

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

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250₽

ВОСТОЧНЫЙ ОТВЕТ «КРЕСТНОМУ ОТЦУ»

ЯКУДЗА

WAY OF THE SAMURAI 3 стр. 76

MONSTER HUNTER стр. 40

JUST CAUSE 2 стр. 58

RED STEEL 2 стр. 80

SHENMUE стр. 30

САМАЯ ДОРОГАЯ ИГРА.
ИНТЕРВЬЮ С Ю СУДЗУКИ



**ФИЛЬМ
О ЯКУДЗЕ**
ИСТОРИЯ ПЕРВЫХ
ДВУХ ЧАСТЕЙ ЦИКЛА
НА DVD




РУБРИКИ
КРОСС-ФОРМАТ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

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

Апрель 2010 #08 (305)



НА ОБЛОЖКЕ
сериял Yakuza

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Sega

Раз в два-четыре месяца редакция встречается с читателями, самый свежий пример – в марте. Чай-сок, разговор о журнале, играх, аниме – время пролетает незаметно. Не помню, с чего все началось, но внезапно речь зашла о японской преступности. Тогда я рассказал байку о работе с партнерами из Страны восходящего солнца. Дескать, однажды мне пришлось подписать взаправдашний документ – заверенный печатью – о том, что не поддерживаю контактов с якудзой. Это не розыгрыш, нет – первоапрельский номер был в прошлый раз! Такие вот замечательные штуки встречаются в работе над (главным, единственным, уникальным, старейшим – вставьте правильный вариант) российским журналом о лучших компьютерных и видеоиграх.

Встречи встречами, но узнать о «СИ» больше можно и без визита в московский офис издательства «Гейм Лэнд». Благо, за последнее время количество мест в Интернете, где обитает редакция, увеличилось. Итак, выдаем вам все имена и явки.

www.twitter.com/stranaigr – Короткие заметки о том, что происходит в «СИ». Во время выставок E3 и TGS здесь будет идти трансляция с пресс-конференций в прямом эфире!

<http://vkontakte.ru/club221140> – Официальное сообщество «СИ» в сети «ВКонтакте». Там можно задавать вопросы и получать ответы.

<http://darkwren.livejournal.com> – Мой личный блог об играх и не только. Обсуждение журнала в нем приветствуется.

<http://litewren.livejournal.com> – Официальный блог главного редактора, бла-бла-бла. На тот случай, если вам еще не исполнилось 18 лет.

http://community.livejournal.com/ru_gameland – Уютное сообщество, откуда мы брали посты и комментарии для рубрики «Блогосфера». Лучшее место для дискуссий об играх с участием редакции и читателей «СИ».

Не забывайте заходить и на дружелюбный сайт Gameland Online (<http://gameland.ru>, тамошней редакцией руководит хорошо знакомый вам Михаил Разумкин), где есть не только анонс свежего номера, но и официальный интернет-форум журнала. До встречи!

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

Солпарский, 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

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)

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. мун. инф. 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

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 Корефельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

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

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

Игры как искусство

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:

Самые интересные новости игровой индустрии.



12 Crysis 2

Теперь безликий воин в футуристическом костюме будет сражаться на улицах мегаполиса. Как оригинально!



18 Nier

Кратос вскоре потеряет статус самого страшного героя видеоигр. Ибо грядет Nier.

20

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 Константина Говоруна и Марины Петрашко.



30 Shenmue

Надежда Dreamcast, одна из любимых игр редакции, вершина творчества Ю Судзуки (интервью прилагается).



24 Национальное достояние

Цикл Yakuza продолжил дело Shenmue. Поиграл – как будто сам съездил в Японию!

56

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:

Patchwork Heroes, Sin and Punishment 2, пост-обзор Final Fantasy XIII и др.



58 Just Cause 2

Специальный агент Рико Родригес готов залезть на стену от счастья – его снова отправили на задание!



68 Supreme Commander 2

Карты стали меньше – это уже не верховный, а какой-то карманный главнокомандующий!

Список рекламодателей

Сырок «Зебра» 2 обл. | Альфабанк 3 обл. | Columbia 4 обл. | Samsung 5 | Blade 7 | SoftClub 11, 43, 45 | gameland.ru 17 | Редакционная подписка 21 | Настроение 57 | Журнал «Хакер» 63 | Журнал «PC-игры» 67 | Журнал «Т3» 73 | Журнал «Мобильные компьютеры» 79 | Школа мультимедийной журналистики 93 | Общая подписка 125 | РМ-Телеком 137

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:

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Yakuza 3, R.U.S.E., Random Encounter ...

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:

The Settlers 7: Право на трон, Battlefield 2, Half-Life 2, rFactor...

Подробное содержание – на стр. 138.

**46 Идеи взаимны**

«Это не плагиат, а честное цитирование!» – возопил разработчик и отменил церемонию сеплуку.

**52 Круглый стол**

Почему Сид Мейер решил заняться социалочками? Зачем был придуман Facebook?

**80 Red Steel 2**

Вжик-вжик пультом, пиф-паф кнопкой – идеальная игра для тех, у кого было мало детства.

98

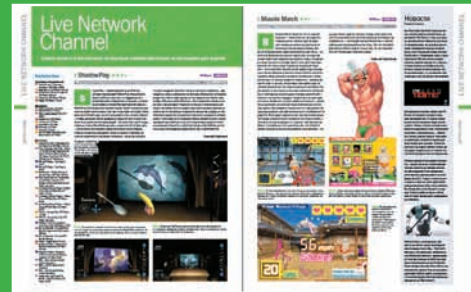
Другие игры

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

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 100

**100 Live Network Channel**

В этот раз в фокусе игры ShadowPlay, Muscle March, Chime и Fret Nice.

**106 Titsbuster**

Бен Хорни с утра до вечера заглядывает играм под юбку и анализирует, анализирует, анализирует.

130

Территория «СИ»

Чем живет редакция журнала и что волнует его читателей? Письма, ответы на вопросы, комментарии, а также очередная серия комикса «Консольные войны» и прочий креатив в ассортименте.

Также в номере:

Комикс.

**132 Retroactive**

Eternal Champions и другие занимательные файтинги.

Комплектация

Постеры: **Sonic & Sega All-Stars Racing**, **Just Cause 2**.



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 56

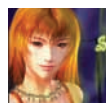
Полное содержание

Слово редактора	1
Содержание	2

6 НА ГОРИЗОНТЕ

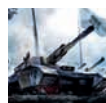
Новости	8
Crysis 2	12
Nier	18

20 АНАЛИТИКА



Авторская колонка Константина Говоруна	22
Авторская колонка Марины Петрашко	23
Национальное достояние (Yakuza)	24
Shenmue	30
Албанская мафия и ее друзья	36
Monster Hunter	40
Хватай! Беги! (Заемствования на грани фола)	46
Круглый стол (Интересны ли социальные игры как игры, а не как бизнес?)	52

56 НА ПОЛКАХ



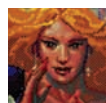
Just Cause 2	58
Silent Hunter 5: Battle for the Atlantic	64
Supreme Commander 2	68
Patchwork Heroes	74
Way of the Samurai 3	76
Red Steel 2	80
Sin and Punishment 2	82
Invizimals	84
Пост-обзор Final Fantasy XIII	86
The Sky Crawlers: Innocent Aces	88
Sonic & Sega All-Stars Racing	90
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	92
Flotilla	94
Us & Them: Cold War	94
Sonic and Sega All-Stars Racing (DS)	95
Arsenal of Democracy	96
The Princess and The Frog	96
Дайджест	97

98 ДРУГИЕ ИГРЫ



Бесконечный холст	99
Live Network Channel	100
Speech Bubble	104
Titsbuster (Steins;Gate)	106
Banzai! (Summer Wars и др.)	108
Домашнее видео (Добро пожаловать в Зомбилэнд, Пятое измерение)	114
Кросс-формат (Идентификация Тринадцатого)	116
Железные новости	122
Мини-тест (Razer Carcharias)	124
Большой тест двухканальной оперативной памяти DDR3	126

130 ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Retroactive	132
Содержание диска	138
Анонс следующего номера	142
Комикс	144

Небольшой размер. Большие возможности.

Печать с экрана одним нажатием кнопки «PrintScreen»



БЫСТРО. УДОБНО. КОМПАКТНО.

Samsung ML-1660/1665 — один из самых миниатюрных черно-белых принтеров в мире. Небольшой размер, стильный дизайн и высокая скорость печати делают его оптимальным решением для дома. К тому же, теперь Вы сможете легко распечатывать любую информацию с экрана монитора одним нажатием кнопки PrintScreen.

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

SAMSUNG

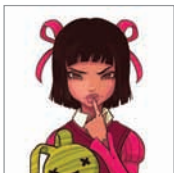
TURN ON TOMORROW*

* Навстречу будущему.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня

НА ГОРИЗОНТЕ



Наталья Одинцова

Анонсирована Knights in the Nightmare для PSP, ремейк тактической RPG для DS, в которой враги, точно корабли из скроллшутеров, усеивают экран магическими снарядами. Задача игрока – обойти разноцветные и постоянно видоизменяющиеся засады, чтобы тактично ударить по неприятелю. Маневрировать предлагается так: вести стилусом светящуюся точку. Для DS решение идеальное, но вот что предложат нам на PSP? Не на аналоговую пипку же полагаться, в конце концов! Авторы порта пока не спешат делиться подробностями, но обещают, что версию для консоли Sony снабдят красивым вступительным роликом.



Самые ожидаемые игры редакции



Alan Wake (PC, Xbox 360)	21 мая 2010
Batman: Arkham Asylum II (PC, PS3, Xbox 360)	не объявлена
Dead Space 2 (PS3, Xbox 360)	I квартал 2011
Gran Turismo 5 (PS3)	не объявлена
Mafia II (PC, Xbox 360, PS3)	III квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)	18 июня 2010
Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	16 апреля 2010
Split/Second: Velocity (PS3, Xbox 360, PC)	21 мая 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	II квартал 2010
The Last Guardian (PS3)	не объявлена

составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC)



Front Mission Evolved (PS3, Xbox 360)

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

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



В продолжение повисшего в воздухе вопроса о «громоздкости» системы Natal можно вспомнить специальные «игровые будки», в которых Microsoft демонстрирует свое детище, и будки эти заметно меньше озвученных размеров.



©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

PlayStation Move и Nintendo 3DS

После долгих месяцев нерешительности и двух отвергнутых имен (вначале он был известен как Gem, потом – как Arc) чудо-стик для PS3 наконец-то обрел окончательное название – Move. В продажу контроллер поступит осенью этого года. Starter Kit, в который войдут само устройство, камера PlayStation Eye и игра, будет стоить меньше \$100, заявили представители Sony. Надо полагать, что купившим Starter Kit не достанется субконтроллер, который, как и нунчак Wii, должен лечь в свободную левую руку. Его, однако, легко заменить – довольно громоздким DualShock или Sixaxis.

О поддержке нового контроллера уже заявили Activision, Capcom, Electronic Arts, Konami, Namco Bandai, Sega, Square Enix, THQ, Ubisoft и другие издатели.

Пока представители Sony расписывают, с какой точностью отображаются движения игрока и сколь велики возможности для голосового управления, инженеры из Microsoft делятся опасениями. По их словам, для Natal стоит освободить пространство площадью 4 на 4 метра! Для просторных американских домов это, скорее всего, не проблема,

но в той же Японии подобное представить сложно. Да и далеко не в каждой российской квартире найдется столько свободного места.

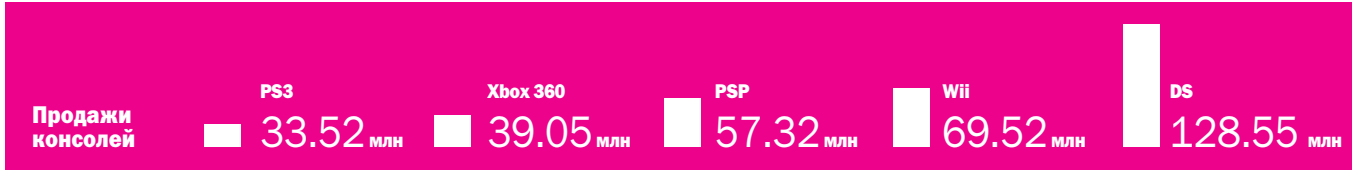
Что до Nintendo, то она над потугами конкурентов откровенно смеется. «Если считать имитацию искренней лестью, то я прямо-таки краснею, – сказал Реджи Физ-Эме, президент американского подразделения «большой N». – Мы придумали множество способов задействовать в играх чувствительность контроллера к движениям и гордимся нашими находками. И, что самое главное, мы продолжим изобретать что-то новое. Я считаю, главный вопрос здесь таков: если пресловутое устройство – лучшее, на что способны наши конкуренты, что они противопоставят нашим будущим инновациям?»

Анонс следующей новаторской разработки японской компании не заставил себя долго ждать. Представители Nintendo официально подтвердили, что вовсю идет работа над 3DS – портативной приставкой, которая будет полностью совместима с играми для DS и DSi, но в то же время позволит отображать 3D-картинку, не требуя специальных очков! Подробнее об особенностях новой консоли в Nintendo обещают рассказать на E3.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ROBTHEBUILDER, KOTAKU.COM:

«Если кто-то способен подобное воплотить в жизнь, то это «большая N». Мы думали, что DS – бредовая затея, думали так же о Wii, но в Nintendo показали, насколько мы ошибались».



Square Enix снова ждет next-gen консоли

Square Enix набирает программистов для работы над новым движком, рассчитанным на консоли следующего поколения. В разделе вакансий на сайте компании объясняется, что с появлением PS3 и Xbox 360 качество графики и звука заметно улучшилось, а в будущем и вовсе превзойдет киношное, поэтому важно заранее предвосхитить события – встретить перемены во всеоружии.

Ёити Вада, президент Square Enix, не раз заявлял, что долгий срок разработки Final Fantasy XIII его не устраивает, и подобное не должно повториться. Но не слишком ли рано начинать готовиться к появлению новых HD-консолей в то время, как и Sony, и Microsoft пророчат своим нынешним платформам еще лет по пять жизни?

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Как любит повторять Константин Говорун (см. первый выпуск Random Encounter), платформодержатели всякий раз уверяют, что уж нынешнее-то поколение точно продержится больше пяти лет – все десять! И всякий раз рынок диктует свои условия.

Дэвид Кейдж пишет сценарий для следующей игры

Heavy Rain только-только вышла, и игроки с нетерпением ждут скачиваемый контент. Но ее автор, Дэвид Кейдж, не собирается отдыхать – по его словам, он уже завершил сценарный план к следующей игре Quantic Dream и твердо знает, чем займется в будущем. «Я не хочу делать сиквелы, – заявляет мастер. – Мне хочется экспериментировать, пробовать новое». Так как скоро будет готов следующий проект студии? Еще лет через пять? «Может быть, быстрее, чем вы думаете», – говорит Кейдж.

Линча сыграет Джейми Фокс

О том, что Кейна в грядущей экранизации Kane & Lynch сыграет Брюс Уиллис, было известно давно. Роль второго антигероя оставалась вакантной до последнего времени, и выбор актера, без сомнения, удивит многих – напарником Брюса станет чернокожий Джейми Фокс, известный по лентам «Сочастник» и «Рэй». Фильм выйдет на экраны в 2011 году, а вторая часть игры появится в магазинах уже в этом августе.



Scribblenauts 2 находится в разработке

Студия 5th Cell трудится над продолжением самой неординарной прошлогодней новинки для DS. Лексикон сиквела расширится на 10 тыс. слов; вдобавок разрешат использовать прилагательные, чтобы видоизменять объекты. Также в Scribblenauts 2 исправят проблемы с управлением, перелопатят систему подсказок, а заодно предложат 120 новых уровней с возможностью создавать собственные. Игру студи ждут ждать осенью.



У Синдзи Миками новая студия

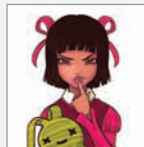
В позапрошлом номере мы уже упоминали, что Синдзи Миками возглавляет расположенную в Осаке студию Straight Story, которая вместе с Platinum Games трудится над шутером Vanquish. Ее первый проект, как выяснилось, окажется последним: Миками планирует расформировать коллектив после того, как игра будет выпущена в конце года, и перебраться в Токио, где он уже основал новую компанию, которую назвал простым и запоминающимся словом – Tango. В ней пока что работает 13 человек, среди которых композитор Масафуми Такада (автор саундтрека к No More Heroes) и арт-директоры Рёске Айба (Final Fantasy XI) и Наоки Ката-

каи (Okami). «Мы будем вести всю разработку внутри компании, так что думаю, обойдемся одной командой, – говорит Миками. – Хочу, чтобы она за пять-семь лет выросла до сотни человек».

Пока что у новой студии нет контракта с издателем, и Миками сам не определился, чем займет сотрудников. Его давняя мечта еще со времен первой Resident Evil – сделать ужастик в 3D. Но для этого надо подождать, пока пользовательская база трехмерных игр не разрастется настолько, чтобы окупить дорогостоящую разработку. Миками считает, что первый проект Tango увидит свет в лучшем случае года через три.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Миками, кстати, сообщил в недавнем интервью, что видит Tango кузницей кадров – студией, в которой молодым геймдизайнерам не будут подрезать крылья.

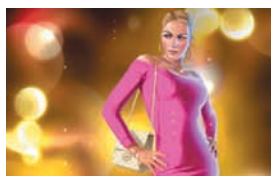
Цифры и факты

Анонсирована RPG от Сальваторе и МакФарлейна

Electronic Arts в сотрудничестве с 38 Studios собирается издать однопользовательскую RPG под кодовым названием Project Mercury. В команде – сплошь звезды: игровой мир – дело рук известнейшего фэнтезийного писателя Роберта Сальваторе, а за визуальный стиль отвечает знаменитый художник-комиксист и автор «Спауна» Тодд Макфарлейн. Project Mercury выйдет на PC, PS3 и Xbox 360.

Episodes from Liberty City опоздали

Фанаты GTA с нетерпением предвкушали релиз Episodes from Liberty City для PC и PS3, который был намечен на 30 марта, но ожидание затянулось еще на две недели. Все дело в том, что SCEE в последнюю минуту потребовала отредактировать «начинку» игры (под удар попали Интернет, радио и телевидение Либерти-Сити). Rockstar наставляла на единовременном релизе по всему миру, поэтому из-за придинок европейского офиса Sony ждать пришлось всем, включая те страны, чьи версии «Эпизодов» цензура не коснулась.



The Last Story сможет похвастаться большими городами

The Last Story, эксклюзивный для Wii проект отца Final Fantasy Хиронобу Сакагути, будет выполнен в европейском стиле – по словам Сакагути, разработчики вдохновлялись маленькими деревеньками Франции и Италии. А города в игре окажутся действительно большими – настолько, чтобы игроки могли в них заблудиться. Поведение прохожих по замыслу авторов будет периодически меняться – иногда весьма заметно, иногда – лишь чуть-чуть. Разработчики очень стараются воссоздать дух настоящего живого города.

BioWare подумывает о DLC, полностью посвященном романтическим отношениям.

Тецуя Номура заявил, что всю кипит работа над Kingdom Hearts III.

Приоритетной платформой для новой Medal of Honor станет PS3.

В Atlus подтвердили, что готовят новую Persona. Возможно, для PS3.



Подробности Civilization V

Стали известны подробности недавно анонсированной Sid Meier's Civilization V. Готовящаяся глобальная стратегия будет использовать шестиугольные клеточки вместо привычных квадратиков и поддерживать DirectX 11. Интерфейс игры обещают сделать удобным и минималистичным; предусмотрена панель для напоминания о важных событиях.

Стараясь избежать чрезмерного скопления юнитов на одной клетке, от которого страдали войны четвертой «Цивилизации», разработчики решили резко сократить число бойцов. Так, на каждый гекс теперь удастся поставить только один юнит (да, это значит, что охраняющие город войска придется расквартировывать за его пределами). Более того – если ранее контроль за месторождением железа позволял производить неограниченное число мечников, то

в пятой части разрешат создать лишь один юнит! Это сделает ресурсы гораздо более важными и ценными.

По мнению разработчиков, благодаря религии внешняя политика оказывалась более предсказуемой (а ведь продвигнутая дипломатия обещает стать одним из важнейших улучшений Civilization 5), и поэтому в новой части ее не будет вовсе. Взамен появятся города-государства, формально не подчиняющиеся ни одной из стран-претендентов на мировое господство, но вместе с тем поддерживающие с соседями дипломатические отношения. Например, по дружбе могут сделать какой-нибудь подарок. А покровители не забудут прийти щедрым союзником на помощь, если какой-нибудь выскочка (геймер, например) решится на вторжение.

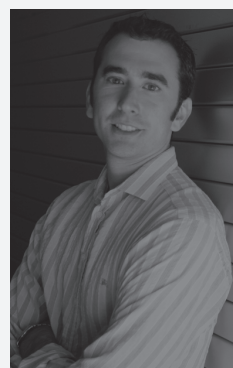
Civilization V появится на PC в конце этого года.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Но более важная новость заключается в том, что Сид также разрабатывает некую Civilization Network для Facebook. Подробнее об этом проекте и его значении для индустрии читайте в рубрике «Круглый стол».



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Любые портативные отвлечения не плохи сами по себе, но «настоящими» не воспринимаются.

Naughty Dog не против портативной Uncharted

Президента Naughty Dog Эвана Уэллса спросили, не хочет ли он перенести Uncharted на PSP. «Я думаю, переезд игры на карманную консоль – это замечательно, – ответил Уэллс. – Учитывая, что у нас каждый эпизод – отдельная история, такое можно было бы легко организовать. При условии, что отыщется партнер, готовый этим заняться, – самим нам недосуг. Мы

слишком заняты работой над технологиями под PS3. Хотя, если желающих не окажется, не исключено, что выкоим под такую новинку бюджет». Примерно такого же мнения он и о сериале Jak & Daxter – мол, заслуживает продолжения, но руки не доходят. Учитывая, скольких наград удостоилась Uncharted 2, расстановка приоритетов разработчиков становится понятной.

МЕТРО ★2033★



ОПАСАЙТЕСЬ БУДУЩЕГО

Реклама



КОМПЛЕКТ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ
Xbox 360 Arcade + Metro 2033



КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ
Только в магазинах **М.видео**

Включает:

- набор открыток с уникальными иллюстрациями
- код для получения дополнительного оружия
- полную версию игры для Xbox 360

WWW.METRO2033GAME.COM

16
www.fap.ru



XBOX 360



© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт.

Jump in.

XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БИЗНЕС ПО-ТУРЕЦКИ Все началось с того, что три брата из Турции, заядлые геймеры, решили открыть собственную студию по производству игр. У Фарука было образование маркетолога – он стал директором по развитию компании, Авни учился на инженера, однако занял кресло управляющего директора, а Чеват, получивший бакалавра по экономике, занял должность генерального. После года работы через Интернет будущая команда подготовила и показала на E3 2000 движок CryEngine.

ХИТ?!
PC

Вселенная без инопланетян землянам даром не нужна. Наивно паяться в небо и мысленно соединять точки линиями, придумывая получившимся фигурам названия, – развлечение по-запрошлого тысячелетия. Сегодня мы строим на основе звезд более сложные концепции, и деревянного абака для расчетов нам явно недостаточно.

Crysis 2

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Перед нами не просто демонстрация возможностей нового движка Crytek, а очередной потенциальный хит от настоящих профессионалов своего дела. Ключевое слово «очередной».

ЧЕГО БОИМСЯ? До сих пор ничего не известно ни про сюжет игры (давно уже хочу слыть сценаристам по деревянному нанокостмчику), ни про знатный мультиплеер (который, как и в случае с Crysis, наверняка сольют).

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что когда я куплю себе крутую видеокарту GTX 620 (или что там будет в топовой линейке nVidia), Crysis 2 сможет стабильно выдавать хотя бы 40 кадров в секунду.

В списке фильмов, повлиявших на разработчиков, стоит отметить Cloverfield – из подвалов порой придется забираться на крыши небоскребов, а вокруг все будет рушиться и радостно гореть.



Конкуренция – очень важный инструмент развития человечества. В игровой индустрии ее тоже хватает. Когда-то Джон Кармак разработал мощный программный инструмент, позволивший его команде строить запутанные поначалу псевдо-, а потом и взаправду трехмерные лабиринты. Каждая крупная итерация его движка использовалась в бесчисленном количестве продуктов – от боевой фантазии до детских обучающих проектов. С развитием аппаратной части 3D стало меньше «обманном» и все более реальным, более распространенным и доступным. Вот так мы за последние двадцать лет и досозревали до CryENGINE 3.

Это – венец технологий, полагают экзальтированные коллеги. Оно и неудивительно: возможности движка просто огромны. Демонстрационный ролик так и сыплет терминами вроде Multi-Core Support, Procedural Content, Integrated Voxel Objects и Live Create. Разработчики ориентируются на программный интерфейс DirectX 11, который пока еще не поддерживается массовыми видеокартами (кроме пары моделей), однако обещает гораздо больше, чем DirectX 10 в свое время. К сожалению, ни один скриншот в мире не способен передать всю мощь объединенных усилий мультинациональной команды программистов, поэтому попробуем описать ее словесно.

Со всей тщательностью

Начать хотя бы с того, что к движку прилагается невероятных возможностей инструмен-



тарий Sandbox 3, работающий по принципу What You See Is What You Play. Он позволяет редактировать уровень прямо на лету, во время игры выбивая из-под ног почву или, наоборот, подстилая соломку. Рано или поздно, уверен, дойдет до того, что люди будут с увлечением играть друг с другом по принципу «хозяина подземелья» – один или несколько человек пытаются пройти уровень, а «ведущий» им в этом помогает или, наоборот, чинит препятствия. Все, что для этого необходимо, уже есть в распоряжении разработчиков: базовый конструктор (сиречь движок) да набор деталей (объекты, транспорт, противники). Crysis 2 – это первый продукт команды для консолей, поэтому Crytek подходит к задаче максимально тщательно: Sandbox 3 не только работает в реальном времени, но еще

и одновременно на всех трех платформах! Да-да, это я со своей PlayStation 3 набросал тебе на Xbox 360 гадских гадов с базами, причем сделал это во время игры, пока ты ищешь переход на следующий уровень. Crytek, как водится, бежит впереди паровоза, но осторожно – никаких планов по выпуску LittleBigCrysis еще не обнародовали. Но мы-то знаем...

Самому движку, разумеется, не пристало отставать от вспомогательных инструментов. За блеклым фасадом скучных англоязычных терминов открываются поистине невероятные вещи. Например, Deferred Lighting: разработчики говорят, что это такая штука, с помощью которой можно расставлять тысячи источников света, ни на йоту не снижая частоту кадров. Смысл-то понятен: как пример

Слева: Двое дерутся – третий не лезет. В свободное от охоты на беглого спецназовца время войска Crynet Systems будет устраивать разборки с кем-то еще (инопланетянами?).



ТЕКСТ
Сергей Кривоусов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Crytek
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.crytek.com/games/crysis2/overview
Страна происхождения:
Германия



приводят «ведение игрока по уровню в соответствии со сценарием эпизода» посредством грамотной расстановки сотен светильников. А вот как именно это будет делаться, с помощью каких процедур, насколько гибка эта технология и можно ли будет устроить знатную дискотеку с цветомузыкой, которая станет важной частью игрового процесса, – тайна за семью печатями и глубоко засекреченное ноу-хау. Тем не менее, вот так вот запросто, по каждому пункту списка важнейших технологических прорывов ближайшего будущего ребята целиком и полностью оправдывают покупку семисотбаксовой видеокарты (которая к тому же еще и выйдет не раньше самой Crysis 2). Нет, консольщики, молчите! Ваше 720р не имеет никакого морального права гнусно усмехаться!

Do cry

Никто не может понять, почему братья Йерли настолько любят слово Cry, что вставляют его во все названия своих компаний, движков и игр. Из-за этой традиции даже нельзя понять, что было раньше – концепция Crysis или само слово. Можно только предположить, что если речь шла о заморозке инопланетянами острова в Тихом океане, почти наверняка предлагалось что-нибудь, связанное с криогенными технологиями (усеченный корень «cryo» до сих пор слышится в названии). Тем не менее, выбрано было именно Crysis, искаженное английское «crisis».

В Crysis и Crysis: Warhead действие происходило в джунглях, которые из тропического рая внезапно превратились в филиал Антарктиды. Борьба с инопланетянами-криониками некрасиво оборвалась на самом интересном месте; сценаристы похода надругались над честными игроками, впрочем, клятвенно пообещав исправиться в следующей серии. Увы, шkodники подтвердили свою репутацию – они так и не забросили свои издевки и кривляния. Пытка информационным голодом продолжается вместе с переносом действия сиквела на три года вперед да еще и совсем в другие джунгли – железобетонные.

ЗАГЛЯДЫВАЯ ЗА КРАЙ

Шутер Far Cry, созданный на самой первой версии CryENGINE, был невероятно красив, использовал самые последние технологии и даже спустя год после выхода требовал для нормальной работы самой мощной на тот момент конфигурации компьютера. Работа над движком началась еще в 1999 году, и уже после первой демонстрации разработчики получили предложение о сотрудничестве от NVIDIA, которая была заинтересована в продвижении своей новой линейки видеокарт. Впрочем, финальная версия Far Cry вышла лишь в 2004-м, когда актуальным стало совсем другое поколение железа. За пять лет CryENGINE оброс разного рода особенностями, а также обзавелся качественным инструментарием. Самое обидное, что в итоге движок всплыл лишь в одной сторонней коммерческой разработке, но зато весьма популярной – Aion: Towers of Eternity. Все остальные относились к сериалу Far Cry, правда, были разработаны и изданы последним владельцем движка – компанией Ubisoft. CryENGINE 2 повезло больше. Разработчики, учтя все бурги и шишки, к новой итерации подошли с полной ответственностью. На данный момент на этом движке вышли две игры не от Crytek (в том числе новая версия MMORPG Entropia Universe), и готовятся еще девять коммерческих проектов. Третья версия CryENGINE не отстает от предшествующих. Лицензию приобрели китайский оператор онлайн-игр ChangYou, а также южнокорейская OneNet, причем представители последней утверждают, что будут использовать движок в своем новом онлайн-симуляторе гольфа. Познакомьтесь: гвозди, это микроскоп; микроскоп, это гвозди.

Несмотря на обилие физикающей двигателями техники, не факт, что дадут покататься на всех машинах.



В 2023 году инопланетяне напали на Нью-Йорк (предварительно разрушив Рио-де-Жанейро и Лондон) и оставили его если не в руинах, то в полном хаосе: буквально поморозили и бросили. Основным препятствием на пути к неизвестной цели у главного героя (а в узловатом трико у нас, как и в прошлый раз, щеголяет Джейк «Номад» Данн) станут не булькающие биотехнические монстры, а собравшиеся по виду – такие же homo sapiens, только не в нанокостюмах, а в обычной экипировке военных подразделений США, точнее, работников правительственной компании Crynet Systems (которая, кстати, изобрела тот самый нанокостюм). Что, как, почему, куда и зачем – да, сценаристы опять издеваются над нами. Ждите, говорят, игры, вам там все расскажут.

Большое Яблоко обязательно поблагодарит CryENGINE 3 за свое виртуальное рождение, но вскоре поймет, что перестаралось: разработчики делают систему, которая распотчет хваленый Geo-Mod, а прочих так и вообще по бревнышку раскатает. Физика разрушений, позволяющая воде точить камень, а пулям из автомата крошить гранит – чуть ли не главная фишка нового движка. Прячься, EA DICE; копай могилу, Volition! На одной из презентаций хорошо видно, как бетонный блок крошат так, что от него остается лишь стальной остов; железную бочку деформируют парой выстрелов вплоть до того, что она перестает катиться, превратившись в уродливый куб. Что же останется от города, если за игру сядет пылливый и терпеливый ребенок?

Дети Чубайса

Нанокостюм придумывали не единожды – собственно, последний раз нечто подобное фигурировало в игре Haze, которую сварганила компания Free Radical Games, впоследствии присоединенная к дружной семье Crytek. Однако и функционал, и удобство использования у немецкого костюма были однозначно лучше. И даже дизайн, уж на что он... странный – даже этот дизайн получил высокую награду на конкурсе всяких футуристических штук. В Crysis 2 оригинальный нанокостюм не попал, а вместо него главный герой носит Nanosuit 2. Модная обновочка позво-



Никто не знал, а он – Номад! Любимый вот уже три года прием «удар невидимки» будет снова актуален.

ляет хозяину гораздо больше, чем прежняя одежда, некогда популярная в отряде «Хищники». Во-первых, к каждому режиму прилагается свой саундтрек, который служит неплохим индикатором как текущей ситуации, так и поведения игрока в целом. Во-вторых, количество режимов увеличилось в разы, расширяя оригинальную концепцию «модульного героя». Скорость, сила и броня теперь объединены в один раздел умений, невидимость и инфракрасное зрение – в другой, к ним добавился «тактический режим». В этом состоянии костюм обостряет чувствительность всех органов восприятия: можно свериться с компасом, градусником и барометром, выяснив температуру, влажность воздуха и свое местонахождение; можно подслушать разговор двух наемников, находящихся в километре от героя; можно внимательно рассмотреть труп в поисках важной информации. Отдельное спасибо IT-индустрии за то, что так и не изобрели аппаратную эмуляцию запахов.

Все самое лучшее никуда не девалось – в два, ну, максимум три счета переключаемся из режима бега в режим

Соглашусь, в статике эти лица смотрятся очень натурально.



невидимости, подкрадываемся к врагу и приканчиваем его одним ударом, после чего в режиме силы лупим по ближайшему джипу, чтобы тот, кувыркаясь, снес еще пару-тройку стрелков. Вознаграждать игрока планируют не только патронами, но и апгрейдом способностей. Каким образом и какие именно возможности можно будет улучшать – увы, пока что неизвестно.

Внизу: Даже если не будет Взрывающихся Вертолетов, будет как минимум падающие. А потом уже взрывающиеся.



Они живые?

Целый отдел в Crytek работает над технологиями лицевой и скелетной анимации. Вообще говоря, каждый ролик, начиная с демонстрации рабочей версии Doom 3 десятилетней давности, обещает какие-то наивысшие чудеса в этой области. В итоге мы, как правило, получаем либо тормозных паралитиков пусть даже с идеальной синхронизацией губ, либо «зловещую долину» с человекоподобными, но не огромными и даже не боевыми роботами (уж лучше б были они). Unreal Engine 3 тоже предлагал при случае ахнуть, глядя на физиономии героев, но отнюдь не восхищенно. Демонстрации CryENGINE 3 по этой части тоже звезд с неба не хватают. Да и зачем лицевая анимация в игре, где 90% персонажей носят маски и очки?

С другой стороны, нужно сложить два и два и понять, чем же в действительности зарабатывает Crytek, которая может позволить себе содержать более 600 работников в шести студиях в Германии, Великобритании, Болгарии, Венгрии, Южной Корее и на Украине? Тиражи Far Cry были велики, но не чрезмерно, а продажи Crysis основательно подпортили пираты (по этой причине, кстати, Crysis 2 стала мультиплатформенным шутером). Поэтому ответ на вопрос о том, чем последние десять лет жила студия, простой: продажа движка и инструментария. Первые предложения поступили сразу после презентации X-Isle в 2000-м, так что, надо полагать, студию и по сию пору осаждают желающие использовать высокие технологии в своих целях. Кстати говоря, для образовательных учреждений лицензия на движок стоит существенно меньше, чем на полноценные продукты. Так что лицевая анимация, если она является частью коммерческой версии CryENGINE 3, просто обязана соответствовать общему уровню движка.

Настоящее будущее

Чеват Йерли, президент компании Crytek и большой поклонник видеоигр, считает, что к завтрашнему дню необходимо готовиться уже сегодня. Первую Crysis не выпускали на консолях в том числе и потому, что их характеристики не соответствовали требованиям разработчиков (проклятые европейские кривляки, не желают укладывать свои дурацкие концепции в единую платформу!). Каким же образом более продвинутая Crysis 2 объявлена для обоих флагманов текущего поколения? Все просто: оптимизация. Все эти многослойные шейдеры, глобальная иллюминация и прочие космические технологии будут утиханы и утрамбованы в приставку ровно настолько, насколько позволит железо. Но лишь владельцы персональных компьютеров получат полный функционал CryENGINE 3 в его наилучшем виде. А через пару лет, как утверждает Чеват, уже и следующее поколение приставок появится, к выходу которого новый движок придет во всеоружии.

С ним хочется немножко поспорить. Действительно, обычно игровые консоли популярны на рынке около четырех-шести лет (хотя прошло не так много времени с появления домашнего гейминга, чтобы выделять тенденции). Однако жизненный цикл игровых консолей текущего поколения еще на какое-то время будет продлен за счет периферии наподобие Project Natal и PlayStation

Чего тут думать? Armor Mode и вперед!



От всех попыток сравнить Crysis 2 с Half-Life 2 разработчики отбиваются руками и ногами. Но мы ведь не слепые, правда?



Move. Понятно, что не навсегда, но уж на пару лет точно. Выбрасывать на рынок «Соньку-4» в 2012 году, когда еще не все насытились новым Metal Gear Solid Move, будет весьма опрометчивым поступком. Йерли можно понять: он создает игры завтрашнего дня, делая инвестиции в следующее поколение.

Через пару месяцев состоится E3, на которой, возможно, прозвучат важные слова, касающиеся будущего домашних приставок, – и тогда станет ясно, верным путем идет товарищи из Crytek или нет. **СИ**



Стекла и движок CryENGINE 3 – опасные компоненты. Очень, очень опасные компоненты.

ЛИШЬ ВЛАДЕЛЬЦАМ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ БУДЕТ ДОСТУПЕН ПОЛНЫЙ ФУНКЦИОНАЛ CRYENGINE 3 В ЕГО НАИЛУЧШЕМ ВИДЕ.



Никто не любит постановочные скриншоты, но поскольку они самые красивые, а порой даже не обработаны в Adobe Photoshop...



gameland.ru

Игры меняются,
gameland.ru остается!

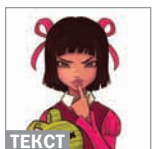
реклама

ЭТО ИНТЕРЕСНО



NIER В КАРТИНКАХ Чтобы дать публике шанс познакомиться с Ниром и его дочерью еще до того, как игра появится в магазинах, в Square Enix заключили договор с известным издательством DC Comics на создание небольшого цикла комиксов из трех выпусков, последний из которых выйдет 27 апреля, к релизу новинки. Приобрести же их предлагают как на официальном сайте, так и через Xbox Live и PSN.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Наталья Одинцова



Справа: Сражаясь с гигантским боссом, Нир не будет исключительно половосать мечом ноги твари: предусмотрены прыжки по крышам и прочие акробатические трюки.

Nier

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing, action
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Cavia
Количество игроков:
1
Дата выхода:
27 апреля 2010 года
Онлайн:
www.niergame.com
Страна происхождения:
Япония

RPG с элементами экшна для Square Enix – не редкость. Достаточно вспомнить первую Valkyrie Profile: чтобы провести валькирию Леннет по очередному извилистому лабиринту, требуется не менее точно рассчитывать прыжки и не менее ловко пользоваться подручными средствами, чем, скажем, в Castlevania: Symphony of the Night. Или взять, например, Vagrant Story: и битвы проходят не на отдельных аренах, а прямо там, где главный герой Эшли наткнется на врагов, и драться приходится в реальном времени. А ведь еще есть и сериал Kingdom Hearts, и необычная The World Ends With You для DS – одним словом, перечислять можно долго.



Поэтому когда продюсер Такаюки Сайто объявляет: мол, Nier, которую издательство публикует буквально на днях, по сути – не меньше RPG, чем все вышеперечисленные игры, удивляет вовсе не выбор жанра. Просто на всех презентациях новинки, начиная с первого показа на E3, акцент делали именно на экшновой составляющей,

да настолько основательно, что мы даже не сомневались: Square Enix не терпится попробовать себя на неизведанном поприще. Правда, несколько смущал выбор разработчика. Хотя компанию Cavia привлекали к созданию Resident Evil: Umbrella Chronicles, на ее же счету – Bullet Witch, в равной степени запомнившаяся обаятельной героиней и орехами в геймдизайне. С другой стороны, почему бы следующему эксперименту студии не оказаться успешнее предыдущего? Знакомство с демоверсией Nier для Xbox 360 на TGS не смогло развеять наши опасения. Необычные противники воина Нира впечатляли внешним видом – чего стоили дикий монстры, похожие на искрящиеся столбы какого-то загадочного кода, и механические чудовища в духе стимпанка! – но скудный набор ударов наводил

на мысли, что речь идет о неумелом подражании God of War. Создатели обещали предусмотреть в финальной версии некие головоломки, причем такие, ради которых угол обзора камеры будет меняться, и мы сможем созерцать не только спину героя, но и его макушку. А еще – и это, пожалуй, интриговало куда больше, чем наличие или отсутствие ребусов – сделать специально для Японии Nier с подзаголовком Replicant и опубликовать ее для PS3. Дескать, нарочито некрасивого Нира западная публика примет на ура, а вот потомков самураев его смурная рожа еще, чего доброго, испугает. Так что на смену зрелому воюке придет милостивый юноша-тезка, и спасать ему по ходу действия придется не дочь, а сестру.

В Square Enix, впрочем, не слишком переживают из-за жанровой путаницы, хотя и сокрушаются, что новинку принялись сравнивать с God of War: соревноваться с командой из Санта-Моники, как теперь говорят, никто и не замышлял. В интервью Сайто вспоминает девиз Nier: здесь, как в Стране Чудес, все – не то, каким кажется. Действительно, игра, выглядевшая довольно блекло как экшн, оказалась более интригующей, едва лишь ее определили в один ряд с Vagrant Story и Valkyrie Profile. Но известно о ней по-прежнему очень немногое.

Итак, тем из нас, кто привык к симпатичным героям с идеализированными и смутно азиатскими чертами лица (вроде Клауда и Сефирола), придется нелегко. Вариант с подзаголовком Replicant за океан не переберется, и единственной усадлой для глаз в европейской и американской Nier (на родине ее будут продавать как Nier Gestalt), возможно, станет, Кэйн (Kaine), напарник (или напарница, кому как нравится) заботливого отца. «Мы решили сделать Кэйн гермафродитом вовсе не потому, что этот факт наверняка начнут обсуждать на интернет-форумах, будто какую-нибудь скабрзную деталь!» – уверяют в Square Enix. Верится с трудом (вои, в Arc System Works честно признаются, что неспроста добавили Бриджет в roster бойцов Guilty Gear), но создатели обещают, что сюжет убедит нас, насколько важно было именно так распорядиться судьбой героя. Вообще, готовиться предлагают к достаточно грустной истории, в которой не найдется места для «благородно страдающих персонажей». Нир всецело занят поисками лекарства

Если верить Такаюки Сайто, продюсеру Nier, игра создавалась с учетом вкусов западной аудитории. Интересно, что из-за этого в заокеанском издании не нашлось места симпатичному герою, зато традиционные RPG-забавы вроде рыбалки и более специфические мини-игры в духе Harvest Moon представлены во всей красе. Нир будет тянуть из рек и озер дырявые ботинки да аппетитных карпов с меньшим усердием, чем Рю в Breath of Fire IV, и ковыряться в грядках, когда надоест рубить монстров. Более того, все эти занятия войдут в обязательную программу – некоторые сюжетные квесты заставляют вооружиться удочкой и тяпкой. А ведь складывалось впечатление, что японцы уверены: варварам только экшн подавай!



Замученный жизнью, совсем не похожий на подростка с кукольной мордашкой, – такой герой, по мнению создателей Nier, придется весьма по вкусу западной аудитории.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Неожиданное продолжение идей Lost Odyssey – RPG на тему «отцов и детей» с уже немолодым, но все еще крепким родителем в главной роли. Разработчики клянутся: побочных квестов окажется предостаточно, так что ощущения, будто игрока гонят по заданному маршруту, не будет.

ЧЕГО БОИМСЯ? Увидеть невыразительные, блеклые декорации, так и не проникнуться обещанной захватывающей историей, столкнуться с неудобным управлением.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательность системы кастомизации оружия, на встречи с интересными противниками, на то, что удовольствие от прохождения скрасит необходимость созерцать постную физиономию Нира.



для заболевшей дочери, причем от недуга под названием «черные каракули» (Black Scrawl) она страдает как в прологе, так и спустя 1300 лет, когда разворачиваются основные события игры. Скачок во времени пока не объясняют, но клянутся, что полная версия даст ответы на все вопросы. Поначалу жизнь героя будет выглядеть достаточно обыденной по меркам фэнтезийного городка в сельской глуши: пройтись по главной улице, пообщаться с соседями, набрать заказов на поимку какого-нибудь зверья или доставку редких трав. То есть, лишая геймеров возможности уже на ранних порах отвлечься на побочные миссии авторы не собираются. Но вскоре поселение осадят те самые ползучие монстры-коды, и к тому же приведут с собой первого гигантского босса, битва с которым будет протекать по всем законам экшна. Даже QTE предусмотрены: в воздухе возникнут гигантские часы, и потребуются быстро сбить с циферблата все знаки, чтобы включилась предзаписанная сценка расправы с врагом.

Кстати о «каракулях» и ползучих кодах: словам в Nier вообще отводится весьма важная роль. Именно их то и дело роняют погибающие неприятели. Обрывками вражеского лексикона (всего в игре припасено около сотни подобных «слов») разрешается инкрустировать оружие

(полуротные мечи, двуручники и колья), чтобы изменить как параметры самого предмета, так и характеристики владеющего им воина. Увеличивать мощь атаки или же укреплять здоровье Нира позволят прямо на ходу: задача игрока – не только получить в свое распоряжение бойца с ярко выраженной специализацией, но и уметь сменить герою ампула, если того требуют условия драки (например, когда враги внезапно обзаведутся доспехами). Улучшить удастся и заклинания. Помимо компаньонов-людей, Нира постоянно сопровождает Гримур Вайс, говорящая книга с манией величия и плохой памятью (поклонники творчества Nippon Ichi наверняка вспомнят лорда Зетту из Makai Kingdom – тоже общительный был фолиант). Ценными советами Гримур, к счастью, не ограничивается: колдует по приказу. Эффектные залпы магических шаров-снарядов – его странич дело.

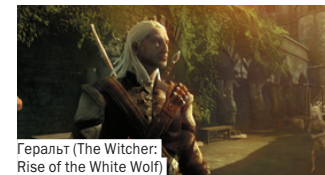
Визуально Nier пока поражает исключительно художественными решениями вроде того же дизайна врагов – графика в использует ту же цветовую гамму Resonance of Fate смотрит более добротной. Создатели признаются: Nier не пытается переплюнуть игры-конкурентки качеством изображения, ее ключевой характеристикой не станет какая-то необычная особенность геймплея, которой могут похвастаться

Вверху: Магическими заклинаниями героя исправно снабжает говорящая книга.

Пять brutальных героев, которые выглядят лучше, чем Нир



Кратос (God of War)



Геральт (The Witcher: Rise of the White Wolf)



Сервантес (Soul Calibur)



Арнгрим (Valkyrie Profile 2: Silmeria)

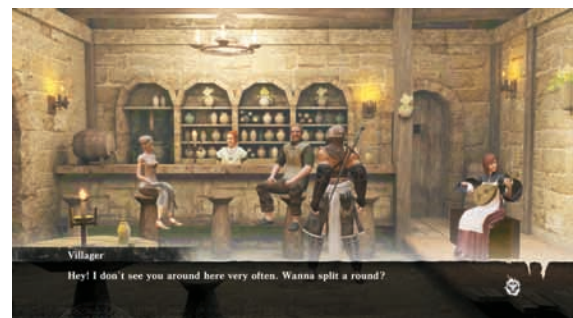


Принц (Prince of Persia: Warrior Within)

другие произведения. Завоевать сердца геймеров команда предполагает иначе: предложить им захватывающую историю, заставить сопереживать Ниру и его дочери, а также так лихо закрутить сюжет, чтобы до самого конца приходилось сомневаться, что же на самом деле происходит. Звучит, не скроем, очень похоже на то, что обещают едва ли не все, кто делает RPG. Получится ли у Cavia осуществить задуманное, выяснится уже совсем скоро. **СИ**

Внизу: Драки – не единственное, чем предстоит заниматься игрокам в Nier: в программе предусмотрены выезды на рыбалку, посещения пабов и сбор помидоров.

Свойства оружия разрешат менять при помощи специальных «слов», которые роняют погибающие враги.



Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Между съемкой передачи Random Encounter и сдачей номера успел сходиться на мюзикл «Игра» – тот самый, что про мальчика, попавшего в сделанного его папой игру про еду. К сожалению, интересен он скорее как иллюстрация не новой, в общем-то, тенденции использовать «игровые элементы» в неинтерактивных видах искусства: вспомним тот же балет «Захарова. Суперигра» или фильм Санаева «На игре». Если вернуться к мюзиклу, Интернет помнит, что это шоу когда-то называлось просто «Вкуссия» (ударение на «и»), а элементы виртуальщины в него добавили, чтобы идти в ногу со временем. Но увы, хотя костюмы, хореография и музыка, в общем, неплохи, «геймерским» это представление (за исключением разве что весьма оригинального «экрана загрузки») не назовешь. Хотя актуальные идеи – например, о победе казуальных игр над хардкорными – из сценария при желании извлечь можно. Да и детям (а именно для них прежде всего предназначен мюзикл) спектакль нравится.

Хит-парад Великобритании

1	God of War III	SCEE
2	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
3	Final Fantasy XIII	Square Enix
4	Just Dance	Ubisoft
5	Metro 2033	THQ
6	Wii Fit Plus	Nintendo
7	Heavy Rain	SCEE
8	Wii Sports Resort	Nintendo
9	Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega
10	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision

Хит-парад Японии

1	Yakuza 4	Sega	PS3
2	Gundam Assault Survive	Namco Bandai	PSP
3	Pokemon Ranger: Hikari no Kiseki	Nintendo	DS
4	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
5	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
6	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
7	Dynasty Warriors: Strikeforce 2	Koei	PSP
8	Yuusha no Kuse ni Namaikida Or 3D	Acquire	PSP
9	Dragon Quest IX	Square Enix	DS
10	God Eater	Namco Bandai	PSP



События прошлых лет

Год назад

Известный геймдизайнер Уилл Райт покидает Electronic Arts, Sony снижает цену на PlayStation 2 и планирует снять фильм по мотивам игры Shadow of the Colossus.



Пять лет назад

Компанию Nival покупает американский холдинг Enter1 Group, Microsoft не намерена прекращать поддержку Xbox после выхода Xbox 2, а Коппола против игры The Godfather.



Семь лет назад

Компания Tri Synergy анонсирует некую новую онлайн-игру Port Royale, а в Rockstar вдруг заявили, что следующей частью GTA станет GTA: Tokyo 2010.



БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб могов, видео и софта!

Подписка на 12 месяцев по цене 4400 руб. (24 номера)

Подписка на 6 месяцев по цене 2400 руб. (12 номеров)

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - по факсу 8 (495) 780-88-24;
 - по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером “из рук в руки” в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

ЗВОНИ! по бесплатным телефонам 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и МегаФон). Твои вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) или прояснить на сайте www.glc.ru в разделе «Подписка».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 201 г.

- Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Игры и яблоки

В каком-то журнале (наверное, Edge) я читал колонку о том, что игры – это не искусство. Идея в том, что настоящее Произведение Искусства должно отражать Замысел Художника, а в электронных развлечениях это не так.

Проблема в том, что игра не может существовать отдельно от человека. Когда приставка выключена, игры и вовсе не существует. А как только геймер садится за джойпад, он становится соавтором, влияет на происходящее и искажает Замысел Художника (если, конечно, тот был). Поэтому игры – это не искусство, а так, фиг знает что такое.

Наверное, о кино или там литературе тоже можно сказать, мол, любое произведение, проходя через призму мироощущения потребителя, превращается черт знает во что. Вон, Гитлер почитал о сверхчеловеке у Ницше и придумал разные непотребства. Но в кино и литературе хотя бы все постоянно. Кадры, буквы – топором не вырубешь. А в играх влияние геймера действительно очень велико. Каждый новый сеанс – как будто в первый раз. А еще попробуйте, например, сравнить восприятие игры двумя людьми – один сидит за приставкой сам, а второй просто находится рядом и смотрит на экран. Совершенно разные ощущения. Геймер пользуется Замыслом Художника, но собственный игровой очень личностен. И это не так уж сильно зависит от жанра – фанаты простой, как пробка, Space Invaders додумывали и сочиняли не меньше, а то и больше, чем любители GTA4. И, разумеется, додумывают и сочиняют геймеры РАЗНОЕ. Смотрят на одно и то же, но один видит яблоки, а другой – патроны для яблокомета.

Так вот, когда всякие неумные люди требуют объективных рецензий, они, видимо, хотят, чтобы человек при анализе игры отбросил половину или там две трети ощущений, а затем препарировал оставшееся. То, что заложено в игру изначально – тот самый Замысел Художника. То, что не зависит от потребителя.

Но это бессмысленно, потому что задача создателя игры – сделать геймеру хорошо. А цель геймера – сделать себе хорошо. Отбросив собственные впечатления, человек остается наедине со средней температурой по больнице – любопытной, но не имеющей практической ценности информацией. Ведь самое интересное – после прохождения игры обсуждать личные ощущения. Так же, как зрители делятся впечатлениями, выходя из зала кинотеатра. Ну а искусство геймдизайнера – не в том, чтобы придумать сюжет, проследить за художниками и расставить монстров по лабиринту, а умения повлиять на эти личные ощущения и в какой-то степени запрограммировать их. Иногда, как у Кодзимы, такое делается очень нарочито.

И все равно личные ощущения геймеры испытывают разные. И это прекрасно.

Впрочем, самое ужасное – это включить игру, не имея намерения получать от нее удовольствие. В этом случае видна только средняя температура – совершенно формальные вещи, вроде текстур и реплик в диалогах, и условности, вроде random encounter в RPG. Это ровно то же самое, что видеокассета с фильмом в руках у дикого не-

гра с верховьев Нигера – ему нечем ее пригрывать. И он, конечно, скажет, что вещь – фигуя: ни крокодила ей не оглушить, ни яму-ловушку не выкопать. Какая-то бессмысленная чушь. Или похвалит за то, что на солнце смешно блестит. В этом, разумеется, тоже есть какая-то своя правда. Но, к счастью, не наша.

Еще более удивительное явление: рассказы отечественных (шире – восточноевропейских) «геймдизайнеров» о собственных произведениях. Для них, похоже, самое интересное – это язык программирования, на котором писался движок, точные наименования всех технологий, количество видов оружия и прочие скучные технические детали. Геймер в идеале о таких вещах и не задумывается. Во всяком случае, если игра не тормозит и не вылетает через каждые пять минут в Windows. Впрочем, это совсем другая история, и к Замыслу Художника отношения не имеет.

P.S.

Некоторые читатели, говоря об «объективности» в статьях, на самом деле просят о непредвзятости. Действительно, нельзя поручать тексты сумасшедшим фанатам Sony или там Microsoft, которые заранее считают игру отстоем или шедевром, еще и не успев оценить ее лично. А как включают – так намеренно не обращают внимания на достоинства и недостатки, подмечая только то, что соответствует бардаку в голове. Мнение может и должно быть особым, субъективным, главное – чтобы оно было честным и обоснованным. **СИ**



МАРИНА ПЕТРАШКО

Золотая рыбка 3D

Сеть кинотеатров «Люксор» решила удивить посетителей невиданным развлечением – можно сказать, интерактивным кино. Описание звучало так, будто зрителям предложат поучаствовать в настоящей видеоигре прямо в кинозале. Насколько правдивыми оказались обещания? Давайте поговорим об этом.

Один из залов мультиплекса в торговом центре «Золотой Вавилон» на проспекте Мира оборудован необычными креслами с джойстиком и маленьким экраном под правой рукой. Всем входящим выдают очки для просмотра «трехмерной» картинку. Немолодые журналисты из «культурных» изданий шарахаются от странных новшества и потихоньку рассаживаются по местам. Долгое, бодрое вступительное слово представителя компании-создателя аттракциона, de pinxi, ответная речь российских партнеров, потом еще одна. Над головами выступающих все это время неподвижно висит настроенное для восприятия через очки полигональное изображение рыбы-ежа.

Наконец «Невероятные приключения в океане 3D» начинаются. Впрочем, как начинаются, так и заканчиваются тут же. И дело не в том, что весь сеанс длится двадцать минут. Под видом этих самых «приключений» зрителю подсовывают какую-то очень странную смесь любопытных, до конца не раскрытых технологий и жуткого недоделанного edutainment'a с 3D-графикой (в смысле полигонов, а не пресловутого стереоэффекта) десятилетней давности. Да, это похоже на компьютерные и видеоигры, примерно как в анекдоте: «Рабинович по телефону насвистел». Геймеру смотреть на это, с одной стороны, интересно, с другой обидно – столько возможностей пропадает впустую!

На экране трехмерная во всех смыслах «медуза», изваянная, очевидно, умельцами уровня автора пресловутого Г нума, вещает о том, как сейчас

мы будем очищать дно океана от мусора, который некие злодеи (обучающий момент – «мусорить не хорошо!») сбрасывают на бедных рыбок. Медузе ассистирует покрытая жупками, криво растянутыми текстурами акула. Джойстик под рукой у каждого зрителя управляет курсором: кружком с номером кресла. Кресел в зале четыре с лишним десятка, столько же на экране кружочков. Вдумайтесь еще раз: экран один, курсоров чуть менее полусотни, и все их колбасит и заносит неведомо куда, так как каждый считает своим долгом что-то такое изобразить, или просто потому что оборудован еще не настроено. Настоящий кошмар геймера!

Вначале все скопом управляют одним батискафом. И плывет он, видимо, по результирующей. В случае с «культурными» журналистами, которые джойстик в руках отродясь не держали, результирующая ведет аккурат на мину («Бамц!» – бухает настроенная на двухсоткресельный зал акустика) или вообще сквозь стену. Между тем обнаруживается, что на джойстике есть большая красная кнопка. Можно ее нажимать. Прекрасно! Следующее задание: в индивидуальном уже порядке закликать горы экранного мусора. Кто точнее попадет. На мониторчике под рукой даже отображается статистика попаданий.

Дальше солидных журналистов попросили погромче поарать (система оказалась восприимчива к звукам?) все ради той же защиты экологии, поугали ксенонowymi вспышками, после которых не только 3D, но и света белого было не видеть, слегка потрясли кресла (страшно!) и, наконец, отпустили, подведя итог. Победитель (им оказался один из со-

трудников аттракциона), набравший больше всего очков, имеет право на сенсорном экране у выхода сфотографироваться и ввести адрес электронной почты, куда-де придет памятная фотография. Кто будет отслеживать, чтобы сняться довелось победителю, а не самому шустрому – осталось неясным.

Очень, очень странное развлечение. С одной стороны, обратная связь с заэкраным действием через вибрацию кресла – это неожиданно и развлекательно. Можно на американские горки не ходить, а симулировать их в кинозале в антураже, например, «Аватара», или устраивать тряску прямо во время фильма. Вспышки – если их ослабить раза в три – тоже усиливают «эффект присутствия». Возможность погонять по большому экрану курсор? Не в таких количествах, поверьте. Трехмерность? Не при такой убогой графике. Можно было бы водить на «шоу» младших братьев или собственных детей, однако я бы не рекомендовала никому лет до двенадцати смотреть на такое, дабы сберечь глаза, уши, нервы и тонкое чувство прекрасного. В принципе, «лечится» это просто – заключением соглашения с какими-нибудь нормальными игоразработчиками на создание приличного трехмерного (в плане полигонов) контента, но, как показывают беседы с организаторами, именно в этой области они вопиющим образом не в теме. С другой стороны, в нынешнем виде, возможно, аттракцион привлечет какие-нибудь еще не пораженные геймерством массы, которые, глядя на его недостатки, оценят преимущество и красоту компьютерных и видеоигр. **СИ**

Национальное достояние

Список произведений, к которым Тосихиро Нагоси приложил руку, весьма разнообразен: нашлось место и для гонок, и для аркадных игр в жанре beat'em up, и для нарочито умильных пазлов с примесью экшна, и даже криминальных драм. Начав карьеру как художник, сейчас он – один из наиболее плодотворных японских продюсеров, занятых в сфере интерактивных развлечений. Нагоси успел поработать бок о бок с ведущими геймдизайнерами Nintendo, снялся в кино. Перепутать его, пожалуй, невозможно ни с кем: мэтра всякий раз выдает бронзовый загар и манера броско одеваться. Изобилие цепочек, футболка со стильным принтом – полная противоположность, например, крайне скромному Синдзи Миками, который на презентации Vanquish появился в спортивной куртке и джинсах, будто собрался с семьей на матч по бейсболу.



ТЕКСТ

Хайди Кемпс

Тосихиро Нагоси родился в 1965-м, к Sega присоединился в 1989 году, став одним из пионеров эры 3D, и, в отличие от Юдзи Наки, создателя Соника, пока не собирается покидать компанию. Впервые привлек к себе внимание руководства, когда в составе команды AM2 (внутренняя студия Sega) трудился над революционной Virtua Racing под началом прославленного Ю Судзуки. Тогда он занимался графикой: создавал трехмерные модели для игры. Вспоминая то время, именитый продюсер рассказывает: «Я выступал в роли ассистента: думал, как наилучшим образом воплотить в жизнь гениальные идеи Судзуки. То были годы ученичества: появлялись интересные задумки, я приобретал опыт, который весьма пригодился впоследствии».



НАЧАВ КАРЬЕРУ КАК ХУДОЖНИК, НАГОСИ СТАЛ ОДНИМ ИЗ ПИОНЕРОВ ЭРЫ 3D, И, В ОТЛИЧИЕ ОТ ЮДЗИ НАКИ, СОЗДАТЕЛЯ СОНИКА, ПОКА НЕ СОБИРАЕТСЯ ПОКИДАТЬ SEGA.





Слева: В 1996-м, как раз тогда, когда шла работа над Scud Race, Нагоси познакомился с Хидео Кодзимой, но в Konami так и не перешел.

Так было положено начало роману Нагоси с гонками, но сперва художника перебрали на другой фронт: поручили воспроизводить в полигонах эскизы бойцов Virtua Fighter и Virtua Fighter 2, а также заниматься фонами для обоих файтингов. Шанс попробовать себя в роли продюсера ему предоставили, когда началась разработка весьма важного для Sega аркадного симулятора Daytona USA, получившего впоследствии всемирную известность и признанного одной из лучших гоночных игр всех времен (народная любовь к ней оказалась настолько велика, что этот ретро-хит в прошлом году переиздали, убрав из-за сложностей с лицензией отсылки к Daytona).

Следующее задание Нагоси – создать такую гонку, которая наравне с Virtua Fighter 3 продемонстрировала бы мощь Model 3, аркадного железа, считавшегося тогда непревзойденным по техническим параметрам. В результате в 1996-м на свет появилась Scud Race (также известная как Super GT). Хотя ей и не удалось обогнать Daytona USA по популярности, фэнам она запомнилась настолько, что и по сей день Sega просят издать римейк для современных платформ.

90-е подошли к концу, Нагоси по-прежнему принимал участие в разработке аркадных новинок Sega AM2 вроде Daytona 2. Но в 1998-м ему предложили возглавить собственное подразделение в Sega. Получив сперва название AM11, студия приобрела известность под другим именем – Amusement Vision. Благодаря стараниям подчиненных Нагоси, на рынке появились beat'em up Spikeout (а также его продолжения Slashout и Spikers Battler), юмористический (и очень редкий) рельсовый шутер Planet Harriers, сиквелы к популярному футбольному симулятору для аркадных автоматов Virtua Striker, а также coin-op версия игры, которая вскоре превратилась в один из главных брендов Sega – Monkey Ball. После того, как издательство заявило, что готово выпустить новинки для платформ конкурентов, улучшенный порт под названием Super Monkey Ball появился на GameCube, причем как в Японии, так и за рубежом. Он пришелся по вкусу многим из первых покупателей консоли и положил начало сериалу, выпуски которого публиковались для различных платформ и оставались на пике популярности почти десятилетие.

Успех Monkey Ball впечатлил творческую элиту Nintendo. «Большая N» заключила договор с Amusement Vision о производстве нескольких Virtua Striker для аркадного железа Triforce, которое создавалось на базе GameCube. Поскольку к тому времени о богатом опыте Нагоси на поприще гоночных игр в индустрии были наслышаны, представители издательства также попросили студию заняться новой частью F-Zero, которая предназначалась как для аркад, так и для GameCube. В результате навсегда затаям залов игровых автоматов досталась F-Zero AX, а владельцам приставки – F-Zero GX. Благодаря вмешательству команды Нагоси, этот выпуск по духу (да и по сложности) значительно отличался от предыдущих F-Zero; его называли одним из главных хитов в библиотеке GameCube.

Релиз F-Zero GX в 2003-м совпал с началом внутренних перестановок в Sega: не-

сколько команд распустили, а затем объединили заново, пересмотрев их состав. Нагоси же решил попробовать силы в незнакомом жанре: заняться экшном с элементами авантюры. Сочиняя концепцию, он параллельно помогал Smilebit (к тому моменту студию объединили с Amusement Vision) с разработкой аркадного симулятора скейтбординга Ollie King. Также Нагоси решил сделать скрпиз фэнам: преподнести им Spikeout: Battle Street для Xbox, вдохновленную аркадным хитом 1998 года (к ее созданию привлекли Dimps - студию, сейчас отвечающую за разработку Super Street Fighter IV). Battle Street не расходилась точно горячие пирожки, но вряд ли кто-то рассчитывал на грандиозный успех. Скорее, это был подарок от Нагоси, выражение его признательности поклонникам игровых автоматов, ведь именно благодаря их поддержке он стал одним из ведущих геймдизайнеров Sega.



Район Камуротё из первой
Ryu ga Gotoku...



