

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГГ

**UFC 2010
UNDISPUTED,
EA SPORTS
MMA
САМОЕ
ВИДЕОПРЕВЬЮ**

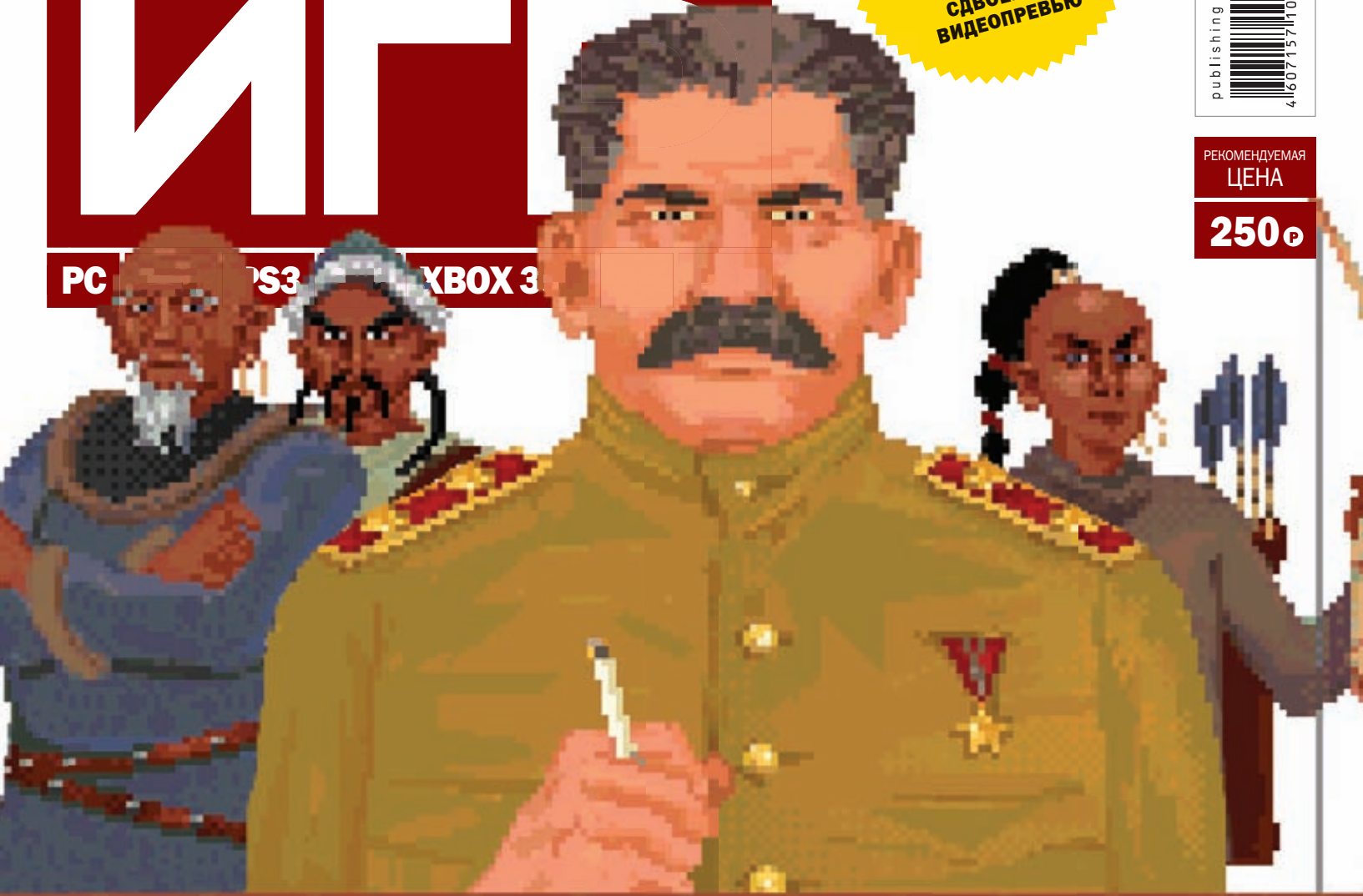
(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250₽

PC PS3 XBOX 3



С ДРЕВНИХ ВРЕМЕН И ДО ПЯТОЙ ЧАСТИ

CIVILIZATION



РУБРИКИ

КРОСС-ФОРМАТ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
ДНЕВНИКИ
РЕДАКЦИИ

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION стр. 30



ЮБИЛЕЙ PSP стр. 50

GDC 2010: ИТОГИ стр. 44

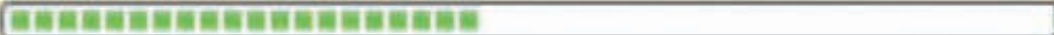
SKATE 3 стр. 22

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 :)

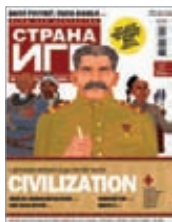
Я сыт :)

Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!

Слово редактора

Май 2010 #09 (306)



НА ОБЛОЖКЕ
Sid Meier's Civilization

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
MPS Labs

Хорошо помню, какое впечатление на меня произвел первый визит во всамделишный японский магазин подержанных игр. Представляет, стою посреди крошечной комнатки, забитой стеллажами настольке, что и вдвоем-то разойтись в узком проеме сложно. Припоминая выученную слоговую азбуку, пытаюсь разобраться в сотнях пыльных дисков и картриджах, выискиваю знакомые названия. С таким же замиранием сердца, наверное, глядел на древние критские руины Артур Эванс, когда его поиски дворца, по легенде принадлежавшего царю Миносу, увенчались успехом. Любопытно взглянуть на самую первую Megami Tensei, от которой сериал унаследовал науку вербовки демонов? Вот она, стоит себе спокойно на полке. Не терпится прикоснуться к истокам давно забытых ролевых циклов? Пожалуйста, все три Romancing Saga для SNES – выбирать, не хочу. Хиты для Dreamcast, Saturn, Mega Drive, NES и многих других консолей – буквально на расстоянии вытянутой руки.

