все в итоге вынудило Дейва Тейлора подрядить компанию EXAKT Entertainment на то чтобы в сжатые сроки сделать свой порт – с названием Abuse Classic – выпустить его через тот же App Store и добиться снятия Alien Abuse с продажи.



МЫ ПРИШЛИ К ВЫВОДУ, ЧТО САЙД-СКРОЛЛЕР, ГДЕ МОЖНО ЦЕЛИТЬСЯ МЫШЬЮ – ЭТО ХОРОШАЯ ИДЕЯ.

формера, нечто вроде «Quake в 2D», если так можно выразиться? Были другие идеи для первого «независимого» проекта и почему выбор пал именно на концепцию Abuse?

Все начиналось как проект под названием Alien Grue. Я попросил Стивена Р. Дональдсона придумать сюжет. Он известный автор sci-fi и фэнтезийных романов, в основном специализируется на антигероях и мрачных историях. То, что мы получали от него, было действительно отличным, очень смешным и оригинальным материалом. Инопланетяне вторглись в Соединенные Штаты, внедряя мутаген в разные живые существа. Все мутировало и превращалось в монстров. Наш герой понимает, что происходит и что инопланетян нужно остановить, пока они не захватили весь мир – это так же сложно, как остановить IRS (налоговое управление США).

Игровой процесс больше напоминал драку формата сайдскроллер, где нужно было сражаться с врагами врукопашную, переключаясь между разными формами мутаций. Мы добавляли в игру слишком много всевозможных технологических фокусов (превращение в реальном времени, искусственный интеллект на базе обучающихся нейронных сетей и так далее), которые падали на голову несчастного Джонатана. Несомненно, Дональдсон был отличным писателем, но в процессе разработки он продолжал менять сеттинг и игровую механику, с чем невозможно было мириться.

Я потакал всему этому, что было несомненной ошибкой с моей стороны.

Но в конце концов решил положить этому конец. На руках у нас остался по-настоящему клевый движок с динамическим освещением и разные мрачные графические элементы. Мы спросили себя, что удастся собрать на основе этого, не навредив самим себе, и пришли к выводу: сайдскроллер, где можно целиться, используя мышь – это хорошая идея, в том числе с точки зрения дизайна. И это то, чего мы раньше нигде не видели.

Название выбрали, листая словарь на букву «А».

Как ты вообще реагируешь, когда люди говорят об Abuse что-нибудь в духе «Doom 2D» или «Quake 2D»? Применимы ли такие определения к игре в принципе?

Честно говоря, я не замечал, чтобы о нашей разработке отзывались подобным образом так уж часто. Обычно ее именуют мрачным сайдскроллером в духе Contra.

Я заметил, что люди любят оценивать одни игры, сравнивая их с другими. Я тоже так поступаю, но вообще это дурацкий метод и может ввести в заблуждение, если ты геймдизайнер – окружающие, возможно, не знакомы с вещью, с которой ты проводишь параллели. Существует слишком много игр на свете, чтобы опробовать их все. Поэтому я думаю, что лучше оценивать каждое произведение, исходя из его собственных достоинств и недостатков, а не сравнивать с другими.

Я знаю, что многие разработчики любили Nine Inch Nails. Кроме того, в NIN писали саундтрек для Quake, когда ты работал в id Software. Правильно ли будет сказать, что Ник Вренна (главный герой Abuse) так назван в честь Криса Вренны, бывшего участника группы (и нынешнего участника группы) Tweaker и Marilyn Manson?

Да, я встречал Криса Вренну, когда мы работали с Трентом Резнором над Quake. Крис – суперкрутой чувак, и мне очень понравилась его фамилия. Моим другом детства в Британии был Николас Бейкер, отличный парень и к тому же у него практически такое же телосложение, как у нашего героя. От него он в итоге и получил свое имя.

Ты все еще общаешься с бывшими коллегами из id Software?

Да, я периодически обмениваюсь письмами с Джейм Уилбуром, Джоном Кармаком, Кевином Клаудом и Джоном Ромеро. Очень уважаю этих ребят. Я многому у них научился и все еще учусь, даже наблюдая за их работой издали.

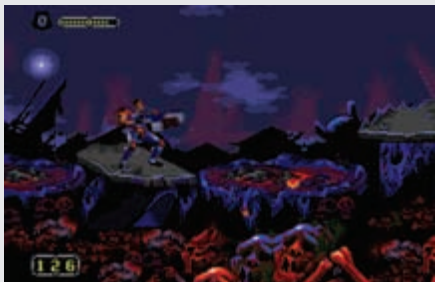
Что думаешь о проектах других бывших сотрудников id Software, таких как Американ МакГи и Джон Ромеро?

Концепции и визуальный стиль проектов Американ МакГи всегда производили на меня большое впечатление. У него я тоже многому научился, особенно когда мы вместе работали в Carbon6. Правда, ни одна из вещей МакГи не интересовала меня как, но это потому что предпочитаю хардкорные RTS, пошаговые стратегии, а также CRPG.

По тем же причинам я не садился за игры Джона, но он меня всегда восхищал, это лучший дизайнер в id Software. Возможно, он не был самым быстрым, но, по моему субъективному мнению, в его уровнях идеальное соотношение юмора и красоты. Если этому человеку позволить сделать демоверсию игры, то сразу будет видно, насколько Джон крут.

Чем сейчас занимаются остальные создатели Abuse?

Джонатан основал новую компанию, которая разработала продукт под названием Thinstall (сейчас именуется ThinApp, средство для виртуализации приложений, – прим. ред.). А затем продал эту компанию VMware (софтверный гигант, доход за 2009 года составил около \$2 млрд. – прим. ред.). В VMware он, в общем, до сих пор и работает.



Чем занимаются сейчас Мюррей и Дуонг, я не знаю, надо будет уточнить при случае.

? Что произошло с проектом Golgotha, за который вы взялись после Abuse? Есть ли планы по реанимированию игры в той или иной форме, если это вообще возможно и имеет хоть какой-то смысл?

В то время мы были буквально влюблены в Command & Conquer и хотели сделать трехмерную RTS. Мы также потратили много (слишком много) сил на создание внутриигровых инструментов для разработки, что было для нас в новинку, а как оказалось, их очень сложно заточивать под 3D-ускорители. В то же время мы не делали, например, кучу базовых вещей для стратегий в реальном времени и, в общем-то, были недостаточно квалифицированы для такой работы.

Как и в случае с Abuse, мы решили вернуться на шаг назад и понять, что можно сделать со всеми нашими техническими наработками. Я был очень вдохновлен Rescue Riders для Apple II (игра 1984 года, – Прим. ред.). Она под-казала мне, что было бы неплохо бы иметь четкие маршруты, по которым передвигаются юниты, причем идут они именно в том порядке, в котором их вызвал игрок. Это немного напоминало принцип «камень-ножницы-бумага», когда ПВО снимали вертолеты, а танки легко расправлялись с грузовиками для пехоты. То есть, единственное, что вам нужно было сделать, это выбрать маршрут, время от времени ставить в очередь на производство юниты, а все остальное время контролировать то, что мы называли «супертанком». Это была такая супермощная машина, которая могла передвигаться где угодно, менять соотношение сил на разных участках фронта, а также сражаться один на один с супертанком противника.