В августе 2005-го была официально анонсирована Ryu Ga Gotoku (дословно – «как дракон») для PS2, амбициозный мультимиллионный экшн с примесью авантюры. До тех пор Нагоси ограничивался намеками, дразня аудиторию обещаниями чего-то грандиозного и нестандартного. Ryu Ga Gotoku (на Западе – Yakuza) разительно отличалась от предыдущих работ продюсера, предназначенных прежде всего для аркадных автоматов. Она представляла собой такую игру, которую можно было воплотить в жизнь только на домашних консолях: продолжительное, драматичное приключение, богатое иллюстрированное роликами и позволявшее геймеру исследовать виртуальный мир в достаточно свободной манере. События разворачивались вокруг Кириу Кадзумы, бывшего якудза из клана Тодзе. Он отправился в тюрьму, взяв на себя вину за убийство, совершенное лучшим другом. Когда Кириу выходит на свободу, то обнаруживает, что в организации все переменялось. Его втягивают в сложную аферу, в которой замешаны крупные суммы ворованных денег и сиротка по имени Харука. По ходу игры Кириу раскрывает многочисленные секреты клана и района Камуротё, где хозяйничают Тодзе, докапывается до сути происходящего, а заодно посещает хост-

клубы, где симпатичные девушки развлекают его на японский манер – разговорами.

Ryu ga Gotoku в западной прессе тут же начали сравнивать с сериалом Grand Theft Auto из-за вроде бы открытого мира и сюжета, завязанного на криминальной истории, но на самом деле, новинка разительно отличалась от детища Rockstar. Хотя тема и впрямь была выбрана похожая, Ryu ga Gotoku не давала игроку полную свободу. Кадзума не мог воровать машины, убивать кого ни попадя, по большей части он даже в драки не ввязывался, если его не провоцировали. Несмотря на сомнительное прошлое, у героя было ясное представление о справедливости и морали – возможно, отличавшееся от этических принципов геймера, но тем не менее не позволявшее ему промышлять бандитизмом, а также вынудившее беспокоиться о судьбе Харуки. «Меня всегда больше интересовали кинодрамы, в которых много внимания уделялось переживаниям персонажей, а не боевики, делавшие акцент на драках, – отмечал продюсер. – На мой взгляд, в современном обществе такое явление, как якудза – весьма щекотливая тема для разговора. Все в курсе, о чем речь, но при этом по сути знают очень мало. Я решил, что игра, которая расскажет о якудза и при этом заин-

...и его прототип – квартал Кабукиё в Токио. В Sega вспоминают, что команде приходилось постоянно спрашивать разрешение на фотосъемку у владельцев магазинчиков, а в особенно значимых местах – чуть ли не с настоящими якудза договариваться.



RYU GA GOTOKU (НА ЗАПАДЕ – YAKUZA) РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЛАСЬ ОТ ПРЕДЫДУЩИХ РАБОТ ПРОДЮСЕРА, ПРЕДНАЗНАЧАВШИХСЯ ПРЕЖДЕ ВСЕГО ДЛЯ АРКАДНЫХ АВТОМАТОВ.





Так выглядят дешевые японские забегаловки, в которых посетителям предлагают ramen – лапшу в бульоне.



Мужские журналы в Ryu ga Gotoku – самые что ни на есть настоящие. И не говорит, что вас такой product placement не радует!



тересует публику именно как пример истории о человеческой драме, – как раз то, что, возможно, продвинет индустрию вперед».

Нагоси потом не раз спрашивали, почему он решился отдать главную роль герою, разменявшему четвертый десяток. Он неизменно отвечал так: «Те геймеры, кому сейчас за тридцать, чаще всего увлекаются играми с детства. Создавая Ryu ga Gotoku, мы преследовали несколько целей, и одна из них – дать таким людям возможность пережить те же ощущения, которые они испытывали лет двадцать назад. Конечно, Кириу старше многих героев, но, как мне кажется, именно такой персонаж больше всего подойдет предполагаемой аудитории».

Район Камуротё, где обосновались Тодзе, во многом напоминает Кабукиё, квартал в Синдзюку, знаменитый барами и всевозможными увеселительными заведениями вроде залов для игры в патинок. Здесь собираются те, кто ищет ночных развлечений, но хватает и весьма неприятных типов. Чтобы достоверно воспроизвести дух Токио, команда Нагоси исходила Кабукиё вдоль и поперек, набираясь впечатлений. «Подготовительный этап мне очень понравился, – потом смеялся Нагоси, – пришлось много ходить по барам, а я всегда не прочь выпить». Не обошлось и без визитов в пресловутые хост-клубы: хотя далеко не все соотечественники Нагоси являются заведомыми подобными заведениями, важно было воспроизвести беседы с барышнями как можно более правдоподобно: вдруг

новинку купит кто-нибудь разбирающийся в теме! Насчет консультаций с реальными якудза продюсер старается не распространяется, предпочитая уклончиво отвечать, что команда-де пересмотрела все доступные фильмы и перечитала немало романов, чтобы получить представление о том, как все устроено в кланах. Также Sega заключила соглашения с различными компаниями. В Камуротё можно отыскать реально существующие магазины и продукты, начиная от сети дисконтных товаров Don Quixote и уличных автоматов с напитками от Suntory, и заканчивая взаправдашними мужскими журналами от издательств Shogakukan и Fujisankei. Все фирмы профинансировали производство Ryu ga Gotoku в обмен на демонстрацию их продукции – отличный пример того, как использование внутриигровой рекламы помогло сделать виртуальный мир

более аутентичным и запоминающимся. Была снята короткая киноновелла, которая послужила прологом к игре, а в 2007 вышел полнометражный фильм. Режиссером выступил Такаси Миике, а сам Нагоси появился в камео.

В Японии Ryu ga Gotoku стала хитом, разошедшись тиражом свыше миллиона копий. Но вот западной версии – с отличными актерами озвучки, сильной рекламной кампанией в поддержку релиза – не удалось добиться такого же успеха, хотя фэнское сообщество она сформировала.

Sega многих удивила анонсом сиквела для PlayStation 2 в 2006-м – в то время, когда многие полагали, что крупные проекты уже будут разрабатываться исключительно для next-gen консолей. Ryu ga Gotoku 2 продолжила историю оригинала, поведав, как Кадзума ввязался в борьбу с враждебным кланом

Визу: По случаю релиза Ryu ga Gotoku: Kenzan! в Японии выпустили партию удачно быстрого приготовления – в упаковке с логотипом игры. А потом и ramen появился – уже с лого Ryu ga Gotoku 3.





из другого крупного японского мегаполиса, Осаки, параллельно пытаюсь выяснить подоплеку внезапных смертей среди политиков и видных якудза. Поскольку PS2 тогда доминировала на японском рынке, сиввел раскупали не менее охотно, чем первую часть, превратив сериал в один из любимых брендов издательства. В Sega, разумеется, мечтали о публикации новинки на Западе, но не хотели тратиться на дорогостоящую переозвучку на английском и нести убытки, как в случае с оригинальной Yakuza. Локализация Yakuza 2 заняла почти два года – не в последнюю очередь из-за требования американского отделения Sony снабжать все игры для PS2 англоязычным аудиотреком. Sony в итоге сдалась в 2008-м, позволив Sega издать вторую часть с японской звуковой дорожкой.

В том же году сериал перебрался на PS3. Новый выпуск окрестили Ryu ga Gotoku Kenzan! , лишив цифры в названии, чтобы подчеркнуть, что к приключениям Кадзумы Кирию он имеет лишь косвенное отношение. Действие разворачивалось уже не в современном Токио, а в Киото эпохи Эдо. Кадзуманоске Кирию (под этим псевдонимом скрывался знаменитый мечник Миямото Мусаси) выступил в роли наемного убийцы, а Харука превратилась в его юную клиентку. Для Нагоси это был первый опыт работы с PS3, и многие технологии из Kenzan были впоследствии использованы в номерных «Якудза».

В 2009-м вышла Ryu ga Gotoku 3. Кадзума Кирию уехал вместе с Харукой подальше от городской суеты, на Окинаву, где основал приют для бездомных детей. Но вскоре выяснилось, что его право собственности на землю готовы оспорить местные якудза, которым не терпится построить сомнительный увеселительный центр и авиабазу. Причем, чтобы выселить Кадзуму с его воспитанниками, а также их соседей, преступники не останутся ни перед чем – даже перед убийством. Японцам окинавские приключения пришлись по душе: они раскупили свыше полумиллиона копий. Понравилась игра и нашему рецензенту: обзор вы могли прочитать в «СИ» №9 (282).

Сейчас в Стране восходящего солнца уже вовсю наслаждаются четвертой «Якудза»; продажи PS3 сразу после появления новинки в магазинах резко подскочили. Пока сериал сохраняет верность бренду PlayStation и достаточно популярен, чтобы

ради очередного выпуска люди были готовы приобрести консоль, что, несомненно, укрепляет позиции Sony на азиатском рынке. Нас же долго заверяли, что переводить даже третью часть в Sega не собираются: дескать, слишком уж специфичны похождения бывшего якудза, чересчур перегружены реалиями островной жизни. Но лед все же тронулся: Yakuza 3 переберется за океан, причем ее так же, как и вторую часть, опубликуют с японской звуковой дорожкой и английскими субтитрами. Правда, с некоторыми подробностями быта японских мужчин все же придется распрощаться: из игры вырезали хост-клубы и викторины по истории родной для Кирию Кадзумы страны. Решение в Sega обосновывают нехваткой времени на локализацию (тут логично было бы вспомнить, что с релиза Ryu ga Gotoku 3 прошел целый год, но все же мы не знаем, когда именно руководители Sega решили дать добро на западный релиз). Интернет-форумы ломаются от фэнских посланий: некоторые поклонники угрожают попросту бойкотировать игру, раз Кадзуме не позволяют угадывать, в каком году Мицухидэ Акейти предал Нобунагу, другие же предлагают издательству выпустить все отцензуренное позднее – в виде скачиваемого контента. Кстате о DLC: в европейской коллекцион-

Тосихиро Нагоси: «Я думаю, что изменившееся отношение к играм напрямую повлияло на то, как ведутся дела в индустрии. Лет двадцать назад интерактивные развлечения считались просто чем-то веселым, забавным. Но сейчас наступила эра, когда кто угодно, где угодно, на любой платформе может наслаждаться играми по относительно низкой цене. Технологии, сеть коммуникаций, инфраструктура – все улучшилось, а жанров стало необычайно много, так что возможностей прибавилось. Однако в результате, на мой взгляд, бизнес-модель, предполагающая, что источником дохода служит единственная игра, свое отжила».



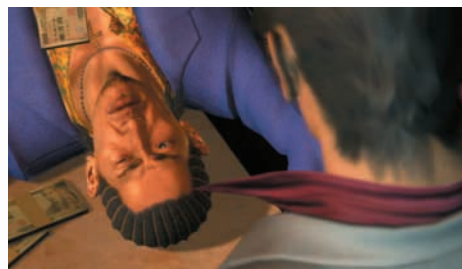
ном издании можно будет отыскать те же дополнительные режимы (битва «один против всех боссов», командный турнир и турнир на 7 участников), миссии и мини-игры (гольф, дарты и т.д.), которые в Америке предлагают скачать тем, кто предзаказал обычное издание.

Насколько мнение сетевой общественности повлияет на реальные продажи Yakuza 3, мы узнаем лишь спустя несколько месяцев, но все же надеемся, что до бойкота дело не дойдет. Иначе на локализации Yakuza 4 уж точно можно будет поставить крест, но отказываться от возможности ознакомиться с новыми творениями Нагоси и его команды ох как не хочется. А еще верим, что на якудза мэтр не остановится и в ближайшем будущем мы все же услышим о каком-нибудь новом оригинальном проекте, над которым он, кто знает, возможно, размышляет прямо сейчас. Если владеете японским, попытайтесь разыскать намеки в личном блоге продюсера по адресу <http://ameblo.jp/nag0617/>

Внизу: Западным геймерам не дадут пообщаться с хостес в Yakuza 3 (на скриншоте – как раз хост-клуб), но в кабаре пустят.



Девять вопросов для ТОСИХИРО НАГОСИ



? Вы много занимались аркадными играми. Пригодился ли этот опыт при создании выпусков Yakuza?

Не могу сказать, что сериал чем-то обязан какому-то определенному проекту, но поскольку фундаментальные принципы геймдизайна одинаковы и в случае с аркадными автоматами, и для домашних консолей, мои прежние наработки оказались весьма полезны.

? Я заметила, что многие западные СМИ по-прежнему описывают сериал как «японский вариант GTA», хотя вы неоднократно упоминали, насколько подобное сравнение вас раздражает. Как вы думаете, почему такое мнение сохраняется? Не могли бы вы еще раз нашим читателям пояснить, чем Yakuza отличается от GTA?

Да, так часто говорят. Возможно, подобное впечатление возникает из-за того, что в обеих играх речь идет о криминальных кругах. Но в Yakuza акцент сделан на человеческой драме, и именно этим цикл разительно отличается от GTA. Если вы попробуете любой выпуск, то обязательно заметите разницу.

? Кстати, а еще в связи с Yakuza часто упоминают Shenmue. Что вы думаете о таком соседстве?

Тоже совершенно разные игры. По сравнению с GTA, обе – экшны с примесью приключения, в обеих – азиатский антураж, но в случае с Yakuza мы сделали акцент на драматичном повествовании, и в результате получилось совсем другое произведение.

? Опциональные квесты в японской и западных версиях Yakuza 3, как стало известно, различаются. Вы участвовали в принятии решения, что убрать и что оставить? И если да, то по какому принципу вносили изменения?

Да, мы действительно убрали некоторые побочные миссии, поскольку они были не слишком понятны западной аудитории.

? Вы выпустили Kenzan!, действие в которой разворачивается в средневековой Японии. Не думали использовать темы и геймплейные находки из Yakuza в произведении, посвященном еще какому-нибудь историческому периоду?

Сейчас мы не собираемся ничего подобного анонсировать.

? В Японии сериал пользуется успехом, но на Западе продажи не настолько впечатляющие. Вас разочаровывает такая ситуация, или вы считаете, что лучших результатов добиться невозможно из-за разницы между аудиториями?

Я считаю, все дело в культурных различиях. Например, GTA в Японии не особо востребована.

? Но в то же время те западные геймеры, кому Yakuza понравилась, ее буквально превозносят. Что для вас, как для автора, приносит наибольшую

радость: высокие продажи или то, насколько восторженно фэны принимают новинку?

Сложный вопрос, ведь оба фактора важны. Но я считаю, что если фэнский энтузиазм достаточно силен, то и продажи сразу растут.

? В Японии есть целый поджанр кинокартин – yakuza eiga («кино о якудза»). Как они повлияли на сериал? Какие больше всего вам запомнились?

Я посмотрел немало фильмов о людях вне закона, но особенно меня вдохновили голливудские ленты о гангстерах вроде «Американского гангстера», «Черного дождя», а также произведения Квентина Тарантино.

? Складывается впечатление, что циников среди японских геймдизайнеров стало больше – все чаще слышишь, как известные люди говорят: мол, соотечественники отстают от западных игроделов, не настолько хорошо освоились с современными консолями. Вы согласны с этими высказываниями?

Должно быть, речь идет о PS3 и Xbox 360. Действительно, западные игры для этих платформ весьма впечатляют, в этом я совершенно согласен с коллегами. Но поскольку бойцовский дух японцев силен, и когда-то нас считали ведущей страной в плане игр, я буду выкладываться по максимуму, работая над каждым своим проектом. **СИ**

Сверху: Кадзума Киру любит рыбачить. А вы?

Shenmue



Сериял Shenmue насчитывает две полноценных «номерных» игры, охватывающие пять из запланированных пятнадцати глав эпической истории. В 2004-м анонсировали Shenmue Online, MMORPG для PC, однако ее разработка застопорилась, и с 2006 года об этой игре ничего было не слышно.





ТЕКСТ
Радик Валентинов

Весной 1994 года 36-летний Ю Судзуки, один из ведущих геймдизайнеров компании Sega, провел месяц в китайском монастыре Шаолинь. Там ему сильно ушибли голову, сломали несколько ребер и задали креативный импульс, которого хватило на много лет вперед. Главным результатом той поездки стал революционный проект, перевернувший в конце 1990-х всеобщие представления о приключенческих играх. В свете выхода Yakuza 3 стоит освежить в памяти историю ее прародительницы – дилогии Shenmue, вот уже десять лет ожидающей продолжения.



Незаконченный сериал Ю Судзуки – плоть от плоти девяностых, десятилетия массового перехода видеоигр в 3D, времени, когда разработчики обратились к кинематографическим технологиям. Судзуки не просто был в числе первых, кто шагнул в открывающую перспективу, – он сам прорубал это окно в дивный новый мир. Возглавляемая им тогда студия со сложносочиненным названием Sega Amusement Machine Research and Development Department 2 (AM2) стала одним из пионеров использования сложной полигональной 3D-графики в аркадных играх. В 1992 году силами AM2 увидел свет Virtua Racing – игровой автомат, имитирующий гонки «Формулы-1» с удивительной по тем временам степенью реализма. Через год поклонники файтингов ахнули, получив в свое распоряжение дебютную часть главного, как вскоре выяснилось, соперника Street Fighter – сериала Virtua Fighter, также созданную Судзуки и его подчиненными. Virtua Racing, Virtua Fighter и примкнувший к ним в 1994 году «электронный тир» Virtua Cop перенаправили на новые рельсы целые жанры, заложив основу львиной доли современного гейминга. Благодаря Судзуки Sega была на коне, по крайней мере, в аркадных залах. Конкуренты

в лице Namco, Capcom и Taito оказались на этом направлении в позиции догоняющих (хотя и быстро сокращали разрыв).

Вселенная Virtua Fighter, по задумке автора, должна была стать платформой для жанровых экспериментов. Так, Судзуки планировал выстроить вокруг главного героя этого файтинга, Акиры Юки, трехмерную ролевою игру. Для этого и понадобилась поездка в Китай – Судзуки, которого боевые искусства заинтересовали уже при работе над VF, посчитал необходимым посещение Шаолиня. Покинув древнюю цитадель с новыми знаниями и полученными на тренировках ранениями средней тяжести, он засел за подробный сценарий будущей игры. Первоначальная концепция изменилась: Virtua Fighter RPG трансформировалась в амбициозный Project Berkeley на стыке самых разных направлений: 3D-квеста, симулятора, боевика. Для уточнения жанровой принадлежности PR-отдел Sega предложил аббревиатуру F.R.E.E., «Full Reactive Eyes Entertainment» – подразумевалась невиданная для игр того времени степень интерактивности и свободы в виртуальном мире. Осенью 1994 года уже полным ходом шли работы по 32-битной консоли Saturn; «Cere» был необходим сто-процентный хит, раскрывающий технологию

Рё Хадзуки на портовом автопогрузчике – такой известный ностальгический образ, что главного героя Shenmue вместе с его железным конем включили в недавнюю мультиплатформенную гонку Sonic & Sega All-Stars Racing.

Биографическая справка

Ю Судзуки родился 10 июня 1958 года. Окончил Научный университет Окаямы с дипломом программиста. Пробовал себя на художественном поприще, одно время всерьез планировал стать врачом-дантистом. В 1983 году принят на работу в компанию Sega, где создал целый ряд знаковых аркадных игр: Space Harrier (1985), Hang-On (1985), Out Run (1986), After Burner (1987), G-LOC: Air Battle (1990). Большинство из этих автоматов отличались реалистичными системами управления – в Hang-On играют, оседлав модель спортивного мотоцикла в натуральную величину, After Burner позволял летать на истребителе F-14 Tomcat, сидя во вращающейся кабине. Судзуки – автор и продюсер серии Virtua (1992–1994), первых массовых аркадных игр Sega с трехмерной графикой. Пиком его карьеры стал сериал Shenmue (1999–2001), о котором подробно рассказывается в данном материале. В данный момент Ю Судзуки покинул пост «ведущего креативного директора» в Sega, однако продолжает участвовать в деятельности компании. В 2003 году имя Ю Судзуки было увековечено в Зале славы Академии интерактивных искусств и наук.





Shenmue для Saturn

После прохождения Shenmue II на Dreamcast или Xbox открывается доступ к видеоролику со сценами из поздней сборки Project Berkeley – того самого прототипа для Sega Saturn, что в итоге превратился в первую Shenmue для Dreamcast (сейчас этот клип несложно найти на YouTube). В нарезке кадров там фигурирует встреча Рё и Шэньхуа – косвенное подтверждение того, что смена платформы произошла на достаточно позднем этапе разработки. Фэны предполагают, что Shenmue, выйдя она для Saturn, использовала бы картридж-расширение с 4MB RAM.



Вверху: Безумные гонки на автопогрузчиках не забудет ни один из тех, кто осилил Shenmue.

ские преимущества этой системы перед Sony PlayStation. Project Berkeley идеально подходил на роль локомотива для затягивания игроков на новую платформу, и разработка студии AM2 была объявлена приоритетной, к ней сразу привязался статус «killer app» – новаторского продукта, ориентированного на захват рынка.

Надо сказать, что уникальным здесь был не только проект, но и сам подход к его созданию. На фоне большинства японских геймдевелоперов тех лет Ю Судзуки выглядел, что называется, «человеком эпохи Возрождения» – он, хоть и начал свой путь в

индустрии с программирования, кодировал в основном графику и визуальные эффекты, а список увлечений главы AM2 распространяется далеко за рамки игровых концепций. Выросший семье школьных учителей, Судзуки с детства проявлял интерес к искусствам, поэзии; он пишет неплохие пейзажи маслом, а в молодости зарабатывал музицированием в клубах (кроме того, он большой знаток вин и любитель гонять на спортивных мотоциклах). Когда сценарий Project Berkeley был готов, Судзуки первым делом попросил композитора Юдзо Косиро – автора саундтреков ActRaiser, Streets of Rage 2 и Beyond Oasis –

записать несколько музыкальных тем, которые вдохновили бы художников. Только когда были готовы около сорока минут атмосферной музыки с отчетливыми китайскими мотивами, иллюстраторы и скульпторы приступили к формированию облика игры. В ходе подготовительного периода ведущие сотрудники AM2 по настоянию продюсера посещали занятия для студентов-кинематографистов и посмотрели более семидесяти кинофильмов: китайские ленты о боевых искусствах, диснеевские мультфильмы, голливудские блокбастеры – это был необходимый багаж для работы с виртуальной камерой, не ограниченной пределами гоночного трека или ринга, как в прошлых играх студии.

Всё делалось в высшей степени основательно: по рисункам лепили статуэтки персонажей, затем они оцифровывались с помощью трехмерного сканера, редактировались на компьютере в высокой детализации, и только на финальной стадии обработки упрощались с учетом возможностей Saturn. Игра была задумана как огромное приключение из пятнадцати глав, она должна была стать цифровым наследником китайских романов-эпосов, раскинувшимся на несколько консольных поколений, – поэтому очень важно было иметь максимально подробные модели персонажей. Судзуки требовал от своих подчиненных – а их число к 1996 году уже составляло 300 человек – всё новых прорывов: в игру встроили анимацию лиц, AM2 пользовалась лучшим из доступных тогда комплектов оборудования для захвата движений, число второстепенных персонажей перевалило за сотню, и для каждого из них был найден свой голосовой актер. Руководство Sega беспокоило перерасход бюджета, но с учетом ситуации на рынке не могло и речи идти о том, чтобы как-то урезать траты: за исключением консольных версий Virtua Fighter, у компании на руках не было абсолютного хита, а какое-либо давление на



Версии второй части для разных консолей отличались не только числом дисков (4GD-ROM для Dreamcast и всего один DVD для Xbox). Версия для консоли Microsoft может похвастаться улучшенной графикой, более стабильной частотой кадров, полным английским дубляжом и режимом съемки скриншотов. А вот импортировать сейв из первой части с собранными предметами и деньгами на Xbox по понятным причинам нельзя.

Судзуки не способствовало ходу разработки. Потом, инвестиции в Project Berkeley были вложением в новую технологическую базу для других перспективных игр, фактически закладывался фундамент для целого поколения проектов. Однако время шло, Saturn уступила в борьбе с PlayStation, и колоссальное детище AM2 переориентировали на новую, более мощную платформу Dreamcast. Игровому миру это пошло на пользу: улицы городов стали многолюднее, движения действующих лиц – плавнее, появилась смена времени суток и погоды в реальном времени, улучшить общую детализацию позволила выросшая емкость носителя – гигабайтных дисков GD-ROM производства Yamaha. 6 ноября 1998 года Project Berkeley была официально анонсирована на специальной пресс-конференции в Токио, в конце месяца короткой демонстрацией укомплектовали японский релиз Virtua Fighter 3 для Dreamcast, а месяцем позже Ю Судзуки назвал новое имя игры: Shenmue («Шэнму»). Прошел еще почти год томительного ожидания, подкрепленного выпуском оркестрового саундтрека и все более интригующих трейлеров, прежде чем геймеры в Японии наконец-то смогли оценить плоды пятилетних трудов AM2. Вышедшая 29 декабря 1999 года Shenmue Chapter 1: Yokosuka была объявлена самой дорогой видеоигрой в истории – в общей сложности Sega вложила в разработку 70 млн долларов. Даже сейчас, одиннадцать лет спустя, этот рекорд побили только два проекта: Gran Turismo 5 (\$80 млн) и Grand Theft Auto IV (\$100 млн).

Что же получили игроки? Все обещания, на которые Судзуки и PR-менеджеры Sega не скупилась в течение года перед выпуском игры, были выполнены. Shenmue действительно стала новым словом, удачным сочетанием жанров и принципиально новым опытом. История Рё Хадзуки, поклявшегося отомстить за гибель отца от рук зловещего китайца Лан Ди, разворачивается в городке Ёкосука в период с ноября 1986 по апрель 1987 года, и это не просто увлекательный квест, густо пересыпанный боевыми сценками на упрощенном движке Virtua Fighter и всевозможными «кинетическими» мини-играми, не просто детективная история – это еще и неслыханная по меркам игр конца 1990-х ода повседневности. Играющий в Shenmue мог сконцентрироваться на сюжетной линии и торить путь сквозь строй преступных элементов, а мог просто гулять по городу, исследовать зал игровых автоматов с работающими версиями старых игр Судзуки (Space Harrier и Hang On), устроиться на зара-

Shenmue the Movie

В 2000 году в ограниченный японский кинопрокат вышла 90-минутная компиляция из сюжетных роликов и записей прохождения боевых сцен первой игры опытными игроками. Позднее этот CG-фильм издавался в Японии на DVD, а геймеры в США получили его в качестве бесплатного бонусного диска к Xbox-версии Shenmue II.



Внизу: Один из антагонистов сериала, гротескный Чай, выглядит родственником Голлума.



ВСЕ ОБЕЩАНИЯ, НА КОТОРЫЕ СУДЗУКИ И PR-МЕНЕДЖЕРЫ SEGA НЕ СКУПИЛИСЬ ПЕРЕД ВЫПУСКОМ ИГРЫ, БЫЛИ ВЫПОЛНЕННЫ.



Ю Судзуки, прямая речь

В ответ на вопрос о том, какие «специальные приемы» он использовал в работе над первой частью Shenmue:

«Знаете, я всегда старался уделять много внимания цветовой и световой составляющей игровой картинке. Когда стало ясно, что платформа меняется с Saturn на Dreamcast, я проконсультировался с инженерами Sega, отвечавшими за архитектуру консоли, и написал программу, хитрым образом обрабатывающую тени от предметов. Можно сказать, что это мой персональный вклад в программную часть игры».

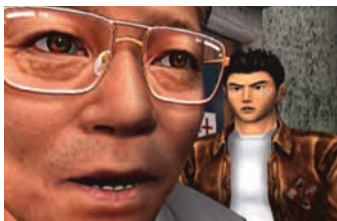
О системе Quick Time Events:

«Мы обратились к QTE, когда возникла необходимость сделать экшн-эпизоды по-настоящему кинематографичными, не теряя при этом интерактивности, то есть взаимодействия героя с окружающим миром. Хотя эти вставки называются «quick», они совсем не такие быстрые, как можно подумать. Тайминг в Shenmue не слишком жесткий, это не Virtua Fighter. Тут у вас всегда есть время подумать, осознать, какие действия требуются».

В Shenmue II вполне похоже смоделированы гонконгские улицы, район Коулун и Абердин.



«What's Shenmue?» («Что за Shenmue?») – такое название носил демо-диск, которым за пару недель до релиза игры комплектовались продающиеся в Японии консоли Dreamcast. Диск содержал игровые уровни, где от Рё требовалось разыскать обложки «дримкастами» тогдашнего главы Sega, Эйити Юкаву, и расспросить того о будущей игре.



ботки, общаться с любым встречным, закупать продукты в мини-маркете, хлестать газировку и тратить мелочь на капсульные сувениры – по сути, разработчикам впервые удалось реализовать настолько сложную, подробную, интерактивную, живую и бурлящую городскую среду. Как говорят японские геймеры, Ёкосака конца 1980-х воссоздана с поразительной точностью – даже осадки в игре выпадают в соответствии с данными о реальных погодных условиях тех лет.

7 ноября 2000-го Shenmue вышла в США, 30 ноября того же года – в Европе. Западная профильная пресса высоко оценила игровую графику и новаторство Судзуки, хотя сквозь общий восторженный хор пробилась голоса отдельных критиков, сетовавших на медленное развитие основного сюжета. Shenmue вправду может быть скучноватой, но в конечном итоге она запоминается не отдельными монотонными фрагментами, а своим живым миром – за это игра и была удостоена в 2000 году высшей награды в номинации «интерактивное искусство» на фестивале JMAF, который устраивает министерство образования Японии.

Вторую часть запустили в производство сразу же после японского релиза первой. Работы шли значительно быстрее, ведь вся инфраструктура была уже создана и не требовалось на полпути менять платформу. Shenmue II удалось завершить за два года –

6 сентября 2001-го она поступила в японские магазины, европейцы получили ее через месяц. Действие на этот раз происходило в Гонконге и китайском городе Гуилинь, куда Рё отправился в поисках убийцы отца. Темп сюжетной части был ускорен за счет появления персонажей, готовых подсказать дальнейшее направление действий; события приобрели несколько мистический вид, боевой режим почти полностью свелся к продвинутым QTE-сценкам, мир стал чуть менее детализированным, зато гораздо более обширным, чем в первой игре. Разделенная на три главы вторая часть завершалась драматической кульминацией, предполагающей продолжение, – однако судьба смешала карты Sega, поставив под вопрос дальнейшее развитие сюжета в виде третьей игры.

В том, что по сегодняшний день Shenmue остается самым известным из незавершенных игровых сериалов, виноваты безумная общая стоимость разработки, время и место появления этих двух игр. Совсем ни при чем качество Shenmue II – это образцовый сиквел, пример удачного расширения концепции и работы над немногими ошибками предшественницы. Дело в том, что сериал стал самым ярким плодом и одновременно главной жертвой политики Sega девяностых годов. По мнению большинства экспертов, в период с 1994-го по начало двухтысячных

В ТОМ, ЧТО SHENMUE ОСТАЕТСЯ САМЫМ ИЗВЕСТНЫМ ИЗ НЕЗАВЕРШЕННЫХ ИГРОВЫХ СЕРИАЛОВ, ВИНОВАТЫ СТОИМОСТЬ СОЗДАНИЯ, ВРЕМЯ И МЕСТО ПОЯВЛЕНИЯ ЭТИХ ИГР.





Слева: «Кока-колу» из японской версии в западном релизе заменили выдуманной газировкой Jet Cola.

Конец забвению? Рё – король автотрассы в Sonic & Sega All-Stars Racing.



топ-менеджеры компании крайне малоэффективно распоряжались доступными ресурсами, было допущено множество ошибок планирования, стратегических просчетов. Появившись на свет в том виде, в каком мы его знаем, цикл Shenmue уже, можно сказать, был обречен – при том качестве менеджмента только чудо могло бы помочь Sega довести дело до конца. После смены команды управленцев приоритетом стало поддержание компании на плаву, а не устранение амбициозных «висяков». Сейчас, когда ситуация выправилась и будущему Sega, кажется, мало что угрожает, в компании прямо говорят, что готовы делать третью часть только при значительном стороннем финансировании и, например, на условиях эксклюзивности для какой-то из сегодняшних или будущих игровых платформ. Бизнес есть бизнес, хотя, естественно, немного жаль, что в нынешней Sega не осталось святых в своем безрасудстве сумасбродов, готовых спонсировать великие игры просто из любви к искусству. Всем тем, кто вот уже десять лет ждет шестой главки похождения Рё Хадзэки, остается надеяться на лучшее и за неимением альтернатив отслеживать эволюцию «духовного наследника» Shenmue – сериала Yakuza, созданного учеником и коллегой Ю Судзэки, Тосихиро Нагоси. **СИ**



При желании можно убедить себя, что из одной этой сценки выросла Resident Evil 4.



АЛБАНСКАЯ МАФИЯ И ЕЕ ДРУЗЬЯ



ТЕКСТ

Семен Кобылин

Одна из самых больших загадок индустрии – происхождение слова «босс». Действительно, почему в определенный момент все (даже в России задолго до появления массового доступа в Интернет) начали называть так больших и сложных врагов, поджидающих в конце этапа? По одной из версий, термин популяризовали игры в духе Double Dragon и Streets of Rage. Утихомириваете толпу бандитов, побеждаете босса, переезжаете в новый район... И так до тех пор, пока не дойдете до самого главного негодяя. Очень удобная схема для любой игры (от Sonic the Hedgehog до Duke Nukem 3D) и одновременно классический сюжет «герой-одиночка против мафии».

В фэнтезийных и научно-фантастических боевиках существует собственная мифология, но если действие игры происходит в наше время – уж будьте уверены, в сценарии найдут отражение культивируемые прессой байки, городские легенды и, конечно же реальные проблемы, беспокоящие человечество. Мало того, чем колоритнее окажутся враги геймера – тем лучше. Кому интересно побеждать гопников, отжимающих мобилы в подъездах? Транснациональные наркокартели, воспетая в лентах Копполы итальянская мафия, загадочная русская братва – все это жевано-пережевано геймдизайнерами, но до сих пор нам не надоедает. Целиком ли построена на этом игра (Mafia, Grand Theft Auto), или же этнические преступные группировки упоминаются вскользь (сериал Tekken, Runaway: A Twist of Fate) – неважно.

С криминальным укладом типичной сицилийской семьи, ролью крестного отца и выражением «залечь на матрацы», думаю, все вы уже знакомы, так что повторяться нет смысла. Тема русской мафии слишком заезжена – и вызывает нездоровый смех у отечественных геймеров. Однако есть немало других интересных этнических преступных группировок, часто или не очень упоминающихся в играх. Об их происхождении и внутреннем устройстве не все осведомлены. Скажем, якудза для многих – это такие смешные японские бандиты, зачем-то отрезающие себе мизинцы. Поэтому мы решили рассказать о самых экзотических «мафиях» и напомнить об играх, где можно посмотреть на более-менее реалистично изображенных преступников. Надеемся, что все эти сведения для вас так и останутся теоретическими и никогда не пригодятся в жизни.



Албанская мафия

Увы, не интернет-мем. За пять сотен лет до войны в Косово и падения коммунистического режима албанские кланы научились решать вопросы о том, кто украл чью корову, не беспокоя центральное правительство. И в ходе кровавых междоусобных войн поделили сферы влияния. Типичная албанская группировка состоит из земляков, выходцев из одной деревни, а чаще всего – и вовсе кровных родственников. Складывавшиеся столетиями неписанные законы «кануни» (свод правил) выполняются неукоснительно, а «беса» (верность клану) – превыше всего. Поэтому предательство почти исключено, и вывести на чистую воду главарей нереально. Как и на Сицилии, кланы де-факто выстроили собственную вертикаль власти, куда более понятную и близкую крестьянам, чем чиновники из столицы.

В наше время албанская мафия, неплохо поднявшись на торговле наркотиками во время балканских войн, расползлась по всему миру.

Косовских албанцев с распростертыми объятьями принимали в странах Запада, и под видом беженцев в США, Великобританию и даже Италию валом повалили бандиты. Там они поначалу сотрудничали с мафией, а в последние годы – и вовсе бросили ей вызов, поднимая под себя местные криминальные структуры. Считается, что албанцы уж больно дерзки, непредсказуемы и опасны, в отличие от остепенившихся итальянцев, и куда более закрыты, чем другие этнические группировки, вроде русской мафии. Земляки, кровное родство – все строго. В ФБР, помимо всего прочего, сетуют на малое число агентов бюро, хорошо знающих албанский язык.

В Grand Theft Auto IV албанская банда Дардана Петрелы занимается ростовщичеством и контрабандой. Его соотечественники выполняют грязную работу для Коца Ностры и Братвы. Остальные разработчики пока не интересуются преступными сообществами с Балкан – видимо, тоже из-за трудностей перевода.



Внизу: Futo GT (слева), любимая тачка албанских бандитов из GTA IV, и ее прототип, Toyota Corolla Levin 80-х годов (справа).



Слева: Цикл GTA – лучшая энциклопедия по самым разным видам мафии. В следующем выпуске непременно расскажем о монгольской братве и бурундийских секс-рабынях.

Внизу: Французский фильм «Осиное гнездо» рассказывает о нелегких буднях борцов с албанской мафией.



АЛБАНСКАЯ МАФИЯ И ЕЕ ДРУЗЬЯ



Вверху: The Suffering – лучшая игра об ужасах американских тюрем.

Арийское братство

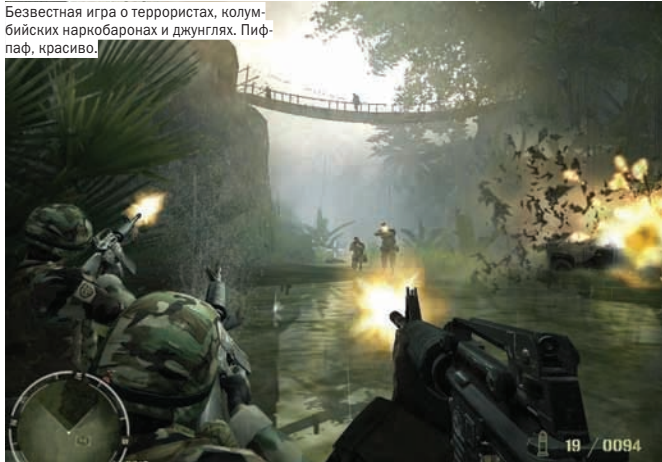
Самое известное американское тюремное сообщество, состоящее из заключенных с белым цветом кожи. Хотя члены группировки и используют символику Третьего рейха, это не совсем неонацисты (один из четырех нынешних лидеров братства – еврей-полукровка). Главный их враг – афроамериканцы, то бишь негры. «Арийцы» в тюрьмах убивают, торгуют наркотиками и не чураются прочих непотребств, что не мешает законопослушным гражданам собираться на митинги в их поддержку. Почему? На форуме сайта GameTrailers можно найти замечательное голосование на тему «Вступите ли вы в Арийское братство, если доведется попасть в тюрьму?» Американские белые геймеры, как видно, хорошо понимают, о чем идет речь, и от казенного дома не зарекаются. На всякий случай. Знание жизни, почерпнутое из произведений массовой культуры (в первую очередь, конечно, из кинофильмов и телесериалов в духе Prison Break), подсказывает: в одиночку в тюрьме не выжить, и лучше стать подручным белых, чем жертвой черных.

Как ни странно, в играх к «романтике» Арийского братства обращаются редко (быть может, разработчики тоже, того, не зарекаются?), за исключением мимолетного упоминания в The Suffering. В самом начале героя ведут в камеру, а заключенные чешут языком насчет «убил жену и деток, вот негодяй!». Опытный зэк обрывает спорщиков.

- Заткнись. Ты хоть знаешь, что это за человек?
- С какой радости?
- Это же тот самый Торк! Говорят, он вырезал половину Арийского братства на Востоке.



Безвестная игра о террористах, колумбийских наркобаронах и джунглях. Пифпаф, красиво.



Вытащенная на берег подводная лодка колумбийского картеля. На таких возят кокаин.

Колумбийская мафия

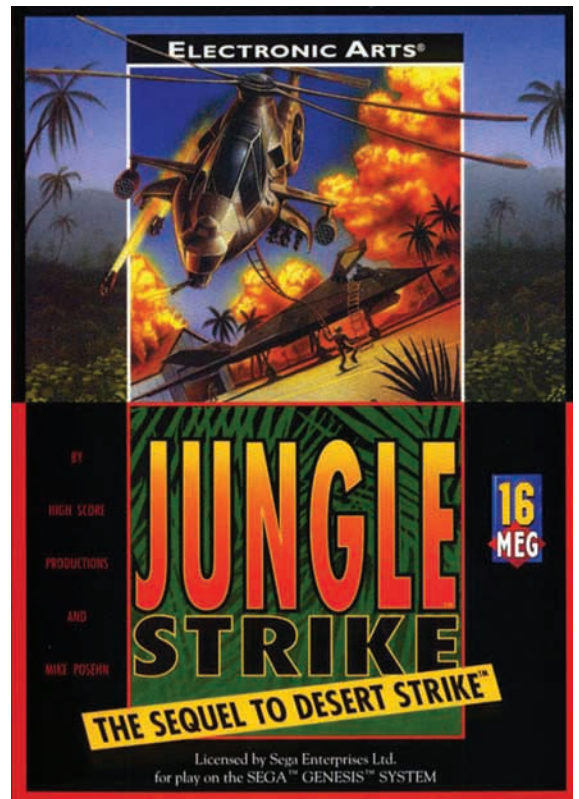
Идеальное воплощение принципа «ничего личного – только бизнес». У колумбийских картелей нет желания подменять собой власть (в отличие от итальянцев и албанцев), или взять на себя защиту соплеменников (Арийское братство). Их единственная цель – экспортировать кокаин на мировые рынки (прежде всего, в США), и только. Схема управления преуспевающим картелем строится по самым современным лекалам корпоративного менеджмента – с отделами производства, маркетинга, дистрибуции, логистики; основная и единственная задача – получить максимальную прибыль от операций с наркотиками. Низовое звено, напротив, напоминает любую другую этническую группировку с сетевидной структурой. Обмен информацией между ячейками строго дозирован, поэтому арест рядовых исполнителей ничего не дает. Впрочем, вместо круговой поруки или уз крови, колумбийцы делают ставку на систему заложников и тотальную слежку членов организации друг за другом. Проваливший операцию или, что еще хуже, сотрудничающий с властями обрекает на гибель всех своих родственников. В этом смысле колумбийцы сильно отличаются от более «благородных» японцев или итальянцев, у которых рядовой мафиозо входит в большую криминальную «семью». В картелях же бесправный наемный работник в любой момент может лишиться всего.

Колумбийская мафия наиболее интересна разработчикам игр по той простой причине, что имеет ресурсы и желание вступать в прямую схватку с властями, защищая собственную территорию. В реальности, правда, все немного сложнее. В Колумбии идет гражданская война, повстанцы так или иначе контролируют 40% страны и за определенный «налог» позволяют наркокартелям выкупать урожай коки у крестьян. Поэтому любая «война против наркотиков» оборачивается схваткой с местными бандами – убежденными марксистами, националистами и прочими фанатиками. Люди, готовыми умирать не только за деньги, но и за идею. Поскольку торговля дурью – дело прибыльное, с тяжелым вооружением у них тоже все в порядке.

Хрестоматийный пример игры, созданной по мотивам баек о колумбийской мафии, – вертолетный боевик *Jungle Strike* девяностых годов. Освободить типичный латиноамериканский городок, разбомбить плантации коки и ликвидировать наркобаронов, не попав под удар старомодной, но все же эффективной системы ПВО, – очень похоже на суровые будни сотрудников спецслужб США, борющихся с картелями. Более современные примеры – боевики *Just Cause* и *Mercenaries 2: World in Flames* – позволяют заниматься тем же самым, передвигаясь на своих двоих. Конечно, в вышеупомянутых играх представлена не совсем Колумбия, но какая разница?

Что касается действий колумбийцев на территории Соединенных Штатов, то лучший игровой пример – Картель из *Grand Theft Auto III* и *Liberty City Stories*. Организация действует под прикрытием строительной компании, ввозит наркотики по морю и по воздуху, да воюет с местными бандитами. Важная деталь: колумбийские наркобароны более всего боятся экстрадиции в США, поскольку у картелей нет связей с американскими политиками, нет лобби в парламенте. Уж если арестовали, то посадят, а то и отправят на электрический стул. Поэтому истории в духе «Крестного отца» (когда босс мафии – хорошо известный всем и уважаемый человек, живущий в престижном районе) о колумбийцах попросту невозможны.

Любопытный способ уничтожения плантаций коки предложил ученый Колумбийского университета. Он считает, что на них можно натравить тысячи особей моли, которая попросту выжрет все мерзкие растения. Нужно всего лишь построить парочку лабораторий для разведения этих замечательных насекомых. Правда, экологи громко протестуют, уверяя, что моль не остановится на коке и съест заодно и что-нибудь полезное. Например, конверты с долларами, которые приходят защитникам природы по почте каждый месяц.



Вверху: Живая классика. Одна из лучших игр 16-битной эры.



Вверху: К счастью, с русскими в этой игре воевать не придется.

Триады

Китайская организованная преступность возникла, как... национально-освободительное движение. Когда в XVII веке к власти в стране пришла манчжурская династия Цин, этническим китайцам-ханям это не очень понравилось. Быстро появились тайные общества, мечтающие сбросить императора-чужака с трона. Идея пользовалась успехом у населения, поэтому в деньгах члены триад не нуждались. Эмблема «революционеров» – треугольник, от чего произошло английское название triad. Все бы хорошо, но в 1911 году династия Цин пала, а триады лишились и смысла существования, и источника финансирования. Возвращаться к обычной жизни повстанцы не захотели, поэтому начали промышлять работоторговлей, рэкетом, пиратством. Так борцы с преступным режимом превратились в обыкновенных бандитов.

По всему миру существует множество триад, от огромных (с десятками тысяч членов) до небольших (всего полсотни бойцов). Все это напоминает Европу времен феодальной раздробленности («вассал моего вассала – не мой вассал»). Объединяет триады одно – патриотизм. В каком-то смысле их расползание по миру способствует росту влияния и Китая в целом. Возможно, именно поэтому этих преступников не слишком рьяно преследуют на родине. Жесткая иерархическая структура триад очень напоминает итальянскую – с подручным, советником и капитанами бригад. Этническая солидарность позволяет бандитам легко раствориться в чайна-таунах американских городов. Китайцы друг друга не выдают.

В наше время триады на морях промышляют мало, зато контролируют производство поддельных аксессуаров (реплики сумок и часов известных марок), контрафактной продукции, порно-бизнес. Боссы триад в основном проживают в Гонконге (в материковой части Китая, при коммунистах, работать куда сложнее). Любопытно, что зарубежные «филиалы» триад, действующие в чайна-таунах США и других стран, все чаще переходят на легальное положение – становятся добросовестными организациями по защите прав соотечественников. Все возвращается на круги своя.

Триады проще всего найти в гонконгских боевиках (тамашние продюсеры и актеры, к слову, обычно знакомы с темой не понаслышке) и играх, с ними связанных. Лучшие примеры – Stranglehold и Rise to Honour. Американские триады можно изучать по GTA Chinatown Wars и новой части True Crime, показанной этой весной на GDC 2010. Дальше клише в духе «это китайская мафия» и «их кунг-фу – крутое кунг-фу» разработчики игр обычно не заходят. Но и этого достаточно – куда интереснее, чем отстреливать обычных бандюганов с пушками!



При вступлении в триаду новый член, как правило, приносит жертву на алтаре генералу по имени Гуань Юй (сподвижник Лю Бя, хорошо известный вам по Dynasty Warriors), он же – Гуань-ди, бог войны. На фото – храм Гуань-ди в йоконгамском чайнатауне и Константин Говорун.



Слева: Кадр из фильма Yakuza Hunter режиссера Кадзүфуми Накахиры.

Снизу Герой аниме Нуан Кои (брюнет) оказывается наследником клана якудзы и экспертом по боевым искусствам. Вот только через десять минут выясняется, что на самом деле это... девушка.



Якудза

Одни часто называют это сообщество «японской мафией», другие указывают, что это и вовсе не преступная группировка, а эдакая народная спецслужба. В самом деле, всем хорошо известно, где находится штаб-квартира Ямагүти-гуми и как записаться на прием к ее оябуну. Члены якудзы, не скрываясь, носят нашивки с эмблемой клана. При необходимости (в случае землетрясения, например) «преступники» помогают простым гражданам, иногда даже делают это быстрее и эффективнее, чем официальные власти. Мелкие торговые точки и ресторанички по собственной инициативе платят якудзе за защиту, полагая, что та лучше решит все проблемы.

В этом смысле якудза воспроизводит старую феодальную систему отношений – с самураем-дайме и крестьянами, приносящими оброк. Ирония, правда, в том, что якудза была организована несколько столетий назад странствующими торговцами и содержателями игорных притонов – никак не воинами. А в наши дни немало рядовых членов – и вовсе изгой-буранкумины или корейцы, которых настоящие самураи не подпустили бы к себе на расстояние меча. Это важно, поскольку босс клана якудзы считается «приемным отцом», его подчиненные – «приемными детьми», старшими и младшими братьями одной большой семьи.

Крупные компании не всегда хотят признавать себя подданными якудзы, но у той есть свои методы воздействия на несговорчивых. Клан честно выкупает несколько процентов акций, а затем на собрании совета директоров отправляет колоритного «старшего брата» – в татуировках и с диким взглядом. Тот ничего не делает, не угрожает, лишь сидит и смотрит. Простые владельцы компании пугаются, присутствие такого «коллеги» мешает спокойно думать, и чтобы отвязаться, руководство отстегивает клану нужную сумму. В бухгалтерских книгах ресторанов соответствующая графа расходов называется «стирка салфеток», у компаний покрупнее тоже есть свои удачные эвфемизмы. Платят кланам и владельцы борделей и нелегальных игорных заведений (сами гордые воины темных улиц чураются таких дел), распространители лишенной цензуры западной порнографии. Вместе с тем якудза (во всяком случае, на территории Японии) не поощряет более тяжелые преступления – грабеж, воровство, торговлю наркотиками.

Долгое время якудза действовала совершенно открыто. Однако в начале девяностых при разборках кланов погибли простые граждане, что вызвало большой резонанс в обществе. В итоге были приняты законы о противодействии якудзе, и формально та ушла в тень. Во всяком случае, хвастаться яркой татуировкой дракона в приличном обществе не стоит.

Лучший симулятор якудзы – это, разумеется, цикл Yakuza, тема нынешнего номера «СИ». Японская мафия упоминается и в Grand Theft Auto, но на американской почве она теряет изрядную долю колорита. Что неудивительно – у аборигенов-янки родовая память о феодальном прошлом отсутствует, и за защитой от бандитов они скорее обратятся к шерифу. Феномена, аналогичного чайна-тауну или негритянским гетто, у современных американцев японского происхождения также нет. **СИ**



Monster Hunter

Каждый охотник желает знать, где сидит Кут-Ку!

Последние годы о Monster Hunter говорят много. Чаще всего – с восторгом, реже – с измученным лицом и синяками под глазами, по которым можно сразу определить, что человек всю ночь пытался выследить диковинную обезьяну, но не преуспел. В чем же причина популярности Monster Hunter сегодня? Что появилось у современных геймеров, чего не было у владельцев старых консолей, так и не сумевших разглядеть в «охотничьем» сериале хит?

Цикл Monster Hunter с самого начала развивался по непривычной схеме. Когда в продажу поступил первый выпуск, в 2004 году, людей интересовали не столько жанровые нововведения компании Capcom, сколько возможность прикоснуться к чему-то необычному в плане кооперативного прохождения. Речь идет, конечно, о многопользовательском режиме, доступ к которому открывался посредством специального сетевого сервиса для PlayStation 2.

Не получилось: оригинальный Monster Hunter если и запомнился геймерам, то только из-за крушения надежд. Как самостоятельная игра – неуклюжий экшн от третьего лица – Monster Hunter не задалась: помешал

целый ряд недочетов, связанных с балансом, уровнем сложности и планированием заданий. Как аналог Resident Evil Outbreak она тоже представляла собой жалкое зрелище. Ошибок, недоработок, багов оказалось так много, что играть на первых порах было практически невозможно. В Capcom приняли спешно готовить дополнительное и исправленное издание, добавив в название маркер G. Именно эту версию взяли за образец для всех последующих выпусков.

Monster Hunter G сложно отличить от тех частей, что представлены на PSP: та же идея, те же миссии, та же подборка оружия, наконец, те же монстры. Концепция не меняется и сегодня: взять хотя бы выпуск для Nintendo Wii и Monster Hunter Frontier, ранее доступную только в варианте для PC и лишь недавно



ТЕКСТ

Иян Кут-Ку



Хороших открытых комплектов брони в Monster Hunter нет, но в MH Frontier красоту все же можно увидеть.



Каждый выпуск Monster Hunter – большое обновление уже существующего контента. С каждой новой частью во вселенной охотников становится больше брони, оружия, всяких мелочей, обычных монстров и боссов, появляются новые виды ресурсов (шкуры, металлы), новые локации, квесты... перечислять можно бесконечно. Отчасти именно это и подкупает геймеров во всем мире, и особенно в Японии, где давние фанаты сериала, кажется, не выключают игру даже в душе.

КОНЕК САРСОМ – БОЛЬШИЕ БОССЫ ПЛЮС ВОЗМОЖНОСТЬ КООПЕРАТИВНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ, ИТОГО – РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ВСЕХ. В УСПЕХЕ ЭТОЙ ФОРМУЛЫ НЕ ПРИХОДИТСЯ СОМНЕВАТЬСЯ.

Вопреки распространенному мнению, главная цель в Monster Hunter – заслужить наивысший ранг охотника. Вся эта охота на монстров в одиночестве, попытка выследить гигантского динозавра, заманить его в ловушку, полчаса рубить мечом по разным конечностям, чтобы потом просто отравить или усыпить и подорвать на пяти бомбах, – не главное. Это средство достижения цели. Поэтому, по задумке авторов, какую Monster Hunter ни возьмем, одиночный режим – подготовка к тому, что будет ожидать игрока в многопользовательском. Впрочем, в последних выпусках сериала одно другому не мешает: можно с одинаковым успехом убивать животных и онлайн, и офлайн, и получать за это одинаковые награды. Но как же достичь этой цели? Как стать самым сильным охотником? Если задать этот вопрос представителям компании Сарсом, то, вероятнее всего, они разведут руками и пожмут плечами (на худой конец покрутят пальцем у виска). Мол, вы, по всей видимости, упустили из виду одну важную деталь. Дескать, несомненно, в идеале игроки должны заслужить наивысшее звание, но вдобавок неплохо было бы собрать все типы оружия и полные комплекты брони, а когда с этим будет покончено – помогать другим охотникам. Или, если совсем уж честно, то... придется начинать все сначала, ведь к тому времени обязательно появится новый выпуск сериала.

анонсированную для Xbox 360. Суть ее можно выразить так: конек Сарсом – большие боссы плюс возможность кооперативного прохождения, итого – развлечение для всех-всех.

В успехе этой формулы не приходится сомневаться. Доказательства выпускают и анонсируют чуть ли не каждые полгода, благо с появлением сериала на PSP, Сарсом, фактически, открыла новый жанр, и другие компании в срочном порядке пробуют в нем свои силы. Dynasty Warriors: Strikeforce, God Eater – отличные примеры удачного копирования идей Monster Hunter. Впрочем, с Сарсом сложно состязаться: цикл известен обладателям всех платформ, и компания долго работала над тем, чтобы он был еще и одинаково популярен.

Один день из жизни охотника

Вы просыпаетесь в хижине, увешанной шкурами разных животных. Бодро вскакиваете с кровати, разминаетесь, подходите к зеркалу и долго листаете модный журнал, чтобы решить, стоит ли менять сегодня прическу или лучше оставить все, как есть. Идете на кухню, где с раннего утра работают кошки: кошка-повар носится от одной кастрюли к другой, периодически выкрикивая что-то на своем языке, кошка-телохранитель сидит возле

доски объявлений и с невозмутимым видом ждет распоряжений. Вы решаете не брать ее на охоту. Отдаете необходимые распоряжения, и через несколько мгновений кошка-повар уже накрывает на стол.

После трапезы вы выходите на улицу, прогуливаетесь по рынку, находите старейшину деревни и спрашиваете, есть ли какие-нибудь интересные задания. «Конечно, есть!» – говорит почтенный селянин и предлагает выбрать из нескольких десятков миссий ту, которая вам больше нравится. Оказывается, жителям требуется самая разная помощь. Кому-то вдруг понадобились целебные травы, да не какие-нибудь, а растущие только на вершине горы, где, кстати говоря, водятся опасные розовые обезьяны и парочка динозавров. Одному пастуху мешает жить большущий страшный вепрь (больше похожий на мамонта, но пастух утверждает, что это все же вепрь), однако сам проситель, по разным не требующим огласки причинам, не в состоянии со зверюгой справиться и просит о помощи, обещая в награду кругленькую сумму. Впрочем, вас вряд ли интересуют деньги. Вы думаете о том, какие материалы можно получить, разделав тушу животного, и сколько раз придется это животное убивать, чтобы собрать себе новый комплект брони.



Одно время для поклонников сериала даже выпускали мангу – Monster Hunter Orage. С апреля 2008 по май 2009 вышло пятнадцать глав.



НОС ОБЕЗЬЯНЫ НАЛИТ КРОВЬЮ И СИЯЕТ КРАСНОЙ ЛАМПОЙ – ВЕРНЫЙ ПРИЗНАК ТОГО, ЧТО ПОПАВШАЯ В ЛАПУ СТРЕЛА НЕ НА ШУТКУ РАССЕРДИЛА ПРИМАТА.

Определившись с заданием, решаете заглянуть к кошке-садоводу, которая в это самое время ухаживает за вашими растениями. Усатой помощнице можно приносить разные семена, покупать у нее место под новые грядки и после этого самому собирать урожай. Урожай пока не созрел, поэтому вы возвращаетесь в хижину и долго решаете, какую экипировку сегодня взять. С отловом вепря лучше подождать – это слишком большой и подвижный противник, встретить которого можно только на огромном поле с очень высокой травой. Вести битву одному в таких условиях решительно невозможно: как известно, большой противник всегда оказывается вожаком стаи, и хряк исключением не является. Стоит только сунуться к нему – сразу набегит дюжина свирепых свинок поменьше, и тогда жди беды. Нет, сегодня будет охота на конгалалу, огромную розовую гориллу с мордой гиппопотама и длинным хвостом, которым она может швырять в противников предметы и подбирать пищу. Неповоротливое с виду животное, почуяв опасность, старается убежать в безопасное место и затаиться. Живет в одиночестве. Впрочем, бывали случаи, когда конгалалу защищали несколько горилл поменьше, но расправиться с ними довольно просто, если держаться на некоторой дистанции. Следовательно, важно, чтобы герой мог быстро бегать и атаковать на большом расстоянии. Как нельзя кстати пришелся бы арбалет или ружье, но, к сожалению, нельзя взять с собой пушку-копье – слишком долго перезаряжается, слишком много времени занимает подготовка к атаке, плюс игрок оказывается практически беззащитным, если тварь внезапно окажется за спиной. Нет, в сражении с конгалалой не место экспериментам, лучше использовать ту тактику, которая уже однажды помогла добиться победы.

Из большого сундука достаете новый лук и полный набор облегченной брони для стрелков, сделанный на заказ у местного торговца, которому вы на протяжении недели приносили разные материалы: железо, шкуры, чешую,

кожу ящериц и так далее. В сундуке также лежат все принадлежности для похода: набор для приготовления барбекю на природе, несколько целебных зелий, провиант, просто собранные в лесу травы, а также разные приспособления для охоты – покрытия для стрел, несколько ловушек, пара бомб, маркер для цели. Куда, спрашивается, все это девается? Как герой бегаёт с таким набором вещей?

Вы разбираете лагерь неподалеку от побережья. Рядом с палаткой стоят два сундука – один с захваченными из дома принадлежностями, другой предназначен для хранения найденных во время выполнения миссии вещей. Вы смотрите на часы и понимаете, что с конгалалой надо расправиться как можно быстрее, до наступления темноты. Достаете из сундука все необходимое и бежите вдоль побережья, мимо пары голодных динозавров. Они не сразу замечают потенциальную жертву и не сразу бросаются в погону, поэтому не успевают догнать вас, ведь вы уже на новой местности. Сверяетесь с картой: остров разбит на несколько зон, каждая из которых отмечена цифрой. Именно в этой зоне, по словам бывалых охотников, бродит большущая горилла. Вы медленно достаете лук и смазываете стрелы специальным раствором, после чего осторожно, стараясь не привлечь лишнего внимания, переходите в джунгли. Где-то вдалеке огромное розовое животное поедает только что найденный мухомор. Наверное, для пищеварения здешних приматов мухоморы не представляют никакой угрозы. За большой гориллой друг за дружкой носятся две поменьше. Перед вами стоит выбор: либо выманить некрупных животных и потом сразиться с конгалалой, либо поступить наоборот. Нетерпение одерживает верх, и вы, натянув тетиву, выстреливаете в ничего не подозревающее животное.

Конгалала вмиг вскакивает на ноги и мчит к обидчику. Ее нос налился кровью и теперь сияет красной лампой – верный признак того, что попавшая в лапу стрела не на шутку рассердила примата. Жирная тварь скачет с





Запуск и презентация каждой новой Monster Hunter проходит с участием косплееров, иногда довольно милых.



новая серия
BESTSELLER
ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ
ИГРЫ!



ВЫБОР ИГРОКОВ,
ПОДТВЕРЖДЕННЫЙ
ПРОДАЖАМИ!



САМЫЕ ВЫСОКИЕ
ОЦЕНКИ ПРЕССЫ!

www.lc-bestseller.ru

www.softclub.ru

© 2010. ООО «1С-СофтКлуб». Все права защищены. Все товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

РЕКЛАМА

Свежая и правильно приготовленная рыба может прибавить охотнику сил и энергии.



места на место, пробует атаковать длинными когтями, неуклюже передвигаясь на задних лапах, но в конце концов большущий живот перевешивает, и с громким стоном горилла валится на землю. Вы не успели отскокить в сторону, поэтому не сможете ничего предпринять – кружится голова от произошедшего в метре от вас небольшого землетрясения. Конгалала все еще лежит, распластавшись на теплом песке, когда вы подкакиваете к ней и, зажав в правой руке стрелу, наносите удар за ударом, снова и снова. Но вот животное проявляет признаки жизни... и тут вас оглушает удар по голове. В пылу битвы вы не заметили, как две другие обезьяны заинтересовались происходящим и пришли на помощь товарке. Отбиваться бесполезно, лучше отбежать подальше, забраться на уступ, а оттуда добраться до расщелины и пролезть в пещеру. Но и там поджидает опасность: огромные насекомые, с размахом крыльев в полруки, чьи жала сочатся ядовитой жидкостью, пробуют напасть с разных сторон. Вы отбиваетесь все той же зажатой в руке стрелой. Покончив с этим, последний раз оглядываетесь назад и видите: обезьяны неистовствуют и рвут на себе шерсть, а конгалала и след простыл.

Охотники рассказывали, что конгалала не любит сидеть в пещерах – там холодно, много мошкеры и иногда можно встретить динозавров. Вместо этого горилла забиралась глубоко в джунгли или греет брюхо где-нибудь на солнце. Там, где вы обнаружили беглеца, нет никакой живности, кроме одного дикого кабана, который не будет нападать, пока его не задевают случайно, но если уж такое случится – а это неизбежно произойдет – то сражение сильно усложнится. Поэтому вы смазываете стрелы ядовитым

раствором и с уступа несколько раз выстреливаете в кабана, пока не убедаетесь, что тот отошел в лучший мир. Конгалала не обращает на вас внимания до тех пор, пока вы не пускаете стрелу ей в голову, после чего отступаете на два шага и быстро устанавливаете ловушку. Горилла падает на передние лапы и, кажется, злобно рычит, после чего резко бросается на назойливого обидчика. Она несется по прямой и изменить траекторию во время бега уже не в состоянии, поэтому вы, уловив момент, отскакиваете в сторону, а глупое животное попадает в ловушку... и выпускает зеленое облако газов. Ну и шутки у тебя, Сарсом!

Чтобы избавиться от вони, надо использовать специальный дезодорант, который вы оставили в сундуке (кто же мог знать!). Чтобы не терять время, устанавливаете рядом с парализованным животным бочки с взрывчаткой, отходите подальше и выпускаете в конгалалу стрелу за стрелой, снова и снова. Конечно, этого недостаточно, но и вы стреляете не куда попало, а прямо в хвост. Лишившись его, животное перестанет бросаться... всяким (а находит она в основном весьма малоприятные вещи). Вскоре после этого, издав прощальный вопль и театрально повалившись на плечо, оно испустит дух. Вы подойдете вплотную, достанете специальный нож и начнете разделять добычу. Мех, кости, рог, когти – все это удастся либо продать, либо использовать для создания новых предметов. После этого терпеливо ждете, когда будут подведены итоги миссии, покажется экран наград, и вы снова перенесетесь в деревню. Вернетесь домой, запрыгните на кровать и быстро погрузитесь в сон, перед этим обязательно сохранив игру. **СИ**



Хочу играть с друзьями!

Раньше, чтобы сразиться в Monster Hunter на PSP с товарищами (это не обязательное требование, охотиться позволяют и в одиночку, но с приятелями веселее и проще), требовалось собираться где-нибудь вместе. Теперь даже из дома выходить не придется – понадобится только подключенная к Интернету PS3. Первым делом надо скачать специальную программу в PS Store – AdHoc Party (для этого может понадобиться аккаунт в американском «магазине»). Найти ее просто: достаточно выбрать «поиск по всем категориям». После установки программа окажется в меню Game. Суть AdHoc Party заключается в том, что игроки с помощью PS3 создают лобби и сами выбирают, с кем кооперироваться. Единственный минус системы на данный момент заключается в том, что для подключения PSP необходимо подвести PS3 к Интернету именно через кабель. Если она подключена через Wi-Fi, то AdHoc Party работать не будет.



ОХОТНИКИ РАССКАЗЫВАЛИ, ЧТО КОНГАЛАЛА НЕ ЛЮБИТ СИДЕТЬ В ПЕЩЕРАХ – ТАМ ХОЛОДНО, И ИНОГДА БРОДЯТ ДИНОЗАВРЫ.



Обратите внимание на размеры оружия. Лук и меч больше персонажа – это нормальная для Monster Hunter ситуация.