Изобилие потрясает: когда-то о таком можно было только мечтать. Сразу понимаешь, зачем учить японский, когда любишь игры, – чтоб не страдать из-за языкового барьера, заполучив вожденный диск. Еще более фантастично другое – поводов для зависти стало куда меньше, чем, скажем, в конце 90-х. Сейчас вовсе не обязательно отправляться в Страну восходящего солнца, чтобы разжиться всеми этими ретро-реликвиями или приобщиться к свежим хитам. Сети специализированных магазинов из заморской экзотики превратились в часть нашей жизни. Новинки до сих пор могут, конечно, задержаться на таможне, но когда совсем уж не вертеп ждешь (или нужен, например, американский релиз, а то и вообще раритет какой-нибудь), на выручку придут онлайн-магазины и аукционы. То, что раньше казалось невозможным, сегодня – дело привычное. И, надеюсь, в будущем все станет только лучше.

Наталья Одинцова, зам. главного редактора

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

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

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

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

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

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучеравый

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

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

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

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

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

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
gonchарова@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей)

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

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

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком. муниаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

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

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

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

Copyright © 000 «Гейм Лэнд», РФ, 2010

Содержание

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 Civilization V

Теперь весь мир разбит на шестиугольники, и их почти не видно.



22 Skate 3

Специально информируем всех и каждого: в Skate 3 можно играть «по-старому». Но ведь и по-новому можно!

34

Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

Также в номере:

Авторская колонка Константина Говоруна.



44 GDC 2010: итоги

Пять индустриальных трендов, подмеченных нашим корреспондентом.



60 Цивилизации всех эпох – объединяйтесь!

О том, как Сид Мейер захватил вселенную.

74

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:

Infinite Space, Ghost Pirates of Vooju Island и др.



76 Метро 2033

Путь от «ВДНХ» до Останкинской башни долг и полон опасностей.



88 The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Носильщики и DRM – что перевесит? Изучаем баланс старого и нового в очередном симуляторе короля.

Список рекламодателей

Сырок «Зебра» 2 обл. | Альфабанк 3 обл. | Мегафон 4 обл. | Walt Disney 5 | Asus 7 | SoftClub 11, 25 | Общая подписка 35 | 2x2 37 | Редакционная подписка 59 | Журнал «Форсаж» 63 | Школа мультимедийной журналистики 95 | «Настроение» 97

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.

**38** Ваше слово, товарищ Роупер!

Мы слышали его голос в Warcraft, мы ходили по его миру в Diablo, а теперь мы узнаем о нем все остальное.

**70** Круглый стол

Как связаны игры и политические убеждения, и почему японцы готовы стрелять в русских боевых роботов?

96

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. 96

**100** Live Network Channel

В свежем выпуске: Moki Moki (WiiWare), Bob Came in Pieces (Steam), Lazy Raiders (XBLA),

**106** Titsbuster

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

126

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.

**128** Дневники редакции

Собираем орехи, пьем кровь, организуем виртуальный офис.

**130** Retroactive

Дыни, мутанты и зомби, поедающие соседей.

Комплектация

Постеры: Split/Second: Velocity, «Метро 2033».

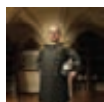


Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 74

Полное содержание

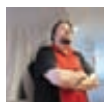
Слово редактора	1
Содержание	2

6 НА ГОРИЗОНТЕ



Новости	8
Civilization V	12
Kane & Lynch 2: Dog Days	18
Split/Second: Velocity	20
Skate 3	22
Drakensang: The River of Time	26
Deus Ex: Human Revolution	30
Majin and the Forsaken Kingdom	33
The Sims 3 Ambitions	33

34 АНАЛИТИКА



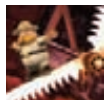
Авторская колонка Константина Говоруна	36
Ваше слово, товарищ Роупер!	38
GDC 2010: итоги	44
Юбилей PSP	50
Цивилизации всех эпох – объединяйтесь!	60
Molleindustria	66
Круглый стол	70

74 НА ПОЛКАХ



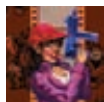
Метро 2033	76
Infinite Space	82
Ghost Pirates of Vooju Island	84
Mount & Blade: Warband	86
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	88
Distant Worlds	92
Plain Sight	94
Sol Survivor	94
Silent Hill: Shattered Memories	95
	95

96 ДРУГИЕ ИГРЫ



Бесконечный холст	98
Live Network Channel	100
Speech Bubble	104
Titsbuster (Otomedius Gorgeus)	106
Кросс-формат (Драконы)	108
Домашнее видео («2012», «Бешеные псы»)	116
Железные новости	118
Мини-тест (Acer Aspire 5738DG)	120
Большой тест игровых манипуляторов	122

126 ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Дневники редакции	128
Retroactive	130
Содержание диска	138
Анонс следующего номера	142
Комикс «Консольные войны»	144

КОГДА СКОРОСТИ НЕДОСТАТОЧНО...

АКТИВИРОВАТЬ

ВЗОРВАТЬ ВЬШКУ



ДЕЙСТВУЙ

СБРОСИТЬ БАЛКУ

АКТИВИРОВАТЬ

СБРОСИТЬ КОНТЕЙНЕР



РЕКЛАМА

THE OFFICIAL
**GAME
CRITICS
AWARD**
09 WINNER

ЛУЧШАЯ ТОНКА

В ПРОДАЖЕ
20.05.10

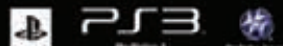
SPLIT/SECOND

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
WWW.DISNEY.RU/SPLITSECONDVELOCITY
И НА WAP.DISNEY.RU/SSV

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ PURE



А ТАКЖЕ ИГРА ДЛЯ
МОБИЛЬНОГО ТЕЛЕФОНА



На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Konami развивает тему гостевых персонажей: в Metal Gear Solid: Peace Walker проберутся чудовища и кошки-помощники из Monster Hunter. Поверженных монстров, само собой, разрешат пускать на шашлык. Кроме того, Снейку позволят сигать с некоторых зданий точно так же, как это проделывал Эцио в Assassin's Creed II (соломку непременно подстелят – мы убедились по скриншотам).