К сожалению, когда мы почти довели до ума

игровой процесс, деньги уже стали заканчиваться. У меня было предложение от издателя, намеревавшегося профинансировать разработку, но в то время был слишком горд, чтобы брать деньги у сторонней компании. И убежден, что ее представители так или иначе влезут в разработку и все испортят. В конце концов мы решили закрыться, пока не влезли в долги, и сделать кое-что из наших наработок достоянием общественности. Насколько я понимаю, некоторые у них и вправду кому-то пригодились.

Мне не следовало сдаваться. До сих пор об этом жалею. Я и моя бывшая жена Карли Сталин придумали замечательный сюжет, волнующий и в некотором роде пророческий. Был написан отличный саундтрек – я и сегодня слушаю музыку из него.

? Сейчас ты – независимый продюсер. Чем конкретно занимаешься в данный момент?

Если коротко, я обычно занимаюсь геймдизайном, переговорами, питчингом, нахожу команды и деньги – все в таком духе. Прямо сейчас продюсирую игру Beakiez и работаю над следующей вещью Джордана Мехнера – Karateka (уже известно, что Мехнер действительно возрождает легендарную игру, – Прим. ред.).

? Можешь рассказать поподробнее о работе с Мехнером над Karateka?

Я помогаю с дизайном, финансированием и поиском людей. На данный момент я не могу сообщить о проекте что-либо еще.

? Не так давно вышла Abuse Classic для iPhone/iPod. Как она вообще себя показала, результаты нормальные?

Я писал об этом в своем блоге, да и в Интернете было немало разговоров, у проекта очень неприятная предыстория. Порт на iPhone был



Этот скриншот должен убедить вас в том, что Abuse необходимо скачать прямо сейчас.

достаточно прямолинейным, ребята из ЕХАКТ отлично справились. Игра не стала хитом. Alien Abuse (см. врезку, – Прим. ред.) успела отъесть слишком большую часть аудитории за те несколько месяцев, что Apple позволила игре оставаться в App Store. После этого мы попали в топ, но достаточно быстро оттуда вылетели.

? Думал когда-нибудь о том, чтобы выпустить римейк Abuse?

Да, много раз. Мне не нравилось, что оригинальная игра выдавала всего-навсего полтора десятка кадров в секунду. Хотелось бы увидеть новую версию, бегающую под 60 Гц и с более удобным, – вообще считаю, что аналоговые контроллеры идеальны для механизма наведения на цель и стрельбы.

Однако хотел бы все сделать правильно. А это значит, что либо кто-то даст чек и скажет «у тебя абсолютные полномочия по всем креативным вопросам» (что случается очень редко), либо нужно найти где-то деньги самому, как и вышло в случае с оригиналом. Так что все это может занять некоторое время.

Если бы не финансировал Abuse сам, у меня не было бы свободы учиться на собственных ошибках, нам пришлось бы выпустить Alien Grue и, скорее всего, результат оказался бы хреновым. Вот почему я так обо всем этом беспокоюсь и почему вы так долго не видели новых вариантов Abuse.

КОГДА МЫ ПОЧТИ ДОВЕЛИ ДО УМА ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС, ДЕНЬГИ УЖЕ СТАЛИ ЗАКАНЧИВАТЬСЯ.

Hunter Hunted



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода: 1996
Жанр: action/platformer
Издатель: Sierra-On-Line
Разработчик: Dynamix
Платформа: PC

ТЕКСТ

Александр Щербаков

Нunter Hunted немного напоминает Abuse: это тоже экшн-платформер, вызывающий в памяти целый ряд шутеров от третьего лица. Главным, самым ярким и действительно уникальным selling point проекта стал deathmatch-режим. Например, по сплит-скрину. На двоих. Это было очень, очень неожиданно для, в общем-то, двухмерного платформера, да еще и вышедшего в 1996 году.

Сейчас мало кто вспоминает Hunter Hunted и, честно говоря, это вполне объяснимо. Несмотря на целый ряд совершенно замечательных и притом весьма своеобразных черт, в целом, проект достаточно скучен. Вернее, не слишком весело играть одному, да еще сейчас, в 2010 году. Это не лишает Hunter Hunted ценности с точки зрения истории жанра и не сильно влияет на то, какой она осталась в нашей памяти. Но воспоминания об игре ярче, чем она сама.

До недавних пор я, признаться, ни разу

не играл в сингплеер-режим Hunter Hunted. Только по сплит-скрину вместе с друзьями. Как вы понимаете, deathmatch на одном экране, когда можно подглядывать за противником, – это специфическое зрелище. В GoldenEye 007 мы когда-то часто играли строем, все на одном телевизоре, и это было очень круто, хоть и затаиться за углом оказывалось сложно. В мегадрайвовском Bloodshot с подглядываниями боролись с помощью виниловой пластинки, о чем я вам еще расскажу в одном из ближайших выпусков нашей ретро-рубрики. Hunter Hunted была знаменательна тем, что пусть соревновательный элемент здесь стремился к нулю, мы продолжали играть и играть дальше. Насколько удивительным было появление deathmatch-режима в платформере. Собственно, мне игру впервые рекомендовали именно как пресловутый «Doom, вид сбоку».

В действительности она не похожа ни на какой Doom. Это странный и – если играть одному – занудный платформер с двумя главными героями, охотящимися друг на друга. Формальное действие Hunter Hunted разворачивается

в той же вселенной, что и в большинстве игр компании Dynamix, вроде роботосимулятора Starsiege. Об этом я узнал только что, покопавшись в сети, – самому догадаться трудно. Сюжет повествует о том, как инопланетяне, простите, покорили Землю и устраивают на ней поединки. В нашем случае в схватке участвует человек и аж минотавр. Играть можно обоими.

Игровой процесс не без изюминки: уровни находятся в нескольких плоскостях одновременно. Частенько удается свернуть в дверь и оказаться как бы в «параллельном коридоре». И таких «параллельных уровней» может быть несколько штук. Они даже пронумерованы – чтобы не запутаться (а такое вполне возможно). Это небанально, особенно для, напоминаю, 1996 года. И с точки зрения геймдизайна оказывается даже поинтереснее того самого deathmatch-режима, рассуждениями о котором обречен закончиться любой разговор о Hunter Hunted. Но, к несчастью, по большому счету интересна не столько сама игра, сколько лежащая в ее основе концепция.



ТЕКСТ
Святослав
Торик



Широкую популярность в России Battle City получила в основном потому, что картридж с ней входил в стандартную комплектацию Dendy.

Для кого-то это «кучка пикселей», а для меня – одно из ярчайших впечатлений переходного возраста.