Кладезь знаний

Уже увлеченные Monster Hunter пользователи не интересуются рецензиями на новые выпуски сериала (по причинам, указанным в самом начале статьи). Их внимание привлекают разного рода энциклопедии по игре, форумы, где можно рассказать о своих достижениях или договориться о встрече, всевозможные справочники, таблицы с характеристиками оружия и брони, иллюстрации с полными наборами доспехов. Самые полезные сайты, где охотники собираются для бесед на насущные темы, приведены ниже.

monsterhunter.forum.st – Российское сообщество фанатов Monster Hunter представляет собой новостную страницу и форум, где можно почерпнуть много полезной информации и пообщаться с охотниками.

monsterhunter.wikia.com/wiki/Monster_Hunter_Wiki – Википедия по актуальным выпускам сериала. Поможет разобраться, где найти какого монстра, как с ним лучше биться, подыскать необходимое оружие и заранее узнать обо всех предстоящих сложностях.

www.encyclopedia-gigantica.com – Созданная Сарсом энциклопедия. Содержит немного справочной информации по самой игре и массу интересных сведений о монстрах.

forums.minegarde.com – Англиязычный форум по Monster Hunter.

mhfo.wikia.com/wiki/Monster_Hunter_Frontier_Wiki – Вики по Monster Hunter Frontier. В преддверии выхода MHF на Xbox 360 стала особенно актуальной.

Новая серия ХОРОШИЕ ИГРЫ



149
РУБЛЕЙ



ОТЛИЧНЫЕ ИГРЫ НИЗКИЕ ЦЕНЫ

www.1c-bestseller.ru

www.softclub.ru

© 2010. ООО «1С-СофтКлуб». Все права защищены. Все товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

РЕКЛАМА



ТЕКСТ

Александр
Щербakov

Хватай! Беги!

Название статьи – цитата из кинофильма «Очень страшное кино», где персонаж Марлона Уайанса обворовывает магазин. Признаюсь, оно только частично отражает содержание статьи – но вообще иллюстрирует принцип, который исповедуют многие разработчики игр.

К

ак вы прекрасно понимаете, в любой творческой и во многих нетворческих видах деятельности есть место для объектов, из которых черпается вдохновение, для заимствований, для ориентиров, для использования готовых схем. Мы не разбираем сейчас вопросы клонирования и доения жанровых клише. Мы собираемся поговорить о тех случаях, когда создатели игры мешками прут из «неигровых» объектов важные составляющие своих проектов. Это, строго говоря, не совсем воровство – по крайней мере, не с точки зрения законодательства. Это просто интересные примеры того, как оно бывает. В некоторых случаях достаточно безобидные – как в случае с Fallout и его заимствованиями из классики постапокалиптического кино, или же с Dead Rising – где речь фактически идет о цитировании. В других – просто нормальные, приемлемые. В третьих – поражающие своей невероятной наглостью. Например, как в ситуации со StarCraft, кого бы это ни обижало.

Итак, мы отыскали десять самых любопытных и иллюстративных примеров. Они очень разные, характер заимствований тоже порой очень здорово отличается. Но в целом подборка получилась достаточно красноречивой: смотрите, сопоставляйте и делайте свои выводы.

Заимствования на грани фола

Вокруг: Орки выясняют, кто из них аутентичнее.



Warcraft

Ключевые заимствования: Warhammer и «Властелин колец»

М асштабы «хищений» в Warcraft не идут почти ни в какое сравнение со StarCraft, но все равно тут есть о чем поговорить. Не секрет, что первая часть создавалась по нехитрой формуле «Dune 2 + фэнтези». Warcraft можно обоснованно называть однозначным и, в общем-то, первым клоном Dune 2. Но вот обвинения в заимствовании сеттинга не совсем и не всегда корректны. Ну, фэнтези и фэнтези. Вполне себе обычное, люди, эльфы, гномы, зеленорожие орки. Тем не менее, очевидно, что сеттинг конструировался, собирался как блоки из Lego. Взять элементы «Властелина колец», заглянуть в продукцию TSR, вроде вселенной Forgotten Realms, ну и присосаться к Games Workshop с его Warhammer. Если обращать внимание на детали, хорошо видно, откуда растут ноги. Главной претензией со стороны «блюстителей нравов» обычно остаются те самые «зеленорожие орки». Практически иконический образ, который был увековечен на обложке Warcraft: Orcs & Humans. Дело в том, что такая интерпретация орков более характерна именно для Warhammer – у Толкиена, например, орки смуглые, а в Forgotten Realms – зелено-серые. Но не ярко-зеленые. меховые варварские шапки, судя по всему, тоже пришли из Games Workshop – арт-дирекшн орков (и не только их) в Warhammer и Warcraft очень, очень близок. Хотя, конечно, все эти кочевнические замашки изначально шли от Толкиена – он четко говорил, что его орки – эдакие ухушденные версии монгольских варваров.

Существует популярный – и очень похожий на правду – слух, который официально никто никогда не подтвердит, что изначально Warcraft задумывался как игра по вселенной Warhammer. Но контракт так и не подписали, а разработка зашла уже слишком далеко, так что пришлось переименовать юнитов, игру и внести прочие изменения, чтобы обезопасить Blizzard от судебных исков. Как вы понимаете, вся эта душеспасительная история запросто может быть полной ерундой. Но главная сложность в том, что она объясняет абсолютно все и звучит устрашающе достоверно – даже если в ней нет вообще ничего правдивого.

Задokumentированной грызни между Blizzard и Games Workshop, в целом, не было, за исключением одного небольшого инцидента с Warcraft III: тогда разработчиков мягко попросили заменить названия парочки игровых юнитов – они совпадали с оригиналами из Warhammer.



Вверху: Наверное, не существует людей, которые не любят Warcraft. Тем неприятнее признавать, что замена названия на Warhammer принципиально ничего бы не изменила.



DEAD RISING ХОТЬ И ИГРА-ЦИТАТА, НО НИКТО НЕ ЗАПОДОЗРИЛ БЫ ПОДВОХА, БУДЬ ОНА ОФИЦИАЛЬНО ЛИЦЕНЗИРОВАННЫМ ПРОЕКТОМ ПО МОТИВАМ «РАССВЕТА МЕРТВЕЦОВ».



Вверху: В целом, эта ситуация исчерпывающе описывается одним словом.

Dead Rising

Ключевые заимствования: «Рассвет мертвецов»

П очти все, что можно найти в «Рассвете мертвецов» – классическом фильме Джорджа Ромера, – превратилось в жанровые клише, которыми изобилует практически вся зомби-продукция: и кино, и игры, и комиксы, вообще все. В этом смысле Dead Rising просто следует проторенной тропой. И гордится отсылками к зомби-классике.

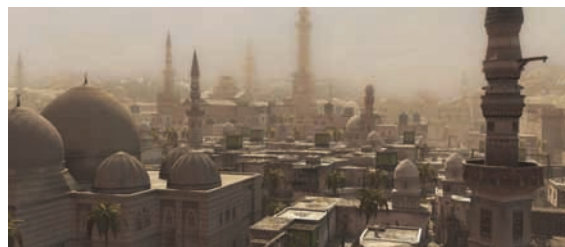
Проблема в следующем: Dead Rising хоть и является откровенной «игрой-цитатой», но настолько прочно сидит на закорках «Рассвета мертвецов» (причем обоих «Рассветов», включая ремейк Зака Снайдера), что ни единая душа в мире не заподозрила бы подвоха, если бы это был официально лицензированный продукт. То есть, если выкинуть название Dead Rising и подставить Dawn of the Dead – все будет нормально, ни единого шва. Отличие игры «Пираты Карибского моря» (которая «Корсары II») от фильма, например, грандиозно, их практически только название и объединяет – что понятно, учитывая, на какой стадии к проекту прикрутили лицензию. А вот отличий между Dead Rising и «Рассветом мертвецов» что-то как-то не шибко много. Ну, герои другие, а смысл абсолютно тот же. Американский торговый центр, зомби атакуют, люди ругаются между собой, живые хуже мертвых, ну вы поняли. Те же яйца, только с поправкой на то, что это видеоигра.

Assassin's Creed

Ключевые заимствования: «Царство небесное»

С Assassin's Creed все очень просто – весь арт-дирекшн игры построен на том, как Ридли Скотт и его команда представляли себе Палестину и окрестные территории времен первых Крестовых походов. Достаточно включить фильм «Царство небесное» (режиссерская версия, кстати, на 45 минут длинее – попробуйте именно ее, она лучше) и удостовериться. Конечно, реальные остатки строений тех времен и мнения историков (иногда очень спорные) о том, как все было, влияли и на фильм, и на Assassin's Creed. Это понятно, это очевидно. Дамаск в Assassin's Creed действительно напоминает Старый город в Дамаске. Сирийские крепости тоже представлены вполне реалистично, похожи например, на ту же цитадель в Алеппо и прочие характерные образцы архитектуры того времени – я в данном случае говорю только о личном опыте, о том, что видел своими глазами. Ubisoft веников не вяжет, все схвачено и изучено. Но арт-дирекшн, разумеется, не ограничивается установкой «пофоткаем строения в Сирии и в Палестине». Он включает кучу всяких мелочей. И вполне очевидно, что значительную часть того, что в западной практике традиционно называется research, разработчикам Assassin's Creed можно было и не делать. Все готовое, обдуманное, реализованное перед глазами.

Справедливости ради мы обязаны сказать, что арабско-персидская тематика – характерные элементы архитектуры и выжженные солнцем текстуры – была в том числе хорошо изучена в предшествовавших выпусках Prince of Persia. Ведь Assassin's Creed наверняка стартовала именно как творческое переосмысление Prince of Persia: на скелете одного проекта проще, дешевле и эффективнее собрать что-то похожее, что-то имеющее как можно больше точек соприкосновения. Но влияние «Царства небесного» (так или иначе признаваемое разработчиками) от этого не уменьшается.



Слева: Альтаир самоубивается из-за того, что он не Орlando Блум.



Syndicate

Ключевые заимствования: «Бегущий по лезвию» и «Нейромант»

В обеих частях Syndicate мы сталкиваемся с небезынтересной ситуацией – сеттинг совершенно вторичен, и все этому факту безумно рады. Конечно, у игры были свои достаточно выпуклые и относительно оригинальные моменты – вроде использования устройства persuadertron, но вообще это такой классический, хрестоматийный киберпанк.

Узкий момент – это именно хрестоматийность. Разработчики Syndicate и Syndicate Wars – не первые и не последние, кто каждый свой шаг сверял с Гибсоном, Стерлингом и Ридли Скоттом (в нашем «топе» есть аж два его фильма, а «Чужой-3» – продолжение франчайза, запущенного именно Скоттом). Любой Shadowrun старался предложить нам все примерно то же самое. Но только с эльфами и гномами, или еще с какими-то свистелками и бубенцами. Или без. В играх такие сеттинги воплощались, пожалуй, реже, чем того хотелось бы. Поэтому Bullfrog сложно предъявлять какие-то претензии – наоборот, все вполне довольно раскладом.

Syndicate вполне академичен в своих заимствованиях. Архетип киберпанковского будущего фактически всецело сформирован под влиянием фильма «Бегущий по лезвию» и книги «Нейромант» Уильяма Гибсона. Которые, в некотором роде, дополняют друг друга. Не секрет, что Гибсон, закончивавший «Нейроманта» в то время как лента Ридли Скотта вышла на экраны, из кинозала вышел в ужасе: он представлял себе мир своей книги абсолютно так же. Syndicate берет все из обоих главных источников. А не из «Призрака в доспехе», как могут подумать отдельные товарищи. Пусть вас не сбивают с толку кадры с Мотоку Кусанаги, падающей с небоскреба, которые можно видеть на экранах в первой части игры, – и у Мамору Осии, и у Bullfrog были одни и те же источники вдохновения.

Fallout

Ключевые заимствования: трилогия «Безумный Макс»

Мир Fallout, бесспорно, самобытен и не сводится к какому-то одному «заимствованию», но влияние «Безумного Макса», как это принято выражаться в провинциальных газетах, «сложно переоценить». Разумеется, мы должны учитывать, что изначально Fallout задумывался как неофициальное продолжение Wasteland – раннего проекта Black Isle. Собственно, «неофициальным» оно является только по причинам юридического характера. Издателем Wasteland была Electronic Arts, и именно ей принадлежали тогда права на название. Сейчас, к слову, они у Брайана Фарго и его новой компании InXile Entertainment, хотя неизвестно, запущен ли в производство прямой сиквел. Соответственно, часть заимствований Fallout являются немного опосредованными – сначала они проникли именно в Wasteland. А затем ситуация получила мощное развитие в выпусках сериала Fallout. На сегодняшний день при слове «постапокалиптический» (в определенный момент ставшее в игровой индустрии практически ругательным) почти все представляют именно Fallout – это действительно, наверное, самый сильный, популярный и наиболее проработанный пример. Но достаточно включить вторую и третью части «Безумного Макса» (а последняя – это, ни много ни мало, 1985 год), как очень многое становится понятно. Тут и сам сеттинг, и одежда, и предметы, и уйма деталей. В Black Isle, разумеется, всегда признавали влияние «Безумного Макса» и делали прямые отсылки к нему в своих проектах. И, в общем, не издевательские, как в случае с Blizzard, где это попросту выглядело некрасиво.



Вверху: Как и Альтаир, они все самоубились. Наверное.



BLACK ISLE, РАЗУМЕЕТСЯ, ВСЕГДА ПРИЗНАВАЛИ ВЛИЯНИЕ «БЕЗУМНОГО МАКСА» И ДЕЛАЛИ ПРЯМЫЕ ОТСЫЛКИ К НЕМУ В СВОИХ ПРОЕКТАХ.



Вверху: И враги, и главный герой Abuse в одинаковой мере инспирированы дизайном гигеровских тварей из «Чужих».

Abuse

Ключевые заимствования: «Чужой-3»

Про Abuse мы совсем недавно писали в ретро-рубрике – собственно, буквально в позапрошлом номере. Если пропустили – непременно обратитесь к подшивке или к архиву на www.gameland.ru.

Abuse – культовый шутер-платформер, предвестник всех этих Alien Shooter или даже Crimsonland. Геймплей таков, что даже если бы по уровням носился снеговик и кидался морковками, это не сильно бы навредило игре – сеттинг в данном случае смысловой нагрузки не несет. Тем не менее, он в Abuse не имеет отношения к снеговикам, а заимствует почти все, что возможно из финчеровского «Чужого-3». Ну, и из первых двух частей, если так посмотреть, тоже – противники ведь в Abuse вполне себе такие гигеровские монстры.

Что характерно, на «чужих» похожи не только враги, но и протагонист игры – Ник Вренна. Его костюм, и в особенности шлем откровенно напоминают характерные гигеровские изгибы. Главгероем и зловредными тварями дело не ограничивается. Весь антураж откровенно инспирирован именно фильмом Финчера. То есть, у нас тюрьма, причем в очень похожей цветовой гамме, вся такая серо-ржаво-коричневая, да еще и с рядом вполне узнаваемых элементов из первоисточника. Я не уверен, что вывеску игры можно было бы безболезненно поменять на Alien 3. Но то, что Abuse несколько поинтереснее, чем, собственно, шестнадцатитбитные официальные игры с названием Alien 3, – это совершенно точно.

Silent Hill

Ключевые заимствования: «Лестница Иакова»

У

же каждая собака знает, что Silent Hill многое почерпнула из кинофильма «Лестница Иакова» Эдриана Лайна. Я, правда, совсем не уверен, что все поклонники игры посмотрели эту ленту, чтобы воочию удостовериться. Но таки да, влияния есть, они несомненны, они подтверждены, и арт-дирекшн некоторых сцен из выпусков Silent Hill действительно в нуль списан с пары эпизодов

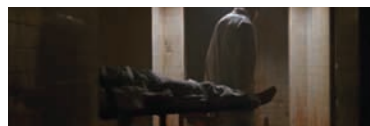
«Лестницы Иакова». Собственно, фильм-то на игру не сильно похож – только некоторые отрывки. Их и взяли, и они заняли достаточно важное место в эстетике сериала. А именно эстетика, атмосфера и арт-дирекшн и являются самыми сильными сторонами Silent Hill. Ну не игровой же процесс, в самом деле! Я знаю, что за это меня готовы будут съесть с потрохами, но я глубоко убежден, что Silent Hill – весьма переоцененная линейка проектов. И, собственно, именно как игра она всегда значительно уступала другим важным образцам жанра – вроде Resident Evil. Впрочем, я, кажется, нечто подобное уже когда-то говорил со страниц этого журнала.

Честно говоря, я не думаю, что «Лестница Иакова» – это главный элемент арт-дирекшна, который формировал Silent Hill. Но это, наверное, главный элемент, не связанный с техническими ограничениями, – и поэтому он так важен. Пассаж про «технические ограничения» мне придется пояснить для тех, кто не в курсе. Самый первый Silent Hill замечателен тем, что представляет собой один из первых полностью трехмерных образцов направления survival horror. Если вообще не первый. Если Resident Evil использовал пререндренные бэкграунды, то в Kopani решили уйти в full 3D, что с блеском и было проделано. Но на дворе был 1999 год, игра выходила на PS one, и легко потянуть такие трюки приставка попросту не могла. Соответственно, чтобы на экране не присутствовала куча полигонов, а здания – по тогдашней традиции – не выпрыгивали из-под земли, все это дело было удачно замаскировано. В первую очередь, туманом. Просто туман превратили в элемент стиля – и это действительно был очень умный, очень изящный ход.

Нужно отметить, что «Лестница Иакова» – официально признанный источник вдохновения разработчиков (даже если речь идет о разных командах). Прямые отсылки к фильму – не редкость. Вплоть до воспроизведения целых сцен из фильма – это встречалось даже в поздних частях, работу над которыми уже не вела Team Silent. Обычно еще принято говорить о том, насколько методика подачи сюжета перекликается с фильмом Лайна, но, вероятно, подобного рода влияние больше прослеживается в Sanitarium – другом самом известном примере, когда разработчики пели осансы «Лестнице Иакова».



Вверху: Одно из самых запоминающихся заимствований – эффект fast head, когда человек (или не совсем человек) очень быстро дергает головой туда-сюда.



ЕСЛИ WARCRAFT МОГ И НЕ ОТЛИЧАТЬСЯ ОРИГИНАЛЬНОСТЬЮ, ТО STARCRAFT – БЕЗ ДВУХ МИНУТ РАЗГРАБЛЕНИЕ КАРАВАНОВ GAMES WORKSHOP.



Вверху: По игре S.T.A.L.K.E.R., как вы знаете, еще и наплодили тыщу миллионов книг.

S.T.A.L.K.E.R.

Ключевые заимствования: «Сталкер» и «Пикник на обочине»

В случае со S.T.A.L.K.E.R. все понятно уже из названия. Вернее как – все, да не все. Не совсем ясно, что тут оказало решающее влияние – Стругацкие, Тарковский или факт, что от офиса GSC GameWorld в Киеве до Чернобыля, в общем, не так уж далеко ехать – меньше ста километров. Все желающие могли посмотреть обстановку и вдохновиться: экскурсии в Зону отчуждения в определенный момент превратились в нормальный такой бизнес, все интересующиеся без особых проблем могли туда попасть. Да и чернобыльский сеттинг – просто интересная и хорошо экспортируемая тема. Прямо скажем, несколько более выигрышная, чем хождение по джунглям вокруг пирамид, как это было в первой инкарнации проекта – Oblivion Lost.

Тем не менее, игра называется так, как называется, сюжет вполне однозначно перекликается с «первоисточниками», прямых отсылок и цитат море, и можно с уверенностью сказать, что если бы не существовало «Сталкера» Тарковского, игры S.T.A.L.K.E.R. тоже бы не существовало. Здесь есть и таинственная «Зона» с ее аномалиями, и кидание гаек, и, собственно, «сталкеры», и исполнение желаний. То есть, это огромное количество концептуально значимых элементов, это фундамент игрового мира. Известно, что после Чернобыльской аварии, «Зону» Стругацких-Тарковского (образовавшуюся после падения метеорита в случае со «Сталкером» и в результате высадки инопланетян в «Пикнике на обочине» – там Зон было несколько) стали соотносить с появившейся Зоной отчуждения. GSC фактически просто свела обе Зоны в один сеттинг.

Визуальная часть игры, разумеется, была менее подвержена какого-то рода инспирациям – все-таки упор делался на фотореализм. Съездил в Припять, отфотографировал референсы – вот тебе и материал. А, как вы знаете, уж что-то, а Припять в S.T.A.L.K.E.R. действительно воссоздана очень близко к тому, как оно есть на самом деле. GSC достаточно регулярно забрасывала журналистов в Зону отчуждения, в одном из десантов, кстати, оказался и я, так что можете поверить мне на слово. А если не хотите на слово, то посмотрите, например, фотографии Валеры Корнеева из той поездки – вам нужно в архиве на www.gameland.ru найти №5 «PC Игр» за 2004 год (авторство там, правда, не указано). Ну, или просто покопаться в Интернете.

Panzer Dragoon

Ключевые заимствования: Arzach и другие работы Жана «Мебиуса» Жиро

Мир Panzer Dragoon полностью, totally базируется на комиксах легендарного французского художника Жана «Мебиуса» Жиро, в первую очередь на серии графических новелл Arzach. Единственное, что полностью оправдывает разработчиков, – сам Мебиус был в определенный момент подключен к проекту и сделал несколько иллюстраций для него, включая обложку японского издания первого Panzer Dragoon.

Насколько тесно художник был задействован в процессе, платили ли ему за использование его дизайна в игре, формально не имеющей отношения ни к Arzach, ни к каким-либо другим его работам, – не совсем ясно, хотя между Мебиусом и Sega есть полное согласие по этим вопросам и никто ни с кем не судится. Представители студии-разработчика вкратце замечали, что они большие поклонники творчества, бла-бла-бла, и когда сделали дизайн всех врагов и боссов, отправили их Мебиусу, который делал часть арта для игры. Но, прямо скажем, просто работой наемного иллюстратора тут дело не ограничивалось – Panzer Dragoon кишмя кишит прямыми цитатами, настоящим «копипастом» из большого числа самых разнообразных работ Жиро. Это и дизайн драконов, и внешний вид их наездников, это флора и фауна, встречающиеся в играх, это строения и весь арт-дирекшн игрового мира Panzer Dragoon. И количество заимствований росло от проекта к проекту. После двух однотипных рельсовых шутеров вселенная игры несколько подрастала для более масштабной RPG Panzer Dragoon Saga. За которой спустя продолжительное время последовал Panzer Dragoon Orta для Xbox. И везде, абсолютно везде количество цитат из Мебиуса таково, что не совсем ясно, почему эти игры называются Panzer Dragoon, а не, скажем, Arzach.



Вверху: Вообще французские комиксы – страшная сила. Ознакомьтесь, если будет возможность.



StarCraft

Ключевые заимствования: Warhammer 40,000

В Blizzard – феноменальная компания. С определенного момента она превратилась в разработчика, продукцию которого практически невозможно критиковать. Согласитесь, любые выпады в сторону Warcraft III или World of Warcraft будут звучать смешно. Вероятно, то же самое произойдет со StarCraft II – единственные реальные упреки будут касаться неуемной жадности наживы ркуводства Activision Blizzard. А главным недостатком Diablo III окажется только, простите, принадлежность к жанру. То есть, игра не понравится исключительно тем, кто не любит Diablo. Можно долго рассуждать, в чем сила Blizzard. Но если коротко – она делает умпомрачительные, великолепные, отполированные до блеска масс-маркет игры. А вот оригинальность, новые игровые концепции и сеттинги – это все не про нее, это осталось в прошлом, когда компания называлась еще Silicon & Synapse.

StarCraft – монумент стопроцентного оправдания ожиданий поклонников и в то же время иллюстрация того, как крупная и уважаемая компания переосмысливает чужие сеттинги и при этом не получает в лоб в суде.

Если Warcraft (который тоже представлен в нашем материале) мог и не отличаться оригинальностью и заимствовать всякое там и сям в разумных пределах, то StarCraft – без двух минут разграбление караванов Games Workshop. Которую немного подоили в случае с тем самым Warcraft. То есть, снаряд полетел второй раз подряд в ту же воронку.

Думаю, почти все в курсе, что между вселенными StarCraft и Warhammer 40,000 есть, как бы это помягче сказать, некоторое сходство. Оно очевидно, но, судя по всему, недостаточно для победы Games Workshop в зале суда. В фанатской среде ходят самые разнообразные слухи о судебных процессах между Blizzard и создателями Warhammer 40,000, но обнаружить какую-то официальную информацию по этому вопросу практически нереально. Если Games Workshop и подавали в суд, то явно никто это не афишировал. Слухи об иске со стороны Blizzard – касательно Warhammer Online и World of Warcraft – также не подтверждаются. Судя по всему, никто ни с кем не судился, тем более что, несмотря на очевидное, стопроцентного плагиата как бы нет, с юридической точки зрения случай крайне спорный. Невозможно ведь заявить в суде, что, например, силовую броню и космических морпехов и инсектоидные расы с коллективным разумом придумали в Games Workshop. Это попросту не так.

А вот с точки зрения простых людей, спорности здесь поменьше. Да, на основе Warhammer 40,000 был выстроен новый, интересный и достаточно самобытный мир StarCraft. Но влияние прослеживается очень, очень четко. Зерги – это немного передельные тираниды, морпехи-терраны – почти та же космопехота из Warhammer 40,000. Есть прямые соответствия на уровне юнитов. С протоссами параллелей меньше – хотя их и принято отождествлять с эльфами, и действительно именно эльдарями в Blizzard вдохновлялись, тут все не так просто и отличий больше, чем сходств. Вообще, сравнительному анализу StarCraft и Warhammer 40,000 можно легко посвятить отдельный материал (что наверняка и будет когда-нибудь сделано), и совсем уж в детали закапываться не стоит – у нас сейчас такой задачи нет. Вполне понятно, что список заимствований несколько масштабен, что тут речь не идет о том, что разработчики «вдохновились, использовали элементы». Вот в Epic действительно вдохновляются Warhammer 40,000, арт-директоры явно находятся под влиянием, и это вполне органично перерабатывается и отражается в проектах компании – посмотрите на поздние Unreal Tournament или на линейку Gears of War. А то, что мы видим у Blizzard, наверное, называется как-то иначе. **СИ**

Круглый стол

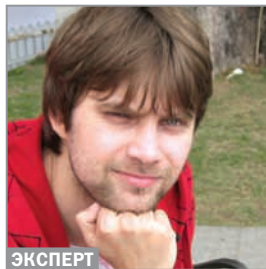
с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: ИНТЕРЕСНЫ ЛИ СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ИГРЫ, А НЕ КАК БИЗНЕС?

«Круглый стол» – новая рубрика, которая в дальнейшем может стать постоянной. Смысл ее достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков, – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и не эксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с хорошо подвешенным языком.

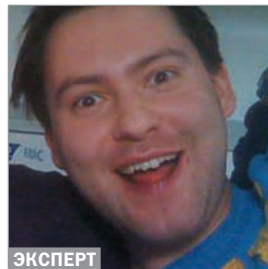
В дискуссии принимают участие:



ЭКСПЕРТ

Александр Щербаков

Человек и паролог. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



ЭКСПЕРТ

Андрей Белкин

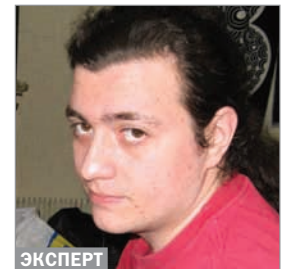
Руководитель TM Studios, продюсер компании «Аелла». Сейчас работает над Postal III.



ЭКСПЕРТ

Владимир Рыжков

Игровой журналист старой закалки, руководитель цифрового направления рекламного агентства Sybarite Group.



ЭКСПЕРТ

Святослав Торик

В дополнительных представлениях не нуждается. А еще он ведет неанонсированный проект в компании Q1.

Внизу: «Легенда: Наследие драконов» – версия главной браузерной игры всей Руси есть и на Facebook, и во «ВКонтакте».

Мы продолжаем трансляции из вьетнамского кабака – потихоньку перерастающие в постоянную рубрику. Пишите, кстати, отзывы – нам интересно, что вы об этом безобразии думаете.

АЩ: Есть такое явление – игры для социальных сетей. Большинство людей, которые ими не занимаются и не играют, считают, что это полная ерунда – именно как игры, а не как бизнес.

СТ: Ну или считают, что это профанация игрового бизнеса.

АЩ: Есть мнение, что только как бизнес это и может быть интересно. Но сейчас возникает ситуация, когда в социальные сети приходят такие люди, как Сид Мейер. И если Сид Мейер говорит, что это интересно как игры, то может, так оно и есть? Ну, то есть, если это хорошо для Мейера, то это хорошо и для нас. Что вы думаете по этому поводу? Почему в игры для соцсетей приходят не просто заслуженные ветераны, которые фантически на данный момент известны только своей заслуженностью и больше ничем. Почему туда приходят такие люди, как Мейер со своей Civilization?

ВР: Во-первых, Мейера можно будет слушать на этот счет, когда он сделает успешную социальную игру.

АБ: Согласен!

ВР: Во-вторых, Мейер заметил этот рынок, потому что он появился без него.

Вообще, я считаю, что социальные игры имеют мало общего с культурой гейминга и они популярны потому, что аудитория социальных игр шире, чем аудитория геймеров. Тем они и хороши. Это не гейминг, а сервис для... а вот для чего, мы можем выяснять.

АЩ: Но почему Мейер все-таки приходит?

АБ: Я думаю, денег хочет.

АЩ: Ну, это понятно, что хочет. Все хотят. Неужели не может заработать по-другому? Что, бренд Civilization сейчас в жопе? Почему Мейер сам, лично пытается принести Civilization на Facebook?

АБ: Ну, не в жопе, просто его надо куда-то двигать, а двигать не так много есть куда. То есть, мне кажется, что Civilization – вообще как игровая концепция – очень писишная вещь, и на консолях ей особо места нет (пока по крайней мере). А на PC развивать ее с каж-



дым годом становится все более коммерчески непривлекательно.

АЩ: Ну почему, я играл в Civilization Revolutions на Xbox 360 и, в целом, оно ничего так.

АБ: Ну, все же, это не «Цива», как ни крути. В «Циве» процесс такой задумчивый, располагает к запуску его параллельно с основной работой, в алттабе или в браузере. Мне как раз кажется, Civilization могла бы хорошо лечь на соцсети.

Вопрос в том, насколько вот этим людям, которые играют в Mafia Wars или в Farmville, будут интересны какие-то более сложные операции стратегического плана. То есть, будет ли это такое же взрывное приложение – это большой, очень большой вопрос. Потому что вот всякие шахматы и тому подобное – оно все есть в онлайн, пожалуйста. Только имеет очень ограниченную популярность, если судить с точки зрения коммерции.

АЩ: Вообще, если брать всякие шахматы, то оно было еще 10 лет тому назад на Yahoo.

АБ: А придумали так вообще хер знает когда! (смеется)

Я как раз был на лекции Мейера на GDC. Были слышны рукоплескания, было вожделение жалом по губам первого ряда – все как мы любим. Но я думаю, мотивы Мейера очень прозаичны. Ну а кроме них – интерес, азарт, желание попробовать что-то старое в новом направлении. Опять же, есть и тот самый тренд, что в социальные игры придут – собственно, уже пришли – достаточно крупные игроки. И их придет еще больше, и они принесут свои крупные игровые франшизы и как-то адаптируют их под эту модель. И, типа, за этим будущее, потому что аудитории социальных игр пропадет интерес ждать, когда созреет овес или когда энергия накопится на выполнение задания. Какой-то более интенсивный гейминг захочется, и вот тут все случится. Это одна из версий будущего. Видимо, Мейер и является ее приверженцем.

СТ: Я думаю, что нужно начинать разговор с того, что вообще такие социальные сети. Вот мне это видится как некая надстройка над Интернетом. Было ФИДО, были юзнеты, появился Интернет, который намного круче, чем ФИДО. В Интернете появились соцсети, которые дают ограниченные, но еще большие возможности.

Разработчик хочет выпустить игру под наибольшее количество платформ. А соцсети – это такая же платформа, как консоли, как мобильные телефоны, как РС. И не пролезть в социальные сети было бы глупо, учитывая, что там народу ничуть не меньше, чем в том же РС-гейминге. Может, он другой и аудитория совсем не та. И там даже не домохозяйки, которые играют в Bejeweled и прочую фигню. Мейер придет и покажет, что вы можете играть еще и в Civilization. Это, возможно, будет не «Цивилизация», но на ней будет написано, что это «Цивилизация».

АЩ: Но Сид Мейер говорит, что это интересно как игры. Или что это будет интересно. А вот сейчас-то оно состоятельно в таком качестве? Сейчас на Facebook или во «ВКонтакте» вообще есть какие-нибудь такие приложения?

АБ: Кроме Bejeweled? (смеется)

АЩ: Кроме Bejeweled!

ВР: Сейчас мы будем биться лбами об задачу раскрыть секрет успеха социальных игр.

АЩ: Ну, на самом деле секрет успеха достаточно понятен. Это преимущественно игры для тех, кто не играет в игры.

ВР: Мало того, все, кому игры были нужны, – они ими охвачены. А в данном случае играют те, кому игры не нужны. Предельно простая задача увидеть, как твой герой побеждает другого героя, не участвуя в процессе.

АЩ: Да зачастую и, в общем-то, без героев. Ты сидишь в Mafia Wars и копишь энергию. Элемента соревновательности нет вообще.

АБ: Ну почему нет вообще? Там как раз писью нужно померяться. Ты же в том же Facebook чуть что лепишь во френдленту какой-нибудь бэджик, медальку. Так что элемент-то есть. Только очень простой, как в песочнице. Но с чего-то надо начинать.

АЩ: То есть, это только начало?

АБ: Ну, разные люди считают по-разному. В частности, Сид Мейер – видимо, понимая Facebook действительно как игровую платформу – по сути, пытается перенести в нее существующую игровую механику. Он продекларировал, что будет больше фишек, связанных с дипломатией, вовлекая фейсбуковских френдов. Развиваешь свое королевство...

АЩ: Свою ферму!

АБ: Свою королевскую ферму.

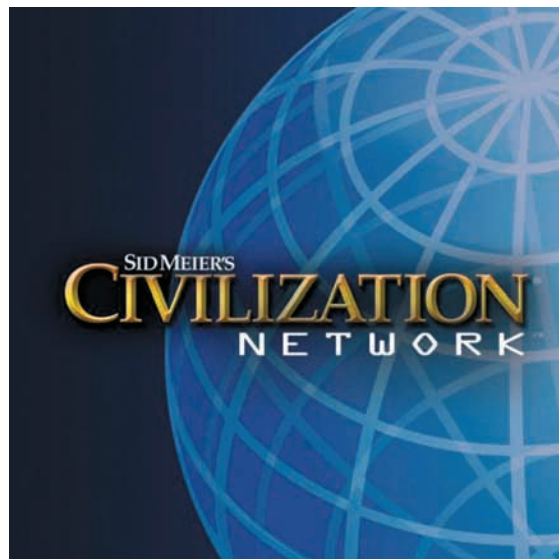
АЩ: Это не будет «Цивилизацией ферм»?

АБ: Он еще одну умную мысль по дизайну высказал. Говорит, чуваки, я, когда Civilization задумывал, я вообще думал...

АЩ: ...что это будет «Веселая ферма»?

АБ: (смеется) Короче, что цивилизация развивается, потом у нее упадок, потом ее разгромили татары, потом опять рост. Практика показала, что народ делает save/load, и цивилизация всегда строго развивается наверх. А на Facebook такой халявы не будет, можно будет более интересный экспириенс получить. Вопрос ему был задан, мол, чувак, а ты уверен, что людям на Facebook будет интересно наблюдать крах своей цивилизации, смотреть, как у друга растет овес, а у тебя падает урожай? Мейер сказал, что скоро вот и проверим. Ну и дальше жалом по первым рядам, по губам всем провел.

А вообще, там же на GDC на самом деле был еще и задан вопрос, уверены ли вы, что это все вообще игры. Напрямую никто не ответил, но были даны следующие цитаты. Что, мол, понимаете, вот, когда 15 лет назад появились ролики в духе Metal Gear Solid, народ орал, что это не игры, а какое-то интерактивное кино. А вот еще 20 лет назад, когда появились CD-



ROM и мультимедиа, тоже говорили, что никакой механики, никакой фантазии. И таким образом они подводили к такой мысли, что не надо психовать, ничто куда не уходит, просто появляется новая форма, новое направление, в котором будут свои герои, фермеры...

СТ: Свои цивилизаторы!

Вот чем хороши соцсети, это тем, что даю API разрабам. Это действительно платформа. Разрабы приходят и видят, что можно сделать проект, который понравится миллионкам. И не надо что-то изобретать и прыгать выше головы. Например, API позволяет этому игроку считывать информацию вот у этого. И на этой основе можно сделать вот такую крутую механику.

АЩ: Когда все это может вырасти в... игры?

ВР: Никогда, скорее всего.

АБ: А надо ли им вырастать в игры вот в том понимании, которое мы закладываем?

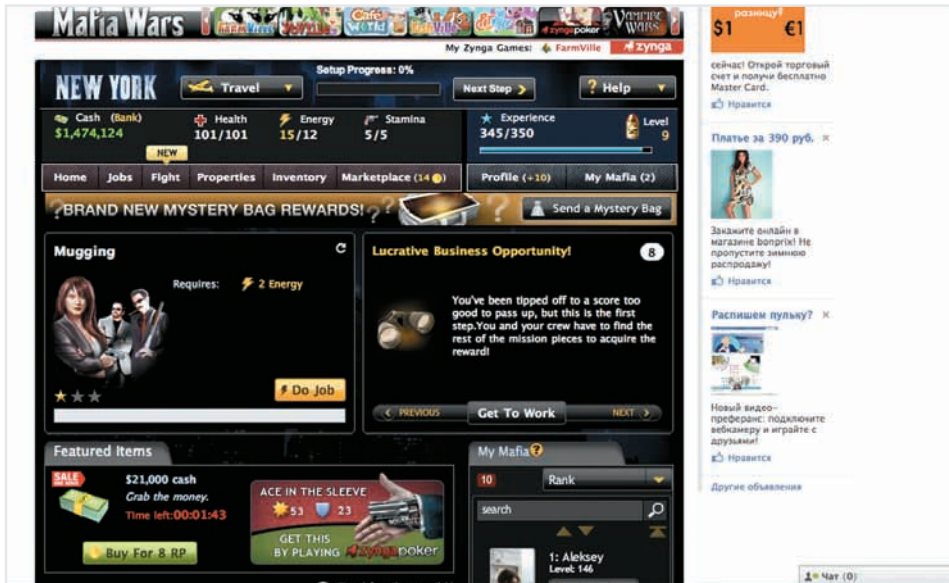
ВР: Впервые в истории игры предлагают не новую реальность, а вынуждены привязываться к жизни людей, которым гейминг не нужен, которых устраивает их реальность, которым достаточно их друзей в социальной сети.

АЩ: Ну или не устраивает их реальность, но устраивает их социальная сеть.

Вверху: Анонс Civilization Network для Facebook подкрался незаметно. И самое главное, что это не просто «порт для социальной сети», а игра, над которой лично работает Сид Мейер.

Внизу: На момент написания статьи в Farmville было более 82 миллионов пользователей. В одно время количество озеров росло по миллиону в неделю.





Вверху: Mafia Wars – главный представитель жанра «ждем, когда наберется энергия для выполнения задания». А также предмет судебного разбирательства с разработчиками более раннего проекта Mob Wars, с которого была и списана вся игровая механика. Иск отозван после того, как создателям Mob Wars была выплачена сумма от \$7 до \$9 млн.

АБ: Я, опять же, вернусь к GDC, там была идея, которая мне очень понравилась. Ее озвучил кто-то из четырех старых пердунов, которые сидели и говорили, что такие дела, теперь мы занимаемся играми для Facebook и MySpace. Была высказана мысль, что, поймите чуваки: кто как хочет, тот так и дронит. То есть, кому какой эртертейнмент нужен, такой ему, собственно, и нужен. И то, что вы считаете играми, то, во что вы там любите играть, все эти Call of Duty и Metal Gear Solid – есть очень большое количество людей, которым в х*й не впился этот ваш Call of Duty. Им дай свинонь покармить, овес подрочить, рыбок половить. Это такой же эртертейнмент, люди получают те же эмоции, что и вы, валя хэдшотом кого-то там. Так что не судите строго, а сами попробуйте. Как в анекдоте про некрофила, которого сажает в тюрьму, а мент его спрашивает «Вот, объясни, как можно так, это ж пи*ец». А он: «А-а-а! Ты сам попробуй – оторвать не сможем!» Вот посыл у дедушек был примерно такой.

АЩ: Но говорят что, да, это перспективная площадка, бла-бла-бла, там все вырастет. Когда? Когда будет StarCraft для Facebook, где я, мой друг Петя и наша подружка Маша, сидим и играем друг с другом в окошке браузера. Это же реально круто – играть в окошке браузера. Это намного круче, чем запускать exe-файл или что-то такое. Ты открываешь окно – а оно все там есть.

СТ: Я думаю, надо ставить вопрос по-другому. Что произойдет раньше: появится StarCraft на Facebook или же Battle.net будет больше похож на Facebook.

АБ: Проблему запуска игры в браузерном окне, я думаю, решат в ближайшей пару лет.

СТ: С плагином – это Quake III, который Quake Live.

АЩ: Ну, это другая история немного.

АБ: Посмотрим, как cloud computing и компания пойдут (cloud computing – техно-

логия обработки данных, в которых ресурсы и мощности предоставляются пользователю как интернет-сервис, см. Википедию на эту тему. – Прим. ред.). Если клауд-гейминг поперет – то проблема будет решена. Когда картинка там, дальше считается здесь, приход на интерактивный телевизор, дальше не важно, что у тебя там. Если у тебя есть экран и контроллер, ты можешь играть во что угодно. Если проблему решат и идея покажет себя жизнеспособной, то это все, цифровая дистрибуция уйдет лесом. Но я боюсь, что людям, которым нравится играть в «Фермера», не нравится играть в StarCraft. Хотя ты им запусти его прямо в Facebook.

АЩ: Но в Facebook сидят люди, которые играют в StarCraft. Им проще будет так организовываться, чем ходить, например, на Battle.net.

АБ: Вот много ли ты знаешь людей, которые реально играют StarCraft и при этом играют в «Ферму»? Ну, кроме специалистов там и гиков. Я думаю, что разные просто аудитории.

СТ: Ситуация, которая в свое время была с казуальными играми.

АЩ: Хорошо. Они дают тут корреляции с тем, что рынок ритейла и даже просто скачиваемых, «классических» игр, он падает. А рынок нового кэжуала растет по сравнению с показателями прошлого года. Не связано ли это с миграциями? (с иронией)

СТ: Но большие игры не падают же.

АЩ: Большие не падают. А средние и особенно маленькие падают вообще в пропасть. И ку-ку. И что, получается, что у нас останутся мейджоры, а все остальное это... фермы?

АБ: Рынок идет по сценарию любой эртертейнмент-индустрии. Первые пять тайтлов собирают 90% денег. Причем в любом сегменте это сейчас происходит. В социальных играх то же самое. Playfish собирает столько, а там игра Pet-a-Pet, в общем,

меньше собирает, сильно меньше.

АЩ: Было кем-то озвучено – не помню кем, возможно, Гэрриотом – что социальные игры продолжают традиции 80-х, когда маленькие студии сидели и разрабатывали быстро и игрушечку... Отвлечемся от того, что это такая индугенция самим себе. В принципе, это действительно так, известно, что у игр, вроде «Фермы», производственный цикл около трех месяцев, бюджеты, как у русских квестов, бессмысленных и беспощадных. А между тем в России, как известно, рынок шлама и середнячков благополучно похоронен, то есть, «ДМБ» больше не прокатит. Так что, получается, сейчас независимым маленьким разработчикам не остается ничего, кроме как делать игры для социалок?

ВР: Ну у нас же Игорь Мацанюк сказал на КРИ, что у вас есть второй шанс: либо идти работать на нем, больше не имея ничего, либо делать игры для «ВКонтакте». Да, это действительно так.

АЩ: Ну почему, можно же еще делать игры для iPhone (с легкой иронией).

АБ: Можно делать игры для iPhone, можно делать игры для PSN, community games. Но Игорь Мацанюк и все эти граждане, кричащие про второй шанс российской индустрии, они лукавят об одном моменте. Что, да, ты сможешь сделать продукт для означенных платформ, но сможешь ли ты заработать на нем, больше не имея ничего, – это очень и очень большой вопрос. Потому что стоимость трафика и продвижения твоей игры – она с каждым днем дорожает. И конкуренция возрастает. Да, сэкономишь ты на разработке, но остальные расходы там окажутся будь здоров.

СТ: Я работаю в маленькой компании, которая занимается разработкой онлайн-игр...

АЩ: Ну не такая уж она и маленькая. И офис у вас на Новом Арбате – там аренда стоит с ума сойти сколько.

СТ: Примеров, когда маленькие разработчики могут зарабатывать, сколько угодно. Другое дело, кто кому нужен. Маленькие разработчики «ВКонтакте», App Store, PSN или наоборот. Когда «ВКонтакте» предлагает: несите свое приложение, если оно о'кей, то мы вам даем первые сто баннеров, что-то еще, я не знаю, у вас будет какой-то промоушн в любом случае. А когда чуть ли не платный входящий, чтобы войти в сеть – то нафиг это надо. Смысл в том, чтобы определять остроту момента. Сейчас Apple вот будет рубить App Store. Но, может, появятся какие-то новые тенденции, и в них можно будет вписаться.

В связи с социалками я хотел высказать одну мысль. Будущее заключается в том, что это будет мультиплатформа. Одно из последних нововведений, о которых я слышал, – есть такая игрушка Runes of Magic. Это клон World of Warcraft, ну такой не совсем точный, но... Короче, он популярный, под него сделано приложение в Facebook. Это кросс-приложение, то есть за некие activities, которые ты делаешь в ммшоке, ты получаешь бонусы в «Фейсбуке». А activities в «Фейсбуке» дают тебе бонусы в ММО-игре. Вот когда в Москве будут работать все WiFi-сети и все будут охвачены Интернетом, пойдет новая волна мобильных приложений, которые будут завязаны на там «ВКонтакте» и прочие.

АЩ: И тогда, когда ты играешь в фейсбукский StarCraft, у твоих юнитов на Battle.net вырастают рога и...

АБ: Пиписки!

ЧУВАК, А ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ЛЮДЯМ НА FACEBOOK БУДЕТ ИНТЕРЕСНО НАБЛЮДАТЬ КРАХ СВОЕЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ, СМОТРЕТЬ, КАК У ДРУГА РАСТЕТ ОВЕС, А У ТЕБЯ ПАДАЕТ УДОЙ? МЕЙЕР СКАЗАЛ, ЧТО СКОРО ВОТ И ПРОВЕРИМ. НУ И ДАЛЬШЕ ЖАЛОМ ПО ПЕРВЫМ РЯДАМ, ПО ЮБАМ ПРОВЕЛ.

СТ: Это ужасающе. Но логично.

АБ: Ну а чего, народ уже такое практиковал.

АЩ: Но мало.

АБ: Но мало.

АЩ: А реально имеет ли это такие перспективы? Ведь все-таки социальные сети могут обслуживать интересы не только любителей выращивать морковку. Там ведь все равно зарегистрированы почти все. Если туда придет StarCraft, то Володя Рыжков и Святослав Торик будут играть в него на «Фейсбуке». Потому что можно включить, например, на работе, не устанавливая клиент, а в отдельном окне.

СТ: Я тебе скажу больше. Вот я еду в метро, топчу кнопочку, чтобы у моего юнита выросли в StarCraft рога. Я приезжаю домой, у меня уже юнит с рогами. И на Володю Рыжкова идет уже не просто Marines, а Marines уже с рогами. Или с пиписью.

АБ: Короче зреет большая проблема, потому что если Володя Рыжков в это время не топтал кнопку...

АЩ: То есть, фактически социальные игры могут обслуживать интересы самых широких слоев населения. Почти все где-то зарегистрированы: кто во «ВКонтакте», кто в Facebook, кто в ЖЖ, кто в «Одноклассниках», кто в MySpace. Если ты получаешь, сидя в каких-нибудь «Одноклассниках», в которых ты зарегистрировался явно не для игр – ну, может, и для игр, но для каких-то других, – и ты получаешь в свои руки инструмент, когда там – «Она! StarCraft!»

ВР: Ну вот смотри. Мне сегодня игрушечка в Facebook предложила запостить achievement из Dawn of War II и позвать друзей зарегистрироваться в ней. У меня появляется список из 174 друзей, из которых я могу выбрать тех, кто имеет к этому отношение. Из моего списка друзей я могу только где-то с тремя поделиться радостью от своего achievement в Warhammer 40000.

АБ: На самом деле, мы тут сфокусировались на писишной платформе, ведь, например, вспомните, что на Xbox Live происходит, где все эти achievement давно и отлично работают. У тебя есть френдлист, ты можешь посмотреть, во что они там играют. И там точно люди оценят, что у тебя там, грубо говоря, рога в StarCraft выросли. А дизайн игр для социальных сетей – это дизайн игр не для геймеров, а для френдов.

СТ: Дизайн игр ради таблички hi-scores.

АЩ: А не может там быть другой механики?

АБ: Может, наверно. Про Farmville была лекция. Народ спрашивает, а как так получилось, что самое популярное приложение – это по сути single player time management strategy game. Как так? Ну а им отвечают, что сейчас мы видим наибольший вектор развития нашей фермы в том, что теперь надо соседскую-то ферму взбодрить. Так что там вот такие очень интересные процессы происходят. (смеется)

АЩ: Это ты называешь интересными процессами?

АБ: За год родилась огромная аудитория, которой тоже нужен какой-то развлекательный продукт. И это не то, к чему мы привыкли, давая столько лет на кнопки геймпада или клавиатуры. Это им, может, и ново, но нам кажется, что это ну полная ху*та. А на самом деле это, может, и не такая ху*та.

АЩ: То есть, мы пришли к такой мысли, что аудитория людей, которая играет в со-

циальные игры, и аудитория людей, которые играют во все остальные, – они пересекаются если только по касательной?

АБ: Фактически да.

АЩ: Соответственно, мы можем сказать, что социальные игры – это игры для тех, кто никогда не видел игр?

АБ: Кстати, да, я согласен. Я почти уверен, что основная часть аудитории – это люди, которые не играли в большие игры, которые не знают, что это такое.

АЩ: Могут ли они «вырасти» до «больших игр»?

ВР: Зачем им это? Они будут расти совсем в другую сторону.

АБ: На конференции было высказано два мнения. Первое, что да, эти люди пришли за вот этим развлечением, им глобально ничего не нужно, они и будут там вариться. Есть и другая точка зрения, что аудитория в нем варится и захочет чего-то более сложного.

В примеры приводилась там вот эта iBeep для iPhone, а через два года – Call of Duty и прочие.

ВР: Но это совсем другая история.

АБ: Да, здесь есть доля лукавства, потому что iPhone и соцсети – это все-таки разные вещи. Но я согласен, что хотя бы часть аудитории захочет более сложного гейминга. И захочет играть в Civilization.

СТ: Не, я думаю большой гейминг в соцсети не придет.

АЩ: Даже если Facebook будет позволять запускать в своем браузере нормальную – на C++, например, – игру без плагина?

СТ: Понимаешь, когда его API будут позволять сделать приложение за три дня – это реально будет такой мощный промоушн-инструмент, который все будут использовать налево и направо. То есть ты приходишь в Facebook, а там сразу баннер «Поиграй в наш Assassin's Creed: Bloodlines». Ты заходишь, а там тебе «почитай историю этого асасина» или вот этого, а потом кликни сюда и сделай предзаказ.

АЩ: А почему бы не сделать просто Assassin's Creed, который будет запускаться в окне на Facebook?

СТ: Кому он там нужен?

АБ: Ну, может, так и будет, если cloud всех победит. То есть, у тебя есть некая операционная система, которая запускается на всем, где есть экран и Интернет. У тебя есть аккаунт, ты вошел и попадаешь в некий SkyNet,



где у тебе и френды, и чаты.

ВР: Тут уже и соцсеть не нужна.

АБ: Собственно, да. Но это какая-то такая научная фантастика – мы сейчас забегаем лет на пять вперед минимум.

АЩ: Давайте поставим вопрос таким хитрым образом. Как известно, мы беседуем для журнала «Страна Игр». Читатели «Страны Игр» – это люди, которые знают, что такое XBLA, у которых, возможно, есть PlayStation 3 – неизвестно зачем – которые знают, что такое StarCraft, которые что-то поднимают в играх. Что с точки зрения гейминга этим людям ловить в социальных сетях? Сейчас и в ближайшем будущем.

СТ: Ничего. Читателям «Страны Игр» нужно играть в два DVD, прилагаемые к журналу! (смеется)

ВР: Читатели «Страны Игр», вам нечего делать в социальном гейминге – вам сначала нужно перестать играть, вернуться в обычную жизнь, заболеть социальными сетями, а потом играми для социальных сетей.

АБ: Читателям «Страны Игр» нужно в социальных сетях заниматься тем, чем там занимаются все остальные. Для чего это все было создано? История Facebook – это сеть в кампусе, из которой люди могли узнавать, где в общаге можно потрахаться нормально. А теперь ее натянули на весь мир, как гондон такой большой. А если в плане гейминга – never stop exploring, пусть попробуют в «Ферму» поиграть – а вдруг им понравится? Помним анекдот про некрофила? **СИ**

Вверху: Один из персонажей Mafia Wars: Moscow. Доступ к Москве открывается после того, как игрок достигнет 70-го уровня.

Внизу: Bejeweled Blitz. Один из главных казуальных хитов, разумеется, был портирован и для социальных сетей.



На полках

Лучшие игры в продаже



Артём Шорохов

Уже почти отчаялись дождаться от российских представителей SCEE «по-настоящему коллекционного издания» God of War III – Ultimate Trilogy Edition, не везут и все тут! И тому есть, похоже, веская причина: с недавних пор таможенные правила на ввоз видеоигр изменились (с почтой и доставкой в Россию в 2010 году вообще творится что-то невообразимое), сделав торговлю громоздкими коллекционными изданиями – плата теперь взимается за вес, а не «поштучно» – не просто невыгодной, а практически невозможной. Весьма вероятно, что «серые» торговцы либо взвинтят до небес цены, либо откажутся от этого сегмента вовсе; что же касается официальных поставок – пока неясно.



«Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3)	10
adventure.interactive.movie	
Just Cause 2 (PC, PlayStation 3, Xbox 360)	9.0
action-adventure.freeplay	
Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)	9.0
role-playing.action	
Red Steel 2 (Wii)	8.0
action-adventure.fantasy/shooter.first-person	
Patchwork Heroes (PSP)	9.0
action/puzzle	
God of War III (PS3)	8.5
action.adventure.fantasy	
Final Fantasy XIII (Xbox 360, PS3)	8.5
role-playing.console-style	
The Sky Crawlers: Innocent Aces (Wii)	8.0
simulation.flight	
Supreme Commander 2 (PC, Xbox 360)	8.0
strategy.real-time.sci-fi	
MAG (PS3)	8.0
action.online	

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

Darkness Within: The Dark Lineage

(PC, PS3, X360, 26 марта 2010 года)

Вторая часть трилогии хоррорных ад-венчур Darkness Within, где герою предстоит отправиться в путешествие по собственному прошлому.

Hysteria Project

(PSP, 8 апреля 2010 года)

Порт одной из самых бездарных игр для iPhone. Hysteria Project – это снятые на трясающую любительскую камеру видеоролики, чередующиеся с тщетными развилками и вялыми QTE.

R.U.S.E.

(PC, PS3, X360, 6 апреля 2010 года)

RTS про Вторую мировую с изюминкой: к победе здесь ведет хитрость, умение блефовать, проводить обманные маневры, расставлять ловушки и заманивать в них врагов.

WarioWare D.I.Y.

(DS, 30 апреля 2010 года)

Надоели микроигры от WarioWare? Создайте новые сами! В WarioWare D.I.Y. нас ждет конструктор, позволяющий изменить любой элемент понравившейся забавы.

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.

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.
- Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
- Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
- Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
- Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул. Карла Маркса, д. 4.
- Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
- Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7
- Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
- Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
- Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
- Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.
- Моск. обл. городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.
- Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1



2



3



1 Just Cause
Xenus 2
2 Spider-Man: Web of
Shadows

9.0

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Just Cause 2

Первая Just Cause весила 9 гигабайт, состояла из трех сотен однотипных заданий и генерировала тонну претензий, особенно у владельцев PC. Судя по второй части, разработчики учли их практически все. Ну вот например: В Сан-Эсперито Рико Родригес (главный герой обеих серий) в принципе не умел стрелять, сидя за рулем мотоцикла, не мог отпрыгнуть в сторону и ни при каких обстоятельствах не желал присесть на корточки. В республике Панау, куда Рико занесло на этот раз, он все это делает. От приседаний, конечно, толку немного, но ведь жаловались!

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Огромный открытый мир, который обходить пешком долго, да и незачем, но можно и очень уж приятно. Некоторое переосмысление жанра.

НЕДОСТАТКИ К управлению придется привыкать. Противники, несмотря на мощное AI-программирование, берет исключительно числом. Пушек много, но «не все они одинаково полезны».

РЕЗЮМЕ Волна «песочниц» последнего десятилетия наконец-то схлынула, оставив на райском острове только тех, кто подписал контракт на синвел. Just Cause 2 – отличный образец вещи в себе, создатели которой игнорируют кинематографичность Mafia, социально-сатирические претензии GTA и более 7000 «уникальных» квестов World of Warcraft. Игра не напрягает ни единым моментом, ежeminутно демонстрируя тропические красоты и открывая простор для разрушений со взрывами и спецэффектами.

Концепция игры осталась той же – немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. К счастью, откровенно идиотский принцип штурма отошел от бредового «делай раз, делай два, делай три – и еще триста раз повтори». Бешено отбиваясь от клейма «GTA: Tropico», Just Cause 2 доказывает, что в хорошей игре с большим открытым миром можно обойтись без мата в диалогах, без шокирующих сцен и даже – о ужас! – без великолепной режиссуры. Здесь нет строго выверенного многоходового драматического сюжета с наизысканными на него заданиями, но нет и обезкураживающего геймплея из серии «дали пистолет – крутись как хочешь». Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться. Любопытства ради взобрался на гору, и с разгона спрыгнул с нее на верном броневике? Умничка, не забудь после приземления оглянуться – за деревьями наверняка спрятались нефтеперерабатывающий завод, который ты еще не отвоевал у местных властей. Не хочется свободы, а хочется чего-то определенного? О'кей, смотри карту и самостоятельно ищи развлечение по вкусу, благо выбрать всегда есть из чего. Тут самое главное – осторожность и самоконтроль. В попытке «собрать все ачивки» можно застрять в Паная так надолго, что впору оформлять второе гражданство.

Чужие мысли

Не секрет, что во многих странах за последние лет пятьдесят сложилось гротескное представление о США как о державе с замашками мирового жандарма. Мол, янки всюду суют свой нос, стремятся прибрать к рукам чуть ли не все месторождения нефти на Земле, пачками рассылают шпионов по странам-партнерам и вообще ведут себя потребительски. Еще они все толстые. Этот стереотип так же укоренен в общественном сознании, как карикатурный образ России, мечтающей показать миру кузькину мать медведями с балалайкой и водкой, или Китая, где под красными знаменами миллионы трудолюбивых рабочих и крестьян готовы денно и нощно трудиться за мисочку рисовой похлебки.

Разработчики Just Cause 2 тоже не прочь подать свой продукт под клюквенным соусом, поэтому используют стереотипы на полную катушку: в игре есть и воинственный русский с персональным БТР и прилегающим к нему грузовым вертолетом, также нашлось место для одноглазого коммуниста с арсеналом мощных фейерверков за пазухой, а третьим в эту компанию вписался генерал-садист из Японии.

Все они, конечно, красавцы, но, несмотря на свою вычурность, персонажи проходные, и появляются ровно на пять минут, чтобы выкрикнуть пару шовинистических реплик и отдать концы под ураганным огнем Рико Родригеса (напомним, главного героя). Впрочем, их

Разборки в людных местах могли бы быть погорячее, если бы, например, за убийство гражданских нас наказывали. Но увы...



Рико Родригес, он же «Скорпион»

На архипелаге бузят три фракции (с одной, кстати, я даже не завел связей, пока не прошел сюжетную часть): пламенные революционеры, патриоты-староверы и просто бандиты-наркоторговцы. Все они жаждут спихнуть с трона местного короля, и по сюжету Рико не раз придется им помогать в достижении этой цели. Следует отдать должное сценаристам – несмотря на некоторую ограниченность игровых методов, задания выглядят разнообразными за счет контекста. То есть, с точки зрения геймплея «захвати лимузин с чиновником и доставь его на базу» ничем не отличается от «вытащи нашего парня из тюрьмы и доведи до аэродрома», однако на эмоциональном уровне отношение к пассажиру в обоих случаях разное. Да и угнать грузовик с едой для юных революционеров – совсем не то же самое, что аккуратно доставить ящики с оружием для наркокартеля.

Старый добрый КПК дает тонны информации по самым разным темам. Но, как и в случае с Heavy Rain, иные выражения сценариста, для которого английский не является родным языком, заставляют недоуменно поднять бровь.



Выполнение задания гарантирует не только моральное удовлетворение, но и кучу бонусов, включая очки, на которые можно апгрейдить оружие и транспорт.



ТЕКСТ

Сергей Кровопоусков

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360
 Жанр: action-adventure, freestyle
 Зарубежный издатель: Square Enix
 Российский издатель: ND Games (PC) / «ND Видеоигры» (консоли)
 Разработчик: Avalanche Studios
 Количество игроков: 1
 Обозреваемая версия: PC
 Требования к компьютеру: CPU 2.3 ГГц (Core 2 Duo), 3072 RAM, 512 VRAM, Windows Vista/Windows 7
 Онлайн: justcause2.com
 Страна происхождения: Швеция



ТЕРРИТОРИЯ ПАНАУ ОГРОМНА, ДАЖЕ С РЕАКТИВНЫМ САМОЛЕТОМ ПОНАДОБИТСЯ ПОЛЧАСА, ЧТОБЫ ЗАГЛЯНУТЬ ВО ВСЕ УГОЛКИ ОСТРОВА.

эффектная смерть делает повествование более интересным. Столь же мастерски и бесцеремонно сценаристы обходятся и с прочими героями – несмотря на откровенную трэшность сюжета в целом, концовка изрядно веселит, при этом аккуратно залатывая логические дыры, понемногу открывающиеся по ходу истории.

Короче, сюжет тут клевый, но особо задумываться над ним смысла нет.

Генератор мата

Территория республики Панау просто огромна, и даже если оседлать реактивный самолет, все равно понадобится с полчаса, чтобы заглянуть во все уголки острова. А уж если отправиться в путь пешком – это точно приключение на многие часы, если не сутки. Но путешествие будет вознаграждено сторицей: ландшафты из стандартного набора (пустыня, снежные горы, тропические болота, урбанистический пейзаж и так далее) битком набиты разного рода поселениями, бонусами, уникальными объектами и соревнованиями – в общем, через каждые двести метров найдется какое-нибудь дело, которое хоть на пару сотых процента даст приблизит к полному прохождению игры.

Основное занятие Рико в свободное от приключений время – захват локаций (военные базы, аэропорты, городки, деревни). Шведы из Avalanche учли ошибки первой Just Cause, и теперь каждый новый штурм выглядит иначе, чем предыдущий. Победу приближает сбор сундучков с бонусами и разрушение всяких объектов на местности: башен, генераторов, зениток и т.п. Потратив от минуты до получаса на подбирание в заданном радиусе всего, что подбирается, и уничтожение всего, что взрывается, игрок наконец

увидит заветное: «Поздравляем! Поселение захвачено!». А в уголке слева сверху появится еще одно неприметное сообщение: «Локация захвачена: 1 из 368». Я когда первый раз его увидел, глубоко так в кресле просел и пот со лба с некоторым трудом смахнул. Но потом на меня подействовал вышеописанный принцип «приключение само тебя найдет», и ничего – втянулся. Да так, что мимо тещино дома без шуток не хожу принципиально – либо бонус оприходу, либо водосборник обрушу.

Однако и темная сторона Силы не дремлет: некоторые локации укомплектованы столь хитро, что поиски одного-единственного недобитого электрогенератора на застроенном клочке в десять соток заставляют исчерпать

Стационарный (до поры до времени) шестиствольный пулемет – выбор профессионала. Правда, с ним нельзя бегать, прыгать и садиться в транспорт.

Расстрелять из пистолета бак с топливом или из винтовки сбить вертолет – раз плюнуть. Избранные объекты вроде портового крана поддаются только взрывчатке или крупному калибру.





Как следует разогнавшись, можно безопасно выпрыгнуть из (или спрыгнуть с) машины. А та по инерции кого-нибудь задавит или врежется в бензоколонку и всех взорвет.

To the Military base

Выступаем чисто на расслабоне

В смерти нет ничего ужасного – Рико воскреснет на ближайшей военной базе «своих», все оружие останется при нем, все накопленные проценты прохождения игры (только если он погиб не в ходе миссии) также сохранятся. К тому же в любой момент можно вызвать бесплатный транспорт, который доставит в открытую ранее локацию, в том числе и на ту базу, где грохнули нашего агента. И правильно: если уж мы в «песочнице», то расслабляться нужно по полной программе. Есть два контраргумента: некоторая сложность отдельных заданий и соревнований типа гонок на самолетах (не-на-ви-жу!), а также утомительнейшие поиски недостающих для захвата базы элементов. Что касается бонусов, то этот момент разработчики обошли аж двумя путями: во-первых, драгоценные ящики мигают так мощно, что их видно за несколько миль, во-вторых, у Рико есть специальный радар, работающий по принципу «горячо-холодно». Но электрогенераторы – это, конечно, да...

недельный запас нецензурной лексики. И что характерно, пока не найдутся эти жалкие два процента, от несчастной базы – ни на шаг.

Проклятый перфекционизм.

Пораженцы

Любой полицейский, бандит или контрактник панауской армии умеет пользоваться укрытиями, швырять взрывчатку с целью отсеять Рико пути к отступлению (нет, правда, никогда граната не падала мне точно под ноги) и даже звать подмогу. Впервые вижу таких серьезных терминаторов в массовке. Если и тупят – то по мелочи, например, потому что маятник качать не умеют, плохая у них военная подготовка. Единственное, чему войак не научили программисты – видимо, гейм-дизайнеры особо попросили – это чтобы они перед отступлением или гибелью бегали по округе и «сжирали» все патроны и аптечки, не оставляя их американскому шпиону. Лишь однажды на моих глазах враг восстановил здоровье зеленой коробочкой с белым крестом – благодаря сюжетному скрипту.