Не обойдется и без внутриигровой рекламы: пока известно, что в Peace Walker появятся чипсы Doritos, газировка Mountain Dew, Pepsi и дезодорант Axe. Хотя по хронологии сериала действие происходит в 1974 году, выглядеть все продукты будут так, как привычной современным геймерам (с Axe и вовсе забавно получилось – бренд на тот момент еще не основали). Нет, все-таки мне больше нравится product placement в Yakuza – там как раз вся прелесть игры в том, что виртуальные аркады и виртуальные магазины выглядят копиями всамделишных.



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



Xenoblade (Wii)



Castlevania: Lords of Shadow (PS3, Xbox 360)

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



Ноутбуки ASUS серии N Чистый звук. Яркий цвет.

Современная мультимедийная платформа с интерфейсом USB 3.0

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

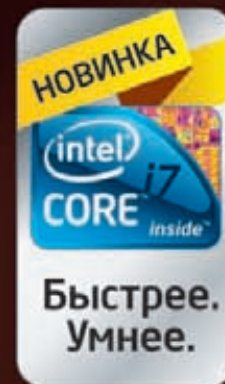
Ноутбук ASUS N61J, оснащенный процессором Intel® Core™ i7 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, открывает двери в мир компьютерных развлечений. Он идеально подходит для современных мультимедийных приложений. Так, его высокоскоростной интерфейс USB 3.0 позволяет передавать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

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

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS в Москве и Санкт-Петербурге, можно найти на сайте www.asusnb.ru
Архангельск: Формоза (8182) 65-79-95; Брянск: Артбук (4832) 687-444; Владивосток: В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; Владимир: Компьютер-Имидж (4922) 33-19-66; Вологда: СИСТЕМА (8172) 529-400; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Санрайз (343) 288-88-81; Букова (343) 22-22-025; Трилайн (343) 378-70-70; Клоос (343) 216-17-01; Норд 8-800-2000-787; Ижевск: Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; Казань: Ноутбукофф (843) 264-39-32; Киров: Технополис (8332) 480-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01; SNR (861) 210-00-66; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Нижний Новгород: Алтэкс (831) 411-87-87; Новосибирск: ГОТТИ (383) 362-00-44; Левел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносити (383) 22-33-770; Норильск: U-tech (3919) 46-73-36; Омск: РИТМ (3812) 20-05-08; Он-Лайн (3812) 200-490; Пермь: Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ноутговъ (342) 210-10-84; Псков: Все для ПК (8112) 72-72-75; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 240-40-32; SOLWIN (863) 261-87-65; КМ Союз (863) 295-50-10; Самара: Прагма (846) 270-17-01; Саратов: АТТО (8452) 444-111; Комльюмаркет (8452) 22-36-36; Сургут: Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; Сыктывкар: Эльф (8212) 29-10-83; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Ульяновск: Симбирск-М+ (8422) 420-003; Уфа: Класас (347) 291-21-12; ФортеВД (347) 260-00-00; Чебоксары: Квартон (8352) 62-55-51; Якутск: Респект (4112) 44-55-44

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

Товар сертифицирован, на правах рекламы.



Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



К слову о «взрослых» играх на консолях Nintendo. Помните сказку о «неудовлетворительных продажах» GTA: Chinatown Wars? Недавно выяснилось, что копий этой игры продано заметно больше, чем всех прочих немногочисленных «конкурентов по взрослости», вроде Madworld.



Неожиданные анонсы High Voltage

С движком Quantum 3 студии High Voltage связывали немало надежд. Технологические демки сулили отличное качество графики на Wii, а разработанная на его основе The Conduit должна была показать всем, что крутые и притом современные шутеры для домашней консоли от Nintendo вполне возможны. Не показала. Хотя с картинкой и управлением создатели справились на отлично, геймдизайн вызвал немало нареканий. В результате ни игроки, ни критики не встретили «Конduit» настолько тепло, чтобы у команды появились какие-то идеи насчет сиквела. Сюрприз! Не только High Voltage трудится над продолжением, но и Sega, вроде бы, сокрушавшаяся о том, что ее Mature-проекты для Wii не так популярны, как хотелось бы, собирает игру издавать.

The Conduit 2 обещают сделать более разнообразной: это касается как геймплея, так и дизайна уровней. AI, по замыслу создателей, «поумнеет»: враги не будут больше сидеть на месте и ждать игрока, а смогут передвигаться по локациям и сра-

жаться с другими противниками. Гигантские боссы, хитрый сканер под названием «всевидящее око» и всевозможные апгрейды суперкостюма главного героя, знакомые по первой части, вернутся и в продолжении. В мультиплеере разрешат сидеть за одним экраном хоть вчетвером (в онлайн-овых батальных – до 12 участников), также появится кооперативный режим. Остается надеяться, что разработчики учтут все ошибки, допущенные в оригинале, – как это получилось у авторов Red Steel 2.

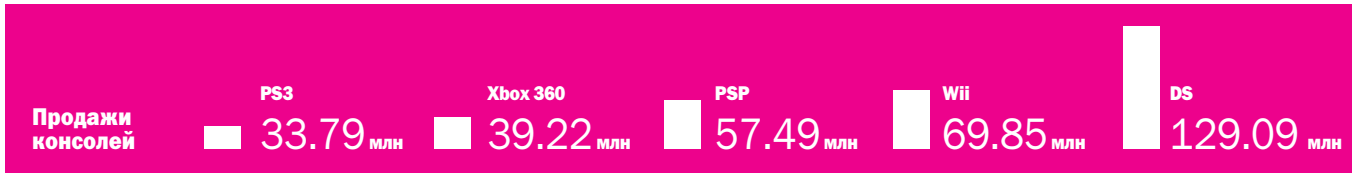
В High Voltage трудятся не только над вторым «Кондуитом», но и над Tournament of Legends (бывшей Gladiator A.D.), и над шутером The Grinder. Ранее заявлялось, что последний станет эксклюзивом для Wii: четверо игроков совместно (через онлайн) будут противостоять толпам зомби (ни дать ни взять Left 4 Dead). А сейчас выяснилось, что параллельно готовятся еще и версии для PS3 и Xbox 360, которые окажутся совсем не FPS, а шутером с видом сверху. Издатель пока не нашелся, но в High Voltage надеются, что кто-нибудь возьмет The Grinder под крыло.



ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ XANDACA, GONINTENDO.COM:

«Кажется, в этот раз у них действительно есть несколько хороших идей. На сей раз выплыть за счет невысокой конкуренции не удастся – выбор FPS у обладателей Wii достаточно велик: недавно вышли Metroid Prime Trilogy, Modern Warfare Reflex и Red Steel 2, и каждая подняла планку в плане управления и качества. Нет гарантии, что HVS выполнит все обещанное в лучшем виде – особенно памяти об унылости первой части – но обратить внимание на эту игру все же стоит».



Halo: Reach – переодень спартанца

Сотрудники Bungie постоянно делятся свежими подробностями о грядущем шутере Halo: Reach. Одной из его особенностей станет новая matchmaking-система, сильно напоминающая Steam: можно будет посмотреть, кто из друзей в данный момент находится в онлайн, какой у них счет и с кем они бьются. При желании к сражающимся удастся присоединиться, а при отсутствии свободных мест – использовать автоповтор подключения. Система рейтингов засчитывает помощь при убийстве противников (assist kill). Заинтересуетесь публичным матчем – соперников также разрешат подбирать: по качеству соединения,

например, умению воевать или владению тем или иным языком. Также в Halo: Reach вместо опыта участникам начнут выдавать кредиты чуть ли не за все подряд: и за мультиплеерные баталии, и за прохождение кампании, и за выполнение ежедневных заданий (которые рассчитаны как на одиночную игру, так и на кооперативную). Заработанное пригодится, когда захочется поэкспериментировать с внешним обликом подопечного: сменить броню, шлем или эмблему. Практической пользы никакой – лишь эстетическое удовольствие. Опробовать конструктор спартанцев удастся в бете, которая стартует 3 мая.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Я не очень понимаю, почему всем мерещится сходство именно со Steam. Аналогичная система была, например, в Gears 2, и вообще норма в Live.

Пятой «Персоне» – быть!

Разработка пятой части Persona должна вот-вот начаться, как сообщил продюсер Кацура Хасино. Он также пообещал, что без нововведений не обойдется, но все они не противоречат общей концепции сериала. На каких платформах выйдет очередной выпуск (в прошлом году ходили слухи, что Persona 5 сделают для PS3), пока, увы, ни слова.



Никакого Борна?

Starbreeze Studios, известная по «Хроникам Риддика» и The Darkness, создавала для Electronic Arts две игры: одну о похождениях Джейсона Борна, а вторая должна была возродить один из классических сериалов EA (предположительно, речь о Syndicate). Какой-то из этих проектов так и не будет завершен. Обе компании не общаются, какой именно проект отправился под нож, однако EA все же оговорила, что в настоящий момент не ведет никаких разработок по мотивам книг Роберта Ладлэма.



Sega закрывает бесперспективную студию

Sega of America объявила о закрытии внутренней студии в Сан-Франциско (бывшей Secret Level), известной по недавним Golden Axe: Beast Rider и дилогиям Iron Man (вторая часть которой, надо полагать, была завершена совсем недавно). Подобное решение вполне оправдано: созданные командой игры не пользовались заметным успехом ни у критиков, ни у геймеров.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Карстен Лунд передергивает. Причем весьма грубо. К тому же, если развить его мысль, слишком быстро упрется в тупик под вывеской «Видеоигры – для маньяков и извращенцев». Poleмика должна быть тоньше...

Жестокие игры – за и против

Сигеру Миямото считает, что подчеркнуто жестокие игры вредны – но не для геймеров, а для всей индустрии в целом. «Иногда разработчики предпочитают самовыражаться, работая лишь в определенном, весьма узком направлении, и не раскрывают в достаточной мере весь потенциал видеоигр», – сказал Миямото.

С ним, естественно, не согласны многие разработчики. Вот, например, Карстен Лунд из IO Interactive подмечает, что игры были жестокими на протяжении всей человеческой истории. «Даже шахматы можно назвать суровым симулятором войны, – гово-

рит он. – Игры дают шанс попробовать что-то такое, что в реальности не сделаешь без последствий. Думаю, наша аудитория может различить настоящую жизнь и интерактивные развлечения».

Лунд также защищает свое творение, Kane & Lynch: «Она показывает гораздо меньше, чем, скажем, Gears of War, которая наверняка, самая кровавая и брутальная из всех, что я видел». Действительно, как только жертвами становятся не люди, а пусть даже антропоморфные монстры, претензий у многих противников излишней натуралистичности убавляется.

Цифры и факты

Дэвид Ривз вернулся в индустрию
 Дэвид Ривз, оставивший в прошлом году пост президента SCEE (в которой он проработал целых 14 лет), занял кресло исполнительного директора европейского подразделения Sarcom. Оно стало вакантным после того, как в конце февраля Марк Бомон, прежний директор, неожиданно скончался от сердечного приступа.



Infinity Ward все еще в строю
 После недавнего увольнения боссов Infinity Ward публика интересуется – как же студия поживает? Главный пиарщик, Роб Боулинг, заверяет, что настроение бодрое и рабочее. Однако, по слухам, единственная причина, по которой команда Infinity Ward не плюнула Бобби Котику в лицо, – все еще причитающиеся от Activision роялти (в Infinity Ward ставки небольшие, но, в качестве компенсации, сотрудникам платят гигантские бонусы). Тем временем студия выпустила DLC для Modern Warfare 2 – пять карт за \$15. Боулинг считает такую стоимость оправданной.



Penny Arcade Adventures закончились
 Майк Крахулик из Penny Arcade подтвердил, что игровой цикл с участием героев известного вебкомикса не будет продолжен, и третья часть так и не выйдет. Причины просты: продажи второго эпизода оказались втрое хуже первого, а Nothead Games, разработчик сериала, занялся собственным проектом, DeathSpark, который планирует издавать сама EA.

Microsoft опровергла слух, что для Natal нужна большая комната.

Джек Треттон, глава SCEA, подтвердил, что Killzone 3 уже делают.

THQ выпустит Darksiders на PC в июне этого года.