КОЛОНКА

На память

В этологии (наука о поведении животных) есть такое понятие – импринтинг. Это фиксация события в долговременной памяти и ассоциативная привязка к личным впечатлениям и переживаниям. Если я вдруг где-то увижу название Monster in My Pocket, то перед мысленным взором предстанет картинка, как я в десятилетнем возрасте пять часов подряд проходил с приятелем эту игрушку на «Денди» (не хочу, не хочу писать «NES»!). Мне вспоминается ковер, на котором мы сидели, периодически выпадающий второй джойстик (гнездо в китайской приставке было сильно расшатано), большой телевизор и ощущение безвременья, словно это никогда не кончится, и мне не придется вставать, собираться и идти домой, где своей приставки пока нет, но обязательно будет, если, конечно, родители не вздумают купить велосипед.

Все эти впечатления не хороши и неплохи. Они разные. И очень личные.

Я чувствовал гордость, впервые записав на видеомангофон прохождение Aladdin (версия для Sega Mega Drive 2 самая лучшая – даже спорить нет смысла), потому что это казалось крутой идеей и отличной реализацией (уложился довольно быстро, почти без проигрышей).

А потом я испытал разочарование, выяснив, что не я один такой умный, и в телепередаче «Dendy – Новая реальность» уже давно крутят отрывки пользовательских записей, а ныне покойный Сергей Супонев призывает высылать видеокассеты в редакцию.

Я вовсе не стыдился, прогуливая уроки (впрочем, довольно быстро наступили каникулы) и тусуясь в фирменном магазине Dendy на Ленинском проспекте. Нас, верных адептов культа видеоигр, было несколько человек – мы отирались возле прилавка, изучали ассортимент и консультировали покупателей. Благодаря продавцам (как и все в моем детском мире, они делились на хороших и плохих) и лично директору магазина, мы имели доступ к любым картриджам. Только сейчас понимаю, насколько мне повезло: эпоха перемен, вообще-то, подразумевает активные движения локтями с целью расчистить себе место под солнцем, потому что до стабильности, как показала практика, доживают не все. А мы, в то время как через Москва-реку по живым людям стреляли настоящие танки, с увлечением вперившись в огромный телевизор Sony, гоняли танки виртуальные – сюрреалистично и жутковато, но это факт. Кстати, Battle City оказалась живее всех живых: достаточно погуглить слово «танчики», чтобы наткнуться на горы римейков всех мастей, включая мультиплеерные.

Я чувствовал какое-то щекощущее умирание, хотя вроде бы взрослый человек, лет тринадцать уже было, когда впервые увидел концовку Shining Force 2. Обычный хэппи-энд, но почему-то мне потом еще не раз снились новые приключения полюбившихся героев. Наверное, потому что играл в SF2 около недели, делая перерывы исключительно на сон и еду. Впоследствии в моей жизни были и другие игры в подобном режиме, но ни одна из них не оставила такого следа.

Дело в том, что импринтинг не вечен. Это как с ограничением объема памяти, только «записывается» не информация, а события. Если свободных ячеек не осталось, то не будет и новых фиксаций. Единственный вариант пополнения долговременной памяти – импринтинг переживания – более яркое, чем самое слабое из списка. Именно поэтому, например, из всех новинок, вышедших в 2009 году на PC, запомнились только две: Plants vs Zombies и Batman: Arkham Asylum. Все остальные, а я по роду занятий играю во многое, не смогли преодолеть «избирательный порог» и задержаться в моей памяти на достаточно долгий срок.

На самом деле это было необходимое вступление. Цель этой колонки – пояснить идеологию новообразованной рубрики «Ретро».

Как говорит одна модная команда КВН, «для чего мы, собственно, все это затеяли?». Ретро-игры, в том или ином виде, освещают в каждом серьезном тематическом издании. В Великобритании даже выпускают целый журнал под названием Retro Gamer (<http://retrogamer.net>). Полноценное издание мы, конечно, не потянем – в России видеоигры воспринимаются не так, как на Западе, и свою историю мы пока еще только пишем (уже который год!). А вот продолжать рубрику – это запросто. Однако она довольно существенно изменится. Во-первых, будет больше соответствовать духу и букве журнала, а во-вторых, надеемся, окажется не похожей на такого же рода разделы других изданий.

Довольно быстро мы сошлись на том, что не надо заманивать современного читателя преданьями старины глубокой и рассказками о делах давно минувших дней. Эта рубрика во многом предназначена для ветеранов, у которых видеоигровой импринтинг состоит из тех же или очень похожих воспоминаний, что и у нас. И мы не просто люди со сходными интересами, а самое настоящее братство ретро-ветеранов.

Да, и еще момент. В «Страну Игр» я не писал уже довольно давно – кроме случайной колонки в позапрошлом году за последние пять лет, пожалуй, ничего и не было. Так что, если мы еще не знакомы – то привет. До следующего выпуска.

И, кстати, тогда мне все-таки купили велосипед. **СИ**



ИТОГИ КОНКУРСОВ

Честно заработанные призы ждут владельцев

Авиационный конкурс

Конкурс проводился совместно с компанией «Новый диск» и был посвящен релизу авиасимулятора «Война в небе». Нужно было сделать своими руками самолетик, похожий на представленный в игре.

Первое место: Александр Карелин
(приз – видеокарта Palit Radeon HD
4850 Sonic 512 Mb) SanyaSVD@yandex.ru



Второе место: Игорь Арефьев
(приз – коллекционное издание
игры «Война в небе» с автографом
разработчиков). dartmen@mail.ru



Третье место: Сергей Коловратов (приз –
фирменная футболка «Война в небе – 1917»).



» Дизайнерский конкурс

Мы и компания Blade предложили вам сочинить собственный вариант геймерской футболки. Призы – руль Gametrix Viper, плеер Ritmix RF-9800 и наушники Ritmix RH-507, подробнее о них можно прочитать на сайтах www.ritmixrussia.ru и www.gamertix.ru.

Первое место: Сергей Про
(плеер Ritmix RF-9800)

Второе место: DzetaWMD
(наушники Ritmix RH-507)

Третье место: Роман Савин
(руль Gametrix Viper)

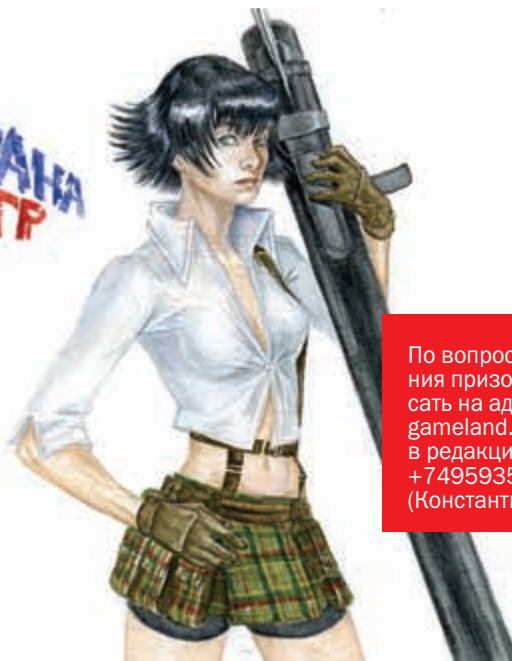


» Креатив-клуб

Весной 2009 года мы предложили читателям журнала слать нам примеры собственного творчества – варианты обложек журнала, фанарт по играм и даже Письма Темному Властелину. Лучшие образцы мы публиковали в «СИ». Сейчас настала пора наградить наиболее активных и талантливых участников. Это HARDy, Amh_Nobe, Роман Савин, CheshCat, Александр Алексеев, Илона Медведева и Нико. Каждому из них мы выдадим уникальный экземпляр «СИ» с автографами большинства авторов и редакторов «Страны Игр».