А погони тут какие! Везу я, значит, по автобану очередного диссидента в аэропорт, как вдруг из-за угла появляется джип. Он не обязательно будет двигаться по прямой или оставаться в пределах трассы – может даже объехать с обочины, чтобы стрелок попал не по машине, а по мне. Мотоциклисты, например, так частенько поступают. Вся зрелищность создается не за счет заранее заданного скрипта, а обычными средствами: перевороты, взрывы, падения, автокатастро-



фы происходят естественным образом. Одна и та же погоня может различаться даже в деталях, а кардинально. К счастью, сложность Just Cause 2 не дает повода отчаиваться даже при самом невыгодном раскладе.

С перекрестьем наголо

В походный набор джентльмена влезает только одна большая пушка и пара стволов поменьше, однако от мучительного выбора нас избавили по старинному рецепту. Всякому овощу свое время, и на каждую вра-

Вверху: Совершить мягкую посадку без парашюта легко – просто за двадцать метров до земли нужно выстрелить крюком-кошкой, чтобы зацепиться за поверхность.

жескую тыкву найдется своя управа: издали неплохо работает снайперка, для охоты на редкого противника нет ничего лучше револьвера, а для массового выкашивания горячих панауских перцев к вашим услугам отменной скорострельности пулемет. Правда, в итоге все сводится к пулемету, потому что после всех апгрейдов он становится настолько крут, что заменяет и револьвер, и снайперскую винтовку, и все что хочешь. На закуску – знойный мужчина Рико способен голыми руками оторвать станковый миниган и разгильвать с ним у всех на виду.

Но, как всегда, кто-нибудь да испортит всю малину. Человек, адаптировавший



Обратите внимание: справа – тот самый злосчастный генератор. Я их теперь каждого в лицо узнаю.

Пофигисты вся Индонезии

Граждане Панау – статисты на этом празднике жизни. Их можно запугивать, спасать от бандитов и военных, убивать, отнимать частную собственность – им все по барабану. За них не дают ни бонусов, ни штрафов, их единственная цель – исполнить свою короткую роль, волей или неволей оказав герою какую-нибудь услугу по мелочи (чаще всего – предоставив транспорт). Совсем другое дело – NPC-соратники. За их уничтожение (случайное, конечно) тоже ничем не карают, зато с ними весело стрелять на просторах. Можно взять пару герильяс из дружественной фракции, домчаться до аэропорта, захватить пассажирский лайнер, упасть на каком-нибудь необитаемом острове и бегать с выжившими по округе в поисках потрескивающего дымчатого монстра.

Захват вражеского транспорта, включая вертолеты, сопровождается нехитрым QTE – всего три кнопки нажать. Правда, когда в тебя стреляют со всех сторон, порой начинаешь нервничать и совершать ошибки.



На крюке

Запаянный крюк-кошка, перекечевавший вместе с Рико из первой части, и на сей раз незаменим. Использование его очень быстро (буквально – минут через десять с начала игры) доводится игроком до автоматизма, это примерно как с велосипедом – один раз научился, и уже никогда не забудешь. Метнул крюк в водонапорную башню, подтянулся – и вот уже осматриваешь окрестности с нагретого на солнце деревянного бака. Бросил в автомобиль – и через секунду, стоя на крыше, ты выбираешь – то ли вышвырнуть водителя на полном ходу и занять его место, то ли перепрыгнуть на другую машину. В многочисленных превью до небес превозносилась функция двойного захвата: мол, можно связать тросом два объекта – например, спецназовца и взлетающий сверхзвуковой лайнер – и посмотреть, что на это скажет Navok. Получается иногда забавно, но проку в таком фокусе маловато. Чтобы произвести подобную операцию, придется потратить минимум пару секунд. В бою, где важен каждый миг, эта штука только подведет. Впрочем, обычным метанием крюка можно стащить снайпера или ракетчика с башни или крыши – есть шанс, что при падении враг разобьется насмерть.

управление для PC-версии, давненько не играл на персональных компьютерах: о боковых кнопках мыши (mouse4, mouse5) Just Cause 2 понятия не имеет, равно как и о том, что если в меню пункты «управление пешком» и «управление вертолетом» разнесены, то они и не должны влиять друг на друга! Стоило мне повесить прицеливание на правую кнопку мыши, а бросок гранаты на среднюю, как на вертолете перестал работать пулемет. Не говоря уже о том, что «пробел» для любого игрока с детства ручная тормоз, а не команда «покинуть машину, весело размахивая парашютом». А перекрестье с сопутствующим автонаведением (то есть во врага мы попадаем, даже если прицел пляшет вокруг него) – это вообще одна большая консольная эпопея. На всякий случай скачал демку для PS3 (полной версии под рукой не оказалось) – не то чтобы небо и земля, но, определенно, каждый пользователь останется при своих. Тем более что из джойстиков в PC-версии поддерживается исключительно контроллер Xbox 360.

Но вот что удивительно: уже через пару часов я перестал замечать лаги в наведении прицела и смирился с необходимостью бросать гранаты правой кнопкой мыши и прицеливаться кнопкой «С». Затянуло!

Navok и хаос

К нехитрым правилам игры прилагается невероятной красоты мир, который в реальном времени масштабируется от заоблачного вида, вмещающего трень архипелага Панау на одном экране, почти до макросъемки отдельных камушков на дне морском. Неудивительно, что движок требует Direct X 10 (то есть, минимальные требования к операционной системе – Windows Vista или Windows 7). А вот для калькуляции физических взаимодействий был привлечен пенсионер Navok. Древний, как трехмерный гейминг, но постоянно бодрящийся старичок выдает в среднем неплохие результаты: с одной стороны, традиционно отвратительно себя ведут на местности модели персонажей (особенно жалок Рико, увлекаемый парашютом по земле), с другой – роскошно бабахает и разлетается на куски все остальное.

Про реальную физику автомобилей можно смело забыть. Ничто в мире не способно запретить Рико залихватски сканать на розовом бронированном лимузине по оврагам и буеракам. Такое незабываемое зрелище способна затмить только прогулка по морям на быстроходном катере – этой водой хочется любоваться бесконечно, плакать от умиления, вспоминать Xenos 2 и с остервенением считать дни до отпуска на побережье Таиланда.

Ну куда ж без них...



Ловушка для перфекциониста

Для меня, повидавшего тысячи самых разных проектов, остался только один серьезный критерий оценки игры: пройду ли я ее до конца? Выполнил ли все возможные задания? Собрал ли все достижения и трофеи? Так вот, несмотря на то, что на территории Панау около трех тысяч activities (точек, куда надо добраться и что-то сделать), я твердо решил полностью подчинить себе чертову республику. Не ради рецензии, а просто потому, что лично мне этого хочется. Один раз даже на работу опоздал, вот какой страшный наркотик эта ваша Just Cause 2! **СИ**

В такие моменты работчи Tom Clancy's H.A.W.X. должны рвать на себе одежду и волосы. Все их фотореалистичные текстуры не идут ни в какое сравнение с масштабируемым движком Avalanche Engine 2.0.



Катать шлюх на розовом лимузине! Да, детка, да!



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

ПРОДАЕМ SHAREWARE-ПРОГРАММЫ ПОД SYMBIAN СТР. 102

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
ЦЕНА: 210р.

ХАКЕР

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

www.xakep.ru

АПРЕЛЬ 04 (135) 2010

УБИТЬ DEP'A

СПОСОБЫ ОБМАНА
HARDWARE-DEP
СТР. 68



ХАКЕРСКИЙ РАСПРЕДЕЛ

.NET REMOTING: РАЗРАБОТКА
СИСТЕМЫ РАСПРЕДЕЛЕННЫХ
GRID-ВЫЧИСЛЕНИЙ
СТР. 96

captcha

ТЕОРИЯ
И ПРАКТИКА
РАСПОЗНАВАНИЯ
КАПЧЕЙ

СТР. 44



БАГИ ACTIVEX

ПИШЕМ СПЛОИТЫ
ДЛЯ ДЫРЯВЫХ КОМПОНЕНТОВ
СТР. 58

ОСЬ ДЛЯ НЕТБУКА

КАКОЙ LINUX ПОСТАВИТЬ?
СТР. 90

КРУТЫЕ И НЕСТАНДАРТНЫЕ ТРЮКИ В РАБОТЕ С КОМПАМИ
ИСТОРИИ РЕАЛЬНЫХ ВЗЛОМОВ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЕ И СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ
8.5 ГБ СОФТА И ХАКЕРСКОГО ВИДЕО НА DVD

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Silent Hunter 3
2 Silent Hunter 4
3 Морской охотник

7.0



ТЕКСТ

Алексей Дубинский



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
simulation.submarine
Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский издатель:
«Бука»

Разработчик:
Ubisoft Romania

Требования
к компьютеру:
CPU 2 ГГц (Core 2 Duo),
1024 RAM, 256 VRAM.
Постоянное интернет-
соединение!

Количество игроков:
до 8 (LAN), до 4 (Интернет)

Онлайн:
silent-hunter.uk.ubi.com/
silent-hunter-5

Страна происхождения:
Румыния

Визу: Торпедная атака
в штатном режиме до-
статочно проста.

▶ Silent Hunter 5; Battle for the Atlantic

Мы привыкли скептически относиться к играм по кинолицензиям. Разработчики не особо утруждают себя, справедливо рассчитывая, что громкое название и чужие затраты на маркетинг вывезут. Silent Hunter 5 показывает, какой могла бы быть почти идеальная игра по фильму, хотя никакой лицензии тут нет и в помине.

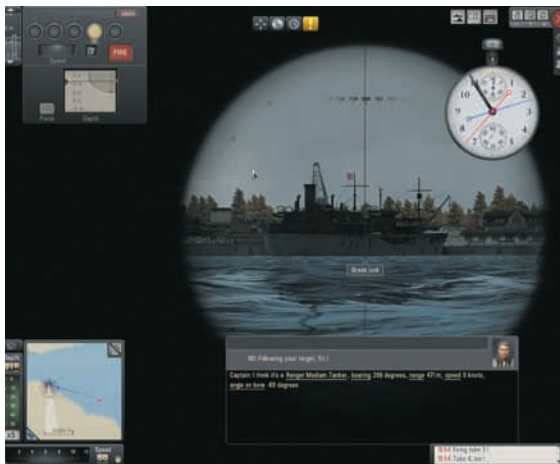
Однажды меня позвали на домашний просмотр самой полной версии знаменитой «Лодки» (фильм идет почти пять часов). Кинозал был оборудован в небольшом подвале подмосковного особняка. Сочетание тесных стен с трубами, низкого потолка, темноты, отличного экрана и звука – и не самой лучшей вентиляции создали мощнейший эффект присутствия в стальных потрохах провалившейся на дно субмарины. Никогда еще я не глотал морозный свежий воздух с такой радостью и удовольствием, как выбравшись по узкой лестнице вверх, под бесконечное небо в трех тысячах километров от Атлантического океана.

Silent Hunter 5 – это симулятор даже не столько подводной лодки, сколько именно подводника. Наконец-то можно почувствовать себя не бездушной механической конструкцией, которая ездит, летает или плавает, круша врагов и сверкая блеском стали, а человеком, приводящим машину в движение. Подводная лодка из нескольких экранов интерфейсов превратилась в полностью трехмерный тесный корабль, который можно пройти от носового отсека до кормового или подняться в рубку и выбраться на палубу, периодически натываясь на выполняющих свои служебные обязанности или отдыхающих членов экипажа, и даже поговорить с ними на отвлеченные темы. Разумеется, у всего есть своя цена. Обратная сторона симулятора капитана – глючный интерфейс, произвольно прыгающий курсор, порой доводящий до белого каления, и невозможность совершить элементарное действие вроде подъема по трапу на ходовой мостик – пожалуй, компьютерные персонажи так же беспомощно тыкались по углам и застредали в дверных проемах лет десять назад. FPS явно не конек разработчиков.

Худо-бедно разобравшись с перемещением капитанского тела по отсекам лодки и налюбовавшись тщательно воссозданным интерьером, решил пообщаться с личным составом. Нижние чины проявили неустановленную непочтительность, полностью проигнорировав обращение командира, но офицеры и специалисты довольно бодро отвечали на заданный вопрос. Именно вопрос, в единственном числе, поскольку никаких тематических ветвлений в разговоре не предусмотрено. Собственно, как и само-

го разговора – у каждого собеседника есть одна-единственная реплика. Можно провести пару месяцев в море, потопить несколько кораблей, уйти от вражеской погони – но капитану все так же будет не о чем поговорить со своим старпомом, кроме как задать сакральный вопрос о семье и получить стандартный ответ про детишек-шалунишек. На десятый-пятнадцатый раз это начинает немного напрягать: зачем мне на лодке офицер с тридцатисекундной памятью, как у золотой рыбки? Еще горше, если этот офицер – я.

Предполагалось, что проникновенные беседы с экипажем помогут поддержать боевую готовность и дух моряков, в реалиях игры измеряемые «уровнем морали». На деле же вся задушевность ограничивается двумя кликами мыши: первым выбрать собеседника, вторым активировать вопрос. Все. Мораль поднялась. До конца похода про этого подводника можно забыть. Присущий симуляторщикам механистический подход к тонкой душевной организации военнослужащих проявляется и во влиянии состояния команды на функциональность лодки. Еще можно понять, почему огорченный матросик не захочет вылезать на мокрую скользкую палубу и стрелять из пушки, но вот почему торпеды и счастливого торпедиста взрываются сильнее? Да-да, помимо скорости хода и вероятности срабатывания, более-менее оправданным поддержанием матчасти в штатном состоянии, мощность боеголовки тоже зависит от его навыков. Вот так поболтал пару раз с Куртом «Засунь-Ее-Поглубже» Фаустом (а именно так зовут кудесника торпедного аппарата), и конструкция загруженных на базе



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивый и атмосферный симулятор, дружелюбный к новичкам, позволяет на своей шкуре испытать все тяготы службы немецких подводников в Атлантике.

НЕДОСТАТКИ Элементы RPG выглядят жалко и не стоят жертв в симуляторной части. Руководство отвратительно, загрузки бесконечны, а баги многочисленны.

РЕЗЮМЕ Попытавшись приправить традиционный симулятор смесью консольной FPS с RPG, разработчики лишь доказали, что делать ролевые игры они не умеют. Понятно, что органично соединить элементы столь разных жанров непросто, но опыт Strike Commander подсказывает, что ничего невозможного нет. Сама идея перехода от симулятора управления к симулятору ощущения хороша, жаль лишь, что Silent Hunter 5 продвинулась по этому пути не так далеко, как хотелось бы.

Главная добыча лодок – торговые суда.



снарядов волшебным образом изменяется прямо на борту подводной лодки.

Если начало первого похода блистает восхитительными красками и удивляет богатыми полутонами, словно бы погружая в атмосферу фильма Петерсена, то с каждым прошедшим часом живой экипаж становится все деревяннее, и конкретные люди с прописанной биографией и внеслужбными проблемами все больше превращаются в интерфейсы управления соответствующими механизмами лодки. Достаточно неудобные интерфейсы, надо сказать.

Unsere Boot

Управление – вообще большая тема. Фактически существует две игры. Одну можно купить, прочитать руководство, запустить и без особых сложностей играть. За исключением долгих и муторных переходов от базы к району патрулирования, она будет мало отличаться от

автомата «Морской бой» за 15 копеек, с поправкой на графику. В этой своей ипостаси Silent Hunter 5 прекрасно могла бы управляться с джойпада. Вторая, с детальным управлением, воссозданием процессов расчета торпедного треугольника и стрельбы и прочими хитростями доступна только для тех, кто поселится на специализированных форумах вроде subsim.com, научится исследовать недокументированные возможности, править конфигурационные файлы, искать и ставить моды.

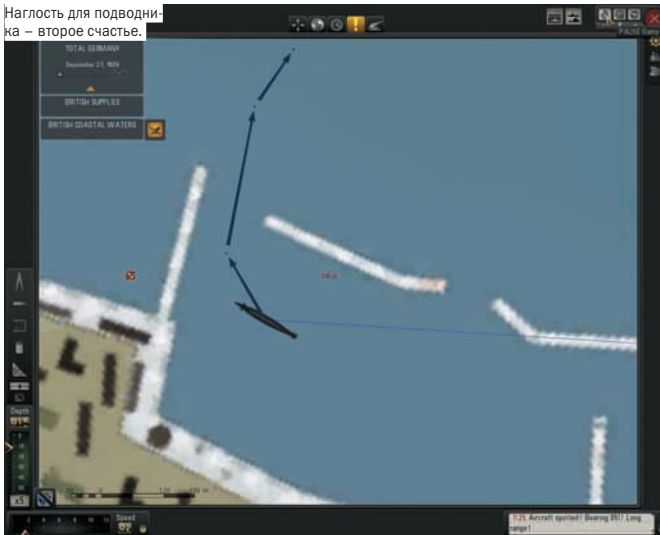
Мануал рапортует о самообучающемся противнике, реагирующем на манеру игрока и противопоставляющем ей собственную хитрую тактику. Может, это и так, но, похоже, начинает компьютерный оппонент с крайне низкого уровня. Как-то раз я забрался в английский порт, всплыв буквально за пирсами, и, не трогаясь, потопил артиллерией два судна у причальной стенки – сторожевики продолжили

Das Boot

В 1941 году военный корреспондент Лотар-Гюнтер Брукхайм отправился в патруль на борту подводной лодки U-96 под командованием седьмого по результативности подводного аса Третьего рейха Генриха Леманн-Вилленброка (183,223 тонн потопленных). Его лодка типа VIIIC была выведена из состава флота в феврале 1943 и одна из немногих пережила войну, как и ее капитан. По итогам похода Брукхайм написал книгу «Подводная лодка» (Das Boot), которую в 1981 году экранизировал Вольфганг Петерсен. Долгие годы этот фильм с бюджетом в \$15 млн был самой дорогой постановкой в истории немецкого кино. Помимо театрального релиза на основе снятого материала были выпущены телесериал, режиссерская версия продолжительностью 209 минут, а затем и дополненная версия на 4 часа 53 минуты. Консультантами фильма стали сам Вилленброк и другой известный подводник, Ганс-Йоахим Круг, в годы войны служивший старшим помощником на U-219. Чтобы полностью воссоздать реальную техническую и психологическую обстановку на борту, был построен полноразмерный мореходный макет подводной лодки типа VII, а павильонные съемки производились внутри другого макета, причем без изъятия частей корпуса для размещения съемочной группы и аппаратуры – места было так мало, что актеры чувствовали себя словно на настоящей подлодке. Кроме того, в течение всего периода съемок актеров вообще не выпускали на улицу под солнечные лучи, чтобы кожа их приобрела характерную бледность. Основной темой фильма стала повседневная жизнь на борту подводной лодки в дальнем походе, полная бесконечных часов скуки, разочарований, информационного голода, мелких конфликтов, бытовых неудобств, тоски, надежды, маленьких радостей – с внезапными всплесками охотничьего азарта, ярости, панического ужаса и страха смерти. Как говорил сам Петерсен, задачей фильма было провести зрителя «по границе разума» и показать им, какой была реальная война для сорока тысяч немецких подводников, тридцать тысяч из которых никогда не вернулись домой.



Наглость для подводника – второе счастье.



В отсеках лодки кипит жизнь, моряки делают, что им приказано.





Сыро, ветрено, холодно. Мостик – далеко не самый комфортный боевой пост. Но большую часть времени лодка проводит в надводном положении.



В игре можно украсить рубку своей лодки эмблемой – например, этой прославившейся благодаря фильму «Рыбой-пилот», эмблемой базировавшейся на Брест Девятой флотилии.

SILENT HUNTER 5 – ЭТО СИМУЛЯТОР ДАЖЕ НЕ СТОЛЬКО ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ, СКОЛЬКО ИМЕННО ПОДВОДНИКА.

безмятежно патрулировать внешний рейд, не обращая на канонаду ни малейшего внимания. Самолеты тоже пока не проявляют никакой агрессивности, просто пролетая мимо.

Начальство по части ума недалеко ушло от противника. Может прислать приказ перебазироваться в новый район патрулирования, но не указать при этом никаких координат ни в радиограмме, ни на карте – параллельно, с упорством, достойным лучшего применения, извещая о замеченных в Средиземном море вражеских кораблях. Нельзя сказать, что для лодки у берегов Англии эта информация жизненно необходима. Возможно, дальше по сюжету все это и изменится, но в первой половине игры улучшений пока не видно.

Game will start when finished

Именно такой шизофреничной надписью радуется экран запуска. Надпись эта прекрасно иллюстрирует непростые отношения разработчиков с реальностью. Они делают игру про харизматичных героев, воевавших на не-правильной стороне. Совершивших немало военных преступлений и убивших множество невинных людей, за что отдававший им пре-

ступные приказы командующий подводными силами кriegсмарине Дёбниц и был осужден на Нюрнбергском процессе и отправлен на виселицу. Поэтому с самого начала нам показывают, что герои-подводники скептически относятся к нацизму, уважают противников и считают Гитлера сумасшедшим, о чем доверительно сообщают другу другу осенью 1939 года. И даже обязательный по сюжету Das Boot прикомандированный нацист на самом деле и не партизнец вовсе, а так, ярый службист. В такие настроения в начале войны, когда Рейх рос как на дрожжах, а немецкие подводники правили бал на морях, верится не больше, чем в обилие Марко Рамиусов на советском флоте.

Tiefer! Tiefer!

Один из вечных вопросов на околосимуляторных форумах и в сообществах – сможет ли мастер симулятора управлять реальной машиной (как правило, чаще всего вопрос звучит в форме «Сможет ли симмер посадить самолет, если штатные пилоты внезапно поголовно отравятся несвежей рыбой?»). Ответы людей, добившихся успехов в пилотировании как реальных, так и виртуальных машин, обычно неутешительны,



Вверху: Эффективность действий капитана измеряется тоннажем потопленных его лодкой судов.

хотя они и соглашаются, что симуляторы могут принести небольшую пользу в изучении отдельных аспектов, не связанных с управлением. Так вот, если предыдущие инкарнации Silent Hunter действительно давали некую базу технических знаний, то Silent Hunter 5 в этом смысле не предлагает практически ничего. Успешно завершив игру, вы не научитесь управлять подводной лодкой типа VII, тем более в бою. Но если у вас хорошо с воображением, то сможете написать занимательную книжку про суровые будни подводников. **СИ**

Внизу: Вода сделана не в пример лучше, чем в «Морском охотнике». Она мокрая.



Зачастую выгоднее не тратить драгоценные торпеды, а добить транспорт из пушки.



В ПРОДАЖЕ С 25 МАРТА

реклама

ВИДЕО ПО STARCRAFT 2
УЧАСТВУЕМ В БЕТА-ТЕСТЕ

НОВЫЙ ВЫПУСК «САП»
0-0-ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЙ

3 DVD

4 ЧАСА ВИДЕО, 8,5 ГБ МОДОВ, ТОННЫ
ДЕМОВЕРСИИ, ПАЧЕИ, СОФТА



ДОПОЛНЕНИЕ
ДЛЯ
55
ИГР



STARCRAFT 2 WINGS OF LIBERTY

ЭТУ ИГРУ...

BIOSHOCK 2
ГЛУБИННОЕ БУРЕНИЕ

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

CRYSIS 2
КРИЗИС ПРОВОДИТ



Игры

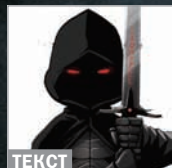
ЖУРНАЛ
О ПРАВИЛЬНЫХ
ИГРАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Supreme Commander
- 2 Supreme Commander: Forged Alliance
- 3 Total Annihilation

8.0

PC
XBOX 360

ТЕКСТ

Андрей Окушко

НА ПОЛКАХ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
Gas Powered Games
Количество игроков:
до 8
Требования к компьютеру:
CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.supremecommander.com
Страна происхождения:
США

Supreme Commander 2

Совсем недавно в Галактике воцарился мир, силы добра восторжествовали над силами зла, жизнь начала налаживаться, но... Но все не так просто, война разгорается снова! И мы покидаем жену и детей, забираемся в свой ходячий командный центр и бодро рапортуем начальству: «Всегда готов!»

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Расы действительно непохожи друг на друга; спецэффекты радуют глаз; некоторые юниты и технологии просто неподражаемы.

НЕДОСТАТКИ Нет той глобальности, что была в оригинале, за алгоритм поиска пути кое-кого стоило бы высечь; искусственный интеллект слова «интеллект» в названии все же не заслуживает.

РЕЗЮМЕ Гигантские карты в прошлом – мы сражаемся на аренах, где от базы игрока до вражеской рукой подать. Зато появились исследования, открывающие доступ к новым юнитам и улучшающие старые. Порадовал необычный ход с иллюминатами – кораблей у них нет, но наземная техника легко преодолевает водные преграды и так (да и других тактик хватает). Увы, без накладок не обошлось – поиск пути хромает, AI не идеален, а баланс в мультиплеере пока не лучший.

Здания и юниты получают опыт, а с ним и лычки. Чем больше, тем лучше (предел – пять), ведь прокачанные постройки и отряды и живут дольше, и бьют сильнее.



СЕКРЕТ!

Тех, кто привык к битвам «на суше, на море и в воздухе», ждет большой сюрприз при попытке сыграть за иллюминатов. Как внезапно обнаруживается, ветки исследований морских технологий у них нет (как нет и верфей)! Разгадка проста – наземные юниты этой фракции перемещаются на воздушной подушке, поэтому им плавать, идти над землей или над водой. Да, за это пришлось заплатить отсутствием всяких там линкоров с их дальнобойной артиллерией, но представьте, как можно удивить того, кто не ждет атаки с моря и не защищается от нее, а тут вдруг из воды выплывает полсотни сухопутных юнитов. Увы, с опытными игроками такой фокус не пройдет, они-то прекрасно осведомлены об особенности иллюминатов. Что ж, зато и вы теперь в курсе, и не попадетесь на удочку «танков-кораблей».



Товарищи гигантоманы, бегите от Supreme Commander 2, как от чумы. Ведь тот, кто запустит игру, сразу заметит одну неприятную для фанатов первой части особенность: карты стали меньше. Нет, даже не так: карты стали МЕНЬШЕ. Настолько, что порой базы двух соперников располагаются практически по соседству (даже в командных битвах четыре на четыре стычки начинаются на первых же секундах). А это, согласитесь, многое меняет. Раш, который в Supreme Commander был не самой эффективной стратегией, получил право на существование. Порой не успеешь толком отстроить оборону, как в гости заявляется нехилая армия и сносит все, до чего сможет дотянуться. Спасает лишь могучий АСУ (отличный

боец и лучший рабочий в одном флаконе) – без него шансов отбиться крайне мало.

Уменьшение размеров карт – хорошо это или плохо? Наверное, все же плохо. Гигантские арены для битв были характерной приметой нарождающегося сериала, а теперь игра двинулась в сторону рядовой RTS. Такой шаг уже оттолкнул многих фанатов от сиквела, но мы с вами торопиться и выбрасывать коробочку с диском в раскрытое по весне окно не будем, а спокойно сядем и по-

говорим о достоинствах и недостатках игры. Тем более что и тех, и других в ней хватает, но что-то же должно перевесить?

Практически любая RTS немемслима без экономики, и здесь Крис Тейлор со товарищи пошел по пути наименьшего сопротивления, попросту «зарезав» старую схему. Отныне все донельзя просто: есть два основных типа ресурсов – материя (она же «масса») и энергия, без которых построить что-нибудь никак не получится. При этом число

Вверху: Никогда не судите о героях по их словам, судите по делам. Тем более что за красивыми словами часто скрываются совсем даже не красивые мотивы.

МОЖНО ЗАНЯТЬСЯ И ИССЛЕДОВАНИЕМ КАКИХ-НИБУДЬ «ПОБОЧНЫХ» ТЕХНОЛОГИЙ, СПОСОБНЫХ ДАТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО ЧУТЬ ПОЗЖЕ, НО ПРЕИМУЩЕСТВО ГРОМАДНОЕ.



Самым убойным аргументом в мире Supreme Commander 2, если судить по кампании, по-прежнему считается ядерное оружие. Что непонятно – как это человеку, с упоением изобретающему все новые и новые способы массового уничтожения себе подобных, за несколько столетий не удалось придумать ничего более мощного? Неужели налицо простой недостаток фантазии у геймдизайнеров?

Наблюдая за стрельбой, взрывами и прочими спецэффектами, как-то уже и не вспоминаешь, что качество моделей оказалось не на высоте.



Тому, кто посчитает иллюминатов беззащитными против атак с моря, тут же предьявят пару-тройку их экспериментальных «сухопутно-водных авианосцев». Мало не покажется...



месторождений материи на карте ограничено, поэтому за них ведется настоящая война. Впрочем, ненавистникам такого варианта хватит и тех, что расположены на собственной базе (а если кому мало, есть еще увеличивающая выход материи технология). С энергией и того проще – электростанций можно наклепать хоть сотню, хоть две, благо места они много не занимают. Другое дело, что столько их не понадобится: больше трехсот юнитов никак не построить, а значит, суперпупергигантской армии при всем желании не собрать (хотя назвать маленькой орду из ста двадцати шагающих линкоров язык не поворачивается).

Собственно, на этом рассказ об экономике можно закончить. Хитроумные схемы расположения зданий на собственной базе (а также склады) ушли в прошлое, и лепить постройки можно как вздумается. Ну, то есть не совсем как вздумается – по периметру все же желательно защититься башнями, а то мало ли что. Но суть, думаем, понятна. Кстати, хорошо построенная оборона поможет и в другом. Дело в том, что «программа утилизации трупов» свернута, к счастью, не была: пошлите своего инженера-строителя к обломкам юнита или здания, и он добудет вам из них немножечко ресурсов. Или даже много (все зависит от того, чьи останки там валяются). Переработка разбросанного по

карте хлама частенько помогает развить базу до нужного уровня на первых порах, когда экономические трудности мешают осуществлять наполеоновские планы. Ну, а потом это занятие превратится для инженеров просто в хобби. Если, конечно, вы не собираетесь забаббахать армию из десятка экспериментальных бойцов.

Кстати, о них, родимых. Творения лучших умов галактики все еще сильны. Но мощь их уменьшилась по сравнению с оригинальной игрой – очень рекомендуем хорошо изучить недостатки и достоинства каждого в сражениях с AI, прежде чем бросаться в бой против человека. Чтобы потом не открыть для себя страшную тайну – только что построенный гигантский боевой робот, выглядывший таким классным и непобедимым, оказался беззащитен против атак с воздуха, и самые обычные штурмовики в количестве штук эдак десяти быстренько превратили его в груды металлолома. Вам же останется только бессильно кусать локти, сожалея о бездарно потраченных ресурсах. Поэтому, отправляя такую технику в бой, прикрывайте ее авиацией. Или дайте в напарники другой шагающий механизм, приспособленный для борьбы со всем, что нагло летает в нашем немирном небе.

Есть у экспериментальных образцов и еще одна ахиллесова пята – исследования на них не действуют. Да-да-да, в Supreme Commander 2 ресурсы позанимствовать привычную для многих RTS «фишку» и ввести древо технологий. А точнее – целых пять дров, отвечающих за наземные, воздушные и морские юниты, а также постройки и развитие командного центра – ACU. Но тратятся на исследования не ресурсы, а специальные очки, добыть которые можно несколькими путями: убивая врагов, строя лаборатории, выполняя квесты (в кампании). Поверьте, очков этих много не бывает – редко когда в запасе остается достаточно, чтобы подкинуть ученым еще одну задачку. Приходится выбирать, что же предпочесть – авиацию или ко-

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ ВСЕ ЕЩЕ СИЛЬНЫ, НО МОЩЬ ИХ УМЕНЬШИЛАСЬ ПО СРАВНЕНИЮ С ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРОЙ.



Алгоритм поиска пути в Supreme Commander 2 обычно работает нормально, но порой дает сбой. И вот тогда остается только бессильно сжимать кулаки, изрыгать непечатные выражения в адрес криворуких программистов и молиться высшим силам, надеясь, что все наладится. Особенно если вы попадете в такую же ситуацию, в которой как-то оказался автор статьи: только что построенный экспериментальный человекоподобный боевой робот внезапно заблудился в трех соснах, то есть зданиях. И достать его оттуда удалось только минуты через две. Хорошо, что роль противника досталась AI, оказались на его месте человек, партия была бы проиграна окончательно и бесповоротно.

рабли, здания или танки? Да еще и в пределах одного блока исследований есть разные направления развития. Кто-то будет повышать характеристики имеющихся юнитов, кто-то направит все силы на открытие новых бойцов. Неизвестно, что окажется эффективнее – как бы эти самые новейшие танки не пали под натиском модернизированных устаревших образцов. А есть ведь еще и такая тактика, когда все усилия направляются на апгрейд собственного АСУ, превращающегося в супероружие, способное расправиться даже с экспериментальными юнитами.

Можно заняться и разработкой каких-нибудь «побочных» технологий, способных дать преимущество чуть позже, но преимущество громадное. Для примера возьмем Noah Unit Cannon (принадлежащую UEF). Тот, кто немного разбирается в английском, наверняка уже смутно предполагает, в чем назначение этой загадочной постройки. Для всех прочих поясним – перед нами здание-завод, способное очень быстро производить юниты, а потом запускать их в указанную точку на карте. Представьте себе удивленное выражение на лице врага, когда прямо с небес в центр базы сваливается несколько десятков бойцов, и начинается форменная вакханалия

(редко кто строит защиту в центре собственной «столицы», ограничиваясь внешним периметром). Впрочем, это не единственный способ удивить противника. Вот еще пример: возводим Space Temple (фирменное здание иллюминатов) и телепортируем пачку юнитов куда угодно. Сюрприз гарантирован. Третий вариант: играя за кибранов, исследуем технологию «шагающих кораблей». То-то удивится соперник, когда на сушу начнут выплывать линкоры – а ведь у лучших кибранских судов прочность и наносимый урон сравнимы с экспериментальными образцами, если же провести еще и апгрейды на повышение характеристик, то всем остальным останется только тушить свет и сливать воду.

Да, число таких хитростей не бесконечно, но их достаточно, чтобы каждый мог выбрать себе стратегию по вкусу. Нас, например, никто не заставляет создавать огромную армию: как это ни странно, но победить одними зданиями, построив стационарную дальнюю артиллерию или «породагов» врага ядерными ударами, вполне реально. При этом даже не всегда придется добивать неприятельский АСУ – прямого попадания атомной боеголовки не выдержит и он. К слову, иногда мультиплеерные партии именно



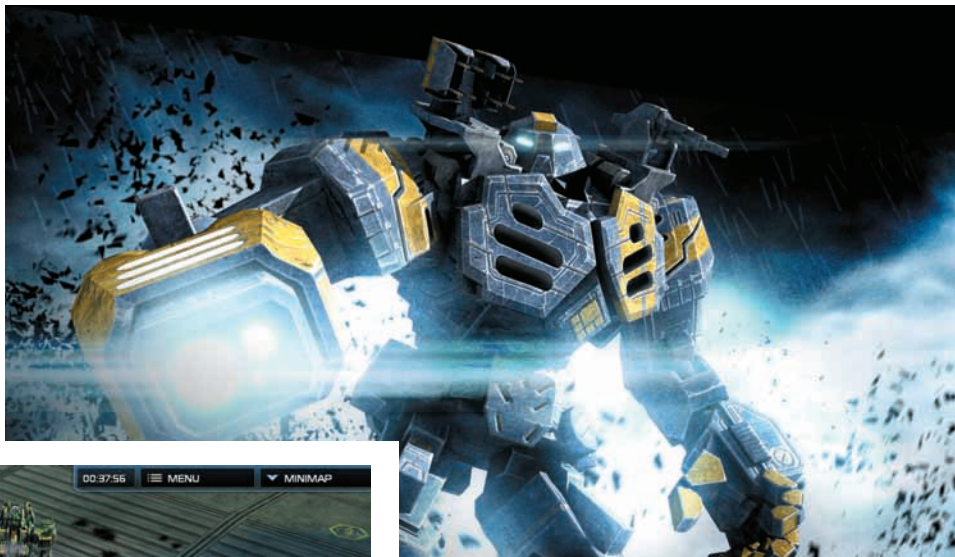
Вверху: Основы геймплея обучающие миссии разъяснят. Но до многого придется доходить самому, и тут на помощь придет кампания (где часто раскрывают секреты побед).

так и проходят – оппоненты запираются на базах и играют в «кто кого перестреляет».

Вот только баланс в мультиплеере еще править и править. Здесь вам не StarCraft с его отточенными характеристиками всех юнитов – роскоши делать игру до тех пор, пока она не будет готова, авторы Supreme Commander 2 позволить себе не смогли. Так что отладку, судя по всему, отложили на будущее, вот и получилось, что иллюминаты оказались посильнее UEF (обычных людей) и кибранов. Но альтернативы сражениям с живыми противниками нет – после прохождения кампании (с местами интересным, а местами шаблонным сюжетом) начинаешь понимать: интеллектуальные способности AI явно нигде не годятся. Если уж «железному мозгу» предписано атаковать строго с за-

СЕКРЕТ!

Смерть ACU (не важно, вашего или противника) сопровождается нехилым таким ядерным взрывчиком, от которого пострадают все, кто оказался поблизости. А значит, планируя финальный штурм, подумайте, кто же пойдет добивать почти уничтоженного врага? Ведь если послать туда лучших из лучших, а на карте еще останутся оппоненты, как бы не оказалось, что ваша армия полегла в тот самый момент, когда она нужна просто позарез. Впрочем, убивать вражеского ACU все равно придется, ведь лишь его смерть означает полное и окончательное поражение неприятеля.



Прежде чем враг доберется до зданий, ему придется пробить силовые поля. А уж их-то у меня с запасом.

данного направления, он будет с бараньим упорством долбиться о ваши оборонительные порядки. Варианты «собрать армию побольше» или «зайти с тыла» не рассматриваются, если только в скриптах (в кампании) не прописана внезапная смена направления удара. Правда, скримиш радует больше, там искусственный интеллект зачатки этого самого интеллекта уже проявляет (а на высших уровнях сложности и не только зачатки), но поймать его на шаблонных действиях все равно легко. Заметили, что AI люто ненавидит ваши добывающие матерью здания? Защитите их получше башенками и силовыми полями, вуля – тысячи остовов боевых роботов, танков и самолетов усоят окрестности (если только вам это не надоест и решающая атака не произойдет раньше). Впрочем, для тренировки

перед серьезными битвами «железный» соперник вполне подойдет. А дальше можно будет найти противников в Сети, к счастью, в желающих надрать кому-нибудь блестящий металлический зад пока недостатка нет.

Напоследок немножко (совсем чуть-чуть) пнем графику, которая нынче, увы, не такая замечательная, как раньше. Нет, изда-лека все выглядит отлично, но стоит приблизить камеру, как недостатки становятся заметны. Да, детализация явно не на уровне 2010 года, но и ресурсы сиквел жрет уже не так, как первая часть, а значит, совсем-совсем новая машина для комфортной игры не понадобится, достаточно будет конфигурации «выше среднего». К тому же и спецэффекты (выстрелы там всякие, взрывы, силовые поля и прочие) удались на славу.



Мегалит – это не историческое сооружение, а экспериментальный юнит кибранов. Не такой уж и мощный, впрочем, особенно в одиночку против толпы.



Вполне типичная для сиквела карта. Места мало, развернуться негде, а значит, драка будет жаркой и начнется сразу.



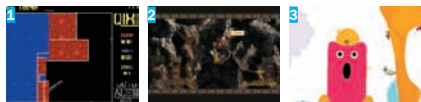
Как видите, Supreme Commander 2 ближе к типичной RTS, чем первая часть. Что ж, таковы современные тенденции – все необычное или сложное раньше или позже усредняется и упрощается. Печально это признавать, но сиквел получился слабее оригинала. И все равно это не повод забыть о существовании нового творения Криса Тейлора и его команды Gas Powered Games – уж как минимум эпитета «хорошая» новая стратегия, несомненно, заслуживает. А с учетом множества вариантов победы и возможности играть за три несхожих фракций рискнем даже оценить ее чуть выше: «очень хорошая». Именно так и никак иначе. **СИ**

Вверху: Наш командный центр (в просторечии ACU), просим любить и жаловать. Строит и стреляет одинаково эффективно, так что при случае может и базу соорудить, и дыру в обороне заткнуть.

ЖУРНАЛ О ГАДЖЕТАХ И НЕ ТОЛЬКО



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Qix
- 2 Hammerfight
- 3 Loco Roco

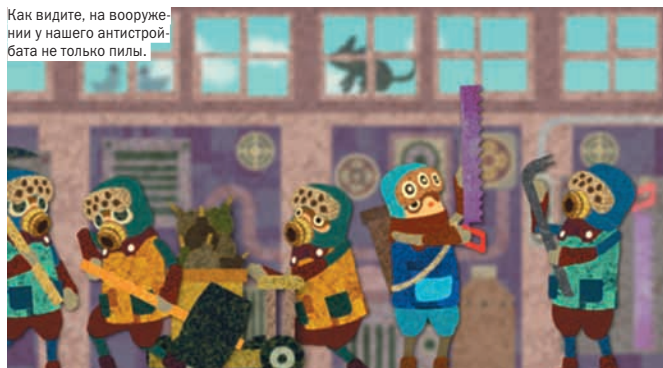
9.0



Для прорезания металлических конструкций нужно использовать специальную mojo-атаку. Энергию для нее можно получить, выпливая куски кораблей с врагами или просто собирая соответствующие бонусы.



Как видите, на вооружении у нашего антистроителя не только пилы.



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Patchwork Heroes

«Трах-тибидох-трах!» – сказал старик Хоттабыч...
И гарем остался очень доволен!»

(Из старого КВН)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action/puzzle
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Acquire/PlayStation
C.A.M.P.!

Количество игроков:
1

Онлайн:
www.jp.playstation.com/scej/title_100mt (японский сайт);
ru.playstation.com/games-media/games/detail/item264799/Patchwork_Heroes (русский сайт)

Страна происхождения:
Япония

Название «Герои лоскутного шитья» заставляет крепко задуматься, по адресу ли мы попали с рецензией, и не стоит ли отправить статью в братское издание «Вышиваю крестиком». Винаваты, как всегда, локализаторы – в родной Японии игра известна как «Хякумантонно бара бара» – в переводе получается что-то вроде «Миллион тонн трах-бабах!» Вот это уже другое дело, правда?

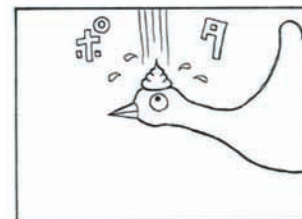
Трахбабахать будут гигантские вражеские корабли, по неизвестной причине постоянно атакующие родной город капитана Титори (это наш герой, отважный авиатор и виртуоз пилы). По такому поводу власти мобилизуют все совершеннолетнее население, включая женщин, киборгов и даже одну собаку в робокостюме. К сожалению, обеспечить рекрутов нормальным оружием правительство не может или не хочет, и диверсионные группы десантируются на суда вероятного противника, вооруженные лишь шанцевым инструментом и бомбами. Так что корабли будем пилить и немножко взрывать.

Основная механика чем-то напоминает любимый Артемом Шороховым Хопix (или,

если копнуть глубже, Qix). В этих играх, напомним, мы управляли некой абстрактной фиговинкой, оставлявшей за собой след, который очерчивал контуры отгрызаемых от игрового поля кусочков. Чтобы победить, надо было «съесть» определенную часть поля, и при этом не напороться на не менее абстрактных врагов.

Однако, если в «Ксониксе» у нас не было выбора, пилить или не пилить, у Титори и компании свобода действий гораздо больше. Кусок не обязательно должен начинаться от края – можно вырезать большую круглую дырку в середине или сделать несколько маленьких, чтобы, например, отвлечь ремонтных роботов. Да, противостоять нашим пилщикам будут в основном механические насекомые, а также стационарные орудия. Одни жуки ползают по заранее определенному маршруту, другие целенаправленно гоняются за вредителями; одни ползут на звук пилы, другие, наоборот, останавливаются, услышав его – в общем, bestiary достаточно разнообразен. Честно говоря, и сами герои в основном режиме похожи на деловитых жучков, однако сюжетные сценки настраивают на нужный лад – нам мельком показывается быт обитателей безымянного городка, вынужденных жить в постоянной боевой готовности, дают заглянуть в комнату самого Титори, которая совсем не похожа на казарму: на шкафу стоит глобус, на полочках – ряды книг, на столе – цветочек в вазе, а у двери – велосипед. Знакомят даже с городскими кошками. По мере получения героем новых званий также открывается доступ к кратким биографиям всех наших соседей-сослуживцев... и к кладбищу, где покоятся те, кого не удалось спасти (кажется, эту идею разработчики позаимство-

На японском сайте игры (см. его адрес в шапке статьи) можно найти много интересных бонусных материалов, начиная с видеороликов и заканчивая обоями и комиксами. Все, разумеется, на японском, но многое понятно и без слов.



Откуда на кораблях берутся пленники, мы так и не узнаем.



В РОДНОЙ ЯПОНИИ ИГРА ИЗВЕСТНА КАК «ХЯКУМАНТОННО БАРА БАРА» – В ПЕРЕВОДЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ЧТО-ТО ВРОДЕ «МИЛЛИОН ТОНН ТРАХ-БАБАХ!»

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Простой и довольно оригинальный геймплей из серии «легко освоить, трудно научиться побеждать». Множество бонусов и уровней сложности побуждают играть снова и снова.

НЕДОСТАТКИ История коротка и оставляет многие вопросы без ответа, а некоторые задания режима Challenge слишком просты. Заранее боимся дежурного сиквела.

РЕЗЮМЕ Хотя выражение «безумная японская игра» и набило уже оскомину, вынуждены констатировать: это опять она. Авторы переосмыслили идею классического «ксоникса», а чтобы результат их трудов, не дай бог, не попал в раздел «мини-игр», придумали целый лоскутный мирок, где героические пилотиры-авиаторы денно и нощно утилизируют автоматизированные летающие корабли.

Мужчины в мире Patchwork Heroes все как на подбор красавцы с разноцветными носами и торчащими изо рта зубами.



вали у Tale of Tales). Но похоронная серьезность и чрезмерный пафос игре чужды – подобно Loco Roco, Patchwork Heroes заряжена прежде всего положительными эмоциями. Ролики напоминают детские аппликации (кажется, здесь на полном серьезе используются артефакты JPEG-сжатия как элементы графического дизайна), персонажи смахивают на горожан из Okami и разговаривают на таком же тарабарском диалекте японского (разумеется, с переводом), саундтрек то и дело из браваурного становится совсем уж плясовым. История, хотя в общем и оправдывает слово Heroes в названии, избегает многих героических клише: между Титори и чужеземной принцессой не разгорается сколь-нибудь заметная любовь, в финале нет битвы с главным злодеем, и даже происхождение таинственных агрессоров так и не выясняется. Зато разнообразие сценарных ситуаций плавно перетекает в разнообразие игровых задач: мы то просто пилим, то целенаправленно спасаем пленников или собираем детали, то внезапно должны уничтожить корабль за пять секунд (хотя на самом деле этот срок можно увеличить, находя специальные бонусы и отламывая большие куски корпуса). Варьируя задания, форму кораблей, расстановку и ассортимент противников, авторы создали подборку из тридцати уровней (плюс десять



Отбиваться от робу-кашек нельзя, но можно укрыться от них за щитом. Если они с разбегу стукнутся об него, то на какое-то время отключатся.

«испытаний»), где каждый следующий непохож на предыдущий, так что игра не надоедает до самых финальных титров и проходится в один присест. Допилить до конца кампании на среднем уровне сложности можно часов за десять, а потом, погоревав о том, что все так быстро кончилось, взяться за «сложное» прохождение или попытаться спасти тех, кого в первый раз уронил вместе с обломками. Всем хороша Patchwork Heroes, но опыт Loco Roco и Pataron заставляет делать не самые радужные прогнозы – у таких необычных игр оригинальности на сиквел (кто-то сомневается, что он будет?) обычно не хватает. А впрочем, и ну ее, эту оригинальность, лишь бы дали еще попилить и потрахбабахать. **СИ**

Визу: Неплохой каламбурчик.

РАЗМЫШЛИЗМ

АРТЕМ ШОРОХОВ



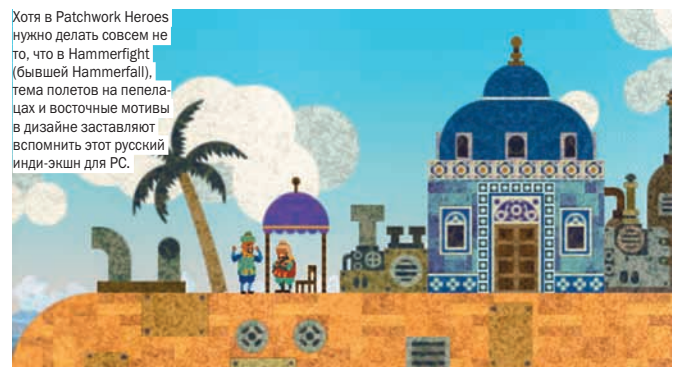
Последнее время ЭТО уже наконец случается. Талантливые разработчики из числа тех, кто и впрямь «горит» своей идеей, возвращают самому понятию «геймдизайн» былое значение. Создатели игровых (не «сюжетных» – «игровых») основ, демиурги концепций, придумщики игр-идей, стремящиеся к созданию Произведения взамен сто первого способа подать хедшоты и укрытия. Не подумайте, что нам опостытели хедшоты и укрытия – вовсе нет! Но ощущался дефицит «полноценных» авторских игр. Не инди-придумок на десять минут фана, но доведенных до ума полноценных «игр-в-себе», таких, где ни убавить, ни прибавить. В золотую пору экономики спрайтов, когда не было ни «аксиом», ни «неписанных правил», из животворящего Хаоса рождались абстрактные и буквально невозможные концепции. Взять тот же Qix/Хопик: я до сих пор не могу представить, что должно случиться в голове у человека, который придумал играть «вот так». А почтая пицца, бегаящая от привидений? Геометрическая фантазмагория в стакане? Роющий ямы кладоискатель на паях с копальщиком алмазов? Конечно, сегодня играм должно быть куда более комплексными, продвинутыми. Но не обязательно же только шутерами, гонками да RPG. Сегодня, в 2010-м году само понятие «жанр видеоигры» – рудимент, костыль для фантазии, суррогат воображения.



На кладбище позволяет бегать и прыгать. Для этой бонусной локации авторы расщедрились на отдельный платформерный движок.



Хотя в Patchwork Heroes нужно делать совсем не то, что в Hammerflight (бывшей Hammerfall), тема полетов на пепелацах и восточные мотивы в дизайне заставляют вспомнить этот русский инди-экшн для PC.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Samurai Western
- 2 Way of the Samurai 2
- 3 Way of the Samurai

7.5



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

action-adventure.historic

Зарубежный издатель:

Rising Star Games

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Acquire

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

PlayStation 3

Онлайн:

www.risingstargames.com/games/way-of-the-samurai-3-ps3.html

Страна происхождения:

Япония

Внизу: Не следует доверять женщине. Она строит свои планы на будущее, и главный герой в них никак не вписывается.



Way of the Samurai 3

Настоящие самураи едва ли могли сохраняться на любой локации, класть деньги в сейф и забирать их в следующей жизни, не помогли бабушкам искать нижнее белье и уж точно не рубили большую рыбину катанами. А здесь самураи могут все!

Во время прохождения учитывается каждое действие героя. То, как он ведет себя с окружающими, сколько людей убил, перед кем забыл извиниться, какое решение принял в той или иной ситуации. Очень часто можно подумать, будто события прямо-таки вынуждают схватиться за меч и зарубить злодея или персонажа, кажущегося таковым. Но чтобы получить максимальный рейтинг и много Samurai Points, надо следовать вот какому правилу: никогда никого не убивать. Как? Очень просто: всех противников следует оглушать тыльной стороной меча. Иной раз лучше упасть на колени и извиниться, если понятно, что это именно герой толкнул прохожего так, что тот чуть не сорвался со скалы. Доставать из ножен меч следует в самых крайних случаях, когда это касается, например, прогуливающегося по ночам маньяка-убийцы – вот его лучше зарубить на месте. За это, может быть, даже скажут спасибо. А могут и не сказать, если подумают, что герой первым напал на безумца.

Если начать с главного, то Way of the Samurai 3 – одна из самых интересных, увлекательных и необычных игр на консолях нынешнего поколения.

Здесь нет ни сноской графики (попросту говоря, графика здесь недалеко ушла от PS2), ни мультиплеера, ни, наконец, даже полностью озвученных диалогов. Но если вы, невзирая на все эти приметы времени, все же сядете за прохождение, то ни один из названных недостатков не напомнит о себе. Напротив, вы пройдете игру десять раз и захотите повторить – просто потому, что здесь предусмотрено более двадцати вариантов

развития событий и ровно двадцать две возможные концовки. Но даже когда все варианты будут исчерпаны, игра не перестанет удивлять, и вам обязательно найдется, чем заняться.

Это – что касается самого важного. Однако необходимо разобрать систему по частям, чтобы понять, почему столь, казалось бы, типичный некрасивый боевик от третьего лица удостоился такой похвалы.

Самурай старой закалки

Way of the Samurai 3 – это продуманная до мельчайших деталей система событий, происходящих в одном из регионов феодаль-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный сюжет, десятки вариантов развития событий, много забавных мини-игр, занимательные дополнительные квесты, десятки разных аксессуаров.

НЕДОСТАТКИ Очень слабая графика, заметные притормаживания на больших локациях, озвучена лишь малая часть диалогов, дополнительные квесты повторяются.

РЕЗЮМЕ Самураи, феодальная Япония, ниндзя, противостояние двух кланов и... главный герой с золотым афро, черными крыльями за спиной, рогами на голове и когтями, как у Росомahi. В Way of the Samurai 3 понятие «свободы» реализовано блестяще, и это заставляет закрыть глаза на многочисленные недостатки. Блестательный пример того, как малобюджетная игра, не обладающая ни красивой графикой, ни модными нововведениями, может увлечь на целые недели.



Чтобы раскрыть все тайны, придется пройти игру очень много раз и запомнить очень много деталей сюжета. На этом скриншоте – труднодостижимое «правильное» развитие событий.

ДЕСЯТЬ ДНЕЙ ИЗ ЖИЗНИ САМУРАЯ, ЗА КОТОРЫЕ ОН МОЖЕТ ЛИБО ВМЕШАТЬСЯ В ДЕЛА МИРНЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ЛИБО СТАТЬ НА СТОРОНУ ОДНОГО ИЗ ВОЮЩИХ КЛАНОВ, ЛИБО ПРОСТО ВСЕХ ПЕРЕБИТЬ И УЕХАТЬ ДО ТОГО, КАК ПОДОСПЕЕТ АРМИЯ НОБУНАГИ.

ной Японии. Грубо говоря, это десять дней из жизни самурая, за которые он может либо вмешаться в дела мирных жителей, либо стать на сторону одного из воюющих кланов, либо просто всех перебить и уехать до того, как подоспелет армия Нобунаги. При этом необходимо заметить, что «дни» – это не какие-то там «уровни», «главы» и так далее в том же духе. Нет, день, а вернее сутки – это двадцать четыре игровых часа. В пересчете на реальное время – двадцать четыре минуты. Что может сделать самурай за сутки? Да что игрок пожелает, то и сделает!

Регион состоит из нескольких больших локаций: деревни, города, поля битвы с разбросанными по нему трупами убитых воинов, двух замков и т.д. На самом деле, локаций не очень много, и от однообразия спасает только смена времени суток (утром и ночью по улицам гуляют разные NPC), а также система «или-или»: события будут развиваться в зависимости от того, куда направит стопы главный герой. Встанет утром и пойдет в город – встретит госпожу на мосту, проснется чуть попозже и решит прогуляться вдоль поля брани – застанет молитву военачальника одного из замков, пойдет по дороге и заглянет в храм – встретит таинственного человека, отчего-то говорящего исключительно какими-то загадками. Успеть побывать везде не получится, можно даже и не пытаться. Другое дело, что за свою судьбу самурай сам в ответе, и если он вдруг решит, что избрал неверный путь и служит не тем людям, всегда можно попытаться все исправить. Как? Опять же, как будет угодно игроку: просто завербовавшись



Вверху: Каждый NPC уникален. Зарубили кузнеца – все, больше мечи ковать некому. Можно, кстати, поубивать вообще всех местных жителей и даже получить за это трофей.



МНЕНИЕ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Подобные «игры в свободу» по-прежнему редкость. И дело здесь не только в сложности реализации, но и еще в двух

тонких моментах. Во-первых, разработчику этой идеи требуется недюжинная смелость, дабы сохранить верный курс после осознания того, что обычный игрок не увидит и половины всех запланированных событий, не узнает всей истории. Именно по этой причине куда популярнее стандартная sandbox-структура, разделяющая игру на «сюжетные» (интересные и с роликками) и «побочные» (пресные и скучные) миссии. Во-вторых, и в качестве иллюстрации отлично подойдет Dead Rising, «обычные», привыкшие к установленному порядку прохождения геймеры, как правило, в штйки принимают саму идею непрерывного игрового времени; им претит даже мысль, что можно что-то «не доделать» или даже «пропустить». Как видно, обе причины взаимосвязаны, и вырваться из порочного круга возможно лишь на маленьком бюджете и большой фан-базе либо – замахнувшись на громкий блокбастер, призванный ломать устои привычного. А это очень большой риск.

Возможность надевать до ста килограммов различных аксессуаров (афро, например, весит 20 кг) делает прохождение еще более интересным. И очень смешным!



У игрока всегда есть выбор. Даже во время первой встречи с главой клана, на службу которому он хочет поступить, можно «передумать»: до- стать катану и зарубить всех присутствующих.



в другом замке, порубив кого-нибудь из главарей или вступив в сговор с той знатной дамой из середины абзаца.

Однако на этом идея «нелинейности» себя не исчерпывает. Вспомните любой фильм про самураев, где во время напряженной сцены камера направлена на лицо главного героя и зритель пытается сообразить, что же он предпримет в следующий момент. Нападет на злодеев? Бросится просить прощения? Вмешается в разговор? Просто уйдет? За несколько секунд в голове рождается множество вариантов развития событий, но в следующий момент герой на экране уже приводит один из них в исполнение. Точно так же и здесь: игрок поступает так, как ему заблагорассудится, как ему подсказывает разум практически всегда, в каждой из таких предусмотренных разработчиками сцен. Нет сил терпеть то, как посланники клана Фудзимори оскорбляют бедняков? Кнопка «L1» – и вот герой обнажает клинок. Опасаетесь, как бы после учиненной вами расправы не пострадали жители деревни? В таком случае, следует поступить иначе, более разумно. «L2» – и самурай бросается на колени вымаливать прощения у посланников. А можно не делать ничего из предложенного, просто стоять и наблюдать. Ведь весьма вероятно, что все разрешится само собой.

Голову с плеч!

Примечательно еще вот что: в Way of the Samurai 3 проработана не только вариативность, но и боевая система. Герой может использовать множество разновидностей мечей, причем хорошее владение некоторыми из них открывает путь к сотне различных ударов. Нет желания использовать мечи? Всегда можно положиться на копьё! Благодаря удобному управлению и сравнительно низкой сложности, поначалу игрок будет чувствовать себя чуть ли не богом войны в этом тесном виртуальном мирке. И только после первого прохождения станет ясно, что демонстрация физической силы игрой расценивается как жульничество. Во время подсчета статистики игроку припомнят все: сколько людей он убил, перед кем забыл извиниться, когда обманывал, когда воровал и не выполнял задания. Путь самурая, как подскажут перед финальными титрами, основан на справедливости, и если хочешь стать самураем на сто процентов (есть такой показатель) – будь честен прежде всего перед собой. К сожалению, понимаешь это лишь спустя прохождений пять. Зато потом уже невозможно удержаться от того, чтобы не попытаться превратить костюмированный боевик в приключенческую драму. **СИ**



Герой может нанимать телохранителей. Причем некоторые захотят присягнуть бесплатно. С ними можно принимать участие в разных мини-играх и этим зарабатывать на хлеб, то есть, простите, на рис.

МАГАЗИН ALIENWARE

МАГАЗИН МАГАЗИН МАГАЗИН

СТОИТ ЛИ
«ПРИШЕЛЕЦ»
СВОИХ ДЕНЕГ

ЧИТАЙТЕ
В НОВОМ

MC

Бесплатно! >>> Ридеры FR Book E251/E161, USB-модем Yota, сумки и чехлы Golla... /90

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О НОУТБУКАХ • СМАРТФОНАХ • GPS-НАВИГАТОРАХ

Мобильные компьютеры

MC

Мобильные компьютеры
№ 2 февраль-март 2010

Мобильные компьютеры

(game)land bi-lan media
publishing for enthusiasts

175 руб./квартал

4 607 157 100047 10002

iPad

Кому /4
это
нужно?

\$1000 за SMS

Премьера рубрики «Зарабатываем» /76

Самые ноутбучные

Тест функциональных и недорогих лэптопов /56

CES

2010. Итоги выставки /8

+100

к силе

Геймерский ноутбук /40

Alienware m17x

www.pcc.ru

27
мобильных устройств
в тестах и обзорах

26 Google Nexus One
28 Nokia N900
35 FR Book E215
44 Apple MacBook 13
48 HP Envy 13



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
УЖЕ В ВАШЕЙ РУКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Borderlands
2 Red Steel
3 Wii Sports Resort

8.0



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

Red Steel 2

С играми, приуроченными к запуску консолей, связан любопытный феномен: сначала их встречают радушно (ведь они – лицо новой системы), но уже через пару лет забывают, а особо совестливым издателям за них даже становится стыдно. Так случилось и с оригинальной Red Steel, от которой в сиквеле не осталось практически ничего.

Время неумолимо идет вперед, домашняя консоль Nintendo стареет. Если в 2006 году претендующие на реализм игры для Wii смотрелись еще удобоваримо, то сегодня это удастся лишь единицам (пламенный привет Shattered Memories). Когда проекты для «больших» консолей добились заметного успеха на попри-

ще правдоподобного отображения нашего мира, толковые Wii-разработки все чаще склоняются в сторону нетривиальной стилизации, позволяющей скрыть маломощность системы. И за примерами не нужно далеко ходить: FFCC: The Crystal Bearers нарочито анимешна, черно-бело-красный облик MadWorld незабываем, а Muramasa: The Demon Blade небезосновательно претендует

Из первых уст

«Мы сменили сеттинг из-за геймплея, – объясняет креативный директор Red Steel 2 Джейсон Вандерберг. – Мы получили MotionPlus, порадовались, что наконец-то можем сделать настоящую игру про фехтование, а потом осознали, что для этого нам нужен мир, населенный головорезами с холодным оружием. Если бы у нас остался реалистичный сеттинг первой части, нам пришлось бы реализма ради минимизировать число битв на мече. Так что решение было принято просто. Секунды за три». Но, поскольку от огнестрельного оружия отказываться никто не собирался, разработчикам пришла в голову идея смешать разные стили. «Если катана – символ японских единоборств, – говорит Вандерберг, – то револьвер у меня ассоциируется с Клинтом Иствудом в фильмах Серджио Леоне. Так мы и начали смешивать восточный сеттинг а-ля Акира Куросава с западным в стиле Серджио Леоне. И чем более странно получалось, тем больше нам нравилось». Сам Вандерберг характеризует стиль игры кратко – «За пригоршню иен».

на звание самой красивой двумерной игры последних лет. Вот и Red Steel 2 пошла по тому же пути, притворившись комиксом и повсеместно используя cel-shading.

Если Red Steel 2 в чем-то и продолжает следовать традициям своего «серебряного» предка, то это смешение западного и восточного. В оригинале мы играли за американца, угодившего в разборки якудза, вторая же часть стирает грань между двумя разными культурами, отовсюду заимствуя для вымышленного мира ярчайшие образы и запросто смешивая их. Одинокий город посреди пустыни, где технологии будущего соседствуют с типичным для вестерна запустением, а бандиты на мотоциклах и грузовиках гоняют в тени японских пагод. Безмянанный молчаливый протагонист, ковбой-самурай, изгнанный из клана, возвращается домой и обнаруживает, что город полон убийц, отправивших на тот свет практически всех коренных жителей. С помощью немногих выживших, катаны и револьвера безмолвный человек в красном наводит порядок, преследует устроителей резни и вершит правосудие. В общем, с сюжетом все... обычно.

С геймплеем, однако, ситуация совершенно иная. Red Steel 2 требует наличия Wii MotionPlus (и даже продается в комплекте с ним), чтобы более точно распознавать движения рук игрока. Не стоит, однако, думать, что меч на экране будет один в один повторять повороты вашего пульта – это было бы далеко не так интересно, как кажется, уверяют разработчики. Вместо этого они вложили в игру впечатляющий набор приемов, исполняемых «сходными действиями». Результат – действительно интересное фехтование, особая боевая система, в которую прочно вовлечен игрок. Слабые и сильные взмахи, блоки, выпады вперед, уклонения и еще дюжина самых разнообразных приемов выполняются интуитивно. Подбросить врага в воздух и расстрелять во время падения. Отшвырнуть назойливых противников воздушной волной от взмаха меча. Почувствовав опасность позади, развернуться и встретить супостата неожиданной контратакой... Приемов достаточно, чтобы не заскучать до самого конца игры

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action-adventure.fantasy/shooter.first-person

Зарубежный издатель:

Ubisoft

Российский дистрибьютор:

«ND Видеоигры»

Разработчик:

Ubisoft Paris

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.redsteelgame.com

Страна происхождения:

Франция

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная стилистика, прекрасное употребление возможностей MotionPlus, самое увлекательное в мире фехтование.

НЕДОСТАТКИ Игра довольно однообразна и, кроме сюжетной кампании, ничего больше предложить не может.

РЕЗЮМЕ Red Steel 2 – удачное сочетание Востока и Запада как в дизайне, так и в геймплее. В первой части было много стрельбы и мало фехтования, здесь же все наоборот. Управление клинком отточено до совершенства, и драки на мечех столь же захватывающие, сколь и выматывающие физически. Кроме битв игре особенно похвастаться нечем, но в качестве проекта, демонстрирующего полезность Wii MotionPlus, Red Steel 2 определенно удалась.

Против закovaných в доспехи врагов огнестрельное оружие бесполезно: сперва надо катаной прорубиться сквозь толстую броню.



У таких здоровяков уязвимое место находится на спине. Имеет смысл вместо меча использовать револьвер и вместо двух «уколов» выпустить во врага сразу всю обойму. Быстрее выйдет.