Gears of War 3 выйдет в Европе 8 апреля 2011 года.



Ромеро: «Darksiders – это то, чем должна была стать Quake!»

Quake скоро стукнет полтора десятка лет, а мы все еще продолжаем узнавать о нем новые подробности. Вот Джон Ромеро поведал: мол, никто сначала и не предполагал, что у команды получится идейный наследник Doom!

«На самом деле, Quake – это персонаж в D&D-компании Кармака. Эдакий суперкрутан с огромной кувалдой, который ею мог здания насквозь пробивать. Мы хотели сделать игру про него. Но в техническом плане все постоянно менялось, из-за этого работа над геймдизайном стопорилась». По словам Ромеро, потребовался год, чтобы довести движок до ума: «Кармак уже не знал, продолжать ли дальше, а Амери-

кан МакГи и Дэйв Тэйлор сказали: «Знаете что? Давайте просто добавим пушки из Doom и сделаем хоть что-то. Надоело уже». Я ушам своим поверить не мог: геймдизайн-то отстойный был! Попытался их переубедить, но как раз тогда-то и решил – все, пора уходить».

Впрочем, по мнению Ромеро, хотя Quake не стала такой, как ему мечталось, она все равно вышла отличным шутером. «Вот что смешно, – добавляет Ромеро, – когда я увидел Darksiders, то понял – вот оно! Вот какой я хотел сделать Quake!»

Зная Ромеро, в такое легко поверить, не правда ли?

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



А Том Холл хотел вставить путный сюжет еще в Doom. Когда ничего не вышло, он тоже понемногу самоустранился из id Software. И где он теперь?



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Главное – хорошо выбрать момент. Оседлав волну первоапрельских шуток индустрии, создатели BulletTrain ворвались во все ньюсленты. Даже в «СИ».

Уволенные «пандемии» подкалывают EA

Выходцы из студии Pandemic, которую EA не так давно закрыла, основали Downsized Games и в первой же игре, BulletTrain, отпускают не слишком-то завуалированные колкости в адрес бывших работодателей. Судите сами: действие BulletTrain происходит в мире, где правят мегакорпорации. Одна из них, Elaborate Acquisitions, возглавляемая магнатом-подлецом с инициалами JR, приобрела маленькую компанию на планете Glendon-19. Параллели с Pandemic, располагавшейся на Глендон-авеню

в Лос-Анджелесе, Electronic Arts и ее боссом Джоном Риччи-тьелло, очевидны. В Downsized Games, однако, поспешили подчеркнуть, что никакого злого умысла не имели, сюжет придумали в последнюю минуту (и вдоволь посмеялись над ним), а Риччи-тьелло не должен обидеться – мол, чувство юмора у него есть. Что самое смешное, в результате BulletTrain обсуждают куда более бурно, чем The Saboteur! BulletTrain разрабатывается для iPhone, дата релиза и цена пока неизвестны.

ВЫБОР –
ТВОЁ ГЛАВНОЕ ОРУЖИЕ...

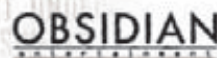
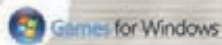
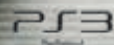
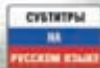
ALPHA ПРОТОКОЛ™

ШПИОНСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

В ПРОДАЖЕ
С 28 МАЯ



Реклама



WWW.ALPHAPROTOCOL.COM | WWW.SOFTCLUB.RU

©SEGA. Все права защищены. SEGA, изображения SEGA и ALPHA PROTOCOL являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками SEGA Corporation. Разработано Obsidian Entertainment, Inc. Obsidian и изображение Obsidian Entertainment являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Obsidian Entertainment, Inc. Все права защищены. "E", "ES" and the "Family" logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, Xbox и Xbox Windows Vista являются товарными знаками Microsoft. "Games for Windows" является «Логотип» Windows Vista используется по лицензии компании Microsoft.



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ Первая Civilization появилась почти 20 лет назад, в 1991 году. Что интересно, каждая последующая часть выходила ровно через пять лет после предыдущей. Единственное исключение – Civilization IV, для разработки которой потребовалось на год меньше. Начиная со второго выпуска, в дополнение к оригинальному релизу издавали по два глобальных дополнения. В 2007 серия добралась до консолей (Revolution), а в нынешнем – собирается покорять и социальные сети (параллельно с пятой частью идут работы над Civilization Network для Facebook).

PC

НА ГОРИЗОНТЕ

Sid Meier's Civilization V

В отличие от плодящихся как дрожинки экшенов, хорошие стратегические игры выходят раз в несколько лет. Причина очевидна – благодаря высочайшей реиграбельности смаковать одну и ту же стратегию можно годами, лишь изредка подкидывая в топку дровишки в виде дополнений и модов. Ни одному поклоннику жанра даже в голову не придет жаловаться на пятилетнюю паузу, которая разделяет четвертую и пятую части Civilization.



ТЕКСТ
Алексей Бутрин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
strategy, global, turn-based
Зарубежный издатель:
2K Games

Российский издатель:
1С-СофтКлаб

Разработчик:
Firaxis

Количество игроков:
не объявлено

Дата выхода:
осень 2010 года

Онлайн:
www.civilization5.com

Страна происхождения:
США

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Самая революционная «Цивилизация» из всех, которые мы видели. Даже консольная Civilization Revolution по количеству нововведений и изменений и вполнину не дотягивает до «пятерки».

ЧЕГО БОИМСЯ? Сами изменения не пугают, но их количество (с учетом того, что на разработку осталось всего полгода) настораживает. В воздухе уже витает приторный запах патчей и хотфиксов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что гексагональный принцип позволит построить более правдоподобную боевую систему. А с остальными игровыми аспектами в Civilization и без того всегда все было отлично.

Если не знать, что все это – лишь плотно подогнанные друг к другу шестиугольники, возникает полная иллюзия того, что ландшафт – монолитен.



Все эти пять лет мы не изводили себя ожиданиями, а с увлечением оттачивали свои стратегические таланты в оригинальной Civilization IV и двух ее гениальных дополнениях – Warlords и Beyond the Sword. И тем приятнее и неожиданнее оказалось анонс пятой части, которую Firaxis планирует выпустить осенью этого года.