СТРАНА ИГР



По вопросу получения призов следует писать на адрес wren@gameland.ru или звонить в редакцию по телефону +74959357034 (Константин Говорун).

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Читатель своей Страны

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ». Нет, не так: не хочется начинать своё первое письмо в «Страну» с таких банальных слов. Хотя я пойду по оригинальному (ну так думаю что оригинальному) пути и не стану выдумывать оригинальное приветствие, не смотря на то, что вроде всё к тому и шло. Ладно, вспомнил вот, что нынче не такие и большие столбцы в рубрике «Обратная связь», поэтому

чтобы письмо не выглядело большим, нужно быть кратким. Я даже надеюсь что письмо опубликуют, хоть это уже и не так важно.

Хотел вот что сказать: спасибо. Спасибо всем тем, кто сейчас работает над журналом, кто над ним работал год, три, пять и семь лет тому назад. А именно семь лет тому назад все и началось: с довольно увесистого, дорогого по тем меркам журнала с красивой обложкой. Сам я в 10 лет

не мог себе позволить часто покупать журнал (не так уж много у меня было тогда карманных денег), но моему другу постоянно отец покупал «Страну Игр» За хорошие оценки в течение недели. Из-за своей природной жадности друг не давал мне даже полистать свежее (и не очень) журналы, и я ему завидовал до мозга костей. Недавно я, кстати, купил у него всю ту стопку ваших старых журналов. Но не историю своего детства

я вам хотел рассказать. А о том, как много ваше издание именно тогда сделало для меня. Оно мне привило любовь не только к консольным играм (хотя в основном я играл на ПК тогда), но и к аниме, и к научной фантастике. Но главное, «Страна Игр» научила меня красивому языку современной игровой и околоигровой культур, причём язык этот не содержит сотни непонятных терминов. Это язык людей, которые просто любят играть в игры, и любят писать об этом. Даже такую рутину, как поездки на игровые выставки, вы обставляете порою так, что со стороны и не скажешь, каких трудов вам стоило подробно и красиво рассказать о новинках индустрии. Вот за то, что вы стали частью моей жизни, спасибо вам.

Я сейчас мало играю в игры, нету и времени, и желания. Вон, недавно Mass Effect 2 прошёл, сделал так сказать исключение. Не понимаю, чем он так всем нравится? Мне первая часть в свое время больше понравилась. Скорее всего, я тогда ждал первую часть по-другому.

Но суть не в этом. Не смотря на то, что в игры играю очень редко, ваш журнал я читаю очень часто. Не бейте за то, что не всегда удастся купить журнал в бумажной версии (хотя как можно по-другому его купить?). Иногда злые тётки забывают про мой заказ на свежий номер (а просто так ваш журнал в нашем Бобруй-

Master the mastery
of controlling your
controls

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз! Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Здравствуй, уважаемая редакция! Есть у меня один вопрос: какую карточку нужно сделать, чтобы можно было расплачиваться в американском, а желательно еще и в японском PlayStation Store? Заранее спасибо за ответ!

В принципе, подойдет любая карта, пригодная для оплаты в интернет-магазинах (можете прямо так и сказать в своем банке – вас поймут). В силу обстоятельств в нашей редакции популярна обычная карточка Visa Classic, ее и рекомендуем. Главное – не связывайтесь с Visa Electron: ее-то как раз большинство онлайн-магазинов (в том числе и PS Store) принимают отказываются.

Я понимаю, вопрос глупый, но все же: есть ли надежда увидеть русскую версию Final Fantasy XIII?

Увы, нет такой надежды. Легальная локализация номерной Final Fantasy – это своего рода экзамен для российского рынка видеоигр. И рынок к такому экзамену пока не готов.

Можно ли будет поиграть на европейской PS3 в японскую версию FF XIII?

Конечно! PlayStation 3 тем и хороша, что на любой консоли можно запустить любую версию любой PS3-игры. Так что сме-

ло покупайте и наслаждайтесь. Хотя стоит ли торопиться? Ведь европейская Final Fantasy XIII появится уже совсем скоро!

Подойдет ли джойстик от Xbox 360 к PC? Кого ни спрашивал – отвечают по-разному, а хочется определенности.

Отвечаем: подойдет. Но есть кое-какие особенности. Дело в том, что вам нужен именно фирменный (от Microsoft, а не от сторонних производителей) геймпад, причем обязательно тот, что с проводом. Если же вы хотите использовать беспроводной контроллер, придется докупать специальный «переходник» для ПК.

ске (без шуток, именно в Бобруйске) уже не продают, видимо никто не читает кроме меня). Иногда просто и банально нет денег (17 лет, вы понимаете). Но я постоянно уделяю ночь прочтению номеров, выложенных на gameland.ru (спасибо вам кстати за архив журналов, новинки меня не очень интересуют, а вот мнение редакции в «Авторской колонке» очень даже интересует). В общем получается вот так. Не самые лучшие времена. Но как говорил Глагол «Всё фишна кроме пчёл, да и пчёлы если подумать тоже.» (обзор Counter-Strike: Condition Zero, не помню в каком уже номере).

Еще раз спасибо и с юбилеем вас. Многого, что хотел, не написал, но мне и так жаль ваши глаза.

Построенный вами читатель, Денис
raudi@mail.by

**Илья Ченцов \ ** *Ночь все-таки надо уделять сну. Хотя, сказать по совести, мне даже интересно, как вы читаете эти самые пздэ-эфки – банально с экрана стационарного компьютера или через какое-нибудь портативное устройство, развалившись на диванчике.*

Также хотелось бы заметить, что наш журнал пытается учить читателей не только красивому языку современной игровой и околоигровой культур, но и просто хорошему русскому языку – ведь каждую статью перед отправкой в печать проверяют несколько редакторов и корректор. Так что, дорогие авторы неграмотных писем, да будет вам стыдно!

В далекой-далекой галактике...