(стандартные 10-12 часов), удовольствия от их применения – масса. Red Steel 2 должна была доказать, что MotionPlus – вещь полезная не только для казуалов с их Wii Sports Resort, но и для хардкорщиков – и ей это удалось. Bravo, Ubisoft.

При замечательной игровой механике, однако, геймдизайн не столь хорош. Разнообразие врагов могло быть и побольше, боссы встречаются не особенно часто, и рядовые схватки вполне могли бы поднадоесть. На счастье, они удачно разбавлены элементами action-adventure: Red Steel 2 ненавязчиво, но методично подталкивает игрока к исследованию локаций для выполнения побочных миссий, поиска секретов и пополнения кошелька. Звонкие монетки выпадают чуть ли не из каждого элемента декораций (а это, несомненно, добавляет интереса к уничтожению всего, что попадется под руку), а лишних денег тут не бывает: улучшать можно и огнестрельное оружие, и катану, и суперприемы, и собственную живучесть. Игра постепенно подбрасывает новые апгрейды, обеспечивая тем самым продолжительный интерес.

Впрочем, посвятить Red Steel 2 несколько часов подряд у не привыкшего к физическим нагрузкам человека вряд ли получится: MotionPlus умеет различать слабые и сильные взмахи пульты, а значит у ленивых геймеров будут получаться только слабые тычки, неспособные пробить броню серьезных противников. На сей раз не удастся играть как в первую часть, лежа на диване и лениво крутя запястьем, тут нужно фехтовать, вкладывая в удары силу. И это тоже работает на погружение в игру.

Главное – своевременно переключаться с одного врага на другого. Ближе к концу игры «вредные» противники будут досажать постоянно, не давая возможности добить оглушенных товарищей.



Какой же вестерн без паровоза и подрыва моста?



Жаль, но после прохождения кампании делать в Red Steel 2 будет ровным счетом нечего: разработчики не предусмотрели ни каких-то бонусных миссий, ни мультиплеера. Но идея дуэлей на мечех с другими игроками им нравится – по их словам, они с удовольствием занялись бы разработкой других серьезных проектов для MotionPlus, но пока все еще не уверены в успехе Red Steel 2. Иными словами, от успеха этого самурайского вестерна во многом зависит будущее не только самого сериала, но и появление на Wii «серьезных» игр от Ubisoft. Мы искренне желаем Red Steel 2 удачи. Она ее заслужила. **СИ**

Ночной уровень замечательен. Жаль, что он всего лишь один.



Как и в первой Red Steel, ниндзя здесь – самые сложные противники. Они блокируют большую часть ударов и с легкостью уворачиваются от всех выстрелов, кроме, пожалуй, автоматных очередей.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Sin and Punishment
2 Radiant Silvergun
3 Alien Soldier

9.0



ТЕКСТ

Сергей Ряписов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.rail
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Treasure
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.nintendo.co.jp/wii/r2vj
Страна происхождения:
Япония



Sin and Punishment 2

Оригинальная Sin and Punishment вышла почти 10 лет назад. В конце прошлого года культовые разработчики вернулись с сиквелом, который оказался одним из самых интересных и необычных шутеров последних лет. Bravo!

3

а последние годы в среде японских шутеров не произошло почти никаких заметных изменений: Cave и прочие наследники почившей в бозе Toarlan продолжили совершенствовать свои данмаку (на Западе прижился термин bullet hell), компании покрупнее занимались

в основном играми для световых пистолетов. Но ничего принципиально нового и оригинального никто так и не выпустил. И вот, после череды отличных игр для хендхелдов, Treasure возвращается на консоли с сиквелом своего бывшего хита для Nintendo 64. Sin and Punishment 2 нельзя назвать революционной игрой, зато смело можно утверж-

Внизу: «Водный» уровень – в числе самых интересных и захватывающих в игре. А уж какой тут босс!



Обзор японской версии игры



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Прекрасный гейм-дизайн, захватывающий геймплей, интересный дизайн игрового мира, хорошее музыкальное сопровождение, высокая сложность.

НЕДОСТАТКИ Высокая сложность, слабая графика. Прочих недостатков обнаружить не удалось.

РЕЗЮМЕ Безусловно, одна из лучших игр Treasure, прекрасный рельсовый шутер, талантливо и оригинально сочетающий в себе элементы нескольких жанров. В итоге получилось крайне увлекательно, свежо и необычно. Для старых поклонников студии-разработчика игра станет настоящим подарком, новичкам, не боящимся высокой сложности, тоже должно понравиться. Для Wii рассчитанные на хардкорную аудиторию игры выходят довольно редко, но новая Sin and Punishment, вне всякого сомнения, стоила ожидания.

Чем дальше, тем более сумасшедшими будут становиться боссы и тем труднее будет их победить.



дать, что это самый интересный и необычный рельсовый шутер последних лет.

Геймплей со времен первой части изменился не слишком сильно. Один из двух героев (выбор не влияет на сюжет) автоматически движется по уровню, расстреливает толпы врагов и уворачивается от встречных атак. Казалось бы, ну что здесь такого необычного? Заслуга Treasure в том, что вокруг этой базы им удалось накрутить огромное количество геймплейных моделей и привести буквально в каждый элемент игры что-то непривычное и действительно новое. Во-первых, здесь есть холодное, если так можно выразиться, оружие, использовать которое придется постоянно и, зачастую, не самым очевидным образом. В некоторых битвах с боссами удастся победить, только постоянно переключаясь между стрельбой и использованием плазменного (нам кажется, что плазменного) клинка. Это небольшое дополнение делает геймплей куда более захватывающим и непредсказуемым. Второй важный момент: периодически игра «переключается» из режима рельсового шутера на классический shoot'em-up на манер Radiant Silvergun. Только что вы играли во вполне себе трехмерном пространстве, и вот вам уже нужно перестраиваться на традиционный двухмерный геймплей. Одних этих решений вполне хватало бы, чтобы признать Sin and Punishment одним из самых интересных

шутеров на рынке. Но разработчикам и этого было мало. Почти каждая отдельная сцена, все уровни, все схватки с боссами созданы с огромным вниманием к самым незначительным деталям. Каждый босс станет интересной головоломкой, заставит игроков искать подходы, «разгадывать» противника. Здесь нет места знакомым каждому поклоннику данмаку узлам, вроде той, когда боссы различаются только внешним видом и палитрой атаки. В Sin and Punishment 2 всякий раз придется действовать по-новому. В связи с этим важно сказать о сложности игры, которая для геймеров определенного сорта станет настоящим подарком, но наверняка отобьет всякое желание играть дальше второго-третьего уровня у остальных. Даже на normal вы будете умирать и умирать, пока не найдете ключа к каждому конкретному эпизоду уровня и боссу, пока не освоитесь в полной мере с использованием обоих видов оружия, наконец, пока не запомните алгоритм действия сильных противников. Для увлеченного человека это повод бросаться в бой снова и снова, добиваясь совершенства и штурмовать таблицу рекордов. Безусловная заслуга создателей в том, что никогда не возникает ощущения, будто бы игра намеренно переусложнена. Вы всегда знаете, что если вас убили, то это ваша оплошность, а не издевательство. И все-таки для менее терпе-

Доска почета

Treasure недаром заработала культовый статус среди увлеченных жанром игроков. В 1992 году несколько выходцев из Konami основали собственную студию, а уже через год они приобрели известность благодаря отличному боевику Gunstar Heroes. Через пару лет успех был закреплен благодаря сложнейшей Alien Soldier, а также Light Crusader (до сих пор единственной ролевой игре Treasure). Пожалуй, наибольшую славу они приобрели в конце девяностых, выпустив в течение четырех лет такую классику, как Radiant Silvergun, Bangai-O, Sin and Punishment: Successor to the Earth and Ikaruga. Все эти игры были действительно оригинальны, воплотили интересные идеи в области геймдизайна, стали настоящим глотком свежего воздуха. Однако потом компания поубавила творческий пыл и несколько лет занималась играми по лицензиям (что не помешало выпустить блестящие Astro Boy: Omega Factor, а также продолжения Guardian Heroes и Gunstar Heroes), пока в 2008 году не вернулась к собственным разработкам – Bangai-O Spirits и сиквел Sin and Punishment показали, что компания по-прежнему ставит на яркие и необычные игры.

ливой аудитории, не привычной к тому вызову, что бросают игроку классические шутеры, подобная сложность может обернуться сущим наказанием.

Но не геймплеем единым прекрасна Sin and Punishment 2 – внешний облик игры заслуживает всяческих похвал. Каждый уровень – это абсолютно новая стилистика, иные интересные решения, свежее восприятие, в конце концов. Если посмотреть на «водный» уровень и уровень, стилистически напоминающий культовую Alien Soldier, сложно поверить, что это одна и та же игра. Музыка, написанная едва ли кому-то известным Норрио Хандзавой, отлично подходит к столь интенсивному геймплею. Когда вы в десятый раз будете сражаться с боссом, мелодию едва ли захочется выключить, а это, как нам кажется, уже само по себе достижение.

Как вы могли заметить, мы до сих пор ни словом не обмолвились о сюжете игры; и это, в принципе, оправдано. Историю, хоть она и рассказана чередой впечатляющих сцен, к сожалению, не назвать особенно оригинальной или хотя бы увлекательной. Есть, и славно. Будем честны: ради сюжета никто играть в Sin and Punishment не станет. А иных недостатков, к счастью, практически нет. Разве что графика, мягко говоря, не блещет. Дефицит полигонов, четкости текстур и разрешения в целом бросается в глаза, но с лихвой компенсируется выразительной стилистикой, а все остальное в игре выполнено на столь высоком уровне, что всерьез ругать Sin and Punishment за нехватку полигонов – это примерно как ругать за то же самое Iso. То есть, можно, но кто же станет?

Подведем итог. Возрожденная Sin and Punishment – это, безусловно, яркое событие и в жанре, и в жизни консоли. Даже, пожалуй, в рамках всей индустрии в целом. Превосходная, по-настоящему свежая и интересная игра, очередное доказательство выдающегося таланта сотрудников Treasure и просто отличное вложение денег. По совместительству – одна из лучших игр для Wii. Не пропустите европейский релиз, он ожидается уже совсем скоро. **СИ**



Слева: Уже на первом уровне придется постоянно переключаться с одного оружия на другое: врагов можно расстреливать «как обычно», а вот с ракетами удастся справиться только при помощи меча.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



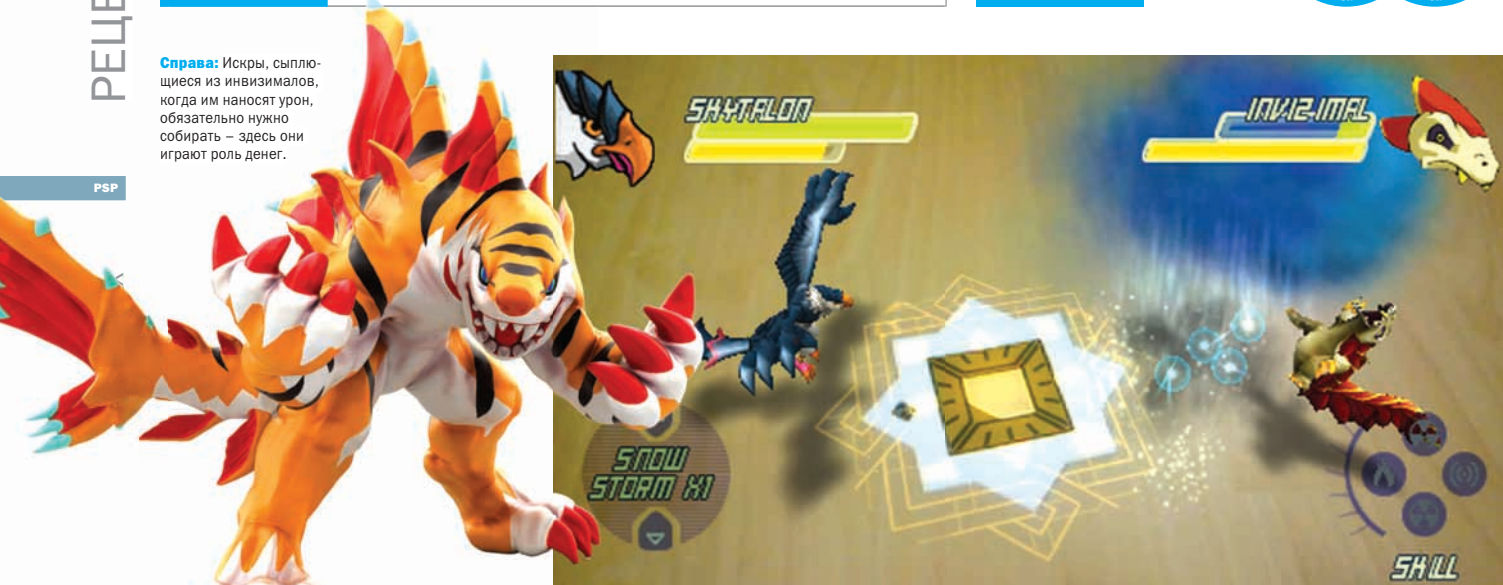
1 The Eye of Judgement
2 EyePet
3 EyeToy: Play 3

7.5



Справа: Искры, сыплющиеся из инвизималов, когда им наносят урон, обязательно нужно собирать – здесь они играют роль денег.

PSP



Invizimals

Камера для PSP есть давно, но получится ли назвать хотя бы три игры, использующие ее возможности на полную катушку? Ой, вряд ли. Invizimals могла бы стать одной из таких игр, если бы не несколько оговорок.



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
SCEE
Русский издатель:
Sony
Разработчик:
Novagata
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.invizimals.com
Страна происхождения:
Испания

Текст и звук
на русском
языке

Если нужно подобрать подарок на день рождения племяннику или младшему брату, только недавно перешедшему из первого класса во второй, то ничего лучше Invizimals просто не найти. Это не то чтобы видеоигра в привычном смысле, скорее, игрушка, сочетающая в себе много интересного: кино, поиск невидимых зверей, сражения, наконец, путешествия по всему миру (в собственной фантазии) и многократное исследование собственной квартиры или дачного участка (а вот это уже требования реальности). Правда, для начала следует убедиться, что у племянника есть PSP.

Первым секретом портативной консоли раскроет несмешной японский ученый. Он расскажет о том, что в мире существует множество разных зверей, которые человек просто не может увидеть невооруженным глазом. Но он в своей лаборатории разработал (конечно, на ноутбуке Sony VAIO) способ, с помощью которого любой мальчишка может прицепить к PSP камеру и увидеть этих

животных у себя дома! Более того, поймать их, натренировать, использовать в сражениях! «Вау, как это классно!»

Найди, поймай, тренируй!

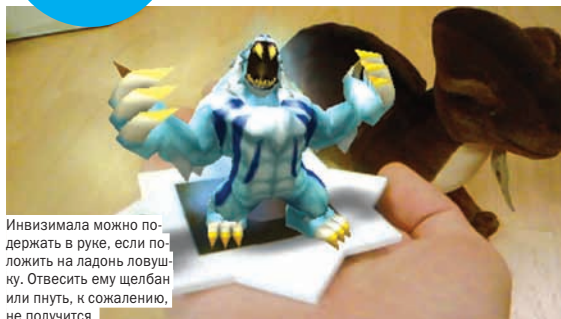
Любая справка, комментарий, интересное задание здесь подается через видео с живыми актерами. Это интересный ход, потому что так игрок сразу получает всю необходимую информацию, видит, как именно надо плясать, чтобы чего-либо добиться. А уж плясать придется много! Ведь посмотрим правде в глаза: камеру для PSP с трудом получится назвать даже просто «хорошей». С ней не приходится говорить о точности передачи цветов и вообще какой бы то ни было красоте. Однако Invizimals использует все ее заявленные возможности подчас весьма неожиданным образом, чем и подкупает игрока. Скажем, чтобы поймать нового зверя, надо исходить квартиру вдоль и поперек, прежде чем получится найти ровную и хорошо освещенную поверхность определенного цвета, на которой обитает инвизимал. Как только специ-

альный радар поймает сигнал, сообщающий, что прямо по курсу чудовище, следует положить на найденное место картонную ловушку и... все. Дальше начинается настоящая охота!

Для каждого зверя разработчики придумали отдельную мини-игру. С одной стороны, это не очень хорошо, потому что зверей тут мало, с другой – это все же лучше, чем, скажем, раз за разом бросать какой-нибудь покебол. Здесь одних монстров надо ловить рукой, других заманивать в ловушку, третьих придется гипнотизировать, постоянно поддерживая зрительный контакт. И это, если бы не постоянные наставления вечно восторженного азиата, действительно интересно и увлекательно. Только следует заранее учитывать тот факт, что поимка монстров часто сопровождается какими-то дополнительными действиями, так что площадку для этого надо подбирать с умом. Иногда, например, приходится кругами ходить вокруг одного предмета, причем медленно и бесшумно, чтобы не спугнуть редкую тварь, и это окажется нелегкой задачей, если камера засекла синий цвет вашей футболки и вы додумались положить на нее картонную ловушку.

Победить Акиру

Для того чтобы продвинуться дальше по сюжету, необходимо переместиться в один из игровых клубов, перебить всех простых соперников, а после этого еще и одержать победу над боссом. К счастью, сражения здесь довольно простые. В реальном времени игрок приказывает подконтрольному зверю атаковать, используя один из четырех доступных приемов, или блокировать, зажимая левый шифт. Немного тактики добавляет шкала энер-



Инвизимала можно подержать в руке, если положить на ладонь ловушку. Отвесить ему шелбан или плнуть, к сожалению, не получится.

Игра полностью переведена на русский язык. Это касается и просто текстов, и разных сообщений, и конечно озвучения. В общем и целом локализация получилась весьма достойной и лишенной каких бы то ни было ошибок и неточностей. Впрочем, если возникнет желание играть в другую версию, достаточно просто перезапустить Invizimals и выбрать нужный язык в специальном меню.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отсутствие загрузок даже во время активной работы камеры, интересные бои, монстров можно рассмотреть поближе, много увлекательных мини-игр.

НЕДОСТАТКИ Слишком много обучающих видео, камера не всегда точно распознает цвета, спорный дизайн инвизималов, игра быстро становится однообразной.

РЕЗЮМЕ Лучший подарок младшему брату или племяннику, но не самое удачное приобретение для взрослого геймера. К сожалению, множество интересных идей и всегда привлекательная концепция «Собери их всех!» не делают Invizimals игрой выдающейся или заслуживающей внимания абсолютно всех владельцев PlayStation Portable.



За победу над противниками инвизималу присуждаются ватты, которые играют роль своеобразных очков опыта. Получив новый уровень, игрок может повысить одну из характеристик монстра – увеличить ему здоровье, запас сил, силу атаки и так далее. Прокачка сама по себе много времени не занимает, к тому же в ней нет острой необходимости. Если не играть с друзьями, то можно вполне развивать двух-трех инвизималов и побеждать всех серьезных противников.

**ЕСЛИ НУЖНО
ПОДОБРАТЬ ПОДАРОК
НА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ
ПЛЕМЯННИКУ ИЛИ
МЛАДШЕМУ БРАТУ,
ТОЛЬКО НЕДАВНО
ПЕРЕШЕДШЕМУ
ИЗ ПЕРВОГО КЛАССА
ВО ВТОРОЙ, НИЧЕГО
ЛУЧШЕ INVIZIMALS
ПРОСТО НЕ НАЙТИ.**

гии, которая быстро расходуется и после атаки, и во время блока. В разное время можно подлечить зверя аптечкой или использовать «вектор» – специальный прием, наносящий урон независимо от того, успел ли противник уйти в глухую оборону или нет. Прием, впрочем, требует определенной расторопности: скажем, чтобы использовать «Землетрясение», необходимо быстро-быстро трясти PSP.

Во время боев монстров можно рассмотреть с разных сторон – для этого придется подойти поближе или обойти ловушку, наклонить PSP, повернуть ее в руках. При этом происходящее на экране существует в одной плоскости, и стоит потерять из вида картинку, как все трехмерные объекты моментально исчезают. Впрочем, технических нюансов у игры как раз не очень много, и если делать все согласно инструкциям, то никаких досадных ситуаций возникнуть не должно.

Две главные проблемы Invizimals – однообразие и излишняя «детскость». Понятно, что игра рассчитана на младшую аудиторию, но и ученики третьих классов в конце концов окажутся сытыми по горло восторженными восклицаниями и рассказами безумного профессора-азиата, кажется, готового вот-вот врезаться лбом в экран PSP. Конечно, надо поблагодарить разработчиков за то, что сюжет здесь вообще есть, но сразу же пожури-

Вверху: Дизайн монстров кому-то нравится, кому-то нет. Некоторые инвизималы похожи на настоящих зверей, в других вообще с трудом угадывается живое существо.

Справа: Есть три вида атаки: сильная, быстрая и две обычные. Сильный удар наносит максимальный урон, но легко блокируется и отнимает очень много сил, быструю сложно прервать, а обычными редко кто пользуется.

за сравнительно скромный и невыразительный зверинец – лучше бы монстров побольше сделали да посимпатичнее, благо многие ролики вполне можно было бы заменить головными комментариями или просто текстом. Из-за всех этих моментов взрослый человек, скорее всего, увидит в Invizimals всего лишь демонстрацию прекрасной технологии, к сожалению, далекой от идеала. А вот впечатление того же племянника такие мелочи вряд ли способны испортить. Мы проверяли. **СИ**

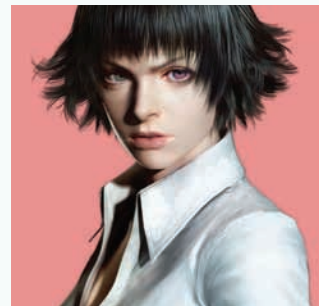


8.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибутор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PS3
Онлайн:
www.finalfantasy13game.com
Страна происхождения:
Япония

Рецензию ищите
в №07 (304)

Наталья
Одинцова

СТАТУС:

Зам. глав.
редактора

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Vagrant Story,
Persona 2: Eternal
Punishment

Одинаково люблю бескрайние поля FF XII и лабиринты Digital Devil Saga, не вижу ничего постыдного в гамбитах, позволяющих с предельной точностью настроить автопилот, и ничего сверх-сложного – в сериале Megami Tensei. Побочные миссии выполняю редко и только ради экспы.

Геймплей

Любите JRPG за иллюзию свободы? Лучше перепройдите FF XII, а здесь до Пульса едва ли досидите. Хотите, чтобы главенствовал сюжет, а боевая система была доступной и одновременно увлекательной? В этом FF XIII преуспевает, хотя и жаль, что, отказавшись от шаблонных вылазок в города, разработчики не придумали других способов разнообразить марафон по Кокону.

Графика

Проходила версию для Xbox 360, свидетельствую: движок Crystal Tools в городах задыхается. Еще иногда как покажут крупным планом неудачно от-моделированное плечо Лайтнинг, так дрожь пробирает. Но в целом – красиво, впечатляюще! На PS3, правда, качество роликов вообще изумляет.

Общее впечатление

Традиционная (много ли вы вспомните нелинейных JRPG?), одновременно экспериментальная и при этом очень доступная игра. Основные нарекания: в угоду сюжету боевая система раскрывается слишком медленно, хотелось бы видеть больше способов разнообразить прохождение.

Final Fantasy XIII

Пост-обзор

«Ни одна Final Fantasy не похожа на другую» – это высказывание мы, кажется, заучили наизусть, привыкнув к меняющимся мирам, смене действующих лиц и регулярным мутациям боевой системы. Создатели FF XIII изменили вроде бы немного – решили рассказать историю, герои которой долго не могут себе позволить передышки вроде неторопливых прогулок по городам, а в итоге большин-ство шаблонных представлений о том, чем богата Final Fantasy, пришлось оставить за бортом.

8.5

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ FINAL FANTASY XIII ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ О НЕЙ!

НАШИ ФАНТАЗЕРЫ

Константин Говорун



СТАТУС:
Главный редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Max Payne 1-2, Stranglehold, Army of Two

Японские RPG – это прекрасно. Начал с Phantasy Star II в начале девяностых, продолжил Final Fantasy VII, заполировал Grandia II. Не люблю закосы под традиционные JRPG с боями в реальном времени. В правильных играх они должны быть пошаговые. Или АТВ, как в Final Fantasy.

Геймплей

По-хорошему, ничем не отличается от Final Fantasy X. Разве что вырезаны разные аватары, которые сохранились формально, но на деле не использовались. Ведь большая карта мира, по которой можно ходить куда угодно, – тема из девяностых, времен Final Fantasy VII. Система боя обновлена, но ничуть не менее (и не более) сложна, чем в старых «Финалках».

Графика

Довольно глупо говорить о движках и полигонах. Потому что если включить режим объективного нытика, можно сказать, что God of War 3 технически совершеннее. Но кого это волнует, когда Final Fantasy XIII – самая КРАСИВАЯ игра на рынке. Потому что у ее дизайнеров ЕСТЬ ВКУС, и они ТАЛАНТЛИВЫ.

Общее впечатление

Не игра, которая взорвет рынок и вернет японским компаниям лидерство на рынке. Потому что не рассчитана на то, чтобы «покорить всех» (скажем, ценителей Mass Effect). «Всего лишь» еще одна номерная Final Fantasy. Сделанная как будто специально для меня и моих друзей.

Евгений Закиров



СТАТУС:
Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Final Fantasy VIII, Devil Summoner: Soul Hackers

Ценю в JRPG сложные и запутанные локации, традиционную прокачку, богатый bestiary и интересный сюжет. Считаю, что в Shin Megami Tensei все это реализовано отлично, однако не оспариваю того, что законодателем моды в жанре необходимо считать Final Fantasy.

Геймплей

Свежо и необычно, несколько простовато, но все равно очень увлекательно. По-дурацки перевели названия ролей и, вроде бы, в европейской версии упростили grind ближе к концу игры. Проверить не было желания: прошел японскую версию на одном дыхании, однако на повторный подвиг PAL-релиз не вдохновил.

Графика

Бесподобно! Если специально крутить камеру и искать недочеты, то обнаружится много неприятного, но то же можно сказать и о любой другой игре. Здесь же – все на своем месте, картинка богата деталями, а ролики в версии для PS3 хороши просто до неприличия. На Xbox 360 они пожаты, из-за чего сильно пострадало качество.

Общее впечатление

Замечательная игра, одна из лучших в своем жанре. Пожалуй, единственная ее слабая сторона – затянутый пролог и отсутствие хотя бы малой альтернативы линейному прохождению. Вместе с тем, Final Fantasy XIII представляется игрой завершенной, точно такой, какой ее хотели видеть создатели.

Радик Валентинов



СТАТУС:
Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Final Fantasy VI, Xenogears

Слишком давно играю в Final Fantasy, чтобы с легкой душой принять такую радикальную трактовку номерной части сериала. Называйся этот проект как-нибудь вроде Final Fantasy Tube Running Gaiden, моих (да и не только моих) претензий к нему было бы куда меньше.

Геймплей

«Удивительные приключения белок в колесе, или Как я до последнего босса ждал начала нормальной Final Fantasy». Сложно сказать, зачем все сведено к пунктиру «бой-заставка», но даже быстрый, здорово продуманный экшн-режим не заслоняет возникшую пустоту. Кроме драк и разглядывания видеороликов тут попросту нечего делать.

Графика

Движок Crystal Tools, разработка которого заняла половину четырехлетнего цикла создания FFXIII, – лучшее, что есть в игре после боевой системы. Он замечательно справляется с барочным миром, по-азиатски пестрым и невздержанным на декор. В PS3-версии мне не встретилось ни единого визуального бага.

Общее впечатление

То, что в FF никогда особенно не удавались города, еще не повод выкидывать их за борт вместе с картой мира, сайд-квестами, мини-играми, NPC, внятной историей и свободой выбора как таковой. Не хочется думать, что FFXIII олицетворяет будущее сериала – красивое, пустое и туповатое, как персонаж Ваниль.

Сергей «TD» Цилюрик



СТАТУС:
Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Final Fantasy X, Final Fantasy XII

Ни одному другому увлечению не посвящал столько времени, сколько у меня ушло на FF. Прошел все выходявшие на Западе части; 13-я номерная стала для меня 31-й. Уже восьмой год модерую самое большое русскоязычное комьюнити «финальщиков» на fforever.info. Веду посвященный FF блог <http://finaloi.blogspot.com>.

Геймплей

На первых двух дисках его нет. Бег по тоннелям и «автобитва» – это не геймплей. На Пульсе что-то похожее уже есть, но с такой неглубокой боевой системой удовольствия в любом случае много не получишь. Самое гадкое – в этой череде коконских бессвязных непонятных коридоров не видно игрового мира, не чувствуется атмосферы.

Графика

Игра столь же красива, сколь и бездушна. Дизайн некоторых локаций очень нравится поначалу, но через два часа сверхлинейного их прохождения начинает утомлять. Номуровские персонажи выглядят нормально, но стоит им начать говорить, как оказывается, что все они – пустышки. Дизайн монстров радует куда меньше, а от саммонов тошнит.

Общее впечатление

Худшая номерная «Финалка» за последние двадцать лет. Колоссальный провал во всем (и особенно в сюжете), который, впрочем, я и ожидал от Мотому Ториямы. И еще несколько слов о монстрах: в нынешнем поколении консолей так эксплуатировать перекрашенные модельки должно быть стыдно!

9.0

9.0

6.0

5.0

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Blazing Angels:
Squadrons of WWII
2 WWII Aces
3 Heatseeker

8.0



ТЕКСТ
Алексей Харитонов

▶ The Sky Crawlers: Innocent Aces

За годы существования Wii появилось немало схожих игр – Blazing Angels: Squadrons of WWII, WWII Aces, Rebel Raiders: Operation Nighthawk, Heatseeker... Пусть Innocent Aces не открывает новых горизонтов, она сумела выделиться!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
simulation, flight
Зарубежный издатель:
Xseed Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Project Aces
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.
skycrawlersinnocentaces.
com
Страна происхождения:
Япония

Мало того что любую из названных выше игр сопровождает множество мелких огрехов, каждая страдает, как минимум одним весьма существенным недостатком: картину портят ужасная графика, неудобное управление или скучный игровой процесс. И только Sky Crawlers: Innocent Aces не роняет планку. А значит, именно ее можно смело рекомендовать к приобретению всем поклонникам жанра. Особенно любителям Ace Combat, ведь разработка была поручена Project Aces, внутренней студии Namco, ответственней за упомянутый сериал. Именно поэтому The Sky Crawlers можно охарактеризовать как «Ace Combat для Wii». Но – со своими особенностями.

Первая и самая важная – игровая вселенная. Она тоже вымышленная, но в этот раз ее созданием занимались не сотрудники Namco или Project Aces, а Хироши Мори – автор серии новелл The Sky Crawlers; по мотивам этих книг был выпущен одноименный аниме-фильм. Однако игра не повторяет его сюжет – даже те двадцать минут анимационных видеовставок, что украшают игру, с нуля созданы в стенах студии Production I.G исключительно для Innocent Aces. Писатель Хироши Мори и режиссер фильма Мамору Осии работали на проекте в качестве консультантов и даже тестировали пререлизную версию. Наверное, вы уже поняли: перед нами не скоропалительная поделка, а самостоятельная глава в истории мира The Sky Crawlers.

Проникнуться симпатией к обитателям вселенной The Sky Crawlers без просмотра



Смотреть или не смотреть?

От создателя Ghost in the Shell и Ghost in the Shell 2: Innocence ожидали слишком много, и аниме The Sky Crawlers пришлось по душе не всем. Кому-то фильм показался откровенно скучным и слишком уж затянутым. Неспешно развивающаяся история нескольких килдренов одной из корпораций, проводящих свою короткую жизнь на военной базе и в ее окрестностях, могла быть и динамичнее – достаточно вырезать сцены, составляющие четверть фильма, в которых персонажи просто молчат и думают о чем-то своем. Но без этих эпизодов лента стала бы куда более легковесной, даже примитивной – именно такие моменты философского спокойствия героев дают нам возможность задуматься о тех вещах, которые волновали персонажей Хироши Мори. Но даже если вы не особенно любите «медленное кино», все же попробуйте посмотреть The Sky Crawlers хотя бы из-за немногочисленных боевых сцен – они вас не разочаруют.

аниме в любом случае будет непросто – разработчики Innocent Aces хотели, чтобы игрок оставил за бортом все философские размышления и сосредоточился на действии. В ленте практически отсутствует экшн-составляющая, а в Innocent Aces как раз она и является основой – таким образом, игра и аниме словно дополняют друг друга. Кроме того, обе истории рассказывают о двух группах пилотов, действовавших в разное время, что дает возможность лучше узнать мир The Sky Crawlers.

Однако интересна игра не одной лишь привязкой к аниме. Другая важная особенность – управление. Когда разработчики попросят взять нунчак в правую руку, а пульт в левую – не удивляйтесь, они не считают вас левой. Просто в Innocent Aces нунчак играет роль ручки управления самолетом (если вы не в курсе,

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательная история, которая не дублирует сюжет аниме The Sky Crawlers. Оригинальная схема управления. Почти все миссии на редкость занимательны.

НЕДОСТАТКИ Игру можно одолеть буквально за пару-тройку вечеров. И линейность очков не добавляет. Солью на рану — отсутствие уютного многопользовательского режима.

РЕЖИМЕ Яркий и запоминающийся авиабоевик для тех, кто к таким играм обычно равнодушен или намеренно ограничивается знакомством с Ace Combat. От, собственно, «симуляции» здесь одно название: воздушные сражения стремительны, противники гибнут десятками, напарники лишь создают массовку, а освоиться с управлением (пусть и не сразу) сумеет даже ребенок. Поклонникам оригинального аниме также не рекомендуется пропускать игру.

Перед вылетом никогда не пропустайте брифинги! Вы вряд ли услышите что-то действительно полезное о миссии, зато всякий раз узнаете нечто новое об этом мире и полюбуетесь «фотографиями» здешних пейзажей.



В конце каждой миссии начисляются очки. Благодаря им вы не только сможете получить доступ к новым схемам покраски, но и к апгрейдам или даже дополнительным моделям самолетов.



История The Sky Crawlers

В созданной Хироси Мори альтернативной реальности уже долгие годы идет война между двумя могущественными корпорациями. В боевых действиях мирные граждане не принимают участия: их никто не убивает, никто не берет в плен. В бой отправляются только килдрены (определение, составленное из двух слов — «kill» и «children»). Это генетически модифицированные люди, которые никогда не стареют, навсегда оставаясь подростками. Каждый из них проживет совсем недолгую жизнь и обязательно погибнет в бою. Простые обыватели уже давно к этому привыкли и болеют за сражения так, словно по телевизору показывают футбол, а не своеобразную игру, в которой ставка — человеческая жизнь.

именно так она и называется). Перемещать ее нужно плавно: делаете небольшой наклон влево — самолет плавно идет влево, тянете на себя — машина взмывает в небо. Кнопка «Z» используется для стрельбы, а «C» — для смены оружия. На Wiimote ложится управление скоростью и переключение целей. И пусть освоиться намного проще, чем в любом симуляторе, мастерство придет не сразу. Если не захочется тратить время на освоение, можно использовать Classic Controller или GameCube Controller, но мы настоятельно не рекомендуем так поступать — лишите себя львиной доли удовольствия. Да и без этого существует масса возможностей сделать игру доступнее. Речь не только о привычной смене уровня сложности. Если уничтожить своими силами самолет противника — непосильная задача, можно воспользоваться системой Tactical Maneuver Command (TMC). В этом случае все существенно упрощается: подлетели максимально близко к врагу, подождали определенное время, нажали заветную кнопку «A» — самолет автоматически выполнит красивую и ничуть не реалистичную фигуру в воздухе и сел на хвост противнику за пару секунд. Дело за малым — прицеливаться и сбить неприятеля. Впрочем, далеко не всегда эта система срабатывает корректно: наземные объекты и самые быстрые машины противника не оставляют возможности для использования TMC. Но и без того жить новичку становится значительно

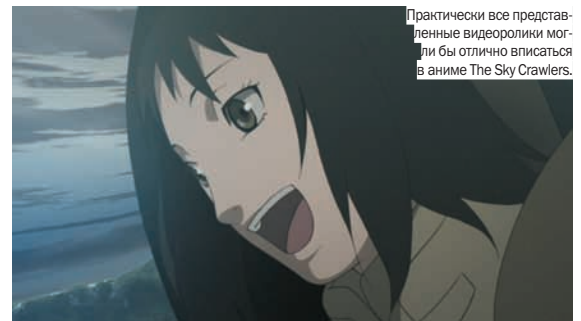
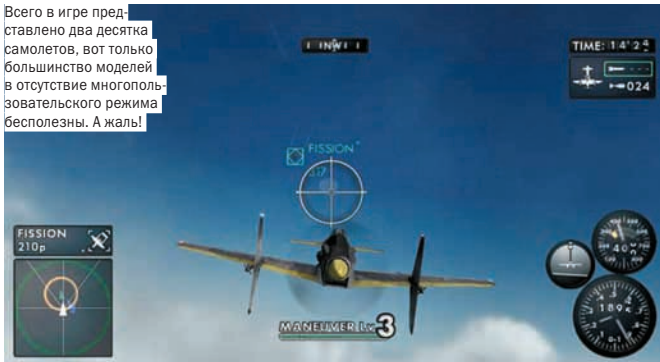
но легче. Если же и это не поможет, позвоните кому-нибудь из друзей и дайте ему в руки второй пульт — новоиспеченный напарник также сможет каким-то чудом отстреливать противников, даже если вы летите на одноместном самолете. Резкое падение сложности — единственное оправдание столь странной и бесполезной для умелых игроков альтернативе многопользовательскому режиму.

Но есть недостаток и посерьезнее. Все-таки перед нами разработка Project Aces, а игры этой студии никогда не отличались продолжительностью. Если не принимать во внимание минутные тренировки, остается всего-то два десятка заданий, длительность которых варьируется от пяти до пятнадцати минут. Считайте сами. Зато в Project Aces, как обычно, позаботились о разнообразии миссий. Здесь и фото-шпионаж, и охрана объектов, и осада наземных сооружений, и доставка инженеров в нужную точку. Будет даже тренировочная дуэль со своим сослуживцем, где вместо оружия используются капсулы с краской.

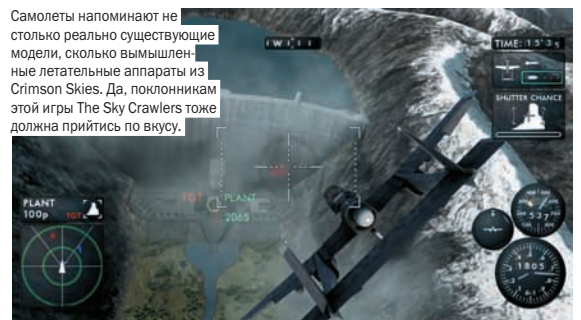
Напоследок стоит отметить один интересный момент — в Японии Innocent Aces появилась еще в конце 2008 года. Потеряла ли игра актуальность за это время? Ничуть! Разве что графика покажется кому-то слегка устаревшей («слегка» — если судить по стандартам Wii, разумеется), но все-таки The Sky Crawlers: Innocent Aces ценна совершенно не этим. Так что это «небольшое» опоздание можно и простить. **СИ**

РЕЖИССЕР МАМОРУ ОСИИ И ПИСАТЕЛЬ ХИРОСИ
МОРИ РАБОТАЛИ В КАЧЕСТВЕ КОНСУЛЬТАНТОВ.

Всего в игре представлено два десятка самолетов, вот только большинство моделей в отсутствие многопользовательского режима бесполезны. А жаль!



Практически все представленные видеоролики могли бы отлично вписаться в аниме The Sky Crawlers.



Самолеты напоминают не столько реально существующие модели, сколько вымышленные летательные аппараты из Crimson Skies. Да, поклонникам этой игры The Sky Crawlers тоже должна прийти по вкусу.



С повторами вышла промашка — в последних Ace Combat смотреть их куда интереснее, так что у вас вряд ли появится желание сохранить свои результаты, чтобы еще раз полюбоваться битвой.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Mario Kart Wii
2 MySims Racing
3 Crash Tag Team Racing

7.5



Если не врезаться в проезжающие мимо машинки и не пытаться проломить ограждения, то есть ехать спокойно, Улала исполнит зажига- тельный танец.



Оружие в All-Stars Racing не играет такой уж важной роли. Участники заезда могут пулять друг в друга бомбы, оставляя после себя мины, оглушать соперников громким гудком и т.д., но это едва ли может серьезно повлиять на исход гонок. Во-первых, на локациях и без того хватает разных ловушек, и все внимание лучше сосредоточить на вождении, а во-вторых, куда как более полезными здесь оказываются ускорения. Впрочем, это характерно скорее для однопользовательского режима, где просто не ощущаешь того, что твои действия как-то помешали сопернику. Ну перевернулась для него камера, а дальше что? Другое дело – мультиплеер, где игроки хитрят и где тот же трюк с камерой вынуждает быстро приспосабливаться к «управлению наоборот».



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC
Жанр:
racing,kart
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибутор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Sumo Digital
Количество игроков:
до 8 (онлайн),
до 4 (split-screen)
Требования к компьютеру:
CPU 3,2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PC
Онлайн:
www.sega.com/
sonicracing
Страна происхождения:
Великобритания

► Sonic & Sega All-Stars Racing

При всех очевидных сходствах, Sonic & Sega All-Stars Racing вовсе не является примитивным клоном Mario Kart. И хотя первенство в жанре аркадных гонок на картах все еще за Nintendo, у популярного сериала нет и в ближайшем будущем не предвидится тех положительных качеств, которыми Sega блеснула сегодня.

Давнее наблюдение: если игры с каноническими персонажами Sega в отдельности последнее время редко оказываются хорошими, то проекты под заголовком «All-Stars» (или похожим), напротив, почему-то получаются очень интересными. Так, например, случилось с Sega Superstars Tennis: и как представитель редкого жанра игра отличная, и про-

сто как «фансервисному» развлечению ей нет равных. «Гоночному проекту» пророчили ту же судьбу и, в общем, не прогадали. Это все еще тот случай, когда любые недостатки кажутся ничтожными, а достижения представляются без сомнения важными.

Sonic & Sega All-Stars Racing – это аркадные гонки на самых разных средствах передвижения. То могут быть и просто машинки, и летающие тарелки, и мотоци-

клы, и даже кукурузники – фантазия разработчиков дошла до того, что каждому действующему лицу, а некоторым из них для разгона колеса, в теории, вообще не нужны. Причем от других он отличается не только внешним видом, габаритами и так далее, но и моделью управления, что на первых этапах вынуждает попробовать всех доступных персонажей с целью выяснить, чья же

Амиго досталась одна из самых безумных локаций. Зато музыка самая зажигательная! Samba de Janeiro!



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, много превосходно оформленных трасс, хорошая подборка персонажей, интересные дополнительные миссии.

НЕДОСТАТКИ Уровень сложности занижен, планировка трасс не всегда понятна, мелочей для покупки в магазине могло бы быть больше. В PC-версии нет онлайн-мультиплеера.

РЕЗЮМЕ Быстрые, красочные, безумно увлекательные гонки с участием любимых героев как старых игр Sega, так и сравнительно новых. Современная графика и правильный фансервис, способный разбудить если не ностальгию, то живой интерес к консольной классике, делают Sonic & Sega All-Stars Racing одним из важнейших и интереснейших релизов этой весны.



У каждого героя есть специальный прием. Он подбирается точно так же, как оружие или ускорение, но оказывается уникальным для каждого гонщика. Соник, например, может превратиться в золотого ежа и буквально пролететь локацию со скоростью звука, причем в это время им даже не надо управлять – он сам выберет оптимальный маршрут и впишется в любой поворот.



машинка лучше едет и не так лихо заносится на поворотах.

Почему это приходится учитывать? Ведь в других играх какого героя ни возьми, прийти первым получится в любом случае: главное метко пулять ракету в соперников и не врезаться в ограждения. Здесь эта модель работает лишь отчасти, да и то спустя некоторое время. Виною всему оказываются трассы – фактически, огромные локации, оформленные в стиле памятных игр от Sega и буквально напичканные разными ловушками. Помимо того, что на них частенько есть по несколько маршрутов, они еще и закручены, словно уровни в Sonic the Hedgehog, и далеко не всегда понятно, где поворот, где пропасть, а где портал на новый участок дороги. Поэтому первое время приходится заучивать расположение трудных поворотов и решать для себя, какая машинка более удобна для их прохождения – летающая, на колесиках или просто очень большая.

Впрочем, вряд ли это отнимет так уж много времени. Большинству премудростей игрока обучат еще до того, как допустить к заездам, остальное он освоит во время прохождения одиночного режима – большущего списка соревнований, разделенного на три группы: для новичков, опытных гонщиков и мастеров. За победы в сингле начисляются виртуальные деньги, которые необходимо тратить на приобретение новых персонажей, музыкальных композиций для прослушивания в отдельном меню и трасс. Деньги можно заработать также, последовательно выполняя специальные миссии (коих ровно шестьдесят четыре штуки), представляющие собой набор интересных жанровых заданий. Это и известные по «серьезным» гонкам соревнования, и «дрифт на оценку», и просто заезды один на один. На ум приходит сравнение с миссиями из Project Gotham Racing 4, где надо было выполнять различные условия за медали: пускай оно и несколько неуклюже, но, по сути, идеи здесь реализованы те же.

Как только в одиночном режиме станет тесно (что случится нескоро, благо разработчики придумали много разных кубков, которые игрок обязательно захочет собрать), обладатели консольных версий могут попробовать свои силы в мультиплеере. Владельцы копии игры на PC тоже могут, но лишь посредством split-screen на четыре человека. Все. Никакого онлайн на PC нет, он почему-то стал достоинством исключительно консольных версий. Но и с ними не так все просто: у Xbox 360-варианта есть уникальный персонаж из Banjo-Kazooie, в то время как PS3 и Wii лишены каких-то важных отличительных черт (кроме того, что на Wii можно использовать как гонщика Mii-аватара). Что стоило включить в каждую версию уникальных персонажей? Ответ на этот вопрос, к сожалению, разработчики не дают.

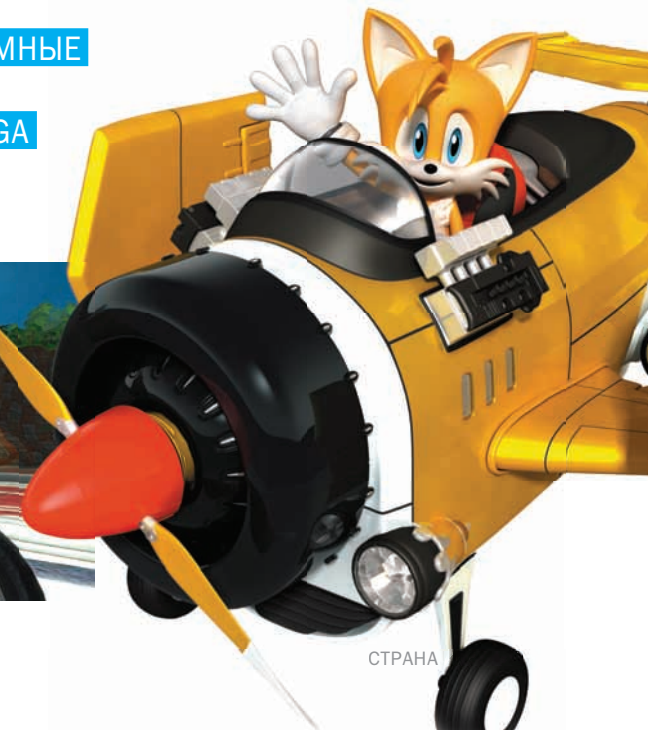
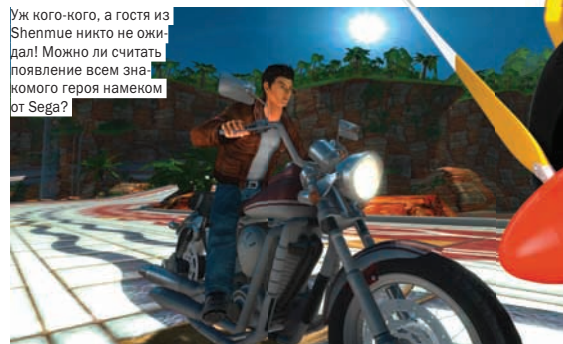
В остальном домашние версии идентичны, конечно, с поправкой на качество гра-

Вверху: Если удачно выйти из заноса, машинка получит ускорение. Это совсем несложно, зато помогает добиться победы.

фики – на Wii не получится оценить красоту особенно живописных локаций. А это важно, ведь как игра, созданная фанатами старых и новых игр Sega в удовольствие, она должна выглядеть идеально. All-Stars Racing с этой задачей справляется на «отлично»: красивые модели персонажей и техники, большие трассы со множеством находящихся в движении объектов, яркие и красочные спецэффекты – во время обучения даже не слушаешь советы Соника, а просто оглядываешься по сторонам и выскиваешь вроде бы и незначительные, а все равно приятные глазу детали. В конце концов, это не та игра, где важна победа. Как бы смешно это ни прозвучало, но здесь значение имеет как раз участие: хочется просто покататься по, как это представляется, тематическим локациям из любимых игр, еще раз посмотреть на любимых героев детства и помечтать под очередной ремикс давно знакомой мелодии. **СИ**

ЗДЕШНИЕ ТРАССЫ – ЭТО ОГРОМНЫЕ ЛОКАЦИИ, ОФОРМЛЕННЫЕ В СТИЛЕ ПАМЯТНЫХ ИГР ОТ SEGA И БУКВАЛЬНО НАПИЧКАННЫЕ РАЗЛИЧНЫМИ ЛОВУШКАМИ.

Уж кого-кого, а гостя из Shenmue никто не ожидал! Можно ли считать появление всем знакомого героя намеком от Sega?



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Phoenix Wright: Ace Attorney
- 2 Apollo Justice: Ace Attorney
- 3 Another Code: Two Memories

7.5

«Я вижу психические замки людей», — хвастается Феникс Райт. «Я замечаю мельчайшие изменения в поведении лучших людей», — заявляет Аполло Джастис. «Я хожу», — парирует Майлз Эджворт.



Logic

Organizer



Gumshoe



Office

High Prosecutor's Office, Rm. 1202

Не обошлось и без эпизодического появления сами понимаете какого адвоката.



Organizer



Kay



Main Gate

Gatewater Land: Main Gate

Examine



von Karma

Let's not complicate things and go with the most obvious conclusion.

Evidence

Present



Prosecutor's Badge

Type: Other
One of my possessions.

Proof of my profession. However, I prefer to keep it in my pocket.

Back

Check



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

» Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

Когда появилась информация о том, что в новой части Ace Attorney нам доведется поиграть за прокурора Майлза Эджворта, возник резонный вопрос – неужто и вправду дадут возможность поучаствовать в судебных баталиях с другой стороны баррикад? Увы, нет – обстоятельства вынуждают Эджворта перекалвалифицироваться в детектива.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DSЖанр:
adventure, third-person, modernЗарубежный издатель:
CapcomРоссийский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»Разработчик:
CapcomКоличество игроков:
1Онлайн:
<http://ace-attorney.com>
Страна происхождения:
Япония

Справка: Кэй на удивление адекватна, несмотря на свое жизненное кредо.

Прошло два года с тех пор, как под влиянием бравого адвоката Феникса Райта прокурор Майлз Эджворт, ранее стремившийся всех подсудимых упрятать за решетку, встал на путь истины. В прямом смысле – на протяжении всей Ace Attorney Investigations наш протагонист занимается поисками правды и ничем кроме. Смена кредо у него, однако, вынужденная – у господина Эджворта выдалась на редкость неудачная неделя. Куда бы он ни пошел, всюду его ждут таинственные убийства, странным образом связанные между собой. Распутать преступный клубок и вывести на чистую воду участников контрабандной группировки – вот новая цель прокурора. Мадам Юстиция подождет своего часа.

Естественно, господин Эджворт не одинок. С ним работают и неуклюжий детектив Дик Гамшу, и давняя знакомая и коллега Майлза Франциска фон Карма, и обязательная для сериала бойкая девчонка-подросток. Здесь эта роль досталась Кэй Фарадэй, юной особе со склонностью к воровству. На протяжении игры повстречаются едва ли не все персонажи первой трилогии – складывается впечатление, что авторы Ace Attorney Investigations старались начать свое творение фансервисом под завязку.

Возможно, такое обилие знакомых лиц призвано скрасить фанатам нехватку всеми любимых судебных заседаний, ведь большую часть геймплея Ace Attorney Investigations, как и следует из названия, составляют расследования. И они претер-

пели некоторые изменения по сравнению с тем, к чему мы привыкли. В обычных Ace Attorney использовался вид от первого лица, и порой приходилось буквально заниматься пиксельхантингом, чтобы убедиться, что ничего важного не было упущено.



Kay

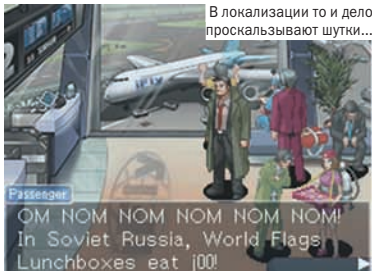
You can call me "Kay", 'kay!?'
Good! Glad that's settled!

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Более адекватный сюжет и более реалистичные расследования, чем в любой другой части Ace Attorney.

НЕДОСТАТКИ Не так смешно и не столь остроумно, как раньше.

РЕЗЮМЕ Приятное дополнение к сериалу Ace Attorney. В Investigations нет столь любимых поклонниками судов, но сами расследования стали гораздо более динамичными и увлекательными, нежели в предыдущих частях. Впрочем, принципиальной разницы между Investigations и основной линейкой Ace Attorney нет, так что приключения Майлза Эджворта вряд ли помогут сериалу найти новую аудиторию. А вот ценителям «Феникса Райта» игра всячески рекомендуется.



В локализации то и дело проскальзывают шутки...



...и интернет-мемы.

**ПОСЛЕ БЛИСТАТЕЛЬНЫХ РАЗОБЛАЧЕНИЙ
МАЙЛЗА ЭДЖВОРТА СУД ВИДИТСЯ ЧЕМ-ТО
СОВЕРШЕННО НЕНУЖНЫМ.**

А переходы с места на место осуществлялись при помощи меню. Ace Attorney Investigations, напротив, использует вид от третьего лица: разодетый в багровое прокурор всегда присутствует на экране DS. Осмотр особо интересных мест, впрочем, проводится по классической схеме, однако на сей раз герой дает нам возможность понять, нашел ли он все необходимое или же еще нет.

Помимо сбора материальных улик, Эджворт еще и подмечает и любопытные факты, которые игроку надлежит самостоятельно осмыслить и увязать с прочими умозаключениями. Для этого в интерфейсе появился новый пункт – «Логика». Сюда попадают все зацепки, которые еще не уложились в общую картину; их игрок волен в любой момент объединить попарно, чтобы привести благородного прокурора к правильному выводу.

Но кому же предьявлять свои доводы ввиду отсутствия судьи? От оппонентов у Эджворта отбоя нет – всегда найдется если не подозреваемый, активно отрицающий свою вину, то хотя бы надменный агент Интерпола со своей версией происходяще-

го, которую непременно надо опровергнуть. Завязывающиеся таким образом дебаты как две капли воды похожи на привычные перекрестные допросы из прошлых игр сериала: приходится и расспрашивать собеседника по каждой затронутой теме, и доказывать свою точку зрения при помощи улики, и, конечно же, победно восклицать «Objection!». Как ни странно, распознавание голоса (ведь здесь, по традиции, можно самостоятельно произносить самые яркие фразочки, чтобы протагонист их за вами повторил) в Investigations работает заметно хуже, чем в предыдущих частях.

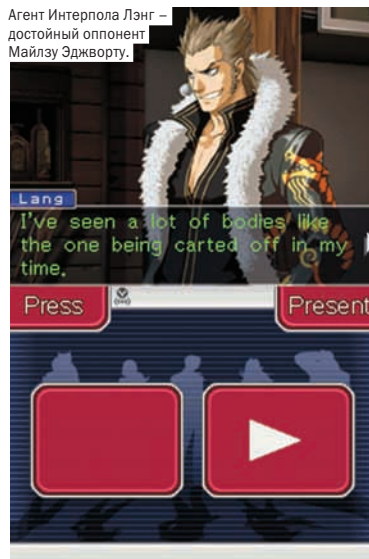
Сами дела стали логичнее – но одновременно с этим и гораздо, гораздо более предсказуемыми. Во всех случаях без исключения вычислить злодея так же просто, как палец о палец ударить. С одной стороны, это несколько разочаровывает, с другой – дает возможность почувствовать себя в роли уверенного обвинителя, располагающего необходимыми уликами и соединившего их в единое целое. Ведь по итогам расследования и последующих жарких дебатов у преступников не остается ни малейшей лазейки, ни одного пути к отступлению – им

Во время разработки третьей части сериала Ace Attorney (в Японии известного как Gyakuten Saiban) продюсеру Мотохиде Эсиро пришла в голову мысль: а не создать ли спин-офф, посвященный одному из известных персонажей? Для этого Эсиро обратился к Такеси Ямадзакэ (отвечавшему за DS-версию первой части), и вместе они быстро сообразили, что действие стоит перенести из суда непосредственно на место преступления. Ямадзакэ хотел посвятить игру Эме Скай, но выбор Эсиро пал на Эджворта, поскольку галантный прокурор более любим фанатами. Первым персонажем, созданным для новой игры, стала Кэй Фарадэй. Такеси Ямадзакэ возглавил разработку проекта, который сначала хотел быть известен как «новый Gyakuten, но не Saiban» (оригинальное название Ace Attorney Investigations – Gyakuten Kenji). Тем временем Сю Такуми, «отец» сериала, работает над авантюрой Ghost Trick, которая должна выйти на DS в этом году (по крайней мере, в Японии).



остается лишь признать свою вину. После блистательных разоблачений Майлза Эджворта суд видится чем-то совершенно ненужным – простой формальностью, которая где-то за кадром обязательно обеспечит должное возмездие злодеям.

Продолжительность Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth средняя – пять историй, дюжина часов. Что особенно приятно, все дела связаны между собой – филлеров, как в предыдущих частях, здесь практически нет. Локализация держит высокий стандарт качества, спрайты героев выглядят приятно, музыка приятно звучит... Но, что самое главное, ничуть не возникает ощущения, что игра эта – спин-офф, а не часть основной линейки Ace Attorney. Лучшего комплимента не придумать; в конце концов, этот сериал никогда не заманивался на внимание широкой аудитории, опираясь исключительно на немногочисленных, но верных поклонников. И создание чего-то нового (но при этом не портящего того, что полюбилось щепетильным фанатам) – настоящее испытание для разработчиков. Которое они с достоинством выдержали. Пусть Ace Attorney Investigations и не может претендовать на звание лучшего выпуска сериала или, тем паче, на какое-то «новое слово в жанре», она, тем не менее, достаточно хороша, чтобы украсить коллекцию любого поклонника текстовых аванчур. **СИ**



Агент Интерпола Лэнг – достойный оппонент Майлзу Эджворту.



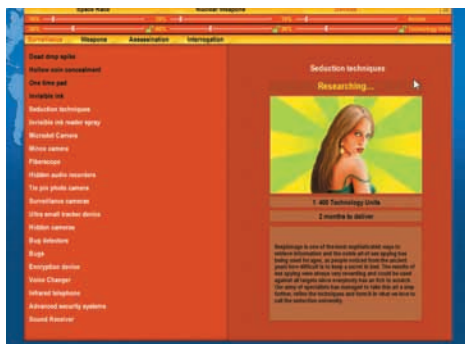
7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, turn-based, historic
Зарубежный издатель:
Icohole Games
Российский издатель:
Не объявлен
Разработчик:
Icohole Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
wbmgame.com/uat
Страна происхождения:
Греция

Вверху: Техника соблазнения – лишь одно из множества «шпионских» изобретений, доступных в игре.

Внизу: Соцлагерь несколько сдал позиции в Европе, перебросив лучших агентов в Азию. Да и на европейском континенте не все так плохо – объединенная Германия (не без моей помощи) выбрала коммунизм.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Hearts of Iron II: Doomsday – Armageddon
2 Diplomacy
3 Codename Panzers: Cold War

Us & Them: Cold War

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Возглавив один из блоков времен «холодной войны», вы будете рассылать агентов во вражеские (и дружеские тоже) державы, раздавая им ценные указания и меняя ход истории. Кто-то станет провоцировать бунты, кто-то – подрывать обороноспособность, кто-то – обваливать биржи. Или, наоборот, бороться с засланцами, укреплять собственную армию и поднимать экономику. Впрочем, с историчностью дело обстоит не очень – десяток стран, меняющих хозяев каждый ход (месяц), явно не предел. Вариантов событий не слишком много, причем происходят они не в отведенные учебниками сроки, а как получится. Да и известные личности долго не живут – прикончить их не слишком сложно, а соблазн велик (бедные папа римский и Че Гевара, сколько же раз им не повезет). И все же играть интересно – чем-то Us & Them напоминает шахматы с элементом случайности. Да и AI удивляет в хорошем смысле слова. Кажет-

ся, что ты побеждаешь, как вдруг в СССР обнаруживается ударная группа агентов врага, расстреливает или перекупает всех твоих специалистов, а потом как проведет десяток-другой диверсий! Или ни с того ни с сего начинаются постоянные перевороты в дружественных странах. Хотя победить можно и в такой ситуации, главное – просчитывать свои ходы на несколько месяцев вперед. В общем, все, как в шахматах...

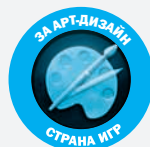
НЕДОСТАТКИ После пары партий начинать все сначала не так интересно, игре явно не хватает историчности, да и военный аспект противостояния двух блоков отодвинут на второй план.

ДОСТОИНСТВА AI действует весьма умно, порой делая нестандартные ходы, а планирование действий агентов и воплощение в жизнь собственных планов не дают оторваться от игры до самого финала.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Homeworld
2 Far Gate
3 Strange Adventures in Infinite Space



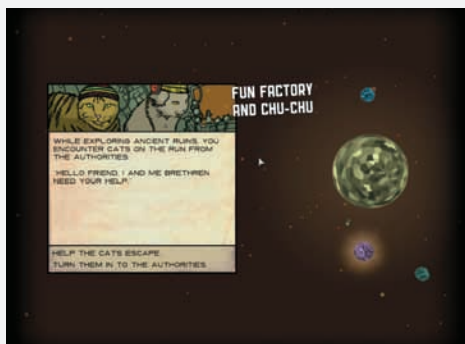
6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, XBLA
Жанр:
strategy, turn-based, sci-fi
Зарубежный издатель:
Blendo Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Blendo Games
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.blendogames.com/flotilla
Страна происхождения:
США

Вверху: Слушая красивую мелодию, командир космического флота наблюдает, как взрываются вражеские корабли. Жаль, красная планета – единственный на всю игру «задник».

Внизу: Повстречав котопитиппи, убегающих от властей, вы можете помочь им спрятаться, а можете и сдать их администрации.



Flotilla

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Первая мысль – это какой-то космический зоопарк, даром что похож на пошаговую стратегию. Персонажи вроде воинствующей совы, обезумевшего от неудачного эксперимента с пространством крокодила, и пингвиного ракетера, только и ищущего повод, чтобы открыть по вашему флоту огонь, встречаются здесь повсеместно. Flotilla – не просто череда сражений, но маленькое приключение во вселенной, каждый раз случайно генерируемой из небольшого количества заготовленных кусочков. Здесь вы не только воюете, но и общаетесь со странными персонажами, улучшаете свой флот и ведете торговлю, основанную на натуральном обмене. Что касается самих боев, то это первая на моей памяти пошаговая стратегия, сделанная по заветам Homeworld, – отдавая приказы кораблям, лишь по нажатию кнопки End Turn можно узнать, к какому результату они привели.

НЕДОСТАТКИ Масштаб и глубина проработки абсолютно любого аспекта довольно быстро выдают главный секрет: Flotilla – проект одного человека. Матерые стратеги исследуют всю игру менее чем за сутки, а сетевой мультиплеер, способный удержать интерес подольше, в текущей версии не предусмотрен – только сражения вдвоем за одним компьютером, где можно легко подглядывать все маневры врага.

ДОСТОИНСТВА Любители игр от независимых разработчиков будут рады Flotilla – хотя бы из-за уникального визуального стиля. К тому же энтузиазм, с которым автор продолжает развивать свой проект после релиза, весьма похвален – не так давно был добавлен режим сложности Hardcore. Главное, чтобы запала Брендона Чуна хватило хотя бы на год – тогда для графы «недостатки» придется искать совсем другие тезисы.

8.0



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Mario Kart DS
2 MySims Racing
3 Diddy Kong Racing DS

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS
Жанр: racing, kart
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Sumo Digital
Количество игроков: до 4
Онлайн:
www.sega.com/sonicracing
Страна происхождения: Великобритания



Вверху: С планом трассы на нижнем экране разобраться в поворотах всё же проще, чем с линейкой «дальше-ближе» в старших версиях. Другое дело, что тут слишком высокие скорости, и лишний раз посмотреть на карту просто не успеваешь.

Внизу: Графика портативной версии выглядит достойно, но в этом плане первенство остается все же за Mario Kart DS.

Sonic & Sega All-Stars Racing

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Портативная версия Sonic & Sega All-Stars Racing создавалась в расчете на то, что её купит не столько и не только фанат жанра аркадных гонок, но человек, знакомый со старыми и новыми героями Sega и ищущий еще один повод предаться ностальгии. К счастью, и то, и другое здесь представлено в лучшем виде. Как гонки, это хорошая альтернатива Mario Kart DS, не лишенная, впрочем, ряда существенных отличий: интересных и продуманных миссий, более смелого дизайна трасс, сбалансированной подборки оружия и, конечно, виртуального магазина для покупки всяких мелочей. Как к «фансервису» тут тоже ни к чему нельзя придраться – героев собрали сплошь всем знакомых, музыкальные композиции узнают все, а трассы всё так же радуют глаза тематическими деталями. Версия для Nintendo DS может также похвастаться отзывчи-

вым управлением, а вот с графикой не все так однозначно. Проблема в том, что деталей действительно много, но их нагромождение очень часто мешает разглядеть ловушку на трассе. И хотя, конечно, во время второго круга о злополучном месте будешь помнить и постараться его объехать, от неприятного ощущения это не избавит. Впрочем, такие же проблемы можно встретить и в старших версиях.