Я не буду долго ходить вокруг да около, а начну сразу с самых главных известий. Многие уже в курсе, а остальным хватит всего одного взгляда на скриншоты, чтобы понять, что впервые за всю историю Civilization переходит с квадратов на гексы. Смею вас заверить – это не просто дань моде или по-

пытка любым способом сделать пятую часть непохожей на предыдущие. Как минимум одно слабое место старых «квадратно-гнездовых» Civilization знает любой, кто хоть раз пытался создать в World Builder правдоподобную береговую линию или, матерясь сквозь зубы, ортогональными зигзагами от заснеженных горных вершин тянул реку к океану. В общем, с точки зрения реалистичности ландшафтов, переход на шестиугольники – очевидный и совершенно неоспоримый плюс.

Несмотря на это, новая система разбиения карт на кусочки – лишь вершина айсберга. Дело в том, что вместе с гексами, Civilization V позаимствует из варгеймов и другой основополагающий принцип – «не более одного

юнита на гекс». А это, как вы понимаете, превращивает с ног на голову вообще всю боевую механику Civilization. Уходят в прошлое гигантские стеки из десятков юнитов на одной клетке. Бригады из шести рабочих больше не будут строить железную дорогу всего за один ход. От неприступных городов-героев, которые защищались двумя десятками армий лучников, останутся лишь воспоминания – бои-то теперь будут проходить в чистом поле. Но самый тяжелый удар будет нанесен по манчкинизму, потому что вырастить в мегастекке под прикрытием вспомогательных юнитов чудо вроде спецназовских блиц-слонов-амфибий с медициной третьего уровня больше не получится. Кстати, про слонов это вовсе не шутка

Внизу: Концепция культурных границ, впервые появившаяся в Civilization 3, к пятой части сильно изменилась. С учетом того, что теперь территория расширяется всего на один гекс раз в несколько ходов, культурная победа по старому рецепту становится невозможной.



Первого апреля разработчики пообещали, что в игре появится режим экстремальной дипломатии, в котором лидеры государств будут выяснять отношения в рукопашных схватках. Шутки шутками, но некоторым правителям порой и вправду хочется надавать по щеке.



Дороги и дураки

Одной из самых раздражающих особенностей Civilization были дороги. Они использовались не только для перемещения войск, но и давали бонусы (деньги или дополнительное производство) на территориях некоторых типов. Тотальная застройка страны сначала автобанами, а затем их «прокачка» до железных дорог, несмотря на всю свою абсурдность, являлась самой эффективной стратегией развития – AI, с энтузиазмом поднимая целину, не только дороги в никуда тянул, но ирригацию вел где попало, и даже шахты, как бурундук, про запас копал. К счастью, идиотизм сложившейся ситуации наконец-то дошел и до разработчиков, поэтому спам-застройки территории дорогами в Civilization V не будет. Что придет этой схеме на смену, пока сказать затруднительно. Риску предположить, что новая система развития инфраструктуры будет похожа на создание сети дорог в Revolution (от пункта к пункту), с той разницей, что пути будут прокладываться намного медленнее и с обязательным использованием рабочих. На скриншотах, кстати, дорог вообще нет.

Принцип обороны городов тоже перевернут с ног на голову. Десятки юнитов-ополченцев в поселении уже не засунешь, и отбиваться от врагов придется в чистом поле.



(<http://modiki.civfanatics.ru/index.php/Квалификация>), более того – их потом еще и ударные вертолеты можно было апгрейдить.

Итак, фокус сражений в Civilization V сместится со стратегии на тактику. Этому способствуют и другие нововведения – дистанционные атаки и лимит военного производства по ресурсам.

Такие юниты, как катапульты и лучники, смогут атаковать противника через одну или несколько клеток, вообще не вступая в рукопашную. Только представьте, насколько это меняет привычную схему сражений! Теперь на узком перешейке или в горном ущелье для эффективной обороны хватит всего пары юнитов, «подпертых» с тыла лучниками или артиллерией.

Если кому-то на фоне таких радикальных перемен вдруг взгрустнется по «старым добрым» временам, проведите сеанс терапевти-

ческих воспоминаний, оживив в памяти вражеские десанты по полсотни юнитов в клетку, которые за считанные минуты ставили крест на ваших мечтах о культурной победе или запуске космического корабля к Альфе Центавра.

Нововведение с лимитом ресурсов – тоже далеко не новость, особенно для тех, кто много играет в RTS. Однако для Civilization, в которой всего одна плантация обеспечивала бананами всю страну, – это весьма радикальный шаг. Вот представьте, что вы только-только построили третий город рядом с залежами железа и, уже предвкушая раш мечниками по территории менее удачливого соседа, выкопали на месторождении шахту. А у нее на входе, как во времена продуктового кризиса, табличка: «Больше пяти мечников в одни руки не отпускать!» Хотите армию из десятка? Копайте вторую шахту или (если месторождения

Внизу: Наглядная иллюстрация новой боевой системы: лучники обстреливают вражеских воинов через озеро. А те даже контратаковать не могут.



CIVILIZATION V ПОЗАИМСТВУЕТ ИЗ ВАРГЕЙМОВ И ДРУГОЙ ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ПРИНЦИП – «НЕ БОЛЕЕ ОДНОГО ЮНИТА НА ГЕКС».



уже закончились) пытайтесь купить железо у других стран. Кстати, вполне возможно, что лимит на юниты, как ни парадоксально это прозвучит, наоборот, простимулирует внешнюю торговлю. Дело в том, что в Civilization IV, к примеру, AI вообще отказывался торговать стратегическими ресурсами, делая редчайшие исключения лишь для самых обожаемых союзников. Объяснение этому очень простое: продав соседу сырье в Civilization IV, мы давали ему доступ к теоретически неограниченной армии на базе этого ресурса, плюс модификаторы для ускоренной постройки некоторых чудес света.

Теперь же сидеть куркулем на излишках того, чем одарила природа, будет просто глупо. Гораздо разумнее обменять ненужное на дефицитные ресурсы, чтобы обеспечить мобилизацию более сбалансированной армии.