Добрый день. Спешу поделиться с вами впечатлениями от игр, в которые мне довелось играть и которые затянули меня накрепко. Самая первая игра, которая действительно заставила меня сидеть у экрана и проходить её вдоль и поперек, не полу-

стив ничего, это первая часть Star Wars: The knights of the old republic. Фанатею полегонку от самой темы, но там присутствуют атмосферность, графика, на то время вполне приличная. Возник интерес, рубливо, беготня и много интересных мелочей по ходу. Время заполночь, а в наушниках потрескивание астродроидов, разговоры персонажей, шум техники. Свой мир, так скажем самодостаточный. Было бы непостижимым для разработчиков на такой базе сделать ролевишку низкого качества.

Поклон им. Сколько ночей проведено за игрушкой, весело за собой наблюдать было, когда перед поездкой на сессию в другой город пытался пройти побольше, сидел потел, отчаянно мял мышку, всматривался, вчитывался, вслушивался, так погружался в мир, что не мог оторваться. За ней последовала вторая часть, которая так же не приминула быть купленной. Только там акцент оказался более смещен на диалоги. В принципе вся система была той же, только стала более сложной. В разговорах можно было погрязнуть. И искать адекватный перевод тоже стало задачей. Жаль только пройти её так и не удалось. За время игры комп пару раз очень сильно сбоил и приходилось сносить винду, вместе с которой второпях сносились сейвы, аккурдно записывающиеся на системный диск, неизвестно почему. Два сноса, три начинания заново и сил уже не хватило продлевать бесконечные маршруты, бесконечные разговоры. Далее было несколько интересных игрушек, всем известных, но они не оставили особых впечатлений. И тут, собственно, в распоряжении появился Иксбокс 360. Устаревшее железо на столе было оставлено дальше устаревать. Переметнулся на приставочные. Вот где раздолье. Были бы еще хорошие переводы. Понадеялся на свой английский,

взял Soap и не пожалел. До этого пальцы не разу не сводило во время игры. Как геймпад выдержал, загадка. В Конане всё, начиная с мультика, (для меня) было новым (помню даже искал саундтрек, безуспешно). Зверски интересным.

Оттачивалось умение строго убийства бешеных обезьян, да, хорошее было времечко. Однако без минусов не обошлось. Самый большой из которых заключался в прыжках и падениях, то есть прыгает варвар по направлению камеры, а камера имеет свойство вращаться куда угодно сама по себе без предупреждения. И вот ты долетаешь до последнего валуна над пропастью, а камера раз, и делает финт в сторону. И Конан летит в пропасть. Такое ориентирование в пространстве очень сильно раздражало. Мне, как рисовальщику-любителю было очень интересно разглядывать арты, вежливо открываемые по ходу. Ну прямо-таки двойное удовольствие.

Появляется Star Wars: The Force unleashed. Согласен, короткая до безобразия. Только разыгрался, ждешь новых локаций, а тебе шиш. Не спасает даже полное изучение карт. Но какой уровень самой игрушки! Где еще можно было вовсю пользоваться достижениями джедайского искусства? Раздолье, красиво, затягивающе. Хоть на старом телике играй, хоть на новом, удовольствие не меняется. Комбы чего стоят, лучи летают туда сюда, враги пищат на последнем издыхание, а обгоревший герой пробирается далее. Да, и где еще вам дадут отшлепать парочку-другую полноценных ранкоров? То-то. Правда глаза чуть не сломал, высматривая голокроны. Опять же досадные недоделки портят картину. Глюки на ровном месте. Когда первый раз столкнулся, мысль была, что играю в обрезанную версию. На одном и том же ме-

сте зависала и ни туда, ни сюда. Хитро пропрыгивая злополучное место, удалось обойти эту проблему. Потираю руки в ожидании продолжения.

Так, еще парочку игр пропустим, вот, Bioshock. Никакой корявый перевод не смог убить эту игру. Пройдена два раза, как хорошим, так и плохим парнем. Удовольствия – море. Сравнить её не с чем. Сюжетиче присутствует. Может там что-то и не сделано, так это скрылось от моего внимания. Местность, враги, оружие, модернизация его, автоматы по продаже разного полезного – всё такое единое. Механический кассетный диктофончик, регулярно появляющийся в углу, запал мне в душу. Роботы – вертолеты на горючке, красота. Эх, не помню, как такой стиль устройства мира называется, а он точно как-то называется. Кое-какие моменты в игре можно было сделать и попроще:) Ну да ладно. За такую игральность многое можно простить. Не заставляют бегать по карте из конца в конец в поисках заветных рычажков, чем грешили рыцари старой республики.

Игра пройдена, но Иксбокс не думал остывать. Драчки, шутеры, «гири войны», VF, об всем и не упомянешь. Иногда думаю, как хорошо, что есть друзья и работа, которые не дают мне торчать уставившись в экран всё свободное время. Но эти погружения в виртуальные миры всё равно не оставляю. И хочу сказать, ребята, братья – геймеры, не убивайте своё зрение (как я), останавливайтесь иногда, передышки и консолям с компами нужны!). Хотелось еще кое о чем написать, но, видимо, регламент и так превьсил.

Спасибо за внимание.

Павел Горбатенко
puffleek@yahoo.com

**Константин Говорун \ ** Эээ... По-моему, это не требует никаких комментариев.



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.

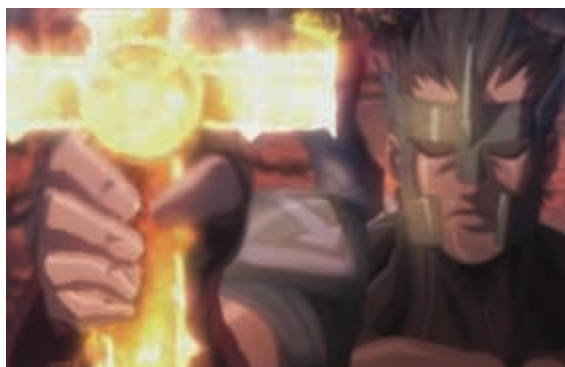
Army of Two: The 40th Day

Шутки про Брюса Уиллиса, отвертки вместо штыков, стремительно теряющий свою привлекательность (и целостность) Шанхай и два неунывающих (ну, почти) наемника – Army of Two снова с нами.



Dante's Inferno: An Animated Epic

Шестеро режиссеров и пять анимационных студий, одиннадцать разноплановых главок и девять кругов Ада – такова арифметика абизиозного мультпересказа новой видеоигры Electronic Arts.



StarCraft II

Геймплейное видео из бета-версии, наверное, самой ожидаемой стратегии нашего времени. Стоит ли писать что-то еще?