НЕДОСТАТКИ Удобное управление, проработанные миссии, много узнаваемых персонажей, многопользовательский режим работает без нареканий.

ДОСТОИНСТВА Не самая впечатляющая графика, некоторые проблемы с дальностью прорисовки, иногда всяких деталей слишком много, и это мешает ориентироваться на дороге.

МИНИ-ОБЗОРЫ

НА ПОЛКАХ

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

ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ
журналистики



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

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

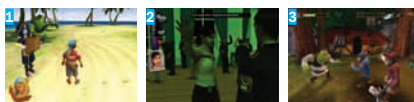
Платформа:
PC, Wii
Жанр:
other.mini-games
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Amaze Entertainment/
Gripstone Games
Количество игроков:
1 (до 4 в мини-играх)
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.disney.ru/DisneyCMS/
Content/Games/
PC/0000000089prf.jsp
Страна происхождения:
США

Вверху: Лягушки, конечно в еде не очень разборчивы, но глотать ЭТО... Оно же, наверное, ядовито!

Внизу: Вот такое действие оказывает правильно приготовленное болотное гумбо.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Капитан Саблеуб 2
2 Кадетство: Новая История
3 Shrek 2

The Princess and the Frog (Принцесса и лягушка)

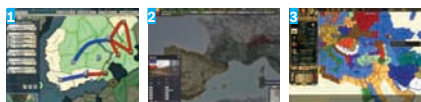
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Принцесса» – это типичнейшая игра по мотивам со всеми полагающимися плюсами и минусами. К сожалению, до одноименного, к слову, не самого гениального мультфильма, она не дотягивает – слишком уж много в сюжете белых пятен. Например, главного злодея показывают всего пару раз, даже не объясняя, кто он такой. Неясно и как главные герои превращаются в лягушек, да и обратно в людей тоже. Хотя, быть может, дело в том, что игра рассчитана на тех, кому понравился мульт, или тех, кто хотя бы его смотрел – то есть на девочек от 3 до 12 лет. А у такой аудитории безудержная фантазия сама заполняет дыры, и ежели на экране откуда ни возьмись появляется крокодил, это не удивляет. Впрочем, история проста: главная героиня мечтает открыть ресторан, но по несчастью встречает туповатого принца и превращается в квакушку. Впрочем, хэппи-энд, как известно, всегда делу венец.

Другой неприятный момент – угловатые, словно рисованные при помощи линейки персонажи. Ведь, казалось бы, можно использовать двухмерную графику из фильма, но нет, разработчикам подавай 3D. Зато мини-игры радуют разнообразием и обилием. Чего стоит одна ловля мух с крокодильего живота! А прыжки с трамплина, когда нужно вовремя нажать правильную клавишу? Не нажмешь – получишь мало бусин, а значит, не купишь новое платье для себя или сцену для ресторана.

НЕДОСТАТКИ Угловатые персонажи, «белые пятна» в сюжете, чрезмерно вольное переложение мультфильма.

ДОСТОИНСТВА Интересные мини-игры; из-за небольшой продолжительности «Принцесса» не успевает наскучить, а после прохождения ее можно «скормить» младшей сестре, или вместе с ней гонять мини-игры.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Hearts of Iron II
2 Hearts of Iron III
3 For the Glory

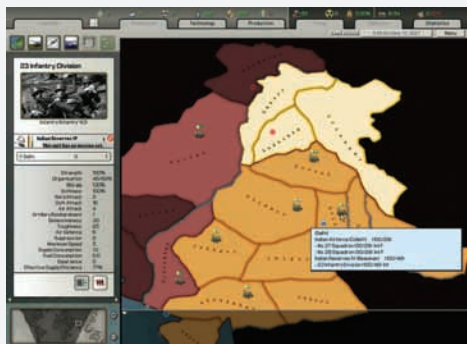
7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.global.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
BL-Logic
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 800 МГц, 128 RAM,
8 VRAM
Онлайн:
forum.paradoxplaza.com/
forum/forumdisplay.php?f=462
Страна происхождения:
Германия

Вверху: Сценарий, посвященный индо-пакистанской войне. Запомните – бездумный блицкриг здесь опасен, можно лишиться всей армии!

Внизу: Нападать на тех, кого поддерживают соседи, опасно, слишком легко оказаться в состоянии войны с половиной мира.



Arsenal of Democracy

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Arsenal of Democracy пытается, страхнув пыль с Hearts of Iron II, представить публике обновленную версию глобальной стратегии про Вторую мировую. Попытка неплохая – мелких улучшений хватает, и большинство из них пошло на пользу. Но есть и не мелкие: так, очки промышленности автоматически перераспределяются, если какие-то заводы простаивают. Поначалу свыкнуться с этой системой сложно, но разобравшись, оцениваешь ее по достоинству. Легче стало и управление шпионажем – выберите страны, куда разведчиков надо забросить в первую очередь, и AI сам этим займется. Правда, удержу он не знает, и часто вместо десяти (официального максимума) засылает одиннадцать, двенадцать, тринадцать... где-то разработчики все же допустили ошибку. Изменился к лучшему интерфейс – иконки с напоминаниями и масштабирование карты колесиком мыши упрощают управление. Многие по-

менялось в ведении войны (помните, что теперь юниты таскают с собой запасы снаряжения и топлива). Есть тут и четыре новых коротеньких сценария, вроде Суэцкого кризиса. Но некоторые из них работают некорректно, да и часть прочих новшеств (вроде артподготовки, нужной тогда, когда сил на массированное наступление не хватает) не особо полезна. Хотя повод вернуться на неделю к предыдущей части сериала «День победы» все равно получился достойный.

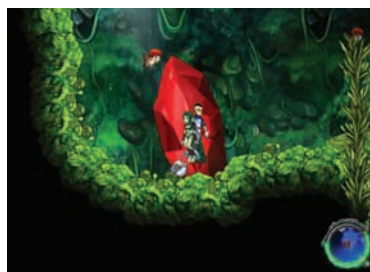
НЕДОСТАТКИ Отдельные недоработки перекочевали из оригинала; часть улучшений не слишком-то нужна, да и отличий от Hearts of Iron II маловато для самостоятельной игры.

ДОСТОИНСТВА Обновленная схема распределения промышленной продукции, позволяющая меньше отвлекаться по мелочам; доработанные шпионаж, боевая система и исследования.

Дайджест

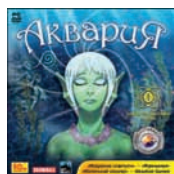
Обзор локализаций

Аквария



Оригинальное название:
Aquaria
Страна происхождения:
США/Канада

Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Bit Blot/Valve (Steam)
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»/Snowball
Разработчик:
Bit Blot
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 128 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.snowball.ru/aquaria



PC (1 DVD)

Странности локализации начинаются уже с обложки. Snowball и компания пытаются уверить нас, что «Аквария» – это quest/adventure, и называют «Машинариум» похожей игрой. Да, в обоих случаях мы оказываемся в необычных (хотя и очень разных) мирах, но подводные приключения Найи (Naija, в оригинале это читалось как «Нажа») можно считать «квестовыми» лишь до тех пор, пока она не находит свою боевую трансформацию. Авторы локализации утверждают, что получили доступ к exe-файлу игры, это вроде бы должно было сделать перевод более гладким, однако он «радует» неуклюжими подстановками вроде «Любое(ой) Припарка», а экран горячих клавиш вообще остался полностью на английском. Впрочем, «художественные» тексты – монологи Найи – переведены и озвучены на отлично. Еще одна приятная новость для тех, кто уже начал играть в английскую версию (скажем, купленную на Steam) – вы можете использовать свои старые файлы сохранения. Если, конечно, не потеряли их за два с лишним года, прошедших с зарубежного релиза «Аквариум».

РЕЗЮМЕ Хотя рыбка нам досталась несвежая, но и пропущенной ее не назовешь. Рекомендуем любителям домашних деликатесов.

Assassin's Creed II



Оригинальное название:
Assassin's Creed II
Страна происхождения:
Канада

Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц (Core 2 Duo),
1536 RAM, 256 VRAM;
постоянное подключение
к Интернету
Онлайн:
ru.akella.com/Game.
aspx?id=2293

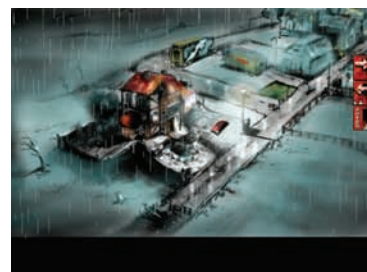


PC (1 DVD)

Надо ли напоминать, в чем состоит суть Assassin's Creed? Что в первой серии, что во второй мы в роли более-менее благородного убийцы занимаемся паркуром в более-менее исторических декорациях (которые на самом деле виртуальная реальность). Сюжет о многовековой войне ассасинов с тамплиерами тоже лучше лишний раз не вспоминать – игра гораздо лучше чувствует себя, как просто «костюмная драма». А вот про русскую версию доброе слово сказать стоит, вышла она на удивление складная: перевод ухо не режет, актеры естественно вставляют в свою речь итальянские слова и лишь изредка путают интонации. Возможно, дело в том, что эта локализация также использовалась в консольных версиях, а там требования к качеству помягче. Единственная проблема, увы, досталась по наследству от первой части: вместо того, чтобы писать в подсказках названия клавиш, нам показывают условные иконки, и получают-ся тексты в духе «Нажмите кнопку "нога"». На геймпаде ее, возможно, и легко найти, а вот на клавиатуре... сам черт ногу сломит.

РЕЗЮМЕ «Писичным» игрокам в очередной раз намекают, что они лишь бедные родственники консольщиков.

Downfall: История в стиле хоррор



Оригинальное название:
Downfall
Страна происхождения:
Великобритания

Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Harvester Games
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Harvester Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 600 МГц, 1024 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.
aspx?id=2315



PC (1 DVD)

Удивительно было обнаружить анонс локализации инди-разработки Downfall всего через какие-то полгода после выхода оригинала (напомним, что та же Baldur's Gate II, игра отнюдь не нишевая, добиралась к нам с десяток лет). Но, наконец, те, кто по каким-либо причинам проигнорировал выход оригинальной версии, не смогут больше делать вид, что ее «официально не существует»: вот он, диск, лежит в магазине, бери не хоч! Локализация удачно вписалась в общий примитивный графический стиль: грубые шрифты из «монолитных» пикселей выглядят как родные. Тексты, изначально написанные в стиле «этот безумный, безумный мир», остались в полной мере таковыми после перевода. Из раздражающих особенностей стоит отметить разве что злоупотребление словом «сука» буквально с самого начала игры. Может, перевод честен, в оригинале аналогичных выражений и было ровно столько же, зато теперь очевидно, что ругаются герои как-то уныло и плоско. Впрочем, уныние – это один из ключевых элементов атмосферы Downfall, за что ее и любят фанаты.

РЕЗЮМЕ На лицо ужасная инди-игра с потрясающе глубоким внутренним содержанием и парой «необрухенных сюжетных хвостов». Ждем продолжения.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

114 Домашнее видео

Эта рубрика рассказывает о наиболее любопытных геймеру фильмах из числа доступных в России на дисках стандарта Blu-ray. Из нее вы узнаете о качестве картинки, наличии дополнительных материалов и прочих важных для киномана аспектах. Причем мы намеренно не ограничиваемся только новинками, предлагая вашему вниманию лучшие релизы прошлого года.

В этом номере:

Добро пожаловать в Зомбилэнд, Пятое измерение

104 Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:

Invincible Iron Man

99 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:

AmazingSuperPowers, BOAT CRIME

108 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:

Summer Wars и др.

100 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:

ShadowPlay, Muscle March, Chime, Fret Nice

106 Titsbuster

Зажмурьте глаза, уведите детей, предьявите 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:

Steins;Gate



«Ода абсолютной жестокости»

Тим Скорченко

«Если бы я умел писать, я бы написал о себе книгу. Но я не умею писать. Потому что мне это не нужно. Потому что я – Риггер» – именно так начинается роман Тима Скорченко «Ода абсолютной жестокости». Кто такой Риггер и почему он так спокойно отказывается от умения писать? Риггер – берсерк, лучший воин провинции Санлон, вспыльчивый, горделивый, порой циничный и яростный, но очень отважный герой. А также Риггер – бессмертный.

Впрочем, как и все жители Империи. Здесь никто никогда не умирает. Даже если человек убит, на следующий день он просыпается живым и здоровым там, где его попытались убить. Смертная казнь отменена ввиду своей бесполезности, а убийство и вовсе не считается преступлением. Однако люди могут ощутить боль, поэтому изощренность искусства пыток удивит любого. Император объявляет набор в отряд избранных берсерков страны, и, конечно, Риггер хочет попытать своё счастье. Его ожидают опасности, боль и разочарования, и самое главное – потеря бессмертия. Сломает ли это лучшего воина провинции и сможет ли он стать лучшим во всей Империи, вы узнаете из романа. Это третий роман Тима Скорченко. С первым романом «Баллада о чёрных слонах» Тим принимал участие в фестивале «РосКон-2007» Сергея Лукьяненко. Сейчас он рабо-

тает в редакции известного научно-популярного журнала и имеет за плечами более 60 опубликованных научных статей. Помимо этого, занимается музыкой и записал уже три альбома. Тим много читает и изучает, поэтому друзья уже называют его человеком-википедией. Роман «Ода абсолютной жестокости» вышел по результатам всероссийского конкурса среди молодых авторов «Facultet 2009», которое проводило одноименное издательство при поддержке программы Федерального агентства по делам молодежи «АРТПАРАД», поддерживающей талантливую молодежь. Помимо романа, в книгу вошли лучшие рассказы, написанные в жанре фантастики и фэнтези, других лауреатов. Также по результатам конкурса издан сборник малой прозы и поэзии, а также романы Ильи Чернецова «Хаос!», Лены Кунсэль «Мой тибетский ребенок» и Кати Чёткиной «Хочу познакомиться».

Бесконечный холст



ТЕКСТ
Иван Костин

На этот раз вашему вниманию предлагаются два комикса от одной команды, сделанные по довольно редкой схеме: первый стилистически и идеологически выдержан, а второй является собранием не подошедших для первого идей, реализуемых с минимальной самоцензурой.

AmazingSuperPowers

ИНФОРМАЦИЯ

Авторы:
Уэс и Тони (Wes & Tony)
Онлайн:
www.amazing-
superpowers.com
Выходит:
с 24 сентября 2007 года
по понедельникам
и четвергам

Удивительная СуперСпособность (именно слитно и никак иначе!) персонажей данного комикса – это наблюдательность. Она позволяет им замечать обыденные, казалось бы, детали и делать неожиданные выводы, в большинстве случаев весьма печальные. Поэтому постарайтесь не слушаться привидений, дающих советы на спиритических сеансах, пореже собирайте клевер о пятидесяти листочках и уж тем более не становитесь похожими на ваших родителей!

Уэс и Тони не только усердно скрывают свои настоящие имена (ведь на самом деле их зовут Тони и Уэс!), они еще и учат своих читателей быть наблюдательными! Помимо постоянно сменяющегося костюмы Божественного Слизняка, сидящего наверху страницы,

посетителей сайта под спрятанной ссылкой ожидают Секретные Комиксы, доводящие идеи каждого выпуска до полного абсурда, а в разделе новостей – фантастические истории о том, какие трудности Уэсу и Тони пришлось преодолеть, чтобы завершить очередной стрип в срок!

Вынуждены предупредить вас, что юмор в комиксе скорее черный и граничит с сарказмом, шутки, часто обыгрывающие тему физического насилия, не назовешь детскими. Впрочем, это уравновешивается воспитательной ценностью большинства стрипов, что не может не радовать.



BOAT CRIME

ИНФОРМАЦИЯ

Авторы:
Уэс и Тони (Wes & Tony)
Онлайн:
www.boatcrime.com
Выходит:
с 29 июня 2009 года
без особой логики

КОРАБЕЛЬНЫЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ получили свое название, так как находятся в не-таких-уж-нейтральных водах между идеями Уэса и Тони, где сталкиваются в кровопролитных боях безумство и злобство, выплескиваясь на бесконечный цифровой холст Интернета. В отличие от AmazingSuperPowers, размер листа в BOAT CRIME не ограничен – один стрип мо-

жет быть вертикальным, высотой в несколько экранов, другой – традиционным горизонтальным комиксом из трех панелей. Здесь нет цензуры, нет Секретных Комиксов и нет преступлений на кораблях. Зато есть пародии на другие вебкомиксы, обилие непечатной лексики и, как ни странно, более-менее регулярно встречаются одни и те же персонажи (впрочем, лишенные имен и индивидуальных качеств).

Самая точная характеристика, которую можно было бы дать данному комиксу, – склад идей, родившихся в умах Уэса и Тони, которые не удалось втиснуть в формат AmazingSuperPowers, но все же сумевших вырваться на свободу. Если вам пришлось по вкусу юмор AmazingSuperPowers, то, скорее всего, понравится и BOAT CRIME, но придется мириться с нерегулярностью обновлений и значительно менее стабильным видеорядом. **СМ**



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- Feeding Frenzy 2: Shipwreck Showdown, 545 Мбайт, \$9.99
- Mega Man 10, 143 Мбайт, 345 руб.
- Vandal Hearts: Flames of Judgment, 581 Мбайт, 445 руб.
- Greed Corp, 300 Мбайт, 345 руб.
- Peggle, 204 Мбайт, 275 руб.

Демоверсии

- MLB 10: The Show, 2,9 Гбайт
- MotoGP 09/10, 1,7 Гбайт
- Major League Baseball 2K10, 874 Мбайт
- Resident Evil 5, 942 Мбайт
- Just Cause 2, 1,4 Гбайт
- God of War III, 2,6 Гбайт
- Darksiders, 1,3 Гбайт
- Yakuza 3, 1,2 Гбайт
- Sonic & Sega All-Stars Racing with Banjo-Kazooie, 827 Мбайт

Дополнения

- Valkyria Chronicles – Challenge of the Eddy Detachment, 84 Мбайт, 140 руб.
- Ferrari Challenge Trofeo Pirelli – Riviera + 5 Car Pack (Riviera Track, Additional Cars: GT0, Ferrari 365 GTS, Ferrari 430 Spider, Ferrari 512m 94, F50 GT), 205 руб. или 70-140 руб./шт.
- MX vs. ATV Reflex – Track Pack 1, £3.19
- MX vs. ATV Reflex – Track Pack 2, £3.19
- Borderlands – The Secret Armory of General Knox, 1.65 Гбайт, 240 руб.
- Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle – Episode 3: The Mystery of the Concealing Flame, 112 Мбайт, бесплатно
- Uncharted 2: Among Thieves – Drake's Fortune Skin and Map Pack, 157 Мбайт, 170 руб.
- Uncharted 2: Among Thieves – Drake's Fortune MP Map Pack, 157 Мбайт, \$3.99
- Uncharted 2: Among Thieves – Drake's Fortune MP Skin Pack, 312 Кбайт, \$2.99
- FIFA 10 – Ultimate Team, 670 Мбайт, 170 руб.
- FIFA 10 – Ultimate Team Trial, 670 Мбайт, бесплатно
- Star Wars: The Force Unleashed – Hoth Mission Pack, 888 Мбайт, £7.99
- Burnout Paradise – Complete Edition Bundle (Full game and all DLC packs), 995 руб.
- Burnout Paradise – Complete DLC Bundle, 695 руб.
- Peggle – Peggle Nights, 140 руб.
- Assassin's Creed II – Sequence 13 Bonfire of the Vanities, 1,5 Гбайт, 140 руб.
- Assassin's Creed II – Sequence 13 Bonfire of the Vanities & Secret Locations, 1,5 Гбайт, £5.49
- MAG – Raven Industries Spyder Uniform, бесплатно
- MAG – S.V.E.R. Hazard Uniform, бесплатно
- MAG – Valor Company Bulldog Uniform, бесплатно
- Topatop: Spinning Through The Worlds – Pillar Of The Skies, 116 Мбайт, \$7.99

ShadowPlay ★★★★★

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle | Издатель: Deep Fried Entertainment | Разработчик: Deep Fried Entertainment | Размер: 32 Мбайт | Зона: | Цена: 800 Wii Points

ShadowPlay – первая разработка для WiiWare, которая поддерживает MotionPlus. Игра запросто может обойтись и без него, но поддержка этого устройства здесь определенно не лишняя, и на вечеринке играть в ShadowPlay будет веселее именно с MotionPlus. Хотя изначально игровой процесс может показаться скучным или даже утомительным. И вот как это выглядит на словах. Перед вами висит белый экран, на него проецируется тень некоего объекта – гитары, дельфина, улитки, воздушного шара или чего-то еще. В наличии есть ограниченный набор вещей – это могут быть куски пиццы, корзинки, лодки, баскетбольные мячи, книжки или что-то еще. Цель – расположить эти предметы перед проектором таким образом, чтобы их общая тень совпала с тенью на экране. К примеру, на полотне схематически изображен человек – вроде тех картинок,

что висят на дверях туалетов. У нас есть несколько предметов – две прищепки, мячик и мороженое на палочках. Мороженое используем в виде тела. Мячик чересчур мал, но мы поднесем его ближе к проектору, чтобы тень стала побольше – вот и получилась голова. А как же быть с прищепками? Повернем их торцом и получим ручки для нашего человечка. Все это кажется простым и незамысловатым, но именно за счет возможности вращения предметов, а заодно их приближения и удаления, головоломки получают на редкость интересными. И пусть здесь есть тикающий таймер, игровой процесс скорее заставляет расслабиться, игра почти медитативна: задачки имеют номинальную сложность, и могут быть решены без проблем как поклонником нестандартных развлечений, так и любителем FPS.

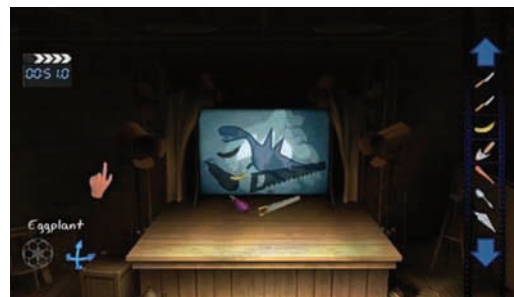
Алексей Харитонов

Проверено: ShadowPlay – отличное развлечение для нескольких игроков. При условии, что никто из присутствующих не знает решения заранее.



Внизу: К сожалению, каждая головоломка имеет только один путь решения, что сводит на нет всякое желание проходить ShadowPlay повторно. Но не забывайте, что в этой игре целая сотня задачек, так что игра отнимет у вас не один час.

Внизу: В режиме FreePlay вы даже можете дать волю воображению и с помощью предметов создать произвольную тень. К сожалению, сохранить полученный результат не позволено.



» Muscle March ★★★☆☆

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: action | Издатель: Namco Bandal | Разработчик: Namco Bandal | Размер: 40 Мбайт | Зона: RU | Цена: 500 Wii Points

В Muscle March творится что-то невообразимое – перекачанные культуристы «паровозиком» несутся друг за дружкой, пытаясь угнаться за злостным похитителем протеиновой добавки. Вора не оставят даже железобетонные стены – он мчится в буквальном смысле сквозь них, на ходу принимая известные каждому культуристу позы и оставляя в стенах пролом по контуру своего тела. Для преследователей эти стены могут оказаться серьезной помехой – если не успеть принять ту же самую позу, вписавшись таким образом в пролом, можно просто-напросто сшибить стену целиком и остаться на обочине с головной болью. От игрока требуется немного – держа в руках пульт и нунчак, оперативно принимать одну из четырех возможных поз (подконтрольный культурист будет делать то же самое), а при максимальном приближении к противнику ускоренными темпами молотить пультом и нунчаком в воздухе. На деле все это выглядит не только необычно, но еще и довольно смешно – достаточно взглянуть на нелепые лица спортсменов или любых других персонажей и пронестись по совершенно абсурдным уровням (как вам возможность пробежаться по радуге?). Благодаря недюжинному чувству юмора разработчиков, в Muscle March интересно не только играть – смотреть на происходящее со стороны тоже весьма забавно. К сожалению, это единственное, что остается делать игрокам в многопользовательском режиме – пока один бежит,

другие смотрят. А ведь отсутствие в такой игре возможности догнать воришку вчетвером одновременно – настоящее преступление! Как и совсем небольшая продолжительность игры. Так что посоветовать Muscle March можно только тем, кто не пожалеет 500 Wii Points ради получаса смеха.

Алексей Харитонов



Вверху: В игре представлено лишь три полноценных уровня и один дополнительный – для нескольких игроков. Все уровни совершенно разные, вот только пробежать каждый из них можно буквально за несколько минут.



Вверху: Среди персонажей затесался даже белый медведь! Впрочем, есть и любитель протеина из России. Чем он отличается от других героев? Собственно, ничем. Разве что наличием иронеза и наушников.



Слева: На официальном сайте (muscle-march.com) разработчики называют Muscle March «новейшей фитнес-сенсацией». Разумеется, это всего лишь шутка. Особенно удачной она кажется после игры в Muscle March.

Новости

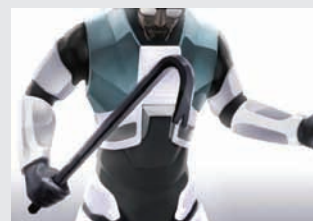
Алексей Косожикин

На PlayStation Network стартовал показ эксклюзивного реалити-шоу, на реценного The Tester, о том, как группа американских геймеров участвует в соревнованиях, по результатам которых победители получат возможность стать тестерами новых игр для PlayStation 3. Отношение к шоу у пользователей PSN сложилось неоднозначное, причем еще до его запуска – в конце концов, настоящая работа тестера сложна и неблагодарна. Но, по крайней мере, за скачивание эпизодов шоу Sony не требует ни копейки.



Онлайновый игровой сервис для PC Steam обзаводится новым стильным интерфейсом. О старом, минималистичном внешнем виде можно забыть: теперь служба больше напоминает медиаплеер Zune. Изменения коснулись и функционала – список игр теперь демонстрирует описание и достижения, появился отдельный пункт меню для закачек. Чтобы посмотреть на новую личину Steam, необходимо подписаться в клиенте на соответствующее бета-тестирование.

В новые одежды Steam рядится неспроста – вскоре после рассылки подозрительных артов по различным тематическим изданиям Valve официально анонсировала приход сервиса на платформу Mac OS X. Запуск состоится уже в апреле, к тому же сроку будут портированы флаги Valve: весь комплект The Orange Box и Left 4 Dead 2. А начинающая с Portal 2 релиз ее игр на «яблочной» ОС будет происходить одновременно с Windows.



Telltale Games анонсировала третий сезон своего самого популярного квест-сериала Sam & Max – The Devil's Playhouse. Что интересно, появится он и на PlayStation Network – информация об этом просочилась из ESRB и вскоре была подтверждена разработчиками. Ранее ни одна игра про Сэма и Макса на онлайн-сервисе Sony не выходила – работники TellTale Games сталкивались с большими трудностями при портировании движка на PlayStation 3.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- Perfect Dark, 239 Мбайт, 800 МР
- Scrap Metal, 130 Мбайт, 1200 МР
- Toy Soldiers, 687 Мбайт, 1200 МР
- Lazy Raiders, 176 Мбайт, 800 МР
- Fret Nice, 185 Мбайт, 1200 МР

Демoversии

- Major League Baseball 2K10, 719 Мбайт
- Darksiders, 1 Гбайт
- Lips: Party Classics, 506 Мбайт
- MotoGP 09/10, 2 Гбайт
- Just Cause 2, 1 Гбайт

Дополнения

- Buku Sudoku – Puzzle Pack 13, 412 Кбайт, 160 МР
- FIFA 10 – Ultimate Team, 689 Мбайт, 400 МР
- FIFA 10 – Ultimate Team Trial, 689 Мбайт, бесплатно
- Star Wars: The Force Unleashed – Hoth Mission Pack, 805 Мбайт, 800 МР
- Borderlands – The Secret Army of General Knox, 2 Гбайт, 800 МР
- Dragon Ball: Raging Blast – Saiyans Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Ultimate Warriors Pack, 108 Кбайт, бесплатно
- Assassin's Creed II – Sequence 13 Bonfire of the Vanities, 1 Гбайт, 320 МР
- Assassin's Creed II – Sequence 13 Bonfire of the Vanities & Secret Locations, 1 Гбайт, 560 МР
- Dragon Age: Origins – Awakening, 2 Гбайт, 3200 МР
- Sonic & Sega All-Stars Racing with Banjo-Kazooie – Unlock All Characters & Tracks, 108 Кбайт, 400 МР
- Bioshock 2 – Sinclair Solutions Tester Pack, 108 Кбайт, 400 МР
- Resident Evil 5 – Untold Stories Bundle, 952 Мбайт, 960 МР
- Resident Evil 5 – Costume Pack 2, 131 Мбайт, 160 МР
- Resident Evil 5 – Desperate Escape, 635 Мбайт, 400 МР
- Forza Motorsport 3 – Jalopnik Car Pack, 101 Мбайт, 400 МР
- Forza Motorsport 3 – Jalopnik Sample Car, 101 Мбайт, бесплатно
- Forza Motorsport 3 – Benchmark High Speed Ring, 453 Мбайт, 400 МР
- Forza Motorsport 3 – Sidewinder Proving Grounds, 453 Мбайт, 400 МР
- Forza Motorsport 3 – Motorsport Legends Car Pack, 453 Мбайт, 400 МР
- Forza Motorsport 3 – VIP Car Pack, 60 Мбайт, 800 МР
- Dante's Inferno – Florentine Dante Costume, 6 Мбайт, 160 МР
- Dante's Inferno – Animated Feature Dante Costume, 6 Мбайт, 160 МР
- Dante's Inferno – Dark Forest, 314 Мбайт, 400 МР
- Rock Band – The White Stripes Pack 02, 60 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- Rock Band – HIM Track Pack 01, 89 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- Rock Band – Disturbed Pack 02, 90 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- Rock Band – Lady Gaga Pack 01 («Monster», «Poker Face», «Bad Romance», «Just Dance»), 166 Мбайт, 560 МР или 160 МР/шт.
- Rock Band – Eric Cartman «Lady Gaga's «Poker Face» (South Park Version), 160 МР
- Guitar Hero 5 – OK Go Track Pack, 77 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- Guitar Hero 5 – Blink-182 Track Pack, 98 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
- Guitar Hero 5 – Third Eye Blind Track Pack, 92 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.

Chime ★★★★★

Жанр: special.puzzle | Издатель: Valcon Games | Разработчик: Zoe Mode | Размер: 815 Мбайт | Зона: RU | Цена: 400 МР

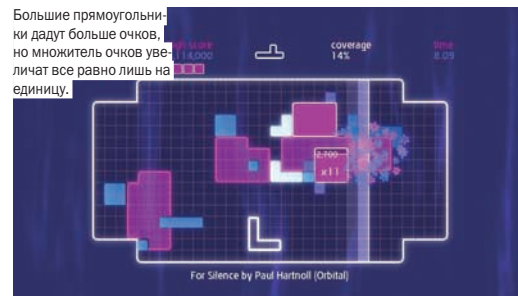
С о дня рождения «Тетриса» прошло уже больше четверти века, но люди все еще увлеченно складывают фигуры из тетрамино. Наибольший вклад в эволюцию этого занятия внес сериал Lumines, и именно его берет за основу Chime. Вот только фигурки (тут они из пяти квадратиков, так что назовем их пентамино) больше не кидает откуда-то сверху Бог Тетриса – вместо этого игрок сразу может расположить их на поле как пожелает. Составленные из них прямоугольники конвертирует в очки постоянно сканирующая экран Линия (с этим персонажем любители Lumines знакомы не понаслышке). После ее «подтверждения» место, которое занимал комбо-прямоугольник, считается «покрытым» и на него вновь можно класть пентамино. От игрока требуется покрыть как можно большую часть уровня. Причем 100% – далеко не предел: если игроку повезет добраться до этой отметки, то он перейдет на следующий этап, получит кучу бонусов и сохранив накопленные множители очков. Сканать по этапам до бесконечности не позволит ограничение по времени,

но продлить удовольствие можно, получая бонусные секунды за «покрытие» уровня. Хотя опытный игрок может проходить по дюжине этапов за уровень, всего этих самых уровней в игре лишь пять. Они отличаются формой, наборами пентамино и фоновой музыкой. Ей, к слову, в игре придается очень большое значение (еще одно наследие Lumines). Проходя по уровню и задевая расставленные квадратики, Линия издает разные звуки, которые складываются в красивую, постоянно меняющуюся мелодию. Аккомпанируют же ей композиции от известных музыкантов – таких как Филип Гласс и Моби. К счастью, игра дает отличную возможность насладиться музыкальным творчеством, не заморачиваясь со временем и очками – в специальном игровом режиме. Несмотря на небольшое число и малое разнообразие уровней, играть в Chime очень интересно, а редкая для Xbox Live Arcade цена в 400 МР и тот факт, что большая часть этой суммы пойдет на благотворительность, делает покупку практически очевидной.

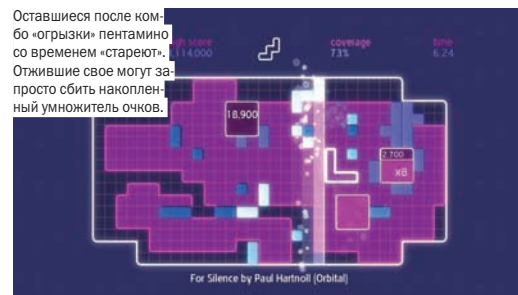
Алексей Косожикин

СО ДНЯ РОЖДЕНИЯ «ТЕТРИСА» ПРОШЛО УЖЕ БОЛЬШЕ ЧЕТВЕРТИ ВЕКА, НО ЛЮДИ ВСЕ ЕЩЕ УВЛЕЧЕННО СКЛАДЫВАЮТ ФИГУРЫ ИЗ ТЕТРАМИНО.

Большие прямоугольники дадут больше очков, но множитель очков увеличат все равно лишь на единицу.



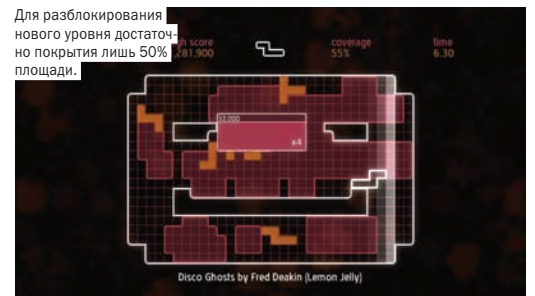
Оставшиеся после комбо «орызки» пентамино со временем «стареют». Отжившие свое могут за просто сбить накопленный множитель очков.



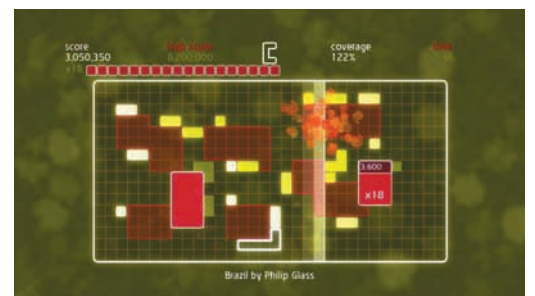
Сложная форма уровней и пентамино делает прохождения сложнее.



Для разблокирования нового уровня достаточно по покрытия лишь 50% площади.



Уже сформировавшийся комбо-прямоугольник увеличить не удастся.



Классика

PS one Classics:

- Grandia, 151 Мбайт, \$9.99
- Sorcerer's Maze, 25 Мбайт, \$5.99
- Mass Destruction, 87 Мбайт, \$5.99
- Magic Carpet, 84 Мбайт, \$5.99
- XS Airboat Racing, £3.99
- Jigsaw Madness, £3.99
- XS Junior League Soccer, £3.99

- Sorcerer's Maze, 25 Мбайт, £3.99
- Superstar Dance Club, £3.99

Xbox 360 Games on Demand:

- Pure, 4 Гбайт, 1600 МР
- Viva Pinata: Trouble in Paradise, 5 Гбайт, 1600 МР
- Fallout 3, 5 Гбайт, 2400 МР
- Street Fighter IV, 5 Гбайт, 2400 МР
- Resident Evil 5, 7 Гбайт, 2400 МР
- Kameo: Elements of Power, 5 Гбайт, 1600 МР

- Viva Pinata: Party Animals, 4 Гбайт, 1600 МР
- Viva Pinata, 5 Гбайт, 1600 МР
- Perfect Dark Zero, 5 Гбайт, 1600 МР
- Baja: Edge of Control, 4 Гбайт, 1600 МР
- Condemned: Criminal Origins, 3 Гбайт, 1600 МР
- Supreme Commander, 5 Гбайт, 1600 МР

- Fallout 3, 5 Гбайт, 2400 МР

Virtual Console:

- Lode Runner, NES, 500 МР
- Ironclad, Neo Geo, 1000 МР
- Zaxxon, ARC, 500 МР
- Castlevania: Rondo of Blood, TG-16, 900 МР
- Final Fantasy II, SNES, 900 МР (EUR) или 800 МР (USA)
- Fatal Fury Special, Neo Geo, 900 МР

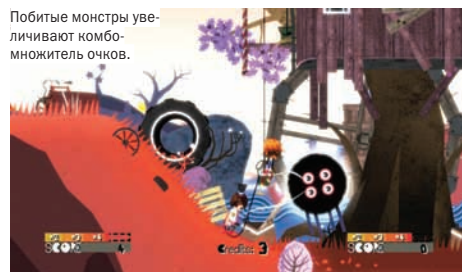
Жанр: action.platform.2D | Издатель: Tecmo | Разработчик: Pieces Interactive | Размер: 185 Мбайт | Зона: (XBLA) / (PSN) | Цена: 1200 руб / \$14.99

Наша аналогия с троллейбусом из буханки хлеба в прошлогоднем превью Fret Nice, как показало время, оказалась пророческой. Разработчики наступили на самые очевидные и потому самые обидные грабли – управление с помощью гитарного контроллера, главная фишка игры, настолько неудобно, что сводит на нет все прочие заслуги. К примеру, монстров в игре следует убивать с помощью гитарных соло, состав которых зависит от анатомических особенностей врага: наличия и числа глаз, рогов и прочего. Но играть их нужно, исключительно находясь в воздухе и никак иначе, а прыжок – важнейший элемент любого платформера! – повешен на вздергивание грифа гитары вверх. Нет нужды объяснять, что встроенный в гитару гироскоп работает еще хуже, чем его аналог в Sixaxis, а потому игровому персонажу суждено спотыкаться на каждой второй платформе. Нормальный человек отбросит пластиковую гитару в сторону уже уровне на четвертом, возьмет в руки обычный геймпад и обнаружит, что Fret Nice превратилась в пусть не такой инновационный, но довольно милый и как минимум игра-

бельный платформер. Как же я скучал по тебе, прыжок на кнопку «А»! А уж тот факт, что за движения персонажа больше не отвечают те же кнопки, что и за выбор нот, радует несказанно. Игра поощряет перфекционистов медалями, которые можно получить на каждом уровне за скоростное прохождение, убийство монстров, сбор «монеток» и прочие заслуги. Полученные медали открывают доступ к новым локациям, а также служат валютой для внутриигрового магазина. В нем можно обновить гардероб персонажей и разблокировать бонусные уровни (по умолчанию в них можно попасть только после прохождения обычных). Но разнообразие геймплея этим не ограничивается – Fret Nice способна развлечь игрока интересными боссами и даже сценой погони на вагонетках. Визуальная часть экшну не уступит: мультяшная графика напоминает детскую аппликацию, а позитивная музыка усиливает положительные впечатления. К счастью, один-единственный серьезный промах не смог потопить отличную игру.

Алексей Косожихин

Слева: После смерти игра заботливо предложит пожертвовать «кредит» и продолжить с того же места.

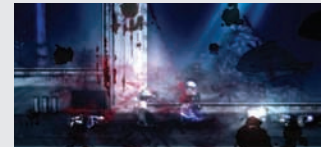


We will rock you!

Fret Nice – не первая и не последняя игра, использующая GH-контроллер не по прямому назначению. В The Dishwasher: Dead Samurai второй игрок мог помогать первому, играя за гитару-призрак, способную лечить главного героя и калечить врагов. Rock of the Dead на Wii похожа на световой тир, но убивать зомби в ней нужно с помощью гитарных соло. A Retro/Grade перекладывает на гитару управление классическим shoot'em-up-геймплеем.

Новости

Charlie Murder оказалась не единственным козырем в руке Джеймса Силвы. Загадочный счетчик на созданном им сайте закончился анонсом The Dishwasher: Vampire Smile. В сиквеле к Dead Samurai будут две кампании на одного игрока, одна на двух и полсотни «аркадных челленджей». Неповторимые графический стиль и геймплей переключают в новую игру практически без изменений.



Наконец-то сервис Rock Band Network стал доступен обычным игрокам (пока только на Xbox 360), в одночасье увеличив музыкальную библиотеку игры на сто с лишним песен. Благодаря этой службе, напомним, музыканты имеют возможность самостоятельно создавать для игр сериала Rock Band скачиваемый контент, не дожидаясь, пока с ними свяжется Harmonix.



HD-римейк The Secret of Monkey Island оказался более чем успешным, и LucasArts отлично это понимает. Игра вышла на Xbox Live Arcade, PC и даже iPhone, а в будущем она появится на PlayStation Network и Mac OS X. Что еще более важно, вторая часть знаменитого сериала теперь уж точно подвергнется той же модернизации. Релиз The Secret of Monkey Island 2: Special Edition состоится этим летом на всех упомянутых выше платформах.



Из просочившегося в прессу отчета Microsoft стало известно, что в некоем «весеннем обновлении» Xbox 360 наконец-то появится возможность «на полную» использовать USB-устройства. Ранее для хранения сейвов и игр были пригодны только дорогие HDD и карты памяти Memory Unit, причем большинство сторонних аксессуаров оказались бесполезны после одного из предыдущих апдейтов.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ

Евгений «Redson»
Еронин

ДРУГИЕ ИГРЫ



Invincible Iron Man

Советую комикс, обычно стараешься избегать огромных и давно существующих вселенных, ориентируясь на что-нибудь самодостаточное и не требующее дополнительных знаний. Но бывают и исключения: когда комикс уж настолько хорош по всем параметрам, что создателям самим хочется сделать его еще более популярным и читаемым. Invincible Iron Man – как раз из таких.

Сериалы, выпускаемые издательством Marvel, всегда реагируют на экранизации, будь то «Человек-Паук», «Халк» или «Люди Икс». Реагируют по-разному – кто-то ярче, кто-то менее заметно. Но с Железным Человеком случай особый. Персонаж начинает свою историю с 60-х, имеет крепкую фанбазу и авторитет среди коллег-супергероев. Но вне комикс-сообщества он известен гораздо меньше, чем Росомаха. И с анонсом художественного фильма главный редактор Джо Кесада понял, что вот он шанс – сейчас или никогда. Ну, может и не «никогда», но лучше все же «сейчас».

Текущий том Iron Man еще даже не успел закончиться, как был запущен комикс с дружелюбной для всех новых читателей цифрой «1» на обложке и приятным для прожженных фанатов словом «Invincible», присутствовавшим в названии самого первого сольного выхода Железного Человека. Перед ним стояло две важнейшие задачи.

Во-первых, «обратить» часть посмотревших фильм. Определенный процент людей, вышедших из кинотеатра, зайдет в магазин комиксов с желанием узнать о герое побольше. И помимо собрания классических историй да запутанного онгоинга было бы недурно предложить им нечто, способное заставить возвращаться в магазин каждый месяц и, ес-

ли повезет, влиться в ряды постоянных покупателей. К решению этой задачи подошли весьма изящно. Кроме очевидных обложек с фотографиями актеров (а всего обложек у первого номера было целых девять!), было произведено несколько магических пассов над сюжетом. Чтобы поклонники фильма сразу почувствовали себя уютнее, в окружение Тони Старка вернули Пеппер Поттс, злодеем на открывающий сюжет утвердили человека по фамилии Стейн (только на сей раз это был Изекиль, сын Обадаи), да и сам образ Тони Старка избавили от мрачности, навеянной последними комиксами, приблизив героя к персонажу Дауни-младшего.

Во-вторых, события во Вселенной Marvel значительно подмочили репутацию Старка (как в глазах читателей, так и персонажей комиксов) и появилась необходимость вернуть ему прежний героический статус. Виновата во всем Civil War, гражданская война.

Дело вот в чем. По сюжету недавнего масштабного «События», затронувшего едва ли не все популярные сериалы Marvel, правительство США приняло закон об обязательной регистрации супергероев. Согласились с этим радикальным шагом далеко не все. Герои разделились на две враждующие фракции: Железный Человек возглавил тех, кто поддерживал закон, Капитан Америка – оппозицию, быстро объявленную шайкой преступников. Тони хотел как лучше. Он считал, что бессмысленно пытаться остановить принятие закона, зато если регистрацией будут заведовать сами представители супергеройского общества, то удастся отделаться малой кровью. Но его позиция была расценена чуть ли не как фашистская, да и методы, к которым он прибегал в борьбе с несогласными, не всегда оправдывались целями. В начавшейся войне он все-таки победил, но ценой жизни супергероя Голиафа и своего друга Капитана Америки. Нетрудно догадаться, за что читатели могли возненавидеть Железного Человека Тони Старка. И Invincible Iron Man должен был рассказать об искуплении грехов.

Успех предприятия во многом зависел от сценариста. Молодой автор Мэтт Фракшн, не избалованный еще флагманскими тайтлами, в Marvel на то время отметился лишь неровным Punisher: War Journal и шикарным Immortal Iron Fist, но уже приобрел статус, близкий к культовому благодаря более ранним авторским работам. И если количество привлеченных новых читателей вряд ли можно вычислить, то спустя два года и 24 выпуска после запуска Invincible Iron Man все фанатские претензии к Старку отпали, уступив место восхищению его храбростью и гениальностью. Результат понравился и суровым

LOCAL

Invincible Iron Man

Формат:
24 выпуска,
продолжает выходить
Время публикации:
с июля 2008 года
Сценарист:
Мэтт Фракшн
Художник:
Сальвадор Ларрока
Издатель:
Marvel Comics

На ковер!

По правде говоря, Фракшн – псевдоним, на самом деле восходящую звезду индустрии зовут Мэтт Фритчман. Начинал он новым американским путем – с колонок про комиксы в Интернете, а оттуда уже проник в лоно издательства Ait/Planet Lar. Свою самую популярную работу Фракшн написал для Image. Комикс Casanova рассказывает о супершпионе, перемещающемся во времени.



С 377-й серии «роль» Энтони Старка исполняет Джош Холловэй, Соьер из сериала «Остаться в живых».

критикам: в 2009 году комикс получил престижнейшую Премию Айзнера (Eisner Award) как лучший новый сериал (Best New Series).

При вдумчивом чтении отчетливо видно, что Фракшн вдохновляется «правильными» классиками – Уорреном Эллисом и Грантом Моррисоном (не говоря уже о маститых авторах НФ-литературы). Заимствуя лучшее, он умудряется не превратиться в безликого подражателя, а использовать накопленные знания для создания собственного стиля. Мэтту удалось откинуть груз связей с марвеловским миром и создать самодостаточный научно-фантастический эпик. Полностью вторжения разных персонажей и событий избежать не вышло, но поданы они так, что не придется часами рыться в Википедии, обложившись «нужными для понимания» комиксами. И спустя несколько лет его регулярной работы в Marvel можно ткнуть пальцем в подходящую сцену и сказать: «Да, это очень по-фракшновски».

А вот с художником отношения у аудитории сложились не столь гладко. Сальвадор Ларрока, как бы в противовес герою прошлого выпуска нашей рубрики Джону Ромите, увлекается фотореализмом, и подчас нарисованные им герои вызывают непривольный эффект узнавания. Эти метаморфозы в его стиле случились еще до прихода на проект Invincible Iron Man. Где-то подход Ларроки работает, а где-то нет. Еще не музей восковых фигур, но сцены диалогов все же чересчур статичны. Зато из графика он не выбивается и за все время не пропустил ни единого выпуска.

Совсем скоро на киноэкраны выходит «Железный Человек 2», и комикс снова нашел способ пересечься с фильмом: уже известно о появлении неких Hammer Girls (отсылающих к Джастину Хаммеру), также добавят линию Джима Роудса, последние годы тусовавшегося отдельно. Заявлено, что двадцать пятый выпуск, в котором еще и дебютирует новая броня, – идеальный старт для очередной порции новичков. Несомненно, так оно и будет, но зачем отказывать себе в удовольствии прочесть первые двадцать четыре? **СИ**



СЕРИАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА MARVEL ВСЕГДА РЕАГИРУЮТ НА ЭКРАНИЗАЦИИ, БУДЬ ТО «ЧЕЛОВЕК-ПАУК», «ХАЛК» ИЛИ «ЛЮДИ ИКС».

НОВИНКИ



CROSSED #9
Добрый ирландский мужчина Гарт Эннис решил сказать свое веское слово в жанре зомби-хоррора. История про гиперактивную нежить закончилась, революции в жанре не произошло. Но есть интересные идеи, достойные дальнейшего развития.



STEPHEN KING'S N #1
Марк Гуггенхайм, с переменным успехом совмещающий работу в комикс-индустрии и на телевидении, адаптировал рассказ Стивена Kinga. За визуальную часть ответил Алекс Малеев, изменивший извечному своему соавтору Брайану Бендису. Малеев экспериментирует со стилем, и выглядят его эксперименты как всегда здорово.



KEVIN SMITH'S GREEN HORNET #1
Еще одна адаптация, на сей раз сценария. Сейчас ведутся работы над фильмом про супергероя Зеленого Шершня, а ведь когда-то им должен был заниматься Кевин Смит. Теперь появилась возможность узнать, что бы он сотворил с персонажем, если бы дело выгорело.

Titsbuster

Ажурное счастье

Платон разработал теорию «идей» («эйдосов») как прообразов всех вещей. Существует идея лошади, общая идея Xbox 360 и идея учебника русского языка за авторством Розенталя, Голуб и Теленковой. Мы, по мнению Платона, видим лишь их тени. И действительно, если обратимся к Xbox 360, то поймем, что мы в самом деле наблюдаем все в искаженном виде, как тень – ту, что падает на американский и европейский рынок видеоигр. Мы не видим картины целиком. А ведь оснащенную то зелеными, то красными огоньками консоль уже очень давно пытаются продавать в Японии, и за последние годы Microsoft даже добилась успехов в этом начинании. Очевидно, что для полного познания Xbox 360 необходимо также приобрести выпущенную в Японии консоль и изучить тень ее идеи. Мы так и поступили. В тени все приторно кawaiiно и много някают.

Steins;Gate (Xbox 360)



ТЕКСТ
Бен Хорни

На самом деле, Steins;Gate суть игра, которая находится под тенью идеи еще более значительной. Здесь ничего не делается без мобильных телефонов. Сюжет развивается в зависимости от того, ответил ли игрок на телефонный звонок или нет и кому он потом перезвонил. Для стильной визуальной новеллы решение, может быть, и оригинальное, но когда главный герой случайно заходит в ванную, видит двух обнаженных девушек и тут же достает мобильный телефон не для того, чтобы сфотографировать (депутат Селезнев сказал бы «задокументировать») красоту, но чтобы набрать SMS третьей девушке, все эти идеи о необходимости новых идей вдруг вызывают сомнения.

Поскольку Steins;Gate – плод совместной работы двух компаний, Nitro+ и 5pb, в ней сталкиваются два начала. Первое – дороговизна

(игра стоит как новый данмаку-шутер, то есть около восьмидесяти долларов), красивая картинка, намеки на убийства, кровь и изнасилования. За это мы любим Nitro+. Второе – милые девочки с розовыми (спасибо, что на этот раз обошлось без девочек с голубыми) волосами, песенки и ко스플레이ное безобразие. За это японцы любят 5pb.

Обзреватели еженедельника Famitsu отмечали в Steins;Gate большое внимание к деталям, в первую очередь, сюжетным. В действительности под этим подразумевается вот что: в зависимости от того, какой путь выбирает игрок, Steins;Gate может стать типичной анимешной историей, мрачной взрослой игрой или «чем-то на стыке». Со всей ответственностью заявляем, что все три варианта полностью отвечают требованиям рубрики Titsbuster. В доказательство приводим скриншоты.

В Steins;Gate очень много жестоких сцен с ножами и палочками.



Кажется, костюмчик кому-то маловат!

Справа: Надо срочно написать подруге SMS, чтобы она не приревновала! Или... нет, пожалуй, сначала мы очистим изображение от текста простым нажатием кнопки и сфотографируем экран телевизора. Во-о-от... теперь можно писать SMS.



いいから出てけHENTAIがあ!

紅莉栖

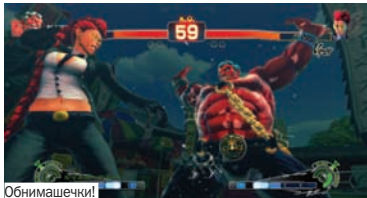
Во все глаза

Короткой нежной строкой

TITSBUSTER

ДРУГИЕ ИГРЫ

Последний персонаж Super Street Fighter IV был анонсирован внезапно, дерзко и провокационно. И дело даже не в том, как Хакан обходится с Вайпер на иллюстрациях, но в том, что «обнимашечки», «прыжки на лежащего» и «нежное, с перекатами, проявление чувств на полу» – это не постановка для премьерного видео, а всамделишный мувлист персонажа.



Обнимашечки!

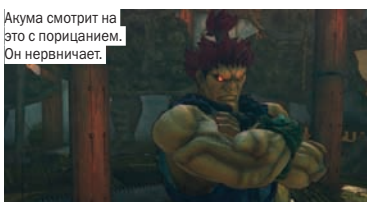


Целовашечки!

Вы только посмотрите, что он вытворяет с Вайпер! Можно ли представить, что Хакан позволит себе то же и в отношении Чунь Ли? Роуз? Рю?! Сагата?!



Повалышеньки!



Акума смотрит на это с порицанием. Он нервничает.

В Японии выходит римейк No More Heroes для PS3 и Xbox 360 – отрадное событие! Однако больше поводов для радости все же у владельцев PS3: геймеры, оформившие предварительный заказ именно на эту версию, получат в подарок артбук. В необходимости иметь дома такую книжку можно убедиться, внимательно изучив иллюстрацию.

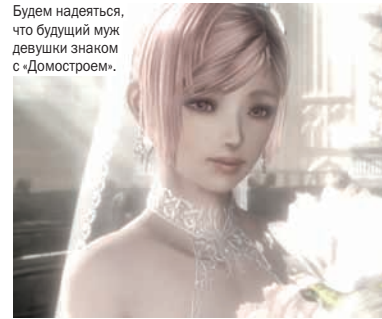


Читатели журнала «Страна Игр» наверняка были удивлены, когда увидели обложку 302-го номера любимого журнала. Нет, речь идет не о дурацком голубом градиенте, но о бесстыдстве главной героини End of



Eternity (или Resonance of Fate), запустившей руки, как уверяет главный редактор, в карман героя за ее спиной. Наши эксперты изучили вопрос и выяснили, что воспитанние барышня получила просто кошмарное.

Будем надеяться, что будущий муж девушки знаком с «Домостроем».

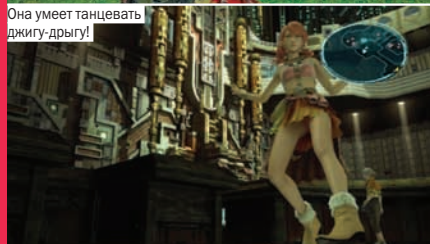


Панцу первой свежести

Final Fantasy XIII у всех на слуху, но вот незадача – многим не нравится Ваниль! Еще людям не нравится линейность и не самый интересный сюжет, но это все ерунда. Главное – Ваниль. Предлагаем вашему вниманию три причины, по которым чудесная и прекрасная девушка Ваниль должна считаться одной из лучших героинь Final Fantasy.



Она хорошо умеет прятаться!



Она умеет танцевать джигу-дрыгу!



У нее здоровая белая кожа и ей не холодной в ледяных пещерах!



Пожелавший остаться неизвестным фотограф придумал оригинальный сюжет для кроссовера. А что будет, если профессор Лэйтон окажется в мире компьютерной игры Shuffle? Правильный ответ: изучать, исследовать, документировать.

ГЕРОЙ ЗАХОДИТ В ВАННУЮ, ВИДИТ ДВУХ ОБНАЖЕННЫХ ДЕВУШЕК И ТУТ ЖЕ ДОСТАЕТ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН...

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Радик Валентинов

ДРУГИЕ ИГРЫ



соглашается и вскоре оказывается в огромное поместье, куда со всех концов страны съезжаются представители древнего клана Дзинноути. Нацуки, недолго думая, предьявляет им соученика в качестве жениха. Ошарашенный Кэндзи выслушивает благословенные главы семьи, той самой старушки Саказ, чей юбилей привел мальчишку в просторное загородное имение. А тут еще возникает внебрачный сын покойного супруга Саказ, сорокалетний компьютерщик по имени Вабискэ – и он явно в натянутых отношениях со всем семейством, кроме Нацуки, которой приходится дядей и первой любовью... Под грузом новых впечатлений Кэндзи долго не может заснуть; на мобильник приходит чье-то сообщение со сложным числовым кодом, молодой математик его машинально разгадывает и отправляет ответ неизвестному адресату.

Наутро физиономия Кэндзи мелькает во всех теленовостях: он главный подозреваемый во взломе ОЗ! Сеть лихорадит, волны сбоев следуют одна за другой, по всему миру расстроены связь и навигация, транспорт замер, службы спасения парализованы сотнями ложных вызовов. Кэндзи, конечно же, подставили: аккаунтом школьника воспользовался мощный искусственный интеллект Love Machine, от баловства быстро переходящий к серьезным угрозам. Искином захвачены и превращены в полуживой ботнет четыре миллиона аккаунтов, планета погружается в управленческий хаос, а прямо на имение Дзинноути через пару часов должна рухнуть сошедшая с орбиты метеорологическая станция. Что может сделать в таких условиях большая японская семья? Правильно, семья спасет мир.

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Summer Wars
Формат:
полнометражный кинофильм, 114 минут
Режиссеры:
Мамору Хосода
Издатель:
Warner Bros. Japan
Год премьеры:
2009
Студия:
Madhouse Studios
Российский издатель:
отсутствует
Наша оценка:
лучшие рекомендации

Summer Wars

Подводя во втором январском номере аниме-итоги 2009 года, Лев Гринберг непостижимым образом упустил главное событие на кинематографическом фронте – выход полнометражного фильма Summer Wars. Необходимо исправить положение и подробно рассказать о картине, объявленной японскими киноакадемиками лучшим аниме минувшего года.

Самое ближайшее будущее – 2014-й, скажем, год. Повсеместно доступный Интернет получил визуальную надстройку в духе Second Life или

PlayStation Home: в молочной дымке реют континенты страны ОЗ, заселенной сотнями миллионов разноцветных аватаров, чей покой оберегают киты-антивирусы Джон и Йоко. Интерфейсом ОЗ снабжается едва ли не каждый уют: программы-клиенты можно запускать на домашних и офисных ПК, игровых консолях, телевизорах, мобильных телефо-

нах и холодильниках. Итог конвергенции множества подсетей, ОЗ выглядит естественным развитием сегодняшнего веба, универсальной дружелюбной средой для работы, общения, учебы и развлечений.

Старшеклассник Кэндзи Койсо, парнишка стеснительный, но страшно талантливый по части математики, подрабатывает системным администратором низшего звена. Так бы и сидеть бы ему весь июнь перед монитором, да одноклассница Нацуки просит составить ей компанию в поездке к прабабке, празднующей 90-летие. Кэндзи



Разве мог великий Хаяо Миядзаки, каких-то шесть лет назад отстраняя Мамору Хосоду от руководства проектом «Ходячий замок», предположить, что к концу десятилетия Хосода получит не одну, а две награды за лучший фильм года – в 2007-м с «Девочкой, покорившей время» и сейчас, с «Летними войнами»; фактически войдет в пятерку ведущих режиссеров «большого аниме» и станет той самой «молодой» (а хоть бы и сорокалетней) «шпаной», которую заждались корифеи отрасли? Хосода снимает аниме про современность с минимальными фантастическими допущениями, снимает так талантливо и с такой любовью к материалу, как это до него делали разве что на Studio Ghibli. В «Летних войнах» как раз такой фильм Ghibli, что-то в духе «Шепота сердца», «Еще вчера» или сказаний о войне тануки, смешивается с гремющим американским блокбастером, и смесь эта удивительно органична. Социальный комментарий здесь уживается с экшеном и развлечением, любовный треугольник – с чисто комедийными эпизодами, мелодраматические нотки – с гиперстильной CG в манере художника Такаси Мураками, а каждый из 27 – двадцати семи! – членов семейства Дзинноути живет, чем главные герои в иных сериалах. Это, вполне возможно, самый солнечный фильм-катастрофа в истории мирового кино; эту карту – противостояния человека и машины – давно уже не принято разыгрывать с позиций безграничной веры в людей, а Хосода разыгрывает, и победа у него остается за человеком. «Аналоговые» связи между людьми, напоминает режиссер, – ресурс не менее ценный, чем цифровые связи во всемирной сети. 90-летней старушке Саказ достаточно старого телефонного аппарата и бумажного семейного архива, чтобы на фоне почти тотального коллапса онлайн-коммуникаций выстроить параллельную структуру для управления ситуацией. Высокие технологии не превращают среднестатистических японцев в рабов ноутбуков и HD-телевизоров (точно так же, как щедрое использование 3D-графики не делает режиссера одержимым спецэффектами ради спецэффектов) – семейные отношения остаются в фильме на первом месте, и даже затворник Кадзума ищет помощи у родственников, когда его персонаж в ОЗ сталкивается с непреодолимой, казалось бы, преградой. При всей своей крупнобюджетности, блокбастерной природе и немалом развлекательном потенциале, фильм Хосоды, в сущности, об одной простой обнадеживающей вещи: о том, что интерфейсы приходят и уходят, аватары меняются одним кликом, а семья – семья остается. **СИ**

Афиша фильма нарисована иллюстратором «Евангелиона» Ёсиюки Садамото.



СОЦИАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ ЗДЕСЬ УЖИВАЕТСЯ С ЭКШНОМ, ЛЮБОВНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК – С ЧИСТО КОМЕДИЙНЫМИ ЭПИЗОДАМИ, МЕЛОДРАМАТИЧЕСКИЕ НОТКИ – С ГИПЕРСТИЛЬНОЙ CG.

Мамору Хосода (на фото) родился 19 сентября 1967 года. Российскому зрителю режиссер известен своим фильмом «Девочка, покорившая время» (картина блестяще издана у нас в стране компанией Reanimedia). В первой половине нулевых Хосода снял 6-й фильм серии One Piece и два полнометражных аниме цикла «Диджимон» – «Летние войны», кстати, можно назвать частичным римейком одной из этих лент, а именно Digimon Adventure: Our War Game (там вирус-диджимон тоже распространялся по Интернету и грозил разбомбить Токио американской ракетой). Полнометражными аниме список работ режиссера не исчерпывается – так, он был постановщиком музыкального клипа Superflat Monogram, вступительных роликов сериалов «Самурай Чамплу», Spiral и Alice SOS, одним из ведущих аниматоров Sailor Moon SuperS Movie: Black Dream H и Galaxy Express 999: Eternal Fantasy. Во многих работах Хосоды фигурируют схожие между собой элементы фантастического мира, часто имеющие вид компьютерного интерфейса с часами.

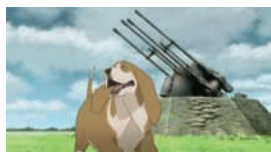


Новости

Полнометражник «Паприка» (2006) Сатоси Кона станет основой для игрового кинофильма. Адаптацией занимается Вольфганг Петерсен, режиссер картин «Лодка», «Великолепная история» и «Троя». По его словам, короткая версия сценария уже написана, а будущий фильм имеет неплохие шансы стать новой «Матрицей».



В программу 50-го международного фестиваля анимации во французском городке Анси (7-12 июня 2010 года) войдет короткометражный мультфильм Je t'aime автора «Призрака в доспехах» Мамору Оси, рассказывающий о прогулке одинокого баскета по пустому городу под музыку группы Glay.



Сериал «Стальной алхимик: Братство» с субтитрами на русском языке официально транслируется в Интернете на YouTube-канале Gong («GONGRussia» в поисковой строке). Новые серии в HD-формате 720p становятся доступны для просмотра по средам, в пределах 48 часов после дебюта в японском телеэфире.



Хроника боемашин

Дайскэ Накаяма, постановщик музыкального клипа «Первый отряд» и сериала Tweeny Witches, участвует в производстве Kihei Senki Legacies – 52-серийного меха-аниме по сюжету Сина Кибаясы (Kindaichi Case Files). Действие Legacies происходит в постапокалиптическом мире, где после столетия относительного спокойствия вновь возникла нужда в гигантских боевых роботах, и одна из таких машин, Омега-99, выбирает своим пилотом обычного старшекласника Ямато. Набор штампов? Завязки большинства меха-аниме состоят из штампов – интересно, куда в итоге вывернет сюжетная кривая. Надежду на неординарное развитие событий внушает тот факт, что спонсирует Legacies компания Anime Innovation Tokyo, без помощи которой молодой режиссер Ацую Уки не выпустил бы в прошлом году свою экспериментальную OVA Sensoroll. Роботов для сериала, к слову, проектирует настоящий ветеран меха-дизайна – Кунио Окавара, придумавший технику для Mobile Suit Gundam (1979) и Armored Trooper Votoms (1983).



Выпуклый план Gonzo

Представители обновленной студии Gonzo анонсировали безмятный пока проект аниме для 3D-телевизоров, которые только начинают появляться на мировом рынке. Черновые наброски персонажей для этого стереоскопического аниме, выполненные художником Рэндзи Муратой («Изгнанник», «Последняя субмарина»), можно было посмотреть на стенде студии в рамках ярмарки Tokyo Anime Fair. Релиз предварительно намечен на весну 2011 года, и так как кроме набросков предьявить публике пока еще нечего, сотрудники Gonzo показывали на ярмарке конвертированные в 3D-формат отрывки из Blassreiter и «Изгнанника» – специально уточняя, что это только демонстрация технологии, и речи о выпуске «объемных» версий этих сериалов пока не идет. Надо сказать, что Gonzo – не единственный производитель аниме, экспериментирующий с 3D-стереоэффектами. После успеха «Аватара» Джеймса Кэмерона о планах использовать технологию в сериале Hīrira-kin заявила студия Sunrise.