Культур-мультир!

Поскольку Civilization – глобальная стратегия, такой аспект, как освоение территории, всегда играл в ней одну из главенствующих ролей. Новые земли – это всегда новые ресурсы, новые города, рост населения как залог многочисленной армии, а также увеличение валового национального продукта для быстрого развития инфраструктуры и (если припрет) молниеносной мобилизации огромного войска. Одним словом, вплоть до четвертой «Цивилизации» лозунг «Кто раньше встал – того и тапки» работал вообще без всяких сбоев и исключений. Спам-застройка всей доступной территории городами использовалась игроками повсеместно, пока в Civilization IV для борьбы с этой тактикой не ввели экспоненциальные формулы для расчета бюджетных затрат в зависимости от удаленности города от метрополии.

Однако, несмотря на значительное усложнение экспансии в «четверке», важность ее от этого не стала меньше, да и принцип освоения новых территорий не изменился – основываем город, затем строим там «культурные» здания и культурно прокачиваем поселение, с каждым новым уровнем дискретно, скачками расширяя охват территории по клеточкам. Кстати, именно поэтому знатоки Civilization 4 в захваченном вражеском городе в первую очередь строят театр – и смех, и грех.

Но речь, как вы понимаете, не о четвертой «Цивилизации», а о пятой. Здесь культурное освоение территорий будет происходить еще медленнее, чем раньше – больше никаких скачков! С ростом культуры город постепенно получает доступ к новым гексам – всего по одной шестигранной «плюшке» раз в несколько ходов! Но и это еще не все – напрямую повлиять на то, какой из гексов присоединится на очередном этапе, практически невозможно. Общая схема такова – вероятнее всего удастся освоить один из шестигульников со спецресурсами, плодородные луга и поля, примыкающие к рекам территории и прочие зоны, наиболее благоприятные для расселения людей (и как следствие – распространения культуры). Леса, горы, пустыни и тундры «окультурятся» гораздо медленнее. При этом разработчики намекают, что на направление культурного захвата территорий косвенно влияет тип государственного устройства, но как именно – пока не ясно.

Не менее серьезные изменения коснутся и научных изысканий. Напрямую обмениваться технологиями уже нельзя, зато появится возможность заключать соглашения о совместных исследованиях, которые за до-



Люксембурги. Руководство по уходу и разведению

Концепция нейтральных цивилизаций довольно часто используется в стратегиях. Своего рода нейтралы были и в Civilization. Варвары, в дополнение к рейдам по чужим территориям, в четвертой части научились основывать и свои собственные города, а даже умудрялись потихоньку развивать там науку и промышленность.

В Civilization V появляются «тру-нейтралы» – города-государства вроде Монако или Ватикана. Их, разумеется, можно будет просто захватить и присоединить к своей империи или разграбить ради сиюминутной выгоды. Однако в качестве самостоятельной политической силы они смогут принести игроку гораздо больше пользы – например, бонусы к научным исследованиям, культуре или экономике. Для этого надо будет завоевать их расположение при помощи подарков или создав протекторат для защиты от агрессивных соседей.

Ситуация осложняется тем, что AI тоже не прочь «приударить» за каким-нибудь бесхозным политическим карликом с целью поиметь свой гешефт. И в случае, если ваши интересы по окуливанью нейтралов пересекаются с интересами «больших» соседей, какой-нибудь Люксембург или Лихтенштейн вполне может стать поводом для начала мировой войны (что, впрочем, не раз случалось и в настоящей истории).

КАТАПУЛЬТЫ И ЛУЧНИКИ СМОГУТ АТАКОВАТЬ ПРОТИВНИКА ЧЕРЕЗ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО КЛЕТОК, ВООБЩЕ НЕ ВСТУПАЯ В РУКОПАШНУЮ.

полнительные деньги позволяют нескольким участникам ускоренными темпами работать над общим проектом.

Я, робот

Новая игровая концепция потребовала и новых алгоритмов для цивилизаций, управле-

мых AI. Искусственный интеллект в Civilization V устроен как классический кабинет министров. AI-премьер получает отчеты о состоянии дел от AI-министров по экономике, культуре и энергии военному делу, анализирует информацию и раздает задания подчиненным. К примеру, стратегический AI может отпароттовать наверх, что есть возможность захватить соседнее государство военным путем (для этого теперь, кстати, достаточно взять столицу). После этого главный AI отдаст распоряжение экономическому AI о начале производства нужных юнитов и строительству сети дорог для оперативной переброски войск на вражескую территорию. После вторжения в дело вступит





тактический AI, который будет отвечать за успешность отдельных военных операций.

«Генеральная линия Партии» не раз изменится в зависимости от обстановки, но общая схема принятия решений будет именно такой.

Примечательно, что работает она не автоматически, а с учетом характера конкретного исторического лидера. Наполеон или Монтесума, к примеру, в такой ситуации полезут в драку практически без раздумий. Зато тот же Махатма Ганди предпочтет стремиться к культурной или научной победе. Впрочем, вышеописанную схему мы наблюдали и в предыдущих «Цивилизациях», что породило серию неписанных правил вроде «Увидел Чаку или Токугаву? Мочи в зародыше, пока они еще маленькие!» – уж слишком предсказуемо и шаблонно вели себя лидеры в Civilization IV. Недаром в настройках игры были введены две опции – *unrestricted leaders* и *random leader personalities* – для отключения привязки лидеров к странам, а их предпочтений – к личностям.

Теперь характер вождей народов задан так жестко. Как говорится, возможны варианты. В одной из партий вы можете столкнуться с Бисмарком, просто помешанным на создании мощной армии и колониальной экспансии, зато в другой – тот же «пациент» поведет несколько более миролюбивую политику, хотя общая тенденция, несомненно, сохранится. Разумеется, огромную роль в формировании основного курса той или иной страны сыграет ее геополитика. Как бы ни славилась англи-

чане своим флотом, но если генератор карт расположит Туманный Альбион посередине материка, основные силы они бросят не на корабли, а на сухопутные войска. Точно так же и подданные Рамзеса не побегут ради знаменитых колесниц через всю карту за лошадьми, а займутся освоением тех ресурсов, которые имеются в распоряжении, – например, приручением слонов.