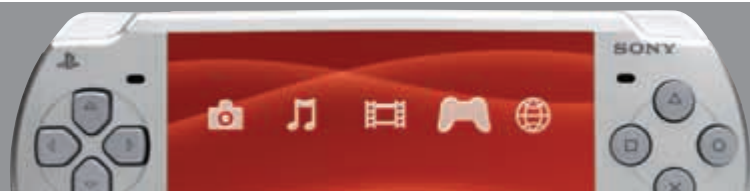
История игрушек 3

Трейлер новой части известного мультфильма, где Вуди, База и других персонажей ждет опасное знакомство с обитателями детского сада.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демoversия: .hack//Link
Трейлеры: LEGO Harry Potter: Years 1-4, Last Ranker, PixelJunk Monsters Deluxe



Слово редактора

Наверное, самое главное событие дисков к этому номеру (как видео-, так и PC-) – это геймплейное видео из StarCraft II. На видеодиске вы найдете наш подробный демотест, на PC – нарезку в «Территории HD». Ни в коем случае не проходите мимо, ведь каждая новая игра от Blizzard – это Событие (именно так, с большой буквы). Ну, кроме этого, вы также найдете у нас мод, превращающий Doom 3 в римейк классической Thief: The Dark Project. В рубрике «Банзай!» обратите внимание на трейлеры аж двух анимационных альманахов – по вселенной Halo и по недавно вышедшей Dante's Inferno.

// 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 перейдите 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 перейдите 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:

Пульт

Видеопreview:

- StarCraft II (PC)
- Dead to Rights: Retribution (PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- God of War III (PS3)
- Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars (Wii)

Особое мнение:

- Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PS3, Xbox 360)
- Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)
- Just Cause 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Pokemon HeartGold / SilverSoul (DS)
- WarioWare D.I.Y. (Wii, DS)
- Sin and Punishment: Star Successor (Wii)
- Prison Break: The Conspiracy (PC, PS3, Xbox 360)
- Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)
- Red Steel 2 (Wii)

Special:

- Random Encounter
- Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
- Inside Lionhead (дневник разработчиков)
- Battlefield: Bad Company 2 (особенности PC-версии)
- Backbreaker (дневник разработчиков)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:

- Puzzle Chronicles

Территория HD:

- StarCraft II
- God of War III

PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- .hack//Link (демоверсия)
- LEGO Harry Potter: Years 1-4 (трейлер)
- Last Ranker (трейлер)
- PixelJunk Monsters Deluxe (трейлер)

Банзай!:

- Dante's Inferno: An

Animated Epic (трейлер)

- Halo Legends (трейлер)
- Halo Legends (два AMV)
- Macross Frontier - Angel Eyes (AMV)

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 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

- Recover My Files 4.5.2.685
- Ashampoo Core Tuner 1.21
- PCMedik 6.2.22.2010
- Registry Winner 5.7
- RegistryBooster 2010 4.6.3.0
- Revo Uninstaller 1.85
- SuperRam 6.2.22.2010
- TweakNow RegCleaner Pro 5.0.0

Драйверы:

- ATI Catalyst 10.2 Win 7 / Vista
- ATI Catalyst 10.2 Windows XP
- DirectX End-User Runtime (Февраль 2010)
- ForceWare 196.34 Win 7 / Vista
- ForceWare 196.34 Win XP

Патчи:

- Demigod. Битвы богов 1.20.147 RU
- Fallout 3 v1.7 RU
- Mass Effect 2 v1.01
- Тропико 3 v1.13 RU

Софт:

- BPS Spyware Adware Remover 9.4.0.9
- Spyware Doctor 7.0.0.538

- SUPERAntiSpyware Free 4.34.1000
- Trojan Killer 2.0.6.7
- FinalBurner FREE 2.18.0.181
- D3DGear 3.59
- EmEditor Pro 9.13
- Directory Opus 9.5.2
- Diskeeper Home 2010 14.0.900
- Driver Genius Pro 9.0.0.186
- GPU-Z 0.3.9
- Inno Setup 5.3.8
- Notepad++ 5.6.7
- Simplyzip 1.1b75
- Stellarium 0.10.4
- Konvertor 4.00 Build 3
- MediaCoder 0.7.3 build 4602

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.92 RU
- Mozilla Firefox 3.6
- Virtual CD 10.1.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.7.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.1.1
- HyperSnap-DX 6.70.01
- Miranda IM 0.8.15
- 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) 1.0.5

Widescreen:

- Как приручить дракона (How to Train Your Dragon)
- Убийцы (Killers)
- Каратэ-пацан (The Karate Kid)
- История игрушек 3 (Toy Story 3)
- Уолл-стрит 2: Деньги никогда не спят (Wall Street 2: Money Never Sleeps)

Shareware/Freeware:

- Farm Mania 2
- Jewel Quest: Heritage
- Leeloo's Talent Agency
- Million Dollar Quest

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».

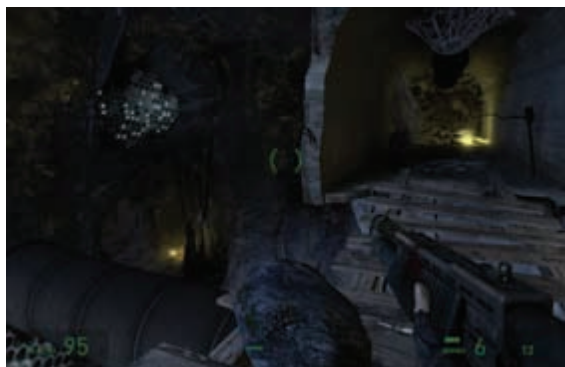
Puzzle Chronicles

Пробная версия продолжения Puzzle Quest – игры, удачно сочетающей в себе жанр RPG с элементами головоломки. В Puzzle Chronicles сражения проходят в реальном времени, где экран разделен на две части: поле с разноцветными фишками и анимированная сцена боя. Как и ранее, герой путешествует по миру, выполняет задания, побеждает монстров и прокачивает свои умения, но теперь ему в этом помогает верный пес. В течение отпущенного разработчиками часа можно познакомиться с сюжетом, основными новшествами и попробовать свои силы в 5 мини-играх.



Half-Life 2

Модификации для одиночного прохождения, которые создаются для Half-Life 2, в большинстве своем отличаются высоким качеством исполнения. Одной из таких модификаций является Dangerous World v1.11, представляющая собой идейное продолжение сюжетной линии игры. В данном случае игроков ждет не просто качественный мод, а настоящий шедевр, который выглядит как минимум не хуже Episode 1 и 2. Каждый из эпизодов Dangerous World v1.11 отличается прекрасной проработкой и отличной играбельностью.



Doom 3

Большинство модов для Doom 3 представляют собой набор спецэффектов, но бывают и приятные исключения. Сегодня мы представляем одну такую работу - The Dark Mod v1.0b. Создатели данной модификации сотворили настоящее чудо: им удалось полностью воспроизвести удивительный мир Thief: The Dark Project. Старый добрый Гарриетт снова в деле, не забыты и механисты с их кувалдометрами. Разработчики не стали мудрить и не стали добавлять что-то кардинально новое: получилась все та же Thief, но на новом графическом уровне.



Operation Flashpoint: Resistance

Вездесущая мертвечина добралась и до Operation Flashpoint: Resistance. Собственно говоря, зомби для Operation Flashpoint: Resistance выпускались и раньше, но на нынешнем уровне они появляются в первый раз. Для начала, мертвечина в Dr. Pepper's zombies Beta разнообразна: помимо людей, есть зомби-собаки, и даже жуткие зомби-кролики. Кроме того, обычно авторы подобных работ не утруждают себя изготовлением миссий. В Dr. Pepper's zombies Beta миссий штук пять, причем они отличаются разнообразием.