Известие специально для тех, кого уже ничем не удивишь. Арт-деятель Такаси Мураками спродюсировал съемки «прославляющего отaku» клипа Akihabara Majokko Princess, в котором голливудская актриса Кирстен Данст перепевает старый хит Turning Japanese группы The Vapors, резвясь в костюме девушки-волшебницы в токийском квартале Акихабара, знаменитом своими аниме-магазинами. Режиссером клипа выступил МакДжи, постановщик «Ангелов Чарли» и последнего «Терминатора». Нормально?



Мини-обзоры

グリーングリーン

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Жаркое лето
Режиссеры:
Тисаку Мацумото, Юдзи Мито
Год премьеры:
2003
Регион:
Россия
Наша оценка:
для юных похабников



Жаркое лето

Перевыпущенная MC Entertainment ТВ-экранизация визуальной новеллы. Два диска с двенадцатью сериями в точности повторяют прошлое издание, но теперь – или, как говорят издатели, «при нынешней экономике» – доступны в одной 300-рублевой коробке. Если вы еще не сталкивались с этой разгильдяйской постановкой о буднях летнего лагеря – пожалуйста: «озорные приключения, первая любовь, настоящая дружба» (так на обложке), фонтан фансервиса, охота-на-сиськи, Трио Придурков-фетишистов и медведь-мужеложец (это на экране). Сквозь бурьян жанра «как я провел тело» пробивается романтическая веточка, которая, впрочем, надламывается самым некультурным образом: концовка вынесена в хентайную OVA Green Green Evolutions, не вошедшую ни в российский, ни в американский релизы сериала.



Вверху: Где поцелуй напослед, где на прощанье рука?

ガンズリンガー・ガール イル・テアトリーノ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Gunslinger Girl: II Teatrino Collection
Режиссер:
Хироши Исидори
Год премьеры:
2008
Регион:
США
Наша оценка:
серединка на половинку



Gunslinger Girl: II Teatrino Collection

Тринадцатисерийный сиквел «Школы убийц» продолжает исследование темы «девочки с пушкой» в более трагическом ключе, чем это обычно принято в аниме. Все героини – довольно юные подростки, превращенные в правительственных агентов-оперативников путем киборгизации и «кондиционирования», подавления воли и воспоминаний; в центре внимания оказывается противостояние сепаратистского подполья с итальянскими властями. Второй сезон снят на другой студии (Artland вместо Madhouse) под наблюдением мангаки Ю Айды, эти серии ближе к комиксу-первоисточнику, но им недостает памятного по первой половине «Школы...» внимания ко всем без исключения девочкам с их наставниками (авторов в основном занимает мальчишка-киллер Пиноккио), анимационного лоска и отточенности рисунка.



Вверху: Блеклый нуар первого сезона сменился радужным моз.

いっしょにすリーぴんぐ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Isshoni Sleeping: Sleeping with Hinako
Режиссер:
Синъитиро Кимура
Год премьеры:
2010
Регион:
Япония
Наша оценка:
«Спокойной ночи, малыши!» для взрослых мальчиков



Isshoni Sleeping: Sleeping with Hinako

Вторая OVA о 16-летней Хинако. Первая часть называлась Training with Hinako и позволяла на протяжении 25 минут любоваться тем, как девушка занимается утренней зарядкой. Здесь же предлагают провести с пышногрудой героиней ночь. Никакого хентая – зритель наблюдает, а Хинако мирно посапывает и время от времени переворачивается на другой бочок. На седьмой минуте сползает одеяло. На тридцатой Хинако скатывается с матраса на пол, ошалело оглядывает комнату и забирается обратно. На тридцать шестой – зомби в ночнушке отправляется к холодильнику за кусочком торта, после чего ей снится кошмар про лишний вес. Сороковая минута знаменуется трелью будильника, а там и до финальных титров недалеко. Кто выдержит всю серию, не прибегая к перемотке, – тот настоящий отаку. Ждем третий эпизод, «Хинако смотрит, как сохнет краска».



Вверху: Полночный перекус в фейерверке грез.

Drug-On. Кровь дракона

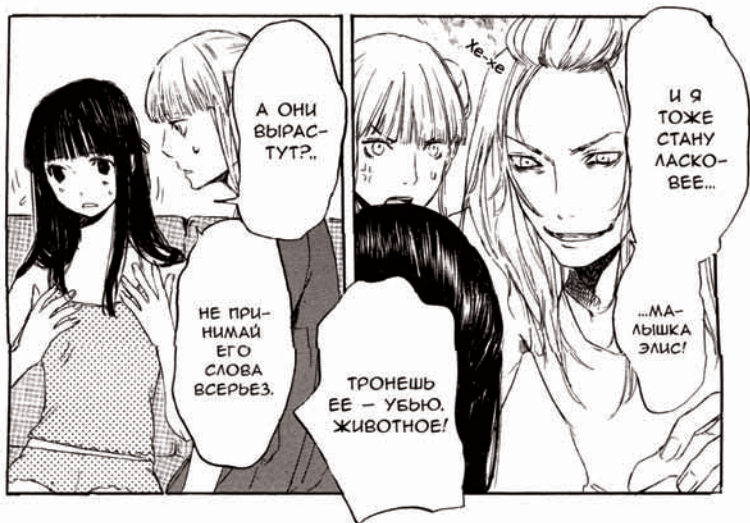
ドラゴン

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Drug-On. Кровь дракона
 Автор: Мисаки Сайто
 Первая публикация: 2007 год
 Журнал: Comic Birz
 Российский издатель: Comic-Art/Эксмо
 Наша оценка: бодрое начало мистического триллера

Некая европейская страна, судя по косвенным признакам, Великобритания. Рядом с городом находится заброшенный после аварии на руднике шахтерский остров Пасть Дракона, куда ведет единственный ветхий мост, вход на него охраняется полицией. Среди горожан гуляет легенда, что где-то на острове скрыт источник, выполняющий любые желания. Из троих школьников, решивших убедиться в этом самостоятельно, выживает только тихоня Ян Нокс – силы, с которыми сталкиваются подростки, отнюдь не безопасны. Через тринадцать лет Ян, репортер местной газеты, сно-

ва видит тех, с кем ему довелось повстречаться в Пасти Дракона: тейкеров, охотников на монстров. Ян еще не знает, что чудища, которых истребляют тейкеры, – это люди, отвергнутые источником. Драконоподобные оборотни, соблазнительные трехсотлетние юноши, девы в викторианских костюмах, злоеший граф, сложные взаимоотношения тейкеров – завязка пятитомной манги насыщена событиями, лицами, прекрасно нарисована, снабжена 13-страничным путеводителем по персонажам и оставляет желать одного: продолжения.



Школьный двор

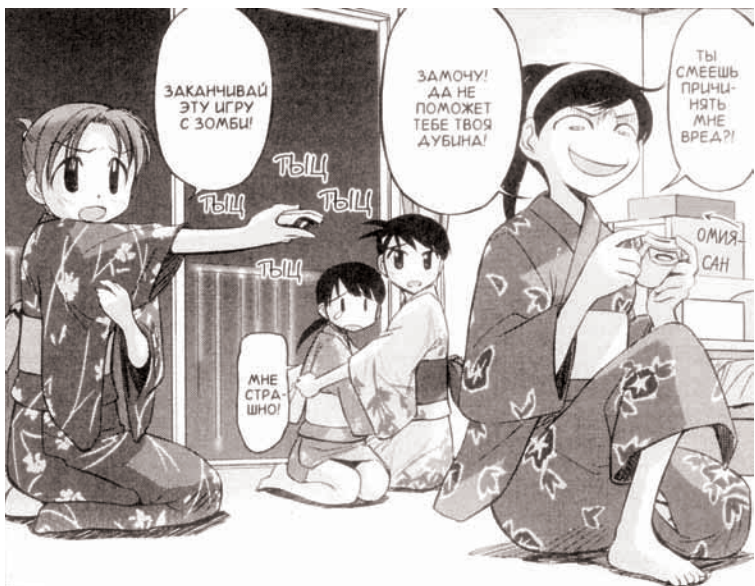
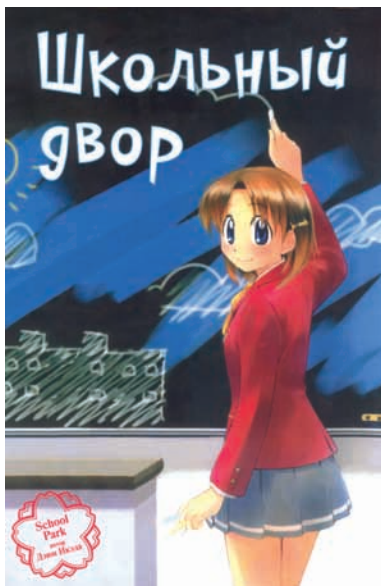
スクパ!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Школьный двор
 Создатель: Дзюн Икэда
 Первая публикация: 2007 год
 Журнал: Comic Magna, Genzo EX
 Российский издатель: Palma Press
 Наша оценка: славная безделица

Основным вкладом Palma Press в российский рынок комиксов остается линейка яойной манги «M+M», однако гей-эпопеями их каталог не исчерпывается. «Школьный двор» на сайте издательства опометчиво определен как сёдзё, то есть женская манга; на самом деле потребителями таких беззаботных историй о школьной жизни чаще становятся взрослые читатели мужского пола, которым хочется отдохнуть от повседневных забот, вспомнить детство и умилиться. Работа Дзюна Икэды в этот смысле напоминает знаменитую «Адзумангу» (тоже,

кстати, вещь из каталога Palma Press), здесь похожий набор зарисовок из повседневности: уроки физкультуры, чистка бассейна, занятия в драмкружке, игра в теннис тапочками вместо ракеток, освоение Xbox 360 и Wii – ни к чему, в общем, не обязывающее дуракавание, никаких там тягот учебы или амурных утех. Проньера Сора, волевая девица Харуки, пессимистка Фуко и низкорослая Миника резвятся на протяжении всего восьми главок – этот комикс, в отличие от «Адзуманги», одномоментный.



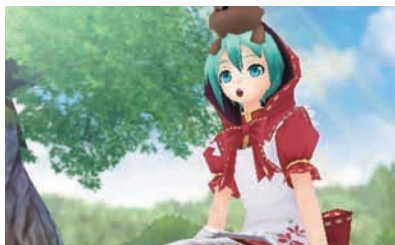
Hatsune Miku: Project Diva 2nd

初音ミク Project DIVA 2nd

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hatsune Miku: Project Diva 2nd
Платформа:
PSP
Авторы:
Sega
Релиз:
29 июля 2010 года

Новая музыкальная игрушка с участием вокалоидов – виртуального идола Хацунэ Мику и ее друзей, готовится к летнему японскому релизу. Как и предыдущий проект для PSP, это вариация традиционной ритм-игры, требующей с разной продолжительностью нажимать «геометрические» кнопки в такт. Помимо титульного персонажа, в Project Diva 2nd вернутся Рин и Лен Кагаминаэ, а на свежих скриншотах видно, как Лука Мегуринэ поет в дуэте с Мику композицию Magnet. Другой подтвержденный трек – Romeo and Cinderella, который Мику исполнит вместе с Кайто. Разработчики улучшат режим Edit, позволяющий владельцу игры импортировать любые mp3-файлы для создания собственных треков и музыкальных видео (обещана полная совместимость с плодами пользовательского креатива из прошлой части). Запланировано и пополнение гардероба главной героини.



На какое серьезное, глубокомысленное аниме можно «подсадить» отца?

Попробуйте познакомить его с творчеством Маюмуры Осии: лентами «Невинность», «Полиция будущего: восстание», The Sky Crawlers. Это идеальные фильмы для вдумчивого взрослого зрителя.



Я знаю многих людей, которые талантливо рисуют в стилистике аниме. Но мечты о мультипликации просто-напросто угасают. Сколько потерянных идей и рисунков. Что делать людям в подобной ситуации? Забыть про все и просто жить дальше? Не бросать своего увлечения. Рисовать, монтировать, озвучивать – как, например, это делает Ринат Тимеркаев (timerkaev.lj.ru), самостоятельно создающий небольшой аниме-фильм.

Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

AniPages Daily

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
AniPages Daily
Адрес:
http://www.pelleas.net/
aniTOP
Язык:
английский

Англоязычный блог энтузиаста анимации Бенджамина Эттингера – кладь любопытнейших сведений об аниме 1970-х и 1980-х, рецензий на хиты прошлых лет и переводов заметок из старых японских журналов. Автор ресурса не забывает уделять внимание самым значительным, по его мнению, свершениям в современном азиатском и, шире, мировом анимационном искусстве. В высшей степени познавательное чтение; жаль только, что график обновлений не соответствует названию сайта – новые заметки появляются далеко не ежедневно.

ANI PAGES DAILY
Wednesday, March 17, 2010

U
08:25:03 pm, 1195 words, 58 views | Categories: Animation, Indie Movie

U

I just got to see the French feature-length production *U* (2006) directed by Serge Gisselle and written and designed by Gregoire Solotareff. A few adjectives that immediately spring to mind to describe this delightful film: fresh, bright, meandering, relaxed, tender.

There's no other feature-length animated film quite like it. Rather than being plot-driven, it feels like we're just following around a group of characters for a while, à la Robert Altman. This film doesn't so much tell a story as develop a group of interesting characters and create vividly colored compositions for them to casually meander through. In the very laid-back world of *U*, the characters' only occupation seems to be sleeping, eating, singing, dancing and exchanging witty banter.

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

Эдуард Шиндяпин

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/венгерский/

польский/украинский

СУБТИТРЫ:

англ./другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА:

950 рублей

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Blu-ray
Новинка

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЗОМБИЛЭНД

Парк постапокалиптического периода

ФИЛЬМ
ZOMBIELAND
2009, 88 МИНУТ

РЕЖИССЕР:

Рубен Флейшер

В РОЛЯХ:

Вуди Харрельсон,

Джекси Айзенберг,

Эмма Стоун, Эбигейл

Бреслин

БОНУСЫ

«Картинка-в-картинке»

Аудиокомментарий

Фильмы о фильме

(16 и 12 минут)

Удаленные сцены

(7 минут)

Визуальные эффекты

нескольких сцен

Трейлеры

Анонсы

Парень по прозвищу Коламбус (Айзенберг) выработал для себя свод правил, позволяющий ему выживать в мире, добрая часть обитателей которого превратилась в зомби. Помимо этого, ему помогает природная смекалка и быстрые ноги. А вот его нового знакомого, называющего себя Таллахасси (Харрельсон), спасает наглость, дробовик и хорошо наточенный тесак. Обстоятельства приводят их и двух подобранных ими девочек в заброшенный парк развлечений и отдыха, где компанию ждет главный аттракцион.

Критики сравнивают «Зомбилэнд» с «Зомби по имени Шон», хотя его ближайшим родственником видятся «Носители», даже если у последнего чувство юмора отсутствует напрочь. Обе ленты – фильмы дороги, путешествие без начала и конца, шоссе в никуда. Тем более что картина Флейшера столь же пугающа, сколь и смешна, и поэтому кажется более сбалансированной фантазией о том, что будет со всеми нами, не сумей мы побороть заразу. Вполне возможно, что предметом первой необходимости станут не столько вода и бензин, сколько любви

мые кексы, а страх уступит место желанию потерять девственность. И совсем не исключено, что отбиваться от прожорливых трупов придется с крышкой унитаза, тогда как единственным укрытием станет карусель, еще недавно отправлявшая сердце в пятки как ничто другое. Ну и никто не гарантирует, что в разгар свистопляски ты не окажешься в усадьбе самого Билла Мюррея, который пытается ассимилироваться в новых условиях с помощью самодельного грима. Однако ни одна сцена не высказалась по теме так смачно и красноречиво, как это сделал пролог. В нем шершавым языком Дэнни Бойла, примененным им в «28 днях спустя», но с присущим сценаристам юмором запечатлены почти документальные кадры апокалипсиса наших дней.

ДИСК

Фильм совсем новый, и к качеству изображения не придраться – картинка резкая, глубокая, сочная. Разве что только иногда кажется зеленоватой, хотя есть подозрение, что таким фильм задумал автор. Тем, кто не владеет английским языком, придется смотреть фильм в дубляже (ведь русских субтитров нет), и это печально – оригинальный трек в DTS-HD намного мощнее и эффективнее. Достаточно послушать, как звучит For Whom the Bell Tolls от «Металлики» на вступительных титрах. К бонусам никаких претензий, претензия к локализаторам – где перевод?



ВЕРДИКТ

фильм **7**ВИДЕО **9**ЗВУК **8**БОНУСЫ **6**ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Вновь мы остались без перевода бонусов и без русских субтитров к фильму – тут они весьма актуальны.



ТЕКСТ

Борис Хохлов

ДИСК
WEST VIDEO, BD25

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS-HD 7.1 русский
(дубл.), DTS-HD 5.1
английский
СУБТИТРЫ:
рус/укр
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
600 рублей



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Нишевое, авторское кино в духе старых киберпанк-лент наподобие «Бегущего по лезвию», «Нирваны» или «Джонни Мнемоника» с симпатичными актерами и сильной заявкой на культовость. Но это ничуть не киберпанк, скорее уж «Пятое измерение» вызывает в памяти ролевую вселенную Shadowrun и, как ни странно, киноцикл «Сканеры». Одно из главных достоинств – визуальность: не шик, не блеск, но стиль и завораживающая работа с цветом. Именно такие фильмы больше всего хочется смотреть и пересматривать в высоком разрешении.

▶ ПЯТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Сканеры нового тысячелетия

ФИЛЬМ
PUSH
2009, 112 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Пол Макгиган
В РОЛЯХ:
Крис Эванс, Дакота Фэннинг, Камилла Бель, Джимон Хонсу, Лин Сяолу

БОНУСЫ

Фильм о фильме
(9 минут)
На съемочной площадке
(10 минут)
Удаленные сцены
(3 минуты)
Трейлер
Анонсы

Параллельно с миром, который мы хорошо знаем, существует еще один, в котором идет долгая и непримиримая война между теми, кто владеет сверхъестественными способностями. Ник (Эванс) – телекинетик, отца которого когда-то убили представители тайной Службы, пытающейся создать армию из телепатов разных мастей. Перед смертью отец наказал Никю помочь девушке с цветком, которая однажды ворвется в его жизнь. Ею оказывается 13-летняя Кэсси (Фэннинг) – «провидица», разыскивающая «внушательницу» Киру (Бель), сбежавшую от Службы.

Было время, когда термин «клиповая съемка» обозначал модную, сочную, динамичную картинку, но в последние годы эта фраза приобрела негативную окраску – перед соблазном бросить все силы на красивую обертку, махнув рукой на содержание, устояли далеко не все постановщики, да и зрителю постоянное мельтешение приелось и стало утомлять. «Пятое измерение» тоже клиповое настолько, насколько это возможно, но в кои-то веки это определение вновь можно употребить в хвалебном ключе – потому что Пол Макгиган, во-первых, четко знает, чего он хочет, во-вторых, не злоупотребляет визуальными примочками и четко их дозирует, а в-третьих, работает с настоящим сценарием, а не бессвязными

ошметками идей. Во многих смыслах «Пятое измерение» похож на предыдущий фильм Макгигана «Счастлиное число Слевина» – бойкий монтаж и яркая картинка не перетягивают на себя внимание, а дополняют динамичный, живой сюжет. И хотя без недоделок и ляпов не обошлось (кто сейчас без греха?), фильм несетя на такой скорости, что времени тыкать в орехи пальцем попросту нету – того и гляди, пропустишь что-нибудь интересное. А интересного в «Пятом измерении» полно, причем на любой вкус. Тут вам и модная восточная экзотика (действие происходит в Гонконге), и бодрый электронный саундтрек, и эффектные экшн-сцены с пролетами жертв на несколько метров, и множество хитрых сюжетных поворотов (под конец фильм начинает напоминать авантурные триллеры о многоступенчатых аферах), и яркий каст. В конце концов, его просто приятно смотреть, глаз на нем отдыхает – качество, как кажется, крайне простое и не такое уж значительное, но, к сожалению, не самое распространенное.

ТУТ И МОДНАЯ ВОСТОЧНАЯ ЭКЗОТИКА ГОНКОНГА, И ЭФФЕКТНЫЕ ЭКШН-СЦЕНЫ, И МНОГОЕ ДРУГОЕ.



ДИСК

С яркостью, контрастностью и цветопередачей у трансфера все более чем замечательно – никаких нареканий. Четкость, со своей стороны, хорошая, но до топовой немножко не дотягивает – выдали мы диски с детализацией получше. Звуковые дорожки примерно одинаковые по качеству – объем они создают и весьма активны, но перемещение образов не такое отчетливое, как хотелось бы, да и прозрачности саунду все-таки чуть-чуть не хватает. Из бонусов на диске есть рассказ о фильме, репортаж со съемок, удаленные сцены, трейлер и анонсы – где нужен перевод, он есть.

ВЕРДИКТ

фильм **8**ВИДЕО **9**ЗВУК **8**БОНУСЫ **5**ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Неожиданно классный фантастический боевик в предсказуемо классном издании – проблем с ним никаких.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



ТЕКСТ

Виталий Шишкин

ДРУГИЕ ИГРЫ



Идентификация Тринадцатого

С большим трудом открываю глаза: «Кто я? Где я? Почему так болит голова и все тело ломит? Не могу пошевелиться». Истории, в которых герой с самого начала не понимает, что с ним происходит и где он находится, из-за амнезии или по другим причинам (господа, ни слова о выпивке, мы говорим о серьезных вещах), можно назвать классическими. А что, это очень удобно: на старте лишить памяти, забросить невесть куда, дать тоненькую путеводную ниточку в виде старо-

го ошейника любимой морской свинки с еле различимой надписью: «С любо...» и пустить по следу. Все, что произойдет после, во многом зависит от фантазии автора. При должном умении можно такого наворотить...

Их служба и опасна, и трудна

Благодаря Голливуду мы познакомились с неунывающим агентом, страдающим чудовищными провалами памяти. – Джейсоном Борном. Проявив недюжинный талант, он не только смог преодолеть странный недуг (имена, явки и пароли не помнит, а приемы восточных единоборств знает в совершенстве, да и шмаляет из всех видов оружия без промаха), но и накуролесил так, что многим сильным мира сего стало не по себе. А еще Борн лихо водит машину любой марки, скачет по крышам, как чемпион мира по паркуру, и, конечно же, под-

чиняет своей воле красоток, превращая их в послушных кукол, помогающих распутать сложную многоходовую интригу.

Впрочем, ранний Борн был совсем не таким резвым и скорым на расправу. В 1988 году его сыграл Ричард Чемберлен (известный по главной роли в картине «Сё-гун»). В том фильме было больше камерности, неспешного действия и размышлений, а до применения оружия доходило только в самом крайнем случае. Но это дела давно минувших дней, да и современный Борн пришелся по душе публике. Трилогия с участием Мэта Дэймона до сих пор на слуху, а режиссер и сценаристы грозятся снять четвертую серию.

Но хватит пока о Борне, сегодня речь пойдет о другом персонаже, жизнь которого, также, как и у Борна, очень запутанна и полна шпионских приключений. Воб-

**ЛИШИТЬ ПАМЯТИ, ЗАБРОСИТЬ НЕВЕСТЬ
КУДА, ДАТЬ ТОНЕНЬКУЮ ПУТЕВОДНУЮ
НИТОЧКУ И ПУСТИТЬ ПО СЛЕДУ.**

Переключаясь с событиями 1963 года в Далласе, когда был убит президент Кеннеди, очевидна.



ЖИЗНЬ ТРИНАДЦАТОГО, КАК И У БОРНА, ОЧЕНЬ ЗАПУТАННА И ПОЛНА ШПИОНСКИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

ще, судьбы многих известных по литературе и кинематографу агентов схожи. Ни дня передышки – перелетаем из одной страны в другую, укладываем пару сотен злодеев, соблазняем кого-нибудь, раскрываем заговор и тут же отбываем дальше, чтобы применить свои таланты на другом конце земного шара. Человечество не ждет – необходимо его спасать, даже против воли. Впрочем, мы отвлеклись от генеральной линии. Позвольте представить – агент под номером XIII (не икс-и-и, а именно Тринадцатый). Как раз под таким именем многие и знают его – по числу, символизирующему чертову дюжину.

Крестные отцы

А началась эта история в далекие 80-е годы прошлого века, когда сценарист Жан Ван Хамм и художник Уильям Вэнс выпустили серию комиксов о человеке, потерявшем память. Все вроде бы достаточно обычно, однако есть пара «но». Во-первых, комикс вышел не в США, как многие могли подумать, а в Европе, которая также слава своими традициями создания историй в картинках (кто-то может вспомнить публикации в журнале «Наука и жизнь» времен СССР о приключениях Пифа и Геркулеса, Пласида и Мюзю). А во-вторых, этот человек не просто так потерял память.... Но обо всем по порядку.

До того, как придумать Тринадцатого, Ван Хамм стал автором серии комиксов «Торгал» – эпической саги, действие которой происходило в средние века. Это была обычная эпопея, в которой эксплуатировались образы, навеянные мифологией народов севера и научно-фантастической литературой. Набив руку на героике прошлого, Ван Хамм решил придумать что-нибудь более оригинальное и злободневное, а потому обратился к современности. В 80-е начался новый виток «холодной войны», нарастала гонка вооружений, Рейган грозил

сы отправить в космос кучу спутников и с орбиты начать сбивать ракеты, запускаемые с территории Империи зла и по совместительству самого свободолюбивого государства на Земле – Советского Союза. А Ван Хамм занялся проработкой сюжета для шпионского боевика, который впоследствии и принес ему широкую известность.

Другим «отцом» цикла о Тринадцатом можно назвать Уильяма Вэнса. Он создал внешний вид агента – мужчину крепкого телосложения, с внимательным, цепким взглядом, седина на левом виске – следа от пулевого ранения, которое и «отключило» память героя, стерев наиболее интересные моменты его жизни. В 60–70 годы Вэнс сотрудничал с известным журналом комиксов Tintin. Многие, наверное, помнят одноименного героя – юношу-репортера с глазами-точками и смешным чубчиком. Сериал о похождениях Тэнтэна одно время транслировался по нашему телевидению. Вэнс в качестве художника успел поработать над циклами комиксов «Ринго», «Боб Моран», «Говард Финн» и др. Кстати, и в этих историях также имелось немало тайн и шпионских интриг, так что появление агента под номером XIII было предопределено задолго до того, как он предстал перед читателями. Так или иначе, однажды на глаза Ван Хамму и Вэнсу попала книга американского автора Роберта Ладлэма «Идентификация Борна» (The Bourne Identity). Сюжет романа прост до безобразия. В Средиземном море рыбаки подобрали неизвестного мужчину, который был тяжело ранен, а кроме того, страдал амнезией и не помнил, кто он и как оказался посреди моря. Единственной зацепкой, позволявшей хоть как-то разобраться в происходящем, являлся банковский чек. Следы уводили в Швейцарию, а дальше судьба бросала героя из одной части света в другую. Местом действия становилась добрая дюжина стран, среди которых значилась и Россия, где в роли



Вверху: Разные интерпретации одного и того же события. В комиксе Тринадцатого спасала женщина балзаковского возраста, в фильме – пожилой мужчина, а в компьютерной игре – спасательница в красном купальнике.



В подобной ситуации крыть обычно нечем.

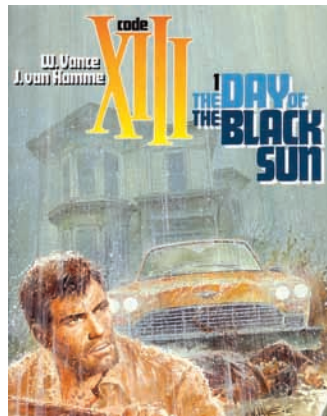
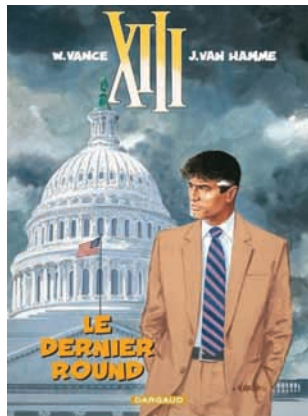


Вверху: Седая прядь волос на виске главного героя – напоминание о тяжелом ранении, которое и «отключило» его память.

противников Борна выступали сотрудники зловещего КГБ. Впрочем, людей из ЦРУ тоже сбрасывать со счетов не стоило – родная страна не доверяла Борну. Агента посвящено несколько книг, но именно первая дала толчок серии комиксов. Так что в идеале и Роберта Ладлэма можно считать одним



Боец невидимого фронта с кучей денег – теперь уж точно никто не найдет.



са к серии о Тринадцатом начался лишь в 2005-м после релиза игры (о ней позже). В 2007 году увидел свет 17-й выпуск под названием «Золото Максимилиана» (L'or de Maximilien), а в 2007-м сразу два: «Ирландская версия» (La Version Irlandaise) и «Последний раунд» (Le Dernier Round), название которого говорило само за себя. В 2005-2007 годах история (опять неполная) была опубликована на английском сразу несколькими издательствами. В настоящее время британская компания Cinebook планирует перевести все 19 томов. Поживем – увидим, не иссякнет ли желание. А теперь вернемся к первоисточнику.

Самое начало истории об агенте под номером 13 было заимствовано из книги Ладлама. Пожилой рыбак обнаруживает на берегу истощенного мужчину, выброшенного на берег волной, и приносит к себе в дом. Вместе с женой и соседкой, которая раньше работала врачом, они спасают незнакомцу жизнь. А дальше наступает пора загадок и открытий. Раненый ведет себя очень странно, не помнит ни своего имени, ни того, как мог оказаться в море. Наружный осмотр доказывает, что его хотели убить. Недоброжелатели сделали все, чтобы избавиться от свидетеля, а поэтому дважды выстрелили в него... К счастью, раны оказались не смертельными. Но если первая пуля лишь немного повредила плечо, то вторая, попавшая в голову по касательной, стала причиной потери памяти. И теперь спасенному предстоит узнать, кто хотел от него избавиться и почему на груди у него вытатуирована римская цифра XIII.

Желание получить ответы на роящиеся в голове вопросы приводит героя в заброшенный дом на окраине города, в котором обнаруживается фотография. На ней наш неизвестный запечатлен вместе с весьма привлекательной девушкой. За рамкой Тринадцатый находит ключ от ячейки крупного банка. И вот здесь-то и начинаются неприятности: все люди, с которыми так или иначе сталкивается пострадавший, хотя от него что-то получить. Тот и рад бы помочь, но,

Вверху слева: Франко-бельгийское издательство «Дарго» известно не только комиксами об агенте XIII, но и приключенческими циклами о похождениях галлов Астерикса и Обеликса, неунывающего ковбоя Лаки Люка и др.

Вверху справа: «День черного солнца» – именно так называется первая часть комиксной серии об агенте под номером XIII.

Слева: Любая маломальски значительная тайна всегда связана с секретной деятельностью спецслужб или военных. Генерал и его верная помощница – лучшие друзья нашего героя.



из «отцов» (третьим по счету после Ван Хамма и Вэнса) агента под номером XIII.

Трудовые будни

Начало истории положила книжка «День Черного Солнца» (Le jour du soleil noir), вышедшая в 1984 году. Серия продержалась 19 выпусков и дотянула аж до 2007-го. Длительное время комикс о приключени-

ях агента XIII был широко известен лишь во франкоговорящих странах и не издавался за пределами Франции и Бельгии. В 1989 году книжки перевели на английский язык, но после третьего выпуска серию свернули. Было несколько попыток напечатать комикс в Португалии и Югославии, но дальше канонических первых пяти томов дело обычно не доходило. Новый виток интере-

Потеря памяти

Этот сюжетный ход использовался в произведениях самых разных направлений, жанров и стилей. Особенно любят финт с амнезией кинематографы. Стоит упомянуть лишь некоторые наиболее известные ленты.

В фантастическом боевике «Вспомнить все» персонаж Арнольда Шварценеггера в снах видит себя на Марсе рядом с красивой девушкой. А потом вдруг выясняется, что он – самый настоящий секретный агент с Красной планеты. Мечты сбываются, но от этого не становится легче. Наоборот, обнаруживаются нити масштабного заговора, а герой оказывается лишь пешкой, которая, впрочем, в случае удачи может стать ферзем.

Криминальная драма «Помни» знакомит нас с довольно необычным персонажем, который страдает краткосрочной потерей памяти (знакомое чувство). Рядом крутятся подозрительные личности, все что-то разнохивают, спрашивают, интересуются. Но вот чего они хотят на самом деле – неизвестно. У ничего – главный злодей не уйдет от возмездия, карающая рука правосудия настигнет его!

В фильме «Вдребезги» богатый архитектор мало того, что теряет память, но едва не расстается с жизнью. Автомобильная авария меняет его до неузнаваемости. На помощь приходит пластическая хирургия, которая восстанавливает изуродованное лицо. Но что делать с воспоминаниями о прошлом, которые возвращаются очень медленно и с большим трудом. И все вокруг ведут себя очень странно. Что им надо? Выведем этих типов на чистую воду!

В нашей стране также использовали сюжет с потерей памяти. В фильме «Дежа ву» американский гангстер приезжает в СССР «по срочному делу». Но счастливый случай меняет его личность. Безоружный и ничего не понимающий наемный убийца погружается в пучину приключений, попадая из одной смешной ситуации в другую. Вот только один вопрос не дает ему покоя: «Где же все это я уже видел?»



Вверху: Этот добрый на вид дядечка – на самом деле хладнокровный убийца, который попортил немало крови герою.



Слева: Трудные будни секретного агента: Удар! Прижми Побег! Девушкам это очень по душе!

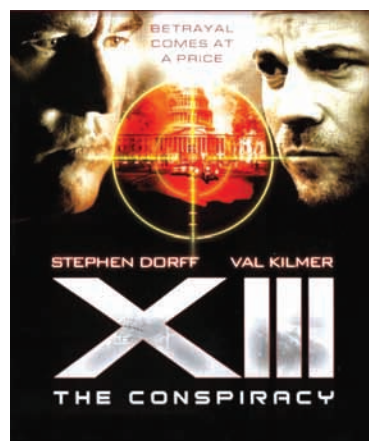
к сожалению, все позабыл. Чистосердечное признание в духе: «Извините, ничего не помню» кажется неправдоподобным, а потому проблем становится все больше, и количество сидящих на хвосте недоброжелателей растет. Доходит до того, что Тринадцатого вновь пытаются ликвидировать. Вот тут и пригождаются навыки рукопашного боя и владение оружием. Увы, не обходится и без потерь: старики, спасшие героя, становятся жертвами киллеров, которыми руководит колоритный злодей с яйцеобразной головой по прозвищу Мангуст.

Накал страстей и уровень ожесточения нарастает, пока агент не встречает генерала Кэррингтона, который открывает Тринадцатому его настоящее имя – капитан спецподразделения Стив Роулэнд. Во время одной из опасных операций он не смог выбраться со всей командой и пропал без вести. Стива считали мертвым, но по странному стечению обстоятельств он выжил. За время его отсутствия много воды утекло. Жена Роулэнда после сообщения об исчезновении мужа скрылась в неизвестном направлении, дома всеми делами заправляет родной дядя и молоденькая мачеха, которая смогла охмурить отца, прикованного к инвалидному креслу. Но самое главное заключается в том, что героя подозревают в убийстве, и не кого-нибудь, а всеми любимого президента США – Вильяма Шеридана (авторы сделали изящный реверанс, напомнив о гибели Джона Кеннеди). Младший брат покойного требует возмездия и готов на все, чтобы найти убийцу. И пока единственным подозреваемым является Тринадцатый. Ему-то и предстоит разобраться во всех хитросплетениях этой запутанной истории и вывести на чистую воду настоящих злодеев.

Помогать беглому агенту в расследовании будут генерал Кэррингтон, а также лейтенант Смит – афроамериканка приятной наружности. Ее сближает с Роулэндом не только любовь к оружию и высокий уровень мастерства в размахивании руками и ногами, но и еще одна мелочь, о которой мы не будем распространяться. Герою предстоит

пережить много опасных приключений, чтобы, в конце концов, понять, что он не Стив Роулэнд, а совершенно другой человек. Более того, если он всего лишь Тринадцатый, то кто остальные люди, входящие в состав столь хорошо законспирированной организации, и каковы ее цели? В финале герой получает ответы на большинство вопросов, и, конечно, узнает, кто же на самом деле является главным злодеем. А им оказывается не кто иной, как... А вот об этом лучше умолчать, чтобы не портить впечатление всем заинтригованным этой историей, тем более что развязка истории получилась действительно неожиданной.

На этом приключения не заканчиваются. Обретя новое имя и доказав свою невиновность, агент продолжает испытывать себя на прочность, раскрывая тайны прошлого и складывая отдельные фрагменты мозаики в единую картинку, которая оказывается довольно необычной. Враги жаждут мести. Мангуст постоянно маячит на горизонте, пытаясь отравить герою существование. Да и глава тайного общества под номером I, обретя огромную власть, всеми силами старается уничтожить опасного свидетеля. Впереди у Тринадцатого поиски сорровищ, встречи с сотрудниками различных спецслужб (и КГБ в том числе). Попотеть



Внизу слева: Серил получил очень низкие оценки у критиков. Его не спасли ни громкие имена актеров, ни добротный сюжет, ни открытый финал, предполагающий продолжение.

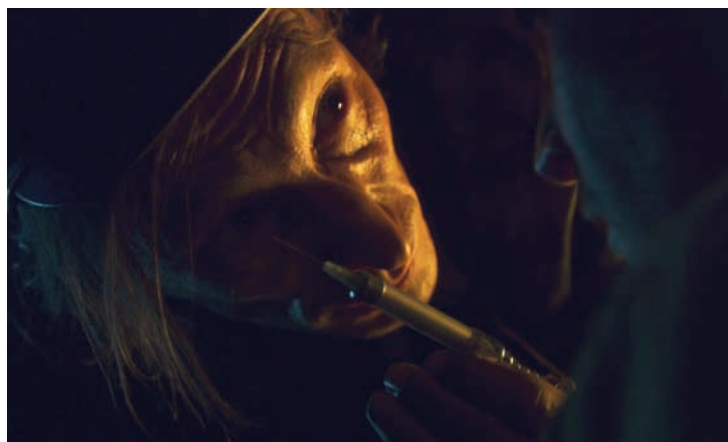
Внизу справа: «Тебя как, сразу прикончить или желать помучаться?»

ему придется изрядно, чтобы выйти сухим из воды и извести неугомонных злодеев, а в конце понять – стоила ли игра свеч.

Киновоплощение

В 2008 г. на экраны вышел франко-канадский мини-сериал «XIII: Конспирация» (XIII: The Conspiracy). Двухсерийная картина не отличалась ни масштабностью, ни модными ныне спецэффектами, ни более или менее захватывающим сценарием. В общем-то, рядовая поделка на любителя. Начало экранизации было довольно неожиданным: президентом оказывалась женщина. Впрочем, это не удивительно – в США в это время еще не прошли выборы, а потому вопрос о цвете кожи и поле главы государства оставался открытым. Следуя сюжету комикса, авторы очень быстро отправили президента в мир иной, а за предлагаемым убийцей спустились свору преследователей. Спустя некоторое время пожилая пара нашла раненого мужчину, который запутался в ветках дерева стропами парашюта. Незнакомец ничего не помнит о своем прошлом, но на груди у него имеется странный знак – римская цифра «XIII». Иных неожиданностей в телефильме не было. Сценаристы в целом пошли в фарватере сюжета, немного переиначив его на современный лад. Были убраны некоторые очень важные эпизоды, раскрывающие предысторию всей заварухи, введен ряд новых персонажей – добрые самаритяне и отпетые негодяи. От зияющих дыр в сценарии авторы попытались отвлечь, сделав героя неизмеримо крутым, способным в одиночку взять военную базу, обороняемую прославленными морскими пехотинцами, и совершить еще несколько необдуманных поступков, которые не смогли помешать ему вывести злодеев на чистую воду. Сложный детектив с постоянно нарастающей напряженностью действия уступил место обычному боевику по мотивам комикса.

Ставка была сделана на достижение научно-технической мысли и показ новеньких гаджетов. Агенты здесь активно используют компьютеры, сотовые телефоны, сканеры и т.д. Впрочем, современные технологии сыграли с персонажами злую шутку, начистив их самостоятельно думать. Лучшие ищйки американских спецслужб, ведя расследование, то догадываются о совершенно невероятных вещах с полнаумека, приводя совершенно несусветные доводы, то очень долго морщат лоб над тем, что лежит на поверхности. От этого все потуги агентов и суперагентов кажутся какими-то натужными и



сплошь фальшивыми. Еще больше усиливает впечатление «изумительная» игра актеров, а точнее, ее полное отсутствие. Не делает чести кинематографистам и кастинг. Агента XIII сыграл злодей из «Блейда» – актер Стивен Дорфф. Все три часа экранного времени он ходит с таким напряженным лицом, что становится страшно. Иной раз закрадываются подозрения, вдруг умрет бедняга не от ран, а от интенсивной умственной деятельности, вернее, ее имитации. Роль злодея Мангуста досталась Вэлу Килмеру, а остальные актеры играли роли статистов и немногим отличались от манекенов. Хронология сериала охватывала пять первых эпизодов комикса, а потому ничего нового в давнюю историю добавлено не было.

Справа: Удачно придуманный ход. Все словно в дымке, расплывчато, туманно. Именно так выглядят воспоминания главного героя игры.

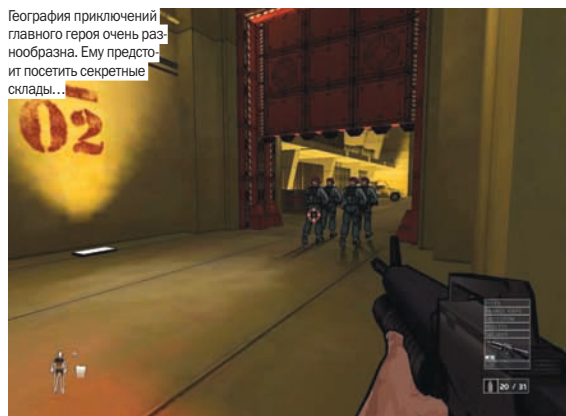


Внизу: Как только вам удастся кого-нибудь очень красиво убить, сразу же появляются маленькие окошечки – раскраска этого интересного события.

Ожившие картинки

В 2005 году вышла первая и на сегодняшний день последняя компьютерная игра по мотивам комиксов об агенте под номером XIII. Впрочем, это нисколько не умаля-

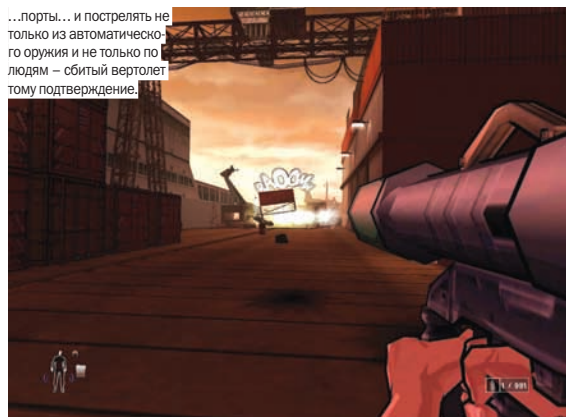
география приключений главного героя очень разнообразна. Ему предстоит посетить секретные склады...



...заснеженные базы...



...порты... и пострелять не только из автоматического оружия и не только по людям – сбитый вертолет тому подтверждение.



ет заслуг разработчиков. Сотрудники компании Ubisoft, используя движок Unreal 2, решили поступить нетривиально – перевести комикс «в цифру», оживив статичные картинки. В итоге получился очень красивый и по-настоящему шпионский 3D-action. Положа руку на сердце, можно сказать, что разработчики из Ubisoft проделали такое не первыми. Любители компьютерных игр могут вспомнить известную аркаду Comix Zone, герой которой не просто пробирался через уровни, сокрушая врагов, но, перепрыгивая с одной картинки комикса на другую, решал несложные головоломки, а в финале встречался с главным злодеем на недорисованном кадре. Но, как говорится, комикс комиксу рознь, и превращение графического романа в компьютерную игру связано со множеством нюансов.

Первое, что бросается в глаза после запуска диска с тривиальным названием «XIII», – графическое оформление. Разработчики смогли создать настоящий комикс, в котором геймер выступает в роли главного героя. Все персонажи, ландшафты и предметы интерьера выглядят словно нарисованные. Используя трехмерный движок, авторы сделали все возможное, чтобы изображения казались двумерными. Особый шарм придают нарочито огрубленная прорисовка и жирные, словно обве-

денные маркером, контуры вокруг фигурок персонажей. Они движутся плавно, пусть и немного неестественно. Декорации сделаны как в мультике – передний план выполнен словно бы щедрыми мазками, задний – будто размыт и окутан дымкой.

Немаловажную роль играют отдельные детали, которые делают происходящее еще более захватывающим. В особо драматические моменты появляется возможность увидеть кадр в кадре. Приведем простой пример – игрок стреляет из снайперской винтовки и поражает цель. Тут же появляется окошечко, в котором жертва показана крупным планом. Она летит, оглашая криками окрестности. Впрочем, самих воплей вы не услышите – рисованная история вновь вступает в свои права. Вместо голового сопровождения появится графическое, как в комиксе. При падении человека с высоты это: «А-а-а-а-а-а-а-а», при взрыве бомбы: «Bang!», а при автоматной очереди «Ta-ta-ta-ta». И так во всем. Пусть мы не слышим идущего врага, зато «видим» его топот: «Tap-tap-tap». Но и это еще не все. Благодаря особым художественным приемам, присущим комиксам, даже амнезия героя находит свое выражение в графике. Когда наш подопечный о чем-то вспоминает, а случается это довольно часто, вместо цветного изображения мы видим черно-белое,

как в старом телевизоре.

Авторы несколько отошли от истории, придуманной более 20 лет назад, но в целом многое оставили на своих местах. Герой приходит в себя на пляже, видит прекрасную незнакомку в купальнике, следует за ней... и тут же попадает в переплет. Как показывает практика, те, кто помогает этому человеку, долго не живут. Тут же начинается погоня со стрельбой... Злодей Мангуст, мелькнувший на дальнем плане, скрывается от возмездия на моторной лодке. Встреча с ним еще впереди.

Понятно, что в комиксе середины 80-х такому числу жертв места не нашлось, но в нем не было и столь разнообразных приключений, как путешествие на атомной субмарине, посещение старинных замков, подслушивание на расстоянии с помощью специальных приборов и много чего еще. История действительно захватывает – если уж начал играть, то оторваться решительно невозможно. А ведь перестрелки чередуются с различными головоломками, решение которых существенно разнообразит происходящее. Более того, разработчики дали возможность игроку использовать не только штатное оружие (тот же самый автомат Калашникова, именующийся здесь «Kalash»), но и подручные средства – стуля, бутылки, швабры. Встречаются и добровольцы, которые по собственному желанию помогают герою, среди них – хорошо знакомые любителям комиксов генерал Кэррингтон и лейтенант Смит. Первый в основном помогает добрым словом, вто-



рая – пистолетом и... добрым словом.

Про разветвление сюжета говорить не приходится – повествование линейно, но очень насыщено событиями. Межмиссионные вставки выполнены в виде анимиро-

ванных комиксов, а меню самой игры позволяет почерпнуть сведения из секретных досок. По мере развития сюжета оно будет пополняться и, в конце концов, в поле зрения попадут и другие сотрудники тайной организации, а также удастся пролить свет на прошлое нашего героя. Никаких новых поворотов вплоть до финальных титров, которые в свое время заставляли задуматься о сиквеле (сценарий был основан на первых пяти томах комиксной серии). Но пока разработчики молчат, и нам остается только ждать.

Вполне вероятно, что продолжение и появится (выйдет книга, снимут фильм или сделают игру). А может быть, наоборот, ничего не надо трогать. Пусть все останется, как есть. Будем ждать четвертую часть киносаги о Борне? **СИ**

Вверху: В тренированных руках профессионала любой предмет может стать оружием, даже обычная пластиковая карта, и подвернувшегося прохожего, который не успел сбегать, можно использовать в качестве живого щита.

Мобильный Тринадцатый

По мотивам истории о приключениях лишённого памяти суперагента вышли также две игры для мобильных телефонов (обе – двумерные шутеры). В первой, именующейся просто «XIII», нам не нужно распутывать сложные и многоходовые интриги злодеев: просто несемся вперед и косим всех, кто попадется на пути. В конце каждого уровня расстреливаем толстокожего босса. Простенько и со вкусом. А во второй, XIII: Covert Identity, нам предстоит управлять попеременно двумя героями: собственно агентом и его верной подружкой Джессикой. На протяжении 14 уровней мы ведем планомерный отстрел сотен противников, а в перерывах между миссиями в награду за ратные подвиги узнаем кое-что новенькое из непростой биографии Тринадцатого.



Внизу: Угловатые фигуры, мультяшная графика, яркие краски – отличительные черты стильного дизайна, который до сих пор остается лучшим.



Железные новости

Современная компьютерная техника



ТЕКСТ
Николай Арсеньев



Даешь SSD в каждый компьютер!

Intel анонсировала доступный SSD

SSD-накопители постепенно дешевеют, технология созревает и вполне готова вытеснить классические винчестеры в некоторых сегментах. Очень активно производители продвигают недорогие модели, которые призваны обеспечить приличную скорость и минимальные задержки. Такие SSD-модели отлично подойдут в качестве основы для системного диска, в котором скорости линейного чтения и записи не так критичны, куда более важны те самые задержки, а у флэш-накопителей они как раз минимальны!

Сегодня Intel анонсировала X25-V Value с интерфейсом SATA. Объем новинки составил 40 Гбайт, стоимость равна \$125. Такой накопитель позволит существенно ускорить время загрузки операционной системы и приложений по сравнению с обычным винчестером. Например, скорость загрузки Windows 7 и приложений из пакета Microsoft Office сократится на 43%, а в случае с играми, например, Dragon Age: Origins аж до 86%! Вкусив запретный плод, вряд ли уже захочется возвращаться к старым жестким дискам. Как и любой современный SSD, X25-V совместим с Microsoft Windows 7 TRIM, для Windows XP и Vista есть соответствующие утилиты.

Напомним, что ранее Kingston весьма успешно анонсировала свои серии недорогих SSD – V и V+.

Всеядный плеер от Ritmix

Ritmix RF-7900 умеет все, и даже делать снимки

Ritmix RF-7900 плеер не обычный, а особенный. На большом дисплее (2.4 дюйма, 320x240) весьма комфортно читать электронные книги, просматривать фотографии и фильмы без необходимости перекодирования. Устройство поддерживает самые распространенные аудио- и видеоформаты – MP3, WMA, AMR, OGG, AAC, FLAC, APE и RMVB, RM, AVI, 3GP, MP4. Кроме этого, в наличии FM-тюнер с возможностью запоминать до 30 станций и диктофон. Самое вкусное мы приберегли на десерт: RF-7900 оснащен встроенной фотокамерой 0.3 Мпикс.

Ritmix RF-7900 появится в продаже в апреле сего года.



Corsair: покорение воздуха

Производительные кулеры A70 и A50 от Corsair

Corsair осваивает все новые и новые ниши, при этом делает это аккуратно и взвешенно. Например, блоки питания – не абы какие, а самые что ни на есть качественные, то же самое относится к корпусам и СВО. Настал черед завоевывать рынок классических систем охлаждения. Просим любить и жаловать – Corsair A70 и A50.

Corsair A70 выглядит достойно, в основе четыре медные тепловые трубки диаметром 8 мм, контакт с процессором самый что ни на есть прямой, небольшой радиатор поможет отвести тепло. На трубки нанизаны пластины из алюминия, которые и составляют радиатор. Комплект поставки включает сразу два 120-миллиметровых вентилятора, скорость которых можно менять – 1600 или 2000 об/мин. Младшему брату – A50 – досталось лишь три тепловые трубки и один вентилятор.

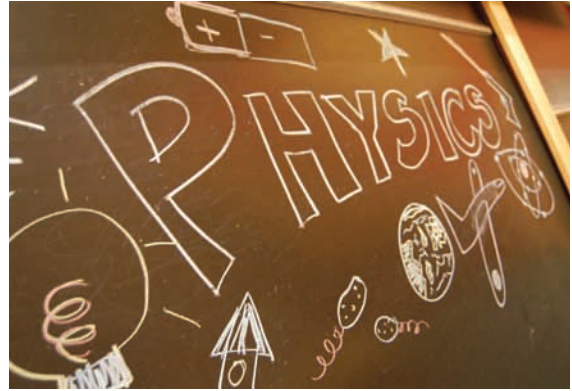
Оба кулера совместимы с разъемами Intel LGA775/LGA1156/LGA1366 и AMD AM2/AM3. Про цену новостей нет, остается поздравить Corsair с почином!

Физика становится доступной

AMD продвигает открытый стандарт для работы с физикой

Закрытые стандарты штука спорная. Безусловно, они позволяют компаниям получить конкурентное преимущество и все такое. Только какое дело до этого нам, пользователям, которые просто хотят получать качественное железо и физику в играх в том числе. В случае с физикой все еще более комично, так как при должных навыках эту самую физику в той же Batman: Arkham Asylum можно включить и на карточках от ATI.

ATI отныне продвигает новый открытый стандарт Digital Molecular Matter (DMM), который разрабатывается компанией Pixelux Entertainment. Теперь любой разработчик может получить в свои руки бесплатный инструмент для работы с физикой в своих грядущих игровых шедеврах. В Pixelux DMM будет интегрирован движок Bullet Physics, совместимый как с OpenCL, так и с DirectCompute.



Любителям старины посвящается

Buffalo USB Nintendo PC Game Pad

Некоторые из нас тоскуют по былым временам. Любой старпер скажет вам, что раньше трава была зеленее, небо голубее и не было ничего лучше, чем допотопная Nintendo и Super Mario на пару с «Танчиками». Специально для таких людей компания Buffalo выпустила геймпад USB Nintendo PC Game Pad.

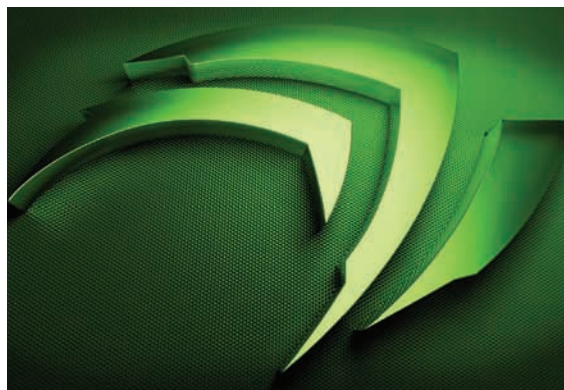
Выглядит он простенько и топорно, но любители классики будут в восторге. В вашем распоряжении восемь кнопок, включая Turbo, которая поможет быстро стрелять, избавляя от необходимости быстро и часто жать на клавишу. Для подключения потребуется стандартный порт USB. Размеры и вес гостя из прошлого составляют 124x54x16 мм и 96 г соответственно. Обойдется экскурсия в прошлое в жалкие \$22.

WiMAX Release 2: перезапуск

Мобильная связь станет много быстрее

WiMAX, относящийся к сетям 4G, постепенно набирает популярность: если в 2008 году было продано порядка 1.3 млн чипов, то в прошлом году – 5 млн. Чтобы укрепить позиции WiMAX, разработчики трудятся над WiMAX Release 2, которую начнут развертывать в 2012 году. Работы над самим стандартом будут окончены в течение этого года.

802.16m сменит на своем посту 802.16e, предложив взамен большую скорость как входящего, так и исходящего трафика – 170 Мбит/с и 90 Мбит/с, соответственно. Как и ожидалось, обратная совместимость сохранится. Впечатляющие показатели, если сравнить с «жалкими» 16/4 Мбит/с, на которые способна 802.16e. Основными конкурентами WiMAX являются HSPA и LTE, кто победит – предсказать практически невозможно.



Fermi приближается!

Новые детали о GeForce GTX 480

Чем ближе анонс нового поколения видеокарт от NVIDIA, тем больше слухов и информации всплывает. Обобщим же всю информацию, чтобы увидеть картину в целом. Готовы? Тогда поехали. Для работы системы с GeForce GTX 480 внутри потребуется блок питания мощностью не менее 600 Вт, при этом порядка 300 Вт будет потреблять адаптер под максимальной нагрузкой. Если это действительно так, то любопытно отметить, что нынешний король – ATI Radeon HD 5970 – недалеко ушел. Только есть важное отличие: в последнем используется два GPU, а в топовой карточке от NVIDIA один. Опосредованно это может означать, что будущий дебютант от зеленого гиганта обладает впечатляющей производительностью.

Сможет ли GeForce GTX 480 обогнать двухчиповый монстр от ATI? Вопрос открытый. Любопытно другое – когда NVIDIA представит модель с парой GPU на одном текстолите. Скорее всего, не раньше середины года. Ведь если только один чип потребляет 300 Вт, то несложно подсчитать, сколько потребуется для беззаботной жизни двуглавой версии платы. Снижение частот поможет, но лишь отчасти. Кто знает, может NVIDIA подождет перехода на новый техпроцесс...



ТЕКСТ

Алексей Поляков

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диапазон частот наушников, Гц:

20-20000

Диапазон частот микрофона, Гц:

15-16000

Чувствительность наушников:

(1 кГц, 1В/Па), дБ:

102 ± 4

Чувствительность микрофона:

(1 кГц, 1В/Па), дБ:

37 дБ ± 4 дБ

Мощность, мВт:

200

Соотношение «сигнал/шум» микрофона, дБ:

50

Игровая гарнитура Razer Carcharias

В пылу игры легко забыть о том, что рядом находится еще кто-то кроме тебя – и не все хотят слышать звуки выстрелов, осыпающихся стен и предсмертные хрипы убиваемых тобой монстров. А убавлять громкость ведь не всегда хочется! Выход – игровая гарнитура, объединяющая в себе наушники и микрофон и сконструированная таким образом, чтобы в ней было комфортно играть многие часы. Сегодня у нас на тестировании одно из таких изделий – Razer Carcharias Professional Gaming Headset.

Встречают по одежке

Внешне гарнитура производит довольно приятное впечатление. Большие наушники обтянуты бархатом и плотно закрывают ухо, что благоприятно сказывается при длительной игре. Наружная часть наушников закрыта металлической сеткой. Чашечки закреплены на дуге с помощью довольно простой, но эффективной конструкции из проволоки, позволяющей плавно, без щелчков, отрегулировать систему под размер головы. Верхняя часть дуги, прилегающая к голове, также имеет

мягкую тканевую обшивку. Гибкий и долговечный провод в защитной тканевой оплетке имеет вполне достаточную длину – 3 метра. На ощупь он настолько мягкий, что производит впечатление просто тканевого шнура – так что случайно переломить его в процессе даже длительной эксплуатации крайне тяжело. Микрофон при необходимости можно поднимать так, чтобы не мешался, и отключить специальным переключателем, расположенным на проводе, – там же, кстати, находится и регулятор громкости.

Качество звука

В целом, качество звука нас очень порадовало. Звучат наушники очень чисто во всем диапазоне частот, да и максимальная громкость более чем приемлемая. Единственный небольшой минус – низкие частоты достаточно слабо выражены, бьющих по ушам басов нет. Уровень же высоких частот, напротив, несколько больше требуемого (встроенного эквалайзера гарнитура не имеет). Иногда наблюдается еле-еле заметный «пластмассовый» призыв, но, поскольку гарнитура предназначена не столько для меломанов, сколько для геймеров, и ориентирована больше на максимальное удобство при длительной многочасовой игре, чем на идеальное профессиональное звучание, это не столь страшно.

Что же касается микрофона, то профессионального качества записанного звука ожидать все же не стоит (устройство предназначено не для этого), хотя для микрофона, встроенного в гарнитуру, в целом неплохо. Кстати, микрофон сделан таким образом, что чувствительность его к посторонним шумам, проникающим извне, значительно меньше, чем к голосу говорящего. **СИ**



4000 руб.



Качественная отделка
Тканевая оплетка провода



Слабый бас
Достаточно высокая цена

Выводы

Основное назначение Razer Carcharias – это, как и заявляет производитель, применение в компьютерных играх. Хотя и для прослушивания музыки, и для изучения иностранных языков с помощью мультимедийных программ (благодаря удобству конструкции и встроенному микрофону) эта гарнитура будет весьма кстати. Единственное, что может расстроить потенциального покупателя, так это довольно высокая цена.

ПОДПИШИСЬ

shop.glc.ru

Подписка – это:
 ■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

СТРАНА ИГР
ИГРЫ

T3

DVDXPERT

DVD

«GAMING»



6 номеров 2400 руб.
12 номеров 4400 руб.

6 номеров 1300 руб.
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.
12 номеров 2200 руб.

DigitalPhoto


ФОТО МАСТЕРСКАЯ

ХУЛИГАН

SMOKE

СВОЙБИЗНЕС


«ФОТО»



6 номеров 1056 руб.
12 номеров 1920 руб.

6 номеров 747 руб.
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.

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ


ЖЕЛЕЗО

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ТЮНИНГ автомобилей

ФОРСАЖ


«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2100 руб.

6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2100 руб.

«АВТО»



6 номеров 726 руб.
12 номеров 1320 руб.

6 номеров 600 руб.
12 номеров 1080 руб.

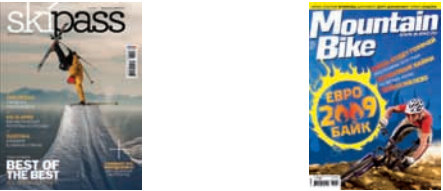
skipass

Mountain Bike

TotalFootball

ВЫШИВАЮ КРЕСТИКОМ

«СПОРТ»




только на сайте

4 номера 628 руб.
8 номеров 1136 руб.

только на сайте

4 номера 556 руб.
8 номеров 1008 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»



6 номеров 774 руб.
12 номеров 1404 руб.

6 номеров 564 руб.
12 номеров 1105 руб.



6 номеров 2100 руб.
12 номеров 3720 руб.

6 номеров 2052 руб.
12 номеров 3744 руб.

6 номеров 3150 руб.
12 номеров 5580 руб.

(game)land
 МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ТЕКСТ
Сергей Плотников

Мозговая атака

Тестирование двухканальной оперативной памяти DDR3

«Вперед и только вперед» – подобной фразой вполне можно охарактеризовать эволюцию оперативных запоминающих устройств. Память SDRAM теперь уже третьего поколения достаточно громко постучала в наши двери. И теперь нам не отвертеться!

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
3.06, Intel Core i3 540
Материнская плата:
ASUS MAXIMUS III Formula
Видеокарта, Мбайт:
512, ATI Radeon HD 5670
Жесткий диск, Тбайт:
1.5, Seagate Barracuda
ST31500341AS
Процессорный кулер:
Noctua NH-D14
Блок питания, ватт:
1000, ZALMAN ZM1000-
HP
ОС, SP:
3, Windows XP
Professional x32

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Apacer Giant II Dual
Channel DDR3-2200
Overclocking Memory Kit
Corsair XMS3
TW3X4G1333C9A
Geil Black Dragon
GB34GB1600C8DC
KINGMAX HERCULES
Long-DIMM DDRIII 2200
Dual-Channel
Kingston HyperX
KH13000D3LLK2/2GX
Kingston HyperX
KH1333C7D3K2/4GX
OCZ OCZ3G16004GK

Высокая производительность DDR3 и ее относительно небольшая стоимость (наконец-то!) обязывают пользователя обратить внимание в первую очередь именно на нее. Все-таки DDR2 «вымирает» и медленно, но верно превращается на прилавках компьютерных магазинов в раритет. А потому неплохо бы изучить номенклатуру новейших кремниевых «мозгов», так сказать, от и до. Именно здесь и сейчас тебе, геймер, предоставляется материал про двухканальную оперативную память DDR3, затрагивающую все ценовые ниши. Прочти и сделай свой выбор.

Разгон оперативной памяти

Опять же новые процессорные архитектуры Nehalem и Westmere заставили энтузиастов несколько иначе подойти к разгону оперативной памяти. Теперь правит бал блок BCLK, который генерирует частоту CPU (ядер и Uncore-блока), DDR3 и PCI Express. Для получения фактической частоты этих компонентов для

каждого из них имеются множители. Причем их значение зачастую ограничено сверху. При этом к памяти и сокету LGA 1156, процессоры Intel Core i7 обладают максимальным множителем x12. Младшие модели Intel Core i3/i5 снабжены предельным коэффициентом 10 единиц. Отсюда получаем, что память номинальной частотой 1333 МГц работает за счет умножения коэффициента x10 на номинальное значение опорной частоты 133.3 МГц. Дабы увеличить характеристики «мозгов», необходимо увеличить частоту BCLK.

Отсюда сразу же напрашивается несколько вопросов. А вообще, стоит ли покупать высококачественную память? Ведь не каждая материнская плата потянет подобный оверклок. Или же лучше сделать упор на минимизацию задержек? Например, сегодня в продаже уже достаточно легко найти DDR3-модули с номинальными частотами 1800/2000/2200 МГц. При таких параметрах с максимальным коэффициентом умножения памяти необходимо увеличить опорную частоту до 180/200/220 МГц соответственно. А пото-

му, прежде чем расставаться с монетками из свинки-копилки, хорошенько подумайте, потянет ли ваша система подобные нагрузки. В большинстве случаев для довольно дешевых процессоров Intel Core i3/i5 достаточно памяти с частотой до 1600 МГц. А с помощью стандартного набора таймингов никто не мешает выжать еще немного информационной мощности.

Методика тестирования

Остается лишь поведать читателю краткую историю тестирования китов памяти. Не зря речь зашла о разгоне ОЗУ. Но для начала все модули запускались с номинальными настройками. Мерилем производительности мы выбрали тест кэша и памяти утилиты Lavalys Everest Ultimate Edition.

Затем производился оверклок устройств до стабильных, максимально возможных частот на нескольких стандартных наборах таймингов: 7-7-7-21, 8-8-8-24, 9-9-9-27 и 10-10-10-30. Все результаты занесены в сводные диаграммы.