Галерея

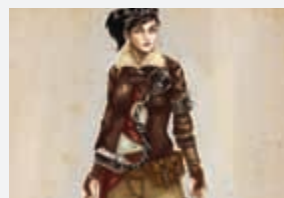
Обои для рабочего стола



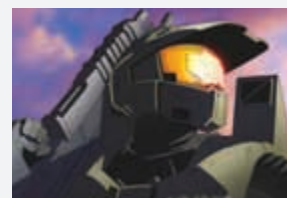
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



МАШИНЫ МАШИНЫ МАШИНЫ МАШИНЫ

СТОИТ ЛИ
«ПРИШЕЛЕЦ»
СВОИХ ДЕНЕГ

ЧИТАЙТЕ
В НОВОМ
mc

Бесплатно! >>> Ридеры FR Book E251/E161, USB-модем Yota, сумки и чехлы Golla... /90

Мобильные компьютеры

mc

Мобильные компьютеры
№ 27 июль 2010

Мобильные КОМПЬЮТЕРЫ

(game)land hi-hi media
PUBLISHING FOR ENTUSIAST

175

iPad Кому /4
это
нужно?

\$1000 за SMS
Премьера рубрики «Зарабатываем» /78

Самые ноутбучные
Тест функциональных и недорогих лэптопов /98

CES
2010. Итоги выставки

+100 к силе

Геймерский ноутбук /40
Alienware m17x

27 мобильных устройств в тесте и обзоре

Google Nexus One 20, Nokia 9500 28, FR Book E251 35, Apple MacBook 13 44, HP Envy 13 48



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
УЖЕ В ВАШЕЙ РУКАХ

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.



Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)

Сиквел самого любимого кооперативного боевика редакции наконец-то после долгих тягб добрался до нас. Ну, а мы в свою очередь наконец-то делимся мнением об игре.



White Knight Chronicles (PS3)

Что делать, если есть очень большая любовь к гигантским роботам, но сеттинг фэнтезийный? Сделать гигантского рыцаря - все равно он почти, как робот.

Видеопревью

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



StarCraft II (PC)

Невероятно, но факт – StarCrat II наконец-то вошел на стадию закрытого бета-тестирования. Мы просто не имели права проигнорировать это. Смотрите демостест на этом диске.



Dead to Rights: Retribution (PS3, Xbox 360)

Тестируем превью-версию перезапуска боевика про крутого копа, играющего по своим правилам, и его собаку, которая хоть и лучший друг человека, но худший враг бандитов.

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».



Random Encouter

Редакционное мнение без купюр и ограничения на количество знаков - представляем вашему вниманию экспериментальную аналитическую программу.



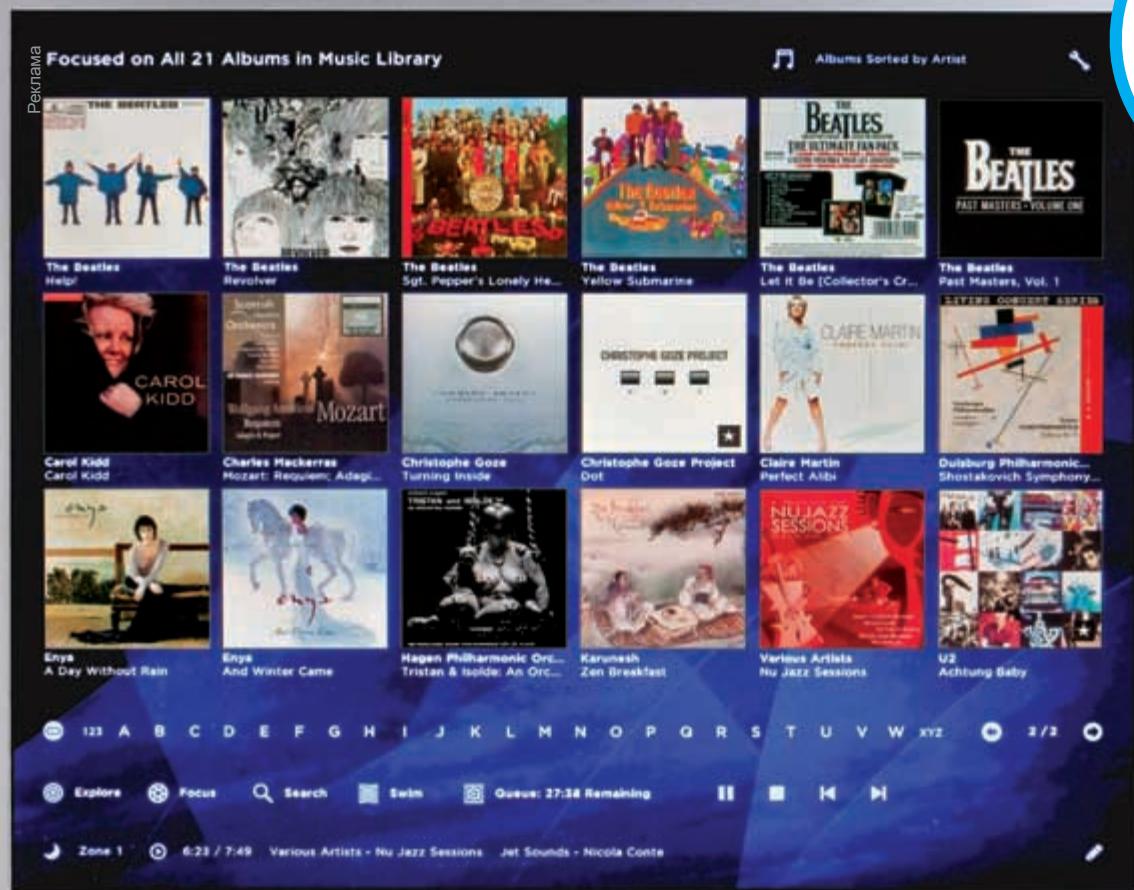
Inside Lionhead

Новый выпуск уже традиционных дневников студии Lionhead, посвященный в этот раз конечно же третьей части Fable.

DVDXPERT

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР И АУДИОСИСТЕМЫ

В марте:
Музыкальный
аудиосервер
**Meridian
Sooloos**



Реклама

Читайте в журнале

Новости AV-индустрии | Аналитика AV-рынка | Лучшие AV-инсталляции | Сравнительные тесты и монотесты AV-техники | Выставки | Blu-ray релизы | Ответы на вопросы читателей | Справочная информация «Где купить»?

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 31 марта

РЕЦЕНЗИЯ

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)

«Сериал уже не тот!» – хором вопят фанаты. Они еще не знают главную тайну Кейна.



СПЕЦ

StarCraft II: инвентаризация

Сериал, кажется, все тот же. Проводим перепись юнитов, ищем десять отличий от оригинального StarCraft, проверяем тактические решения.



В РАЗРАБОТКЕ

Spec Ops: The Line (PC, PS3, Xbox 360)

Эта игра такая новая, что из нее песок сыплется. Похождения спецназа на руинах Дубая.



В РАЗРАБОТКЕ

Tales of Graces (Wii)

Пришло время новой части сериала – на этот раз для Wii. Что же приготовила нам первая за три года консольная игра от коллектива Team Destiny?



РЕЦЕНЗИЯ

Kingdom Hearts: Birth By Sleep (PSP)

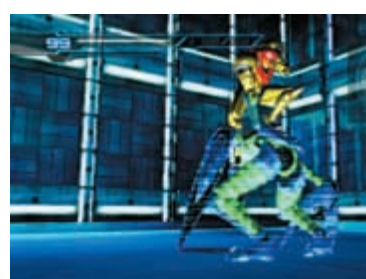
Долгожданное «настоящее» продолжение знаменитого сериала – только для настоящих фанатов!



РЕПОРТАЖ

Весенний показ Nintendo

Наша американская корреспондентка Хайди Кемпс лично опробовала Super Mario Galaxy 2 и Metroid: The Other M и спешит поделиться впечатлениями.



РЕЦЕНЗИЯ

Sin and Punishment 2 (Wii)

Оригинальная Sin and Punishment вышла почти десять лет назад. И вот культовые разработчики вернулись с сиквелом, да еще каким!



РЕЦЕНЗИЯ

MAG (PS3)

Эксклюзивный многопользовательский и самый-самый населенный шутер от первого лица для всех владельцев PlayStation 3. Так ли он хорош?



СПЕЦ

История Monster Hunter

Почему японцев так привлекает перспектива охотиться на виртуальную дичь, чтобы зажарить трофей на виртуальном костре?



В следующем номере

Ни одна «Последняя Фантазия» не похожа на предыдущие – эту истину Square Enix до сих пор успешно подтверждала. От каждой Final Fantasy мы неизменно ждем одного и того же: захватывающей истории, колоритных и убедительных героев, интересных боев. Надеемся на возможность пережить Настоящее Приключение. Сможет ли Final Fantasy XIII подарить нам такой шанс?

АНОНС

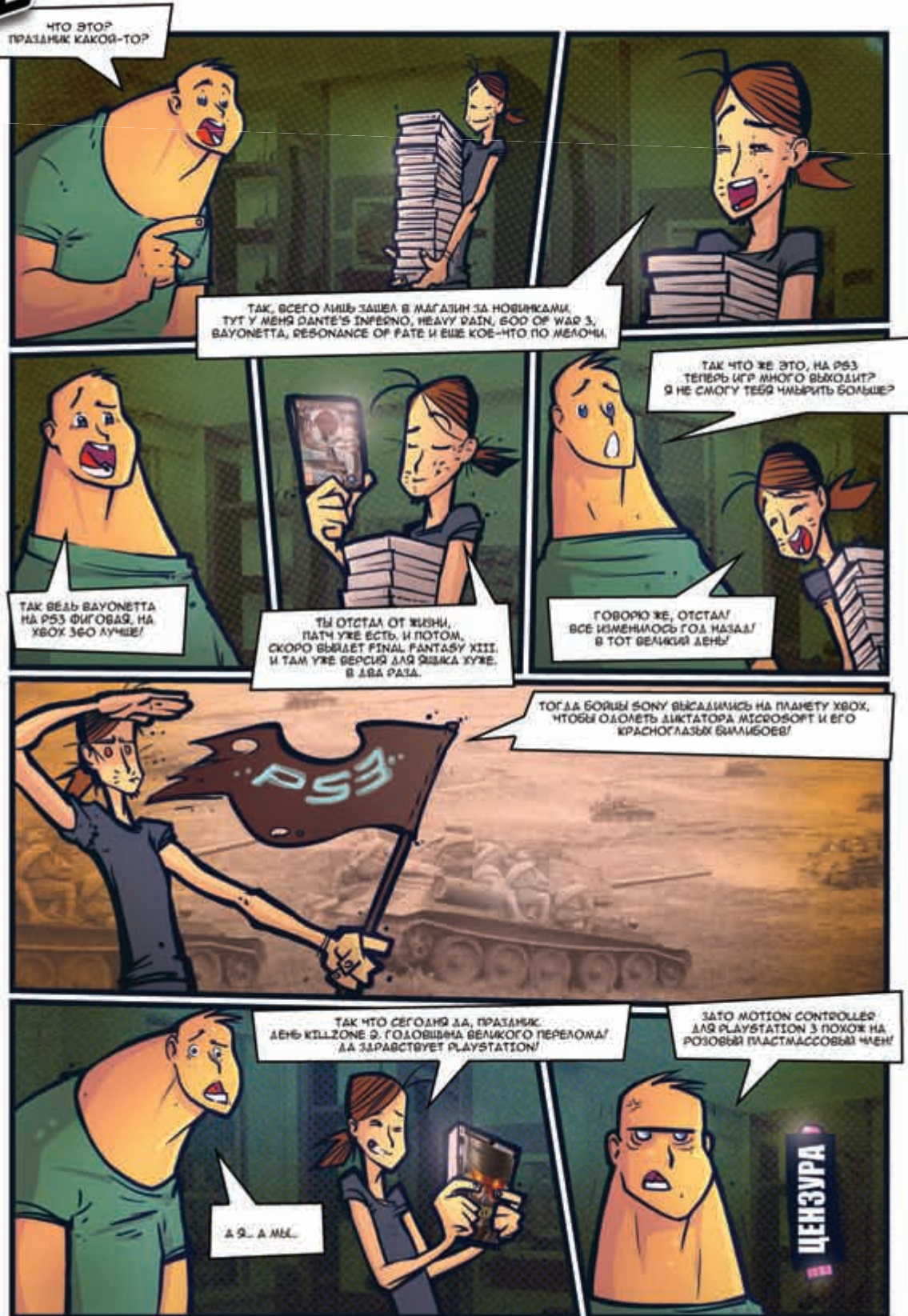
СТРАНА ИГР



В следующем номере
две обложки

FINAL FANTASY XIII

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Выпущен и уничтожен

Выпуск 53

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | №06 | 303 | 2010 | ВТОРОЙ МАРТОВСКИЙ

God of War III | Dark Void | Army of Two: The 40th Day | Star Trek Online | Синдзи Миками

www.gameland.ru

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

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ БЛОКБАСТЕРОВ

ШРЭК и МАДАГАСКАР



DREAMWORKS
КАК ПРИРУЧИТЬ
ДРАКОНА
3D

В КИНО С 18 МАРТА

ПРИРУЧИ СВОЕГО ДРАКОНА НА WWW.DRAKON3D.RU



СТРАНА
ИГР

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



GOD OF WAR III

®

СТРАНА
ИГР

CAPCOM



RESIDENT EVIL 4