Apacer Giant II Dual Channel DDR3-2200 Overclocking Memory Kit

Инженеры Apacer снабдили корпус памяти достаточно габаритным радиатором золотого окраса. Эффективность же массивной металлической конструкции достигается за счет применения технологии air-fair в виде прямоугольных отверстий. В теории потоки воздуха, проходя сквозь металлические «ограды», должны вбирать тепло от чипов ОЗУ. На практике же, под большими напряжениями и частотами система охлаждения начинает достаточно сильно греться. Особенно при разгоне. Оно и понятно, ибо планки работают в номинальном режиме на частоте 2200 МГц. И это при таймингах 10-10-10-30 и напряжении 1.5 вольт. Как видите, характеристики «мозгов» абсолютно идентичны KINGMAX HERCULES. Что не удивительно: у обоих продуктов за основу взяты чипы Elpida Hyper. Хотя победитель сегодняшнего тестирования запустился на данной частоте и при задержках 9-9-9-27. Дальше – больше. Стоило снизить тайминги до сочетания 8-8-8-24, как частота модулей опустилась до 2180 МГц. Полученные результаты, конечно, не являются рекордными, но среди всех испытуемых наш «герой» оказался лучшим, абсолютно лучшим. Следовательно, нет никаких препятствий, чтобы наградить данный набор DDR3 призом «Выбор редакции». Уже с формулой «успеха» 7-7-7-21 Apacer Giant II прошел софтовые тесты на частоте 2026 МГц.



Выбор
редакции

10000 руб.

10



отличный разгонный потенциал
высокая номинальная частота
низкое номинальное напряжение



габаритная система охлаждения



4200 руб.

7

- + низкое напряжение
- + хороший разгонный потенциал
- + адекватная стоимость
- высокие номинальные тайминги

Geil Black Dragon GB34GB1600C8DC

Оперативная память от Geil – единственная, чьи чипы не прикрыты металлическими радиаторами. При этом модули «черного дракона» выполнены в достаточно интересных тонах. Если обычная память уныло демонстрирует нам свой зеленый текстолит, то Geil Black Dragon GB34GB1600C8DC привлекает внимание за счет черных паттернов и золотой росписи в виде огнедышащих мифических рептилий. Частота планок при прочих равных находится на достаточно высоком уровне – 1600 МГц. При этом тайминги «мозгов» составляют комбинацию 8-8-8-28. Не самые плохие характеристики среди тестовых образцов. Начальное напряжение набора равняется 1.6 вольт. При таких параметрах Geil Black Dragon совершенно не перегревается. Кстати, за надежность планок отвечает технология DBT (Die-hard Burn-in Technology), суть которой заключается в 24-часовом испытании девайсов в специальной камере, температура которой постоянно находится на уровне 100 градусов Цельсия. Наш crash-тест запустил память на тех же дефолтных частотах, но с задержками 7-7-7-21. Практически номинальные тайминги 8-8-8-24 повысили частоту «плашек» до 1856 МГц. Последующее увеличение задержек позволило еще немного поднять частоту. При 9-9-9-27 киты заработали на частоте 1954 МГц, а при трех десятках – на частоте 1984 МГц. Неплохая производительность, учитывая природную «наготу» устройства.



4900 руб.

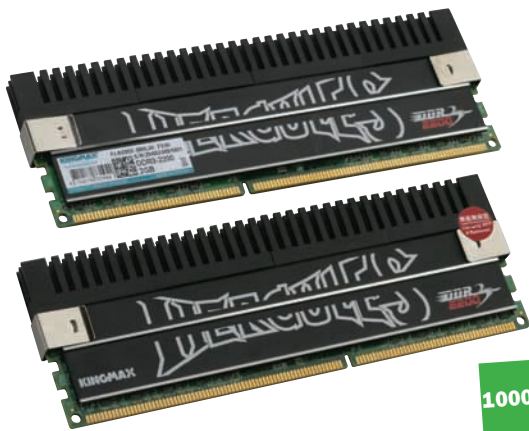
8

- + хороший разгонный потенциал
- + низкое номинальное напряжение
- отсутствие системы охлаждения

KINGMAX HERCULES Long-DIMM DDRIII 2200 Dual-Channel

Внешне модули памяти KINGMAX HERCULES выглядят достаточно воинственно. Радиатор исполнен в темных тонах, да с гравировкой великого мифического полубога. Габариты модулей, однако, могут стать помехой при использовании большого кулера для CPU.

Как корабль назовешь, так он и поплывет? Верно, ибо дефолтная частота ОЗУ находится на отметке 2200 МГц. Номинальные тайминги «геркулеса» равны 10-10-10-30. При этом напряжение китов находится на уровне всего 1.5 вольт. Среди сегодняшней памяти KINGMAX HERCULES считается самой производительной. Но вот попытки выжать из набора еще халявных мегагерц не привели к успеху. А потому номинальная частота KINGMAX HERCULES в то же время является и максимальной. Что вдвойне обидно: ОЗУ отказалось запускаться на частоте 2200 МГц с задержками 9-9-9-27. При таких таймингах удалось получить максимальный показатель 2050 МГц. А дальше пропасть. Снижение задержек еще на одну ступень привело нас к провалу на 450 МГц! Сами понимаете, как при этом упала производительность набора. Наконец, с понижением задержек до 7-7-7-21 мы поставили точку – всего 1589 МГц. Данный результат легко переплюнули все модули DDR3-памяти за исключением «плашек» Corsair. Выводы напрашиваются сами: лучше всего использовать KINGMAX HERCULES в номинальном режиме, в котором они выглядят наиболее сильно.



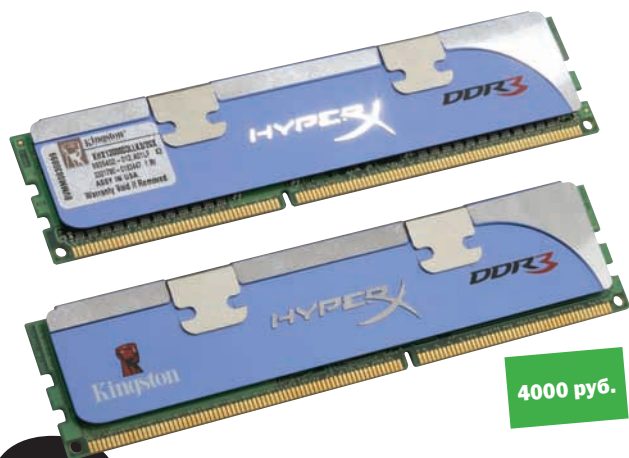
10000 руб.

7

- + низкое номинальное напряжение
- + высокая номинальная частота
- небольшой разгонный потенциал
- габаритная система охлаждения

Kingston HyperX KHX1333C7D3K2/4GX

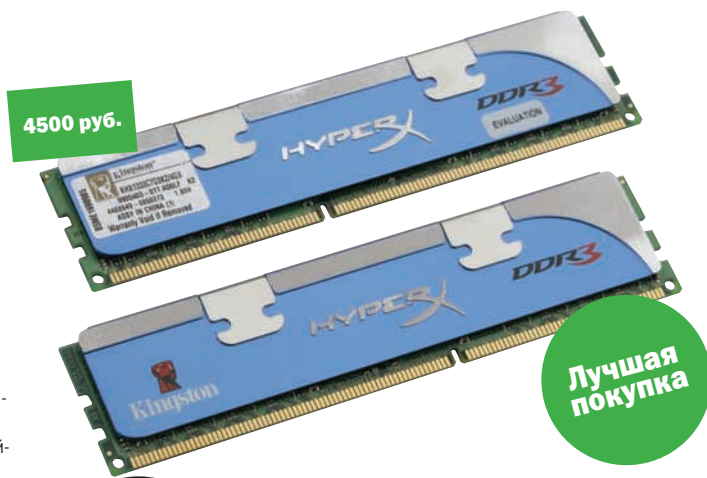
Внешний вид ОЗУ от Kingston сохранен в традиционных чертах линейки HyperX. Но не в этом суть. Суть в том, что первоначально киты кажутся бюджетными. Посмотрите сами: частота 1333 МГц и большое напряжение 1.65 вольт для таких характеристик. Только тайминги девайса работают по схеме 7-7-7-20. Лишь разгон данной оперативной памяти выявил всю прелесть, всю, казалось бы, невидимую грацию сладкой парочки Kingston HyperX KHX13000D3LLK2/2GX. Уже с номинальными таймингами нам удалось преодолеть частоту 1726 МГц. Стоило повысить задержки до восьмерок, как тут же взлетела высь частота чипов до стабильных 1886 МГц. С таймингами 9-9-9-27 удалось еще увеличить частоту: теперь до 1954 МГц. Наконец с задержками 10-10-10-30 планки Kingston HyperX перевалили за 2000 МГц, а точнее, встроенный бенчмарк утилиты Everest Ultimate Edition был пройден на частоте 2071 МГц. И это для памяти с номинальными 1333 МГц! Отличный результат и, несомненно, лучшая покупка для геймера, если еще и обратить внимание на цену Kingston HyperX KHX1333C7D3K2/4GX.



8

- + хороший разгонный потенциал
- + низкие номинальные тайминги
- высокое номинальное напряжение
- малый объем модулей

4000 руб.



4500 руб.

Лучшая покупка

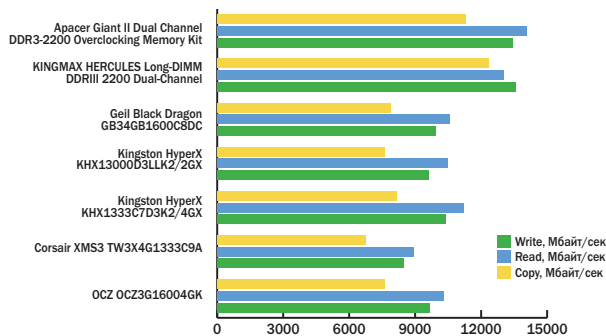
9

- + отличный разгонный потенциал
- + низкие номинальные тайминги
- невысокая номинальная частота

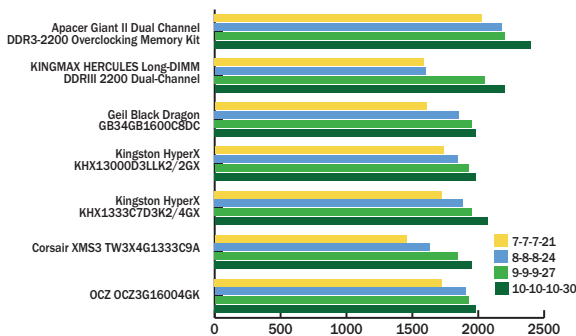
Kingston HyperX KHX13000D3LLK2/2GX

Второй набор памяти Kingston может похвастаться большей номинальной скоростью. При таких же низких таймингах чипы функционируют на частоте 1625 МГц. Не знаем, является ли прибавка 25 МГц маркетинговым ходом, но для достижения пропускной способности 13000 Мбайт/сек разработчикам пришлось поднять напряжение модулей до 1.9 вольт (в сравнении с предыдущими модулями от Kingston получаем целую пропасть в 0.25 вольт). В начале статьи мы уже писали, что нормальной разностью фаз является значение, находящееся в пределах 1.5 – 1.87 вольт. Так что оперативка Kingston HyperX KHX13000D3LLK2/2GX держится на грани дозволенного Intel. Тем не менее, удалось получить ряд интересных результатов. С использованием задержек из трех семерок частота китов установилась на уровне 1736 МГц. Повышаем тайминги на ступень и получаем 1844 МГц. Следующий этап тестирования показал, что при комбинации 9-9-9-27 планки заработали на частоте 1926 МГц. Наконец, максимальной производительности Kingston HyperX KHX13000D3LLK2/2GX удалось достичь при задержках 10-10-10-30 и частоте 1984 МГц. Отличный результат. Напряжение на модулях все время оставалось на уровне 1.9 вольт. Следовательно, проблем с данной разностью фаз, как показалось вначале, не возникнет.

Результаты тестирования оперативной памяти при номинальных частотах и таймингах.



Результаты масштабируемости частоты оперативной памяти в зависимости от таймингов.



	Apacer Giant II Dual Channel DDR3-2200 Overclocking Memory Kit	Corsair XMS3 TW3X4G1333C9A	Geil Black Dragon GB34GB1600C8DC	KINGMAX HERCULES Long-DIMM DDRIII 2200 Dual-Channel	Kingston HyperX KHX13000D3LLK2/2GX
Тип памяти	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
Объем набора памяти, Гбайт	2x 2	2x 2	2x 2	2x 2	2x 1
Пропускная способность, Мбайт/сек	17600	10666	12800	17600	13000
Номинальная тактовая частота, МГц	2200	1333	1600	2200	1625
Номинальные тайминги CL-tRCD-tRP-tRAS	10-10-10-30	9-9-9-24	8-8-8-28	10-10-10-30	7-7-7-20
Напряжение, В	1.5	1.5	1.6	1.5	1.90

OCZ OCZ3G16004GK

Память от OCZ в очередной раз выполнена в своем, узнаваемом стиле. Инженеры компании достаточно давно размещают на свои устройства металлический, сетчатый радиатор с гравировкой бренда. Подобная конструкция получила название ХТС (eXtreme Thermal Convection). За счет большого количества крохотных отверстий воздух без особых проблем перемещается по всей площади модуля. Что ж, получается достаточно привлекательно и эффективно. Впрочем, как и всегда...

В дефолтном режиме OCZ OCZ3G16004GK может нас побаловать частотой 1600 МГц и необычными таймингами 8-8-8-19. Хотя повышение производительности девайса всегда идет только в зачет. При этом напряжение на чипы дозируется в количестве 1.7 вольт.

Стоило немного повысить разность фаз, как при тех же задержках устройство OCZ запустилось на частоте 1850 МГц. А вот на испытанных таймингах 8-8-8-24 киты прошли тест Everest'a на частоте 1904 МГц. Более низкие тайминги, три семерки, занизили и порог частоты до уровня 1724 МГц. А вот повышение задержек до 9-9-9-27 и 10-10-10-30 привело к более высоким частотам: 1927 и 1984 МГц соответственно.

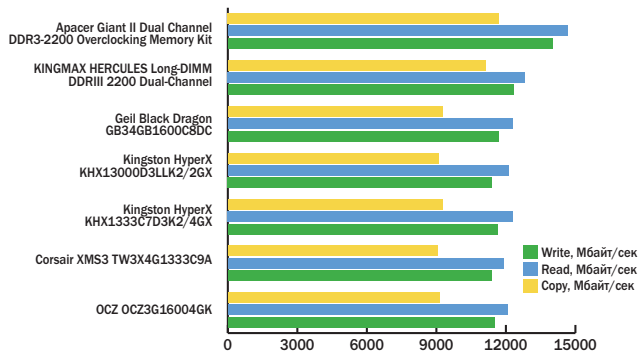


5000 руб.

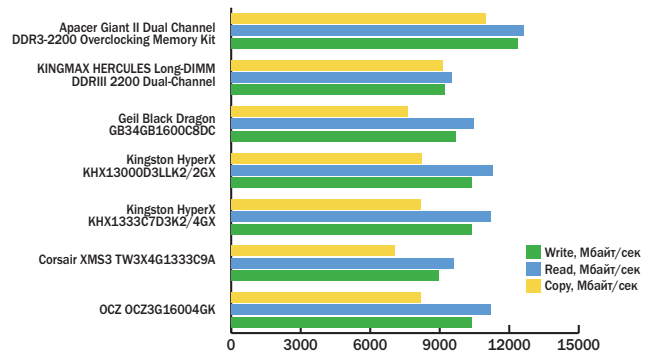
8

- + низкие номинальные тайминги
- высокий разгонный потенциал
- дороговизна комплекта

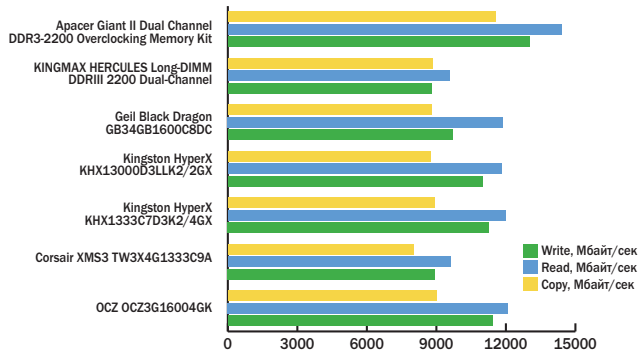
Результаты тестирования оперативной памяти при таймингах 9-9-9-27.



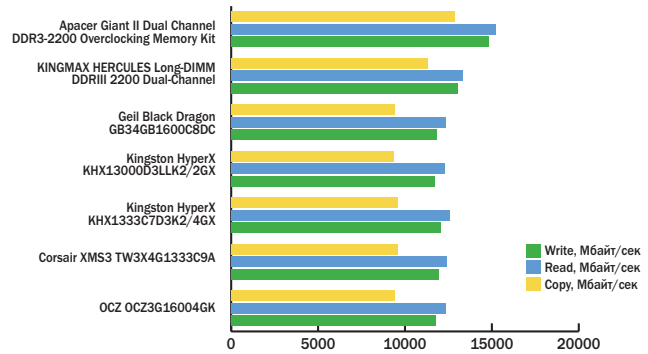
Результаты тестирования оперативной памяти при таймингах 7-7-7-21.



Результаты тестирования оперативной памяти при таймингах 8-8-8-24.



Результаты тестирования оперативной памяти при таймингах 10-10-10-30.



Kingston HyperX KHX1333C7D3K2/4GX	OCZ OCZ3G16004GK
DDR3	DDR3
2x 2	2x 2
10666	12800
1333	1600
7-7-7-20	8-8-8-19
1.65	1.7

Выводы

В первую очередь хочется отметить, что все представленные сегодня модули памяти обязательно найдут своего покупателя. Для тех, кто не хочет и не будет занимать себя разгоном, отлично подойдут более производительные, высокочастотные киты. Модули от Apacer в таком случае вне конкуренции. А потому набор Apacer Giant II Dual Channel DDR3-2200 Overclocking Memory Kit заслужил приза «Выбор редакции». В других случаях пользователь может обратить внимание на любой продукт компаний Kingston, OCZ или Geil. В сегодняшнем же тесте с лучшей стороны проявила себя оперативная память Kingston HyperX KHX1333C7D3K2/4GX. За ее отличный разгонный потенциал и относительно невысокую стоимость набор DDR3 награждается призом «Лучшая покупка».

Территория «СИ»



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



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!

Just Cause 2



Платформа:
PC, PlayStation, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games (PC)/
ND Видеоигры (консоли)
Разработчик:
Avalanche Studios

Немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться.

Heavy Rain



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 врывается в душу и устанавливает обратную связь.

Bayonetta



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

132 Retroactive

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее «перезагрузка»: изменился формат и идеология.

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 55:

Крестные дети, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Сейчас вот писал контрольную по японскому, вернее даже ЭКЗАМЕН на официальном бланке, все дела. Самое, конечно, зло - это иероглифы. Можно понимать всю грамматику, прочитать весь текст, но споткнуться на одном значке и сидеть и тупить. И если в английском хотя бы можно прочитать (не всегда верно, лол) непонятное слово, то тут даже неясно, как оно звучит (не говоря уже о том, что значит).

СТАТУС: Синий **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft II

Артём «cg» Шорохов



Все-таки здорово иногда чего-то не знать. Жил, например, себе жил, и не догадывался о том, что по мотивам любимого Tomb Raider случались не только комиксы и полнометражные фильмы, но и своего рода мультсериал (2007). И не простой, а созданный на манер модных ныне «аниме-альманахов», где разные никак не связанные друг с другом эпизоды создаются разными студиями. Видите картинку слева? Восьмая серия!

СТАТУС: Re/Visioned **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Undead Knights, God of War III, Kula World

Наталья Одицова



Сходила на встречу с Нилом Гейманом в Доме Книги на Арбате. Убедилась, что не особо наши книжные магазины приспособлены для столь масштабных мероприятий: либо выискивая место поближе к мини-трибуне, чтоб послушать писателя, либо становись в очередь за автографами, для которой (видимо, по техническим причинам) беседа не транслировалась.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The 7th Dragon

Сергей «TD» Цилюрник



Всегда приятно услышать, что кто-то твоим мнением заинтересовался, кому-то оно пришло по душе или помогло с чем-то определиться. При этом, конечно, понимаю, что писать чужому человеку просто так мало кто будет. А потому приглашаю: если вдруг вам что-то по нраву из того, что я для журнала делаю, не поленитесь, черкните пару строк на td@gameland.ru. Все равно, как и что. А я вам спасибо скажу.

СТАТУС: Смайлик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, FFC: The Crystal Bearers

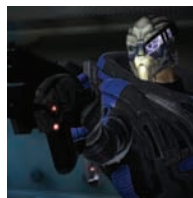
Марина Петрашко



Окончательная победа весны видна хотя бы по тому, как растет число неадекватных лиц на улицах. Сбрендившие собачники, выпускающие на прохожих своих бойцовых питомцев, трио влюбленных четвероногих под окнами, безумный автовладелец, паркующийся во дворе ровно посреди газона-болота... Самое главное в этот период – не допустить слияния частных истерий в общественную. Поводы тому, увы, есть.

СТАТУС: Мозгоед **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Baldur's Gate II, Downfall

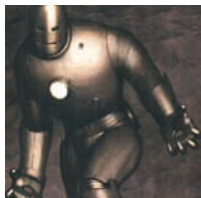
Алексей «Red Cat» Голубев



Наступившая весна удивительно богата на интересные новинки, вынуждая крайне осмотрительно распределять свободное время. Фантастически красивая God of War III то и дело уступает место менее яркой, но не менее увлекательной Mass Effect 2, тогда как коробки с Heavy Rain и Final Fantasy XIII пока даже не открыты. А еще на горизонте маячит многообещающая Alan Wake, да и Super Mario Galaxy 2 уже не за горами.

СТАТУС: Бог войны в космосе **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mass Effect 2, God of War 3

Илья Ченцов



Одним из последних материалов, сверстанных для этого номера, стала статья о Crysis 2. Внезапно оказалось, что автор, которому она поручена, не может ее написать, соответственно, за дело пришлось взяться другому, работая уже в очень сжатые сроки. Вообще, примерно половина всех заказанных статей не успевают вовремя, но – вот парадокс! – немало готовых переносится на следующий номер.

СТАТУС: Кризис каждый день **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Vampire: the Masquerade – Redemption

Евгений Закиров



Прошел Birth by Sleep три раза (три главы, на самом деле), после прошел «последний эпизод», теперь могу спокойно ждать европейскую версию с новым секретным боссом и разными приятными бонусами. А там дело дойдет и до японского Final Mix, в этом даже можно не сомневаться. Кстати, в Ultimania написано, что в этом году планируется релиз еще одной игры во вселенной КН, но что-то ее не спешат анонсировать.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Kingdom Hearts: Birth by Sleep, Resonance of Fate

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

РЕТРОАКТИВЕ



ТЕКСТ

Святослав Торик

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



» Eternal Champions

Теория выживания

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:

1993

Жанр:

fighting

Издатель:

Sega

Разработчик:

SEGA of America (Omega

Group/Deep Water)

Платформа:

Mega Drive

Игровые консоли, ворвавшись в дома мирных жителей, притащили с собой кучу самой разнообразной виртуальной заразы. Не на последнем месте оказались портированные с игровых автоматов файтинги, причем место было настолько не последним, что жанр кулачных боев, занятый вечным делением на аренные файтинги и скроллеры-beat 'em up, наконец-то раскололся и пошел исключительно в рост по обоим направлениям. Street Fighter II, Mortal Kombat, King of Fighters не только завоевали себе место под солнцем, но превратились в достопочтенные сериалы и, оказавшись до отвращения, обзавелись представительствами во всех областях современной медиа, жирея на обеденных деньгах юных фанатов.

Некоторые разработчики того времени решили не идти проверенным путем, со-

вмещая амебное деление собственных проектов с топтанием на месте, и рванули в неосвоенные концепции, ведь эпоха экспериментов благоволила умным, отважным и инвестируемым (в основном последним, конечно). На рынок повалили файтинги второго эшелона, содержание и формы коих были самыми причудливыми: от турнира чудовищ на городских просторах King of the Monsters (не родственник) и ролевого файтинга Beast Wrestler до лицензионных драк WWF/Wrestlemania и откровенных клонов вроде World Heroes. Когда же стало ясно, что в жанре ценится исключительно зрелищность и технологичность, а до перехода в 3D (читай, до выхода Virtua Fighter) оставались считанные месяцы, Sega предприняла масштабную атаку на поклонников жанра. В ноябре 1993 года во всех регионах вышла Eternal Champions.

СЖАТЫЙ ВОВРЕМЯ КУЛАК

Игра разрабатывалась в США (не в Японии!) с учетом практически всего наработанного за отчетный период опыта индустрии. Mortal Kombat отличался кривизной и «фаталити»? ОК, у нас тоже будет чуть-чуть насилия (но ровно настолько, чтобы оправдать Mature Audience 13), а смертоносные финишеры окажутся не очень жестокими (пусть ребенок сам додумывает подробности: может, они там все пожевились в конце). Также не стали менять классическую раскладку «три рукой, три ногой» из Street Fighter II, более того, ее улучшили функционально. Если в «Уличном бойце» light punch был точно таким же, как heavy punch, только более быстрым и менее сильным, то в EC каждый удар бил не только с определенной скоростью и силой, но и в определенную точку в пространстве. Так было легче контролировать любое на-



Вверху: По каждому боевому стилю в игре есть небольшая статья. Это потому, что заместителем руководителя проекта был Эрик Уолберг – геймдизайнер и поклонник восточных единоборств. Впоследствии, кстати, он работал «американским продюсером» на Virtua Fighter для 32X. Фу!

правление: например, над землей high punch бьет только по воздуху, middle punch там же действует как гарантированный щит от удара противника, a low punch направлен в голову. Кроме того, по типу удара ранжировались и суперприемы: Ямамото при нажатии «назад, вперед + light punch» стреляла маленьким сюрикеном, тот же прием в сочетании с middle punch реализовался в большой сюрикен, а вариант с high punch был во всех смыслах взрывным – к противнику неотвратимо летела бомба-прилипала. Следует отметить, что при всем разнообразии, приемы выполнялись достаточно просто: что-то вроде «зажать на секунду назад, потом вперед + кнопка». Не нужно было вертеть три четверти «крестовины» и нажимать несколько кнопок поочередно. А вот «зажать все три удара рукой одновременно» – такое да, встречалось.

Причем нужно было не только выучить все эти комбинации, но и наловчиться применять их на практике – считалось, что каждый персонаж может дать асимметричный ответ на любую атаку противника. Словно подтверждая это мнение, владевший всеми приемами искусственный интеллект не давал спуска никому. Новичок в первом бою, как правило, забивался в угол с зажатым блоком и топтал все кнопки подряд при малейшей передышке, но такой подход только все портил. Враг безошибочно применял нужный удар, стоило игроку отпустить кнопку (да и в блоке, по сути, он всегда подвергался опасности захвата). Сам же компьютерный разум раскрывался крайне редко, безошибочно угадывая направление и тип удара. Нахрапом Eternal Champions не бралась принципиально. Нужно было тренироваться – причем серьезно, до приобретения настоящих рефлексов с откликом в пару миллисекунд. В нашем обществе прохождение игры на среднем уровне сложности без единого проигрыша считалось поступком, достойным высочайшего уважения.

ВЫШЕ РАЗУМА

Ярко выраженная хардкорность воплотилась и в другой набирающей обороты фишке: для суперударов требовалась некая энергия (в данном случае это был значок

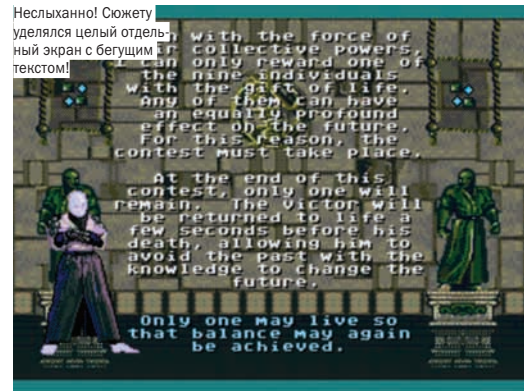
инь-ян, делящийся на части-четвертинки), автоматически накапливаемая со временем. Персонаж мог выкрикнуть любимое приветствие или просто оскорбить противника (например, Ларсен обзывал врага “Punk!”), тем самым убирая у него и у себя по четвертинке значка. Уследить за собственной и чужой энергией и действиями противника одновременно было очень сложно, так что прием не пользовался популярностью у живых игроков, зато компьютер всегда улучал для него момент. К самым мощным атакам приходилось копить «полный инь-ян» и постоянно делать руконожные



Про сюжет

Файтинги и сюжет – это примерно как «Страна Игр» и математик Григорий Перельман – великопелны по отдельности, но вместе смотрятся престраннейше. Тем не менее, какое-то подобие истории у Eternal Champions было. Итак, некто по имени Вечный Чемпион (собственно, Eternal Champion) выдернул девять отважных бойцов из различных временных периодов. Причем не просто выдернул – спас от верной смерти буквально за секунду до неизбежного. В обмен он потребовал от них сразаться друг с другом до выявления победителя, которому будет позволено вернуться в прошлое за некоторое время до предполагаемой гибели, чтобы успеть ее предотвратить. К каждому бойцу прилагалась досье с краткой биографией и описанием боевого стиля. И чем эта байда принципиально отличается от сюжета Mortal Kombat?

Неслыханно! Сюжету уделялся целый отдельный экран с бегущим текстом!



Внизу: Та самая панель управления Battle Room. Можно выбрать 5 из 18 ловушек и устроить драку в условиях, приближенных к нереальным.

выпады в адрес врага, не позволяя тому выкрикнуть что-нибудь унижающее.

Еще одна характерная примета времени: «фаталити», которые здесь называются overkill (фактически, это интенсивное развитие идеи stage fatality, которая появилась в отце всех финишеров Mortal Kombat). Правда, приписываются overkillы не персонажу, а локации, откуда был вытащен один из героев игры незадолго до смерти. Например, посреди деревушки Салем разложен большой костер со столбом – здесь в 1692-м году местные жители пытались избавиться от не в меру любопытного алхимика Ксавьера Пендрагона (и если бы не Вечный Чемпион, гореть бы пареньку синим пламенем). Так вот, если от последнего удара противник упадет в точно определенную позицию (их, как правило, было две на уровне), то несчастный будет в буквальном смысле отправлен в топку. Другой пример, Атлантида за сотню лет до нашей эры: здесь проживают плотоядные водоросли, в которые нужно аккуратно бросить свою жертву. На уровне доисторического воина Слэша проигравшего пожирал динозавр, в современном Токио на крыше небоскреба можно было отправить неудачника на электрокабель об вывеску, а в начале прошлого столетия в Чикаго гангстеры расстреливали бедолагу прямо на улице при всем честном народе. К сожалению, необычный подход к зрелищным финалам так и не вышел за пределы серии (хотя в МК: Deception появились Death Traps, в точности копирующие концепт overkillов).

А сколько было простора для фантазии в Battle Room! Неважно, с компьютером или с приятелем – этот режим отличался от прочих тем, что только в нем можно было наполнить арену каким-то диким количеством гранат, мин, бомб, электрошпиров, замедлителей, восстановителей жизни и прочих ловушек.



Второй части Eternal Champions был присвоен рейтинг 18+. Не так уж сложно понять почему.



Вверху: Персонажи исполняли разные трюки в воздухе – от мгновенного перемещения до двойных прыжков за пределы экрана.

Жаль, не больше пяти штук одновременно – но и этого за глаза хватало: «умные бомбы» или электропилы из пола появлялись всегда внезапно и не вовремя. Если бы еще можно было менять фон арены, этому режиму цены бы не было! А еще довольно странно, что ловушки в том или ином виде не принимали участия в сюжетных битвах (в отличие от многих других игр с интерактивным окружением)...

Увы, Sega, как это с ней частенько бывало, промахнулась мимо казуального рынка и попала своим высокотехнологичным, но не очень-то дружелюбным продуктом прямоиком в могучую кучку хардкорщиков. Те не преминули вознести нового идола на один из незанятых постаментов культа. Журналисты, вынужденные болтаться между крайностями, отзывались об игре на редкость ОБЪЕКТИВНО: да, она охрененно крутая, но чтобы просто начать в нее играть (не говоря уже про выигрывать), нужно изрядно поломать пальцы, изучая многочисленные приемы. К тому же дефолтный трехкнопочный геймпад не подходил для игры. Приходилось тратить на дополнительный шестикнопочный контроллер (да ладно, с ним каждая вторая игра расцветала, покупка оправдывалась на 200% – прим. внутреннего голоса).

БОЙЦЫ ОТ МОРОЖЕНОГО

В моменты особо острых сражений с Nintendo фирма Sega делала серьезную ставку на каждый мало-мальски мощный проект, так что продвижением Eternal Champions занялись задолго до релиза. Предполагаемая популярность ЕС привела к тому, что журнал Electronic Gaming Monthly спонсировал чемпионаты по игре в различных городах США. Но поскольку на тот момент существовала лишь демоверсия, выбрать можно было только одного из четырех персонажей: Ямамото,

Ракс, Ларсен и Слэш. Победитель получил обещание выслать ему картридж с финальной версией игры, а также дощечку с символом кода Бусидо и спортивную куртку с логотипом Eternal Champions.

Вскоре после заседания картриджами магазинов на соседних полках нарисовались две ролевые книги-игры: The Cyber Warriors и Citadel of Chaos. Чтобы «прочитать» их, нужно было выбрать персонажа и раскидать ему характеристики. Дальше игрок выбирал, куда пойти и кого побить, используя полноценную ролевую систему с кубиками и прочим. Короче, это как творчество Дмитрия Браславского, только на заранее заданную тему, – в итоге, кстати, довольно трешово получилось, буквально на один-два раза побегать. Общими с игрой были только отдельные моменты (Чемпионы своего времени, вытщенные в вечность за миг до верной смерти), а сюжет был полностью своим.

«Вечные чемпионы» (ну или «Вечные воители» – если такой вариант перевода вам ближе) также проникли в один из выпусков сверхпопулярного комикса Sonic the Comic. Причем сделали это не единожды: пару раз они просто принимали участие как приглашенные гости, а на третий раз им был посвящен целый специальный выпуск. В нем показали всех героев и дали сюжетную подводку к игре.

Кроме того, итальянский издательский дом Panini, выпустила альбом со стикерами про наших «Чемпионов». На интернет-аукционах и сейчас можно найти как пустые альбомы, так и целиком или частично заполненные коллекции.

А еще игра была разработана с учетом устройства Sega Activator (и в обучающем видео, например, фигурировала именно она). Эту полумифическую штуку я однажды даже видел в московском магазине году эдак в 96-м, но лично тогда пощупать не удалось. Очень хочется написать статью по свидетельству очевидцев этого удивительного контроллера, что мы оставим для особого случая. В общем, Eternal Champions внезапно оказалась на острие прогресса наравне с Mortal Kombat и Comix Zone.

Но и это еще не все! Финальным аккордом отдела продвижения стал выпуск на территории США фруктового мороженого под названием «Sega Eternal Champions Cherry». На пластиковых стаканчиках были изображены герои игры, а на дне, после того как все съешь, обнаруживалась переводная татуировка. Да... когда-то у «Сеги» были мощные маркетологи – куда они все подевались во времена Saturn и Dreamcast?

Но обиднее всего то, что перспективное направление двухмерных зрелищных файтингов было вообще заброшено «Сегой» в пользу грубо обтесанного во всех смыслах Virtua Fighter. Со временем, конечно, буратины японского происхождения мутировали во вполне приличный VF 5, но это отдельная история, и всем будет лучше, если я воздержусь от ее пересказа. Давайте лучше еще на одну страничку задержимся в беседе о «Вечных чемпионах».

Eternal Champions: Challenge from the Dark Side

Официальное продолжение игры вышло на Sega CD в 1995 году, когда эта необычная приставка (точнее, расширение для Mega Drive) добралась до пика своей карьеры и

приготовилась к резкому падению вниз. Не исключено, что Eternal Champions 2 и стали лебединой песней консоли, – многие отмечают высокое качество игры.

В действительности это был не столько сиквел, сколько улучшенная и расширенная версия Eternal Champions. Разработчики добавили нескольких героев (в том числе и скрытых изначально), ввели короткие трехмерные ролики для некоторых ситуаций, написали новый саундтрек и вообще сделали саунд-дизайн с нуля (благо на компакт-диске места вдоволь).

Черный ход

В рамках игровой вселенной были выпущены две отдельные игры, в которых главное внимание уделялось одному чемпиону (примерно как в Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero или Mortal Kombat: Shaolin Monks).

Chicago Syndicate (GameGear, 1995)

Главный герой – Ларсен Тайлер из 20-х годов прошлого века. По сюжету именно он победил Вечного Чемпиона и получил шанс все исправить. В итоге то что бы продолжить работу на гангстеров он повернулся к ним лицом и во всеоружии. Из-за технических ограничений консоли игра получилась отвратительной: боевой стиль Ларсена почти полностью повторяет «большого брата», но игровой движок не разрешает расправить плечи и красиво надрать задницы. В итоге получился невнятный и однообразный beat 'em up, играть в который могут только истинные фанаты Eternal Champions.



X-Ports (Sega Genesis/Mega Drive 2, 1995)

Счастлив тот, кто не видел этой игры! Еще один «неправильно понятый концепт» с чудовищной реализацией. Шэдоу Ямамото, одна из героинь ЕС, с парой товарищей должна избежать некую подводную лабораторию от террористов. Игровой процесс нагло раздел The Lost Vikings и как следует надругался над всеми файтинг-скроллерами мира. Звук и музыка невыносимы, а управляемые компьютером соратники имеют мизерные шансы против несбалансированного вражеского AI.



В хорошей схватке должно побеждать время (точнее, тот, у кого больше здоровья осталось на нулевой секунде).



В игровом плане был совершен заметный прыжок вперед: большинство спецударов были переработаны так, чтобы на них уходило меньше энергии, а часть приемов вообще избавили от необходимости тратить инь-ян. Кроме того, появились полноценные комбо, в том числе и сочетающие воздушные атаки с наземными. Ну и самое вкусное – появились аж три новых вида «фаталити»: Sudden Death (вариант оверкилла, завязанный на арену), Vendetta (идентично fatality из МК) и Cinekills (вместо двухмерной анимации кровавой развязки показывают трехмерный видеоролик о том, как Темный Вечный Чемпион расправляется с неудачником).

А еще там была великолепнейшая заставка Deep Water с лодкой и акулами – так называлась торговая марка SEGA of America, использовавшаяся для продажи аж трех «игр для взрослой аудитории»: Eternal Champions 2 (Sega CD), X-Perts (Sega 32X) и Duke Nukem 3D (Sega Saturn).

Eternal Champions: The Final Chapter

Была запланирована в рамках трилогии для Sega Saturn, но так и не увидела свет, хотя работы над проектом были начаты. Главный дизайнер и продюсер серии Майкл Латэм полагают, что во всем виноваты японцы:

мол, они посчитали, что для западного рынка вполне хватит Virtua Fighter, и конкуренция двух файтингов им не нужна. А жаль, ведь концепция триквела, по словам самого лидера команды, включала весьма необычные для файтинга детали. Например, все бойцы делились на две команды: типа хорошие и вроде как плохие. Игра следовала определенному таймлайну, и в зависимости от хода турнира менялся внешний вид персонажей и даже их боевые стили. Вот так и не стала Eternal Champions трилогией и законодательницей файтинговой моды.

Впрочем, она осталась дилогией и, надо признать, очень крутой дилогией. **СИ**

Вверху: Туман на локации Ксавьера поначалу раздражал, а потом привыкали. Более того, некоторые чуть ли не с закрытыми глазами умели сражаться.



ShaQ Fu



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
fighting
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Delphine Software
Платформа:
Mega Drive, SNES, Game Boy, Game Gear, Amiga



ТЕКСТ

Александр Щербakov

ShaQ Fu регулярно занимала (и, вроде бы, продолжает занимать) почетные места в списках вроде «Десятка самых плохих файтингов всех времен» или «Двадцатка худших игр по лицензии». Что на самом-то деле не совсем справедливо. Назвать серьезным файтингом это, конечно, нельзя. Но игра, если честно, вполне занятна. Ну ладно: хотя бы как минимум красива.

ShaQ Fu была первой игрой, которую я купил для Mega Drive. Вернее, я выбрал, но расплачивался в силу возраста все же не я. Впрочем, не суть. Когда приобретался Mega Drive, нужно было к нему взять и какой-то картридж. Я мечтал о Street Fighter II. Но в магазине его не было. Пришлось взять что-то другое. Ну и как-то так получилось, что это оказалась именно ShaQ Fu: я ее, кажется, видел в передаче «Денди: Новая реальность» или еще где-то. Выглядела игра достойно, да и хотел я именно файтинг. На Шакила О'Нила аллергии у меня не было: я в начале 90-х очень любил NBA и симпатизировал, в общем-то, именно Orlando Magic, где и играл Шакил. Скажу больше: он был моим любимым баскетболистом, хотя я определенно руководствовался не фанатскими побуждениями, когда требовал купить мне именно ShaQ Fu.

Вполне очевидно, что в области игрового процесса у ShaQ Fu была масса проблем. Например, мы с товарищами на даче не могли нормально провести турнир по этой игре из-за чудовищного геймплейного дисбаланса. Ска-

жем, в игре был персонаж Леоцу, такой дедок с боевым шестом. И этот упырь был абсолютно ультимативен: одной подсечкой из положения сидя он мог забить вообще кого угодно, вне зависимости от уровня мастерства соперника. И это, в общем, не единственный пример.

Игру очень любят попрекать за лучезарного идиотизма сюжет, но, по большому счету, ничего запредельного в нем нет. Вы уж поверьте главдизайнеру игры «Сталин против марсиан» – я кое-что понимаю в оголтелом трэше. Режим Story – для 1994 года-то – даже вполне свеж и симпатичен. Да, он повествует про то, как Шакил О'Нил попал в параллельный волшебный мир, где ему нужно бегать по карте мира и баскетбольным мячом бить противников во время поединков. Но до ShaQ Fu я в файтингах таких вот сюжетно-ориентированных пробежек по карте как-то не наблюдал. Понятно, что это все были такие сопелки и перделки, реально ни на что не влияющие. Зато приятно.

Главное достоинство игры – она очень

красива. Собственно, разрабатывали ее Delphine Software – эстетствующие французики, которых вы знаете по Another World и Flashback. Таким образом, мы автоматически имеем совершенно бесподобные бакграунды и фирменных дельфиновских ротоскопированных персонажей. Все выглядит реально очень сочно и очень плавно. По сравнению со многими другими файтингами, размер героев был несколько поменьше – то есть, если после ShaQ Fu мы включали Street Fighter II, «дневники баскетболиста» выглядели реальной такой битвой карликов. Что характерно, в версии для Mega Drive персонажей было аж на пять штук больше, по сравнению с версией для SNES.

Вообще же, одним из главных воспоминаний об игре для меня остается саундтрек с уровня персонажа по имени Раджа. Второе место по запоминаемости среди композиций из игр – после Defenders of Oasis. И это, в общем, учитывая, что игровые саундтреки я обычно ну совсем не запоминаю. **СИ**



Power Athlete



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:

1992

Жанр:

fighting

Издатель:

Капэко

Разработчик:

Капэко

Платформа:

Mega Drive, SNES

Игра аж с тремя разными названиями. В Европе и Америке была известна как *Deadly Moves* (версия для Mega Drive) и *Power Moves* (версия для SNES). У нас, правда, обычно встречалась в японском варианте – *Power Athlete*. Это дичайший дер со *Street Fighter II*, необузданный трэш featuring, синюшный русский боец по имени Вагнад. Зато тут можно было ходить вверх-вниз, как во всяких *Final Fight*.

Как вы все знаете, вышедший в 1991 году *Street Fighter II* был лучшей игрой в истории мироздания. Фактически именно он впервые показал, как должен выглядеть жанр файтингов. Естественно, тут же появились продукты, «развивающие успех». Начиная с *Mortal Kombat*, с его халтурным игровым процессом, но зато с жирной фицей «фотореализм + кровь», и заканчивая полным мясом, вроде *Power Athlete*, где даже персонажи были целуноворованы и, так сказать, переосмыслены.

С *Power Athlete* я столкнулся при достаточном странных обстоятельствах. У нас в районе был прокат приставочных игр, по совместительству выполнявший функции компьютерного клуба. Такое вообще встречалось крайне редко, а уж сейчас совсем немислимо. Пару раз меня туда занесло с товарищами, и вот там я по каким-то совершенно непонятным причинам решил поиграть именно в *Power Athlete*. Во второй раз, кстати, выбрал *Toshinden* – что тоже, если задуматься,



какой-то абсолютно безумный выбор (хотя, если кто помнит, после релиза эту игру и превозносили до небес).

Главное воспоминание, которое я пронес о *Power Athlete* через года, – это то, что там есть русский персонаж с абсолютно русским именем Вагнад. И с серо-синим цветом кожи. Лысый и с комплекцией Зангиефа. Причем домашняя «арена» у бойца – крыша поезда, идущего через бескрайнюю русскую пустошь. Как мне тут давеча рассказала Википедия, в американской инструкции к игре еще и сохранилась информация, что Вагнад – не просто синюшный русский упырь, но еще и «The Holocaust survivor». Ну, то есть, вообще космос.

Список бойцов дополняли несколько тотальных клонов персонажей *Street Fighter II* – тут есть своя версия Бланки (комичный кенийский дикарь), своя версия Чунь Ли (тайская бабица) и своя версия Веги (тоже



испанец, но с ножиком вместо когтей). Главным героем, разумеется, полностью содран с Рю. И, что характерно, в синглплеере можно играть только за него.

В *Power Athlete* при этом была пара серьезных отличий от «генеральной линии». В первую очередь, геймплейная особенность, когда персонаж мог свободно перемещаться вверх-вниз, в духе *Final Fight* или, правильнее сказать, *Street Smart*. Соответственно, для прыжка была отдельная кнопка. Геймплей – как и в большинстве игр такого типа – достаточно никчемным. Зато тут интересные арены: есть разделение на бэкграунд и форграунд и порой они движутся с разной скоростью, создавая параллакс-эффект. Очень даже занятно для 1992 года. Не настолько занятно, чтобы всерьез ожидать что-то от игры, но ради того, чтобы увидеть Вагнада, хотя бы разок запустить ее стоит. **СИ**



ТЕКСТ

Александр Щербаков

Street Smart



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:

1989 / 1991

Жанр:

fighting

Издатель:

SNK / Sega

Разработчик:

SNK / Treco

Платформа:

Arcade, Mega Drive

Street Smart – это странный продукт по превращению *Double Dragon* в файтинг. То есть, это такой отмодифицированный beat 'em up, где можно ходить вверх-вниз, но ты находишься не на уровне с многочисленными врагами, а на арене. Возможно, это не было бы так интересно, если бы годом выпуска игрового автомата не значился 1989 год. То есть, это эпоха «до *Street Fighter II*».

У нас если кто и был знаком со *Street Smart*, то по версии для Mega Drive – а она, как можно догадаться, была ощутимо слабее оригинала. В первую очередь, конечно, по графике. Во вторую – по отсутствию режима парных боев, двое на двое. Я, как ни странно, сначала ознакомился именно с аркадным вариантом – в начале девяностых, причем аж в городе Киеве, в местном ЦУМе. Собственно, это знакомство меня впоследствии и привело к покупке картриджа с игрой.

Street Smart было не суждено стать тем, чем стал *Street Fighter II*, несмотря на наличие некоторых предпосылок к этому. Как принято считать, главной (но не единственной) проблемой можно назвать отсутствие VS-режима. То есть, вдвоем играть было можно, но выглядело это несколько странно. Персонажей много, но для нас выбор сводился к двум: первый игрок становится каратистом (он так и называется почти во всех источниках – *Karate-Man*, похож на Рю, кстати), второй – рестлером. А вот дальше в аркадной версии следовали парные бои

– двое против двоих. Смотрелось это подчас внушительно, потому что некоторые из врагов были еще и очень габаритными – в два человеческих роста и в ширину как трехстворчатые шкафы. В мегадрайвском варианте с этим были проблемы, и 2-на-2 были заменены на поочередные сражения. Сразиться же против своего друга можно было только в схватке за бонусные очки. Что, в общем, еще тот идиотизм. Но, напомним, действие происходит до появления *Street Fighter II*, еще не было четкого ориентира, никто не понимал, что такое хорошо, а что такое плохо.

В геймплейном отношении *Street Smart* был, в общем, стандартным образцом жанра beat 'em up, но, как уже говорилось, без прохождения уровней. Пара ударов, ну и суперударчик еще для домашней версии. Ну и все. То есть, все, конечно, весело, но можете себе вообразить, гм, многогранность боевой системы.

Домашняя, мегадрайвская версия больше всего запомнилась даже не какими-то геймплейными элементами, а достаточно отвлеченными вещами. Первая – логотипом Treco. Компания Treco – это такой портировщик, локализатор и издатель, главной вехой которого, наверное, можно считать выпуск первой части *Langrisser* (под названием *Warsong*) на английском языке. Занимаясь портированием *Street Smart*, Treco – распихала свои логотипы куда только можно. Логотип SNK там найти было невозможно, а вот Treco – повсюду. Они далеко не един-



ТЕКСТ

Александр Щербаков

Серпом по яйцам!

«Серпом по яйцам» – название стародавнего пиратского сборника файтингов. Придуманное, кстати, Кириллом Алехиным, которого многие из вас знают как последнего главреда журнала PC Gamer. Или как тролля. Или как кинокритика. И так как тема нынешнего выпуска Retroactive посвящена файтингам, о них же пойдет речь и в моей колонке.



лоуспешного Street Fighter III. Который, может, и малоуспешен, и прошел относительно незамеченным, но уж был поинтереснее любого Tekken 3 – ну и вообще большинства файтингов того времени. Он, в общем, поинтереснее и большинства современных образцов жанра. Включая эти ваши любимые SoulCalibur!

Я до сих пор не совсем понимаю, что происходит. Неожиданно у публики немного сместились предпочтения. То есть, в Tekken до сих пор все играют – и это, в общем, ничего себе, приятные такие игры, денег много потрачено, опять же. Но Street Fighter теперь резко стал модным. Абсолютно классический, практически ретро-файтинг Mortal Kombat vs DC Universe принимается на ура – и он шикарен, а не отдает халтурой, как старые Mortal Kombat (хотя мы их и любим, старперы же). Да еще и практически из ниоткуда появились странноватые любители всяких King of Fighters. Это удивительные и, пожалуй, даже какие-то волшебные происшествия. **СИ**

Вверху: Наверное, это старость, но Street Fighter III до сих пор производит на меня большее впечатление, чем Street Fighter IV.

Словосочетание «серпом по яйцам» – почему-то первое, что пришло мне в голову, когда настала пора придумывать заголовок для материала.

С тех пор, как я услышал историю про сборник, у меня при слове «файтинг» срабатывает странный ассоциативный ряд – я сначала вижу картинку из Street Fighter Alpha (я не имею ни малейшего представления, почему именно из Alpha), затем всплывает словосочетание про серп. Хорошо хоть это у меня как-то не визуализируется, а то было бы настоящему страшно.

Если вы когда-то читали «Official PlayStation Россия», вы в курсе, что я всю дорогу очень тепло относился к сериалу Street Fighter. Сейчас о нем в России принято хорошо отзываться, а вот еще лет десять-двенадцать назад (про первую половину девяностых я вообще молчу) у нас подавляющее большинство любителей файтингов считали, что это какая-то странная олдовая фигня. В которую даже как-то стыдно играть, когда есть крутой Mortal Kombat с кровью и фаталити, новомодные Tekken – трехмерные и на PlayStation, ну или какая-нибудь эффектная эрундистика в духе Killer Instinct.

Сейчас наш народ стал посознательнее и, скажем, Street Fighter 4 котируется очень высоко. И заслуженно. Другое дело, что он с тем же успехом мог бы называться, наверное, и Street Fighter EX4. Я вот не вижу каких-то серьезных, принципиальных отличий от EX-линейки, кроме более дорогой визуальной части и высокобюджетного лоска. А между тем чморить «трехмерные стритфайтеры» считалось хорошим тоном. Несмотря на то что как файтинги они обычно были более состоятельны, чем любой Tekken или там Soul Edge. Я молчу уж про двухмерные, вроде ма-

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
подключение бесплатно

- Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.
- Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.
- Установка прямого московского телефонного номера
 - Многоканальные телефонные номера
 - IP-телефония
- Выделенные линии Интернет
- Корпоративные частные сети (VPN)
- Хостинг, услуги data-центра

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

реклама

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Уйдя из «Третьего эшелона» на самовольную пенсию Сэм Фишер обсмотрелся фильмов про Джейсона Борна. И теперь ему не терпится показать кому-нибудь выученные приемчики.



Хищники

Первый трейлер фильма «Хищники», в котором группу наемников и убийц забрасывают на чужую планету с весьма кровавыми обитателями.



Yakuza 3

В дополнение к теме номера, смотрите в «Территории HD» геймплейное видео из третьей части Yakuza. Мордобой, прогулки, рыбалка и Кадзума, поющий караоке.



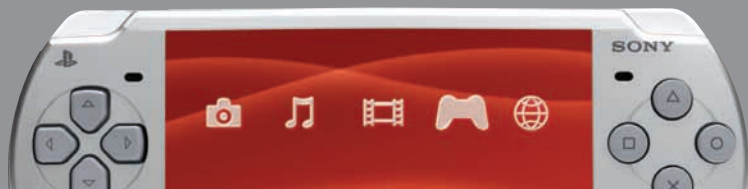
Summer Wars

Картина «Летние войны» режиссера Мамору Хосоды удостоена приза Японской киноакадемии в номинации «лучшее аниме 2009 года». Предлагаем вам посмотреть трейлеры и музыкальный клип к этому фильму.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: R-Type Tactics 2:
 Operation Bitter Chocolate ver. C
Трейлеры: Metal Gear Solid: Peace
 Walker, Dead or Alive: Paradise, Puzzle
 Quest 2



Слово редактора

Итак, вкратце о самом интересном, что вас ждет на PC-диске к этому номеру. Yakuza 3 – геймплейное видео в HD-качестве. Видео с игровым процессом из Way of the Samurai 3 для тех, кто так и не дождался Ryu Ga Gotoku: Kenzan (или наоборот – дождался эту игру). The Settlers VII – демоверсия очередного продолжения уже легендарного стратегического сериала. Project Reality – перерождение популярнейшего мода для Battlefield 2. Он стал настолько велик, что нам пришлось его разбивать на две части, первая – на этом диске.

// 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:

(трейлер)
– Puzzle Quest 2 (трейлер) v1.24e RU

Пульт

Видеопreview:

- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)
- Split/Second (PC, PS3, Xbox 360)
- R.U.S.E. (PC, PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- Way of the Samurai (PS3, Xbox 360)
- Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising (PC)

Общее мнение:

- Yakuza 3 (PS3)
- Metro 2033 (PC, Xbox 360)
- Just Cause (PC, PS3, Xbox 360)
- Game Room (PC, Xbox 360)

Трейлеры:

- Alpha Protocol (PC, PS3, Xbox 360)
- Brink (PC, PS3, Xbox 360)
- Sid Meier's Civilization V (PC)
- Power Gig: Rise of the SixString (PS3, Xbox 360)
- Medal of Honor (PC, PS3, Xbox 360)
- Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, Xbox 360)
- EA Sports MMA (PS3, Xbox 360)
- The Witcher 2: Assassins of Kings (PC)

Special:

- Random Encounter
- Yakuza (сюжеты первых двух частей)
- Gran Turismo 5 (дневник разработчиков)
- Alpha Protocol (дневник разработчиков)

PC-DVD:

Демоверсии:

- The Settlers 7: Право на трон

Территория HD:

- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- Yakuza 3
- Just Cause 2
- Metro 2033
- R.U.S.E.
- Way of the Samurai 3

PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- R-Type Tactics 2: Operation Bitter Chocolate ver. C (демоверсия)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (трейлер)
- Dead or Alive: Paradise

Банзай!:

- Summer Wars (два трейлера)
- Fizziks - Kawaii Girls: Ultimate Dating Simulator (трейлер)
- Такаси Мураками - Turning Japanese (клип)

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- 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
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:

- ATI Catalyst 10.3 Win 7/Vista 32-bit
- ATI Catalyst 10.3 Win 7/Vista 64-bit
- ATI Catalyst 10.3 Windows XP 32-bit
- DirectX End-User Runtime (Февраль 2010)
- ForceWare 197.25 Win 7/Vista 32-bit
- ForceWare 197.25 Win 7/Vista 64-bit
- Realtek HD Audio Driver 2.44

Патчи:

- Risen v1.10
Интернациональный
- Disciples III: Ренессанс v1.05 RU
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.24e RU
- Warcraft III: The Frozen Throne

Софт:

- Anti-Trojan Elite 4.9.0
- RemoveIT Pro XT SE 24.03.2010
- UnHackMe 5.8
- EVJ Photo-Image Resizer 2.6
- FavoritesView 1.25
- MozillaCacheView 1.27
- MyLastSearch 1.44
- OperaCacheView 1.36
- StrongDC++ 2.40
- Allway Sync 10.2.3
- BlueSoleil 6.4.305.0
- EditPad Lite 6.6.3
- EVJ Wallpaper Changer 2.0
- Q-Dir 4.13
- SiSoftware Sandra Lite 2010. SP1 (16.36)
- SiteShoter 1.38
- USBDeview 1.6
- webcamXP Pro 5.5.0.4
- BSPlayer 2.52.1030
- Free Audio Dub 1.5.2.55
- Mp3tag 2.46a
- n-Track Studio 6.0.9 build 2564
- CPU-Z 1.54
- PCBoost 4.3.22.2010
- PowerTools Lite 1.9.0.589

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.93 RU
- Mozilla Firefox 3.6
- Virtual CD 10.1.0.5
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.8.3
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.2.0
- HyperSnap-DX 6.70.03
- Miranda IM 0.8.19
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

Widescreen:

- Битва титанов (Clash of the Titans)
- Хищники (Predators)
- Сумерки. Чага: Затмение (The Twilight Saga: Eclipse)
- Трон: Наследие (Tron Legacy)
- Утопленные солнцем - 2: Предстояние

Shareware/Freeware:

- Aveyond: The Lost Orb
- Coffee Rush
- Joan Jade and the Gates of Xibalba
- Treasure Seekers: The Enchanted Canvases

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».

The Settlers 7: Право на трон

Демоверсия седьмой части знаменитой стратегии, действие которой на этот раз разворачивается в средневековой Европе в эпоху Возрождения. Для знакомства с новшествами игры доступна карта «River Town», опробовать которую можно как в одиночном, так и в сетевом режиме. Как и раньше, нам предлагают построить собственное государство, развивая производство, торговые отношения, изучая новые технологии и, конечно же, наращивая армию. Какие изменения и сюрпризы приготовила новая часть серии Settlers, можно узнать самим, установив демоверсию.



Half-Life 2

Поклонникам сетевых баталий мы предлагаем в этом месяце весьма необычную работу под названием Ricochet: Source a1.1. Идеологически данная модификация происходит от одноименной работы, созданной для первой части Half-Life. Главной задачей игроков в Ricochet: Source a1.1 является метание в противников дисков и сбивание врагов в пропасть. Идея простая, но игра получается не такой уж и легкой: чтобы попасть в противника, надо уметь правильно кидать диски, которые ricochetят от барьеров.



Battlefield 2

После нескольких сравнительно небольших обновлений создатели Project Reality выпустили новую версию лучшей модификации для Battlefield 2. Когда-то это был небольшой аддон, теперь Project Reality стал настоящим гигантом весом более трех гигабайт. Подобные размеры не должны никого удивлять: в новую версию вошла целая куча всевозможной техники и вооружения, не обошлось и без карт. Мод настолько огромен, что на диск поместилась лишь половина, в следующий раз мы выложим карты.



rFactor

На нынешнем диске в разделе rFactor мы подготовили подарок тем, кто любит гонки на спортпрототипах. Модификация Grand Slam 1.00 хоть и не копирует реальный гоночный чемпионат, но все равно будет весьма интересна поклонникам кузовных гонок. Здесь машины не так просты в управлении, и чтобы с ними справиться, потребуются серьезные навыки вождения. Высокая мощность и привод на заднюю ось делают неожиданный занос на ровном месте обычной вещью, так что стоит быть весьма осторожным с педалью газа.



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Содержание Видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

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



Way of the Samurai 3 (PS3)

Третья часть великого и ужасного самурайского сериала «не для всех» наконец-то добралась до Европы. Тем, кто ждал, посвящаем видеобзор.



Метро 2033 (PC, Xbox 360)

Ну вот, наконец-то, и вышла игра по роману Дмитрия Глуховского. Стоила ли она долгих лет ожидания? Смотрите наше «Особое мнение».

Видеопревью

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



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

Многострадальная пятая часть Splinter Cell уже совсем скоро наконец-то появится на полках магазинов. А пока мы тестируем демоверсию.



R.U.S.E. (PC)

Многообещающая RTS об обманах и уловках вошла в стадию открытого бета-тестирования. Делимся впечатлениями от увиденного.

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 Encounter

Артём Шорохов запретил в содержании спойлеры, и поэтому вы не узнаете, где находятся гнездовья радиоактивных Пикачу, пока не посмотрите диск.



Yakuza: сюжет первых двух частей

Для всех тех, кто позабыл сюжеты первой и второй Yakuza (или по какой-то очень неуважительной причине – не играл) выкладываем видеопересказ.

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 28 апреля

ПРЕМЬЕРА

Дневники редакции

Мы играем не только в то, что вышло прямо сейчас, но и во все остальное. Читайте в новой рубрике наши заметки о путешествиях по Стране Игр.



ПРЕВЬЮ

Drakensang: The River of Time (PC)

В гостях у русского издателя настоящей немецкой RPG. Вступаем в Реку Времени в первый раз!



СПЕЦ

Ваше слово, товарищ Роупер!

Как музыкант из Конкорда стал директором Blizzard Entertainment. Прямая речь человека, озвучившего всех орков и эльфов Warcraft и даже самого Дьябло.



В РАЗРАБОТКЕ

Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, Xbox 360)

Играя в прятки со Смертью, нетрудно поддаться азарту и, победив в одном раунде, вопреки всему продолжить состязание.



В РАЗРАБОТКЕ

UFC Undisputed 2010 (PS3, Xbox 360)

Дана Уайт пошутил в одном из интервью, что разработчики из Yuke's не стали делать UFC 2010, а сразу выкатили UFC 2012.



СПЕЦ

GDC 2010: яркие эпизоды

Наши корреспонденты Хасан Али Альмаси и Хайди Кемпс делятся впечатлениями об увиденном и услышанном.



РЕЦЕНЗИЯ

Undead Knights (PSP)

Вперед, мои верные зомби! Растерзайте рыцарей, перегрызьте ноги лошадям, постройте своей госпоже мост из мертвыхгниющих тел!



РЕЦЕНЗИЯ

Fragile Dreams: Farewell Ruins of The Moon (Wii)

Новая игра от разработчиков Eternal Sonata оставила в недоумении западных коллег. В чем причина?



СПЕЦ

PSP: успехи и неудачи

Пять лет на рынке – чем не повод отметить юбилей консоли и вспомнить, как все началось и какие игры стали самым настоящим украшением PSP!



В следующем номере

Очередная, пятая часть Civilization перевернет ваши представления о культовом сериале. В детстве все мы восторгались гением Сида Мейера, рассказавшего нам в одной игре об ирригации, изобретении автомобиля и ядерном паритете. В нашем материале мы расскажем, как развивался цикл, дадим слово его разработчикам и поделимся свежими, эксклюзивными подробностями Civilization V. Кстати, консольщикам на заметку: Civilization Revolution доказала, что «Цивка» – отнюдь не игра для одних только фанатов персонального компьютера.

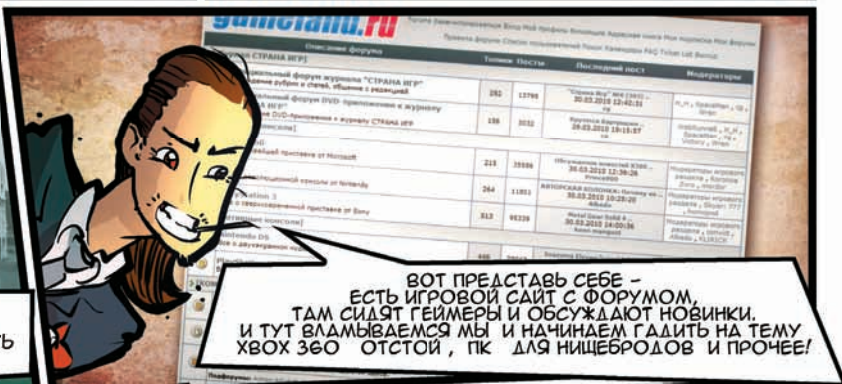
АНОНС

СТРАНА ИГР



Цивилизация

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



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

(495) 78-888-78 (для Москвы), 8-800-2000-000 (бесплатно для регионов России)

ОАО «АЛЬФА-БАНК», Генеральная лицензия Банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.

ФИЛЬМ РОЛАНДА ЭММЕРИХА

2012

ГРАНДИОЗНАЯ КАРТИНА
В ФОРМАТЕ FULL HD. УЖЕ НА



Дополнительные материалы:

- Научные обоснования катастрофы
- Создание сцен разрушения мира
- Альтернативный конец фильма
- Побег на лимузине из эпицентра землетрясения

а также **Интерактивный календарь индейцев майя** и многое другое

COLUMBIA PICTURES PRESENTS A CENTROPOLIS PRODUCTION "2012" JOHN CUSACK CHIWETEL EJIOFOR AMANDA PEET OLIVER PLATT THANDIE NEWTON WITH DANNY GLOVER AND WOODY HARRISON
MUSIC BY HARALD KLOSER AND THOMAS WANDER CO-PRODUCERS VOLKER ENGEL MARC WEIGERT COSTUME DESIGNER SHAY CUMMINGS EDITED BY DAVID BRENNER A.C.E. PETER S. ELLIOT PRODUCTION DESIGNER DARRYL CHURCH
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN SEMLER ACS ASC EXECUTIVE PRODUCERS ROLAND EMMERICH UTE EMMERICH MICHAEL WIMER WRITTEN BY HARALD KLOSER & ROLAND EMMERICH PRODUCED BY HARALD KLOSER MARK GORDON LARRY FRANCO
DIRECTED BY ROLAND EMMERICH





SEGA ALL-STARS SONIC RACING

СТРАНА
NFP

JUST CAUSE 2™



СТРАНА
NIP