Сами лидеры тоже проделали немалый путь от «говорящих голов» к полностью трехмерным анимированным персонажам, каждый из которых изъясняется на своем родном языке! Действие при этом развивается на интерактивном 3D-заднике. Бисмарк принимает посетителей в огромном кабинете, Наполеон встречает нас прямо на поле боя, а Ганди проводит «опен-эйры» на берегу реки.

Различаются не только декорации и модели персонажей, но и их поведение. Еще пара шагов в этом направлении, и Civilization можно будет использовать как дополнительное учебное пособие на уроках истории.

И зрелищ!!!

Дотошно перечисляя нововведения Civilization V и пытаясь предугадать последствия самых важных из них, мы совершенно упускаем из виду эстетические аспекты игры. А ведь прогресс сериала Civilization в этом направлении впечатляет ничуть не меньше, чем изменения в игровой механике.

Горные цепи наконец-то похожи на настоящие горы, а не на россыпь серо-бурых

Вот такое дорожное «спагетти» – типичная картина вообще для любой части Civilization. Но, по заверениям Firaxis, в пятой части такого безобразия не будет.



Вверху: Новую Civilization по незнанию вполне можно спутать с классическим варгеймом вроде Panzer General.

фурункулов. Гораздо правдоподобнее выглядят и холмы, хотя их дробление по гексам и бросается в глаза больше, чем у гор. Реки – одно из самых больших недоразумений предыдущих частей – теперь, как и положено, начинаются где-нибудь в горах тоненьким ручейком, затем, плавно огибая неровности рельефа, превращаются в полноводные потоки, величественно протекают по равнинным участкам и, наконец, впадают в моря и океаны.

Леса на некоторых участках местности превращаются в непроходимые заросли, а по их внешнему виду даже можно определить, в какой климатической зоне мы сейчас находимся.

Наши западные коллеги уже успели не только одним глазом посмотреть на альфа-версию, но и «одним ухом» послушать ее. Промышленные юниты через местность того или иного типа, как и прежде, сопровождается характерными звуками, мало того, к ним пришивается еще и гул, долетающий из соседних географических зон. Например, если вы в данный момент смотрите на участок карты, слева от которого расположена пустыня, а справа – океан, то в колонках будет слышен плеск прибрежных волн и шум ветра в барханах. Это же касается и озвучивания сражений. Даже с закрытыми глазами не трудно будет определить, «захлебнулась» ли вражеская атака на берегу реки, или же отряд гинул в лесу по вине «партизан». Традиционно не подкачал и ассортимент композиций в лицензированном саундтреке – в Civilization V будут представлены пять основных музыкальных направлений: Европа, Ближний Восток, Африка, Азия и Америка. Вдобавок каждая нация получит как минимум два набора мелодий – мирный и воинственный, чтобы текущая политическая ситуация на карте была не только видна, но и слышна.

Сумерки цивилизации

К сожалению, игра находится на столь раннем этапе разработки, что многие ее аспекты пока окутаны туманом неизвестности. К примеру, пока Firaxis не продемонстрировала ни единого скриншота в режиме управления городом, поэтому об изменениях в этом важном режиме можно лишь гадать. Также мало что известно о таких элементах игры, как великие люди, система прокачки юнитов, чудеса света, религия, древо наук и т.д., хотя уже сейчас понятно, что все это в том или ином виде все равно переключается в пятую часть. Так что нынешний материал по Civilization V – далеко не последний.

Внизу: Примечательно, что ни на одном из представленных скриншотов дорог вообще нет – система их строительства пока находится в разработке.





» Беседуем с Деннисом Шёрком

Некоторые вопросы, касающиеся новой «Цивилизации», нам помог прояснить продюсер Деннис Шёрк, с которым мы пообщались по почте.

? Какие типы побед появятся в Civilization V? Можно ли надеяться на что-нибудь новенькое, или список полностью идентичен тому, что был в Civilization IV?

Набор побед как таковой будет идентичен предыдущим играм сериала, по крайней мере, называются они так же. Однако их условия немного изменятся. К примеру, Conquest Victory уже не потребует захвата всех городов – достаточно покорить только столицы. По этой же причине обороне своей столицы придется уделять больше внимания.

? Будут ли какие-нибудь изменения в экономической системе игры? Мы имеем в виду триаду «производство-еда-золото» и распределение дохода между наукой, культурой и разведкой.

В игре теперь используется не три, а четыре базовых ресурса. «Еда» и «производство» остались такими, какими их привыкли видеть ветераны сериала. Но привычной концепции торговли больше нет. «Золото» и «наука» теперь разделены и «добываются» разными способами. Это подталкивает игроков к долгосрочному планированию развития империй, а порочная практика дергать туда-сюда ползунки распределения денег, каждый ход оптимизируя затраты, уходит в прошлое.

? Какое максимальное количество гексов может обрабатывать город? С учетом того, что культурные границы теперь расширяются асимметрично (в зависимости от особенностей прилегающих территорий), будет ли «полезная пригородная зона» также расти неравномерно, в каком-нибудь одном направлении?

Максимальный радиус обрабатываемой зоны – до трех гексов в любом из направлений. Как и в предыдущих играх сериала, для того, чтобы город мог освоить территорию, она должна находиться внутри культурных границ. Сами же поселения, как и раньше, занимают всего одну ячейку. Рост города будет заметен «на глаз», но с точки зрения игровой механики он все равно останется в пределах одного шестигульника.

? Фанатский вопрос. Ветераны Civilization IV год за годом разыгрыва-

ют один и тот же гамбит, основанный на быстром производстве второго поселенца за счет вырубки близлежащих лесов. Очень эффективно, хоть и не реалистично. Сохранятся ли подобные «читерские» трюки в пятой части или нет?

Тут пока не могу сказать ничего определенного, потому что баланс и вообще конкретные значения тех или иных параметров еще будут меняться в процессе разработки. Но хочу уверить вас в одном: наша главная цель – обеспечить как можно большее количество эффективных стилей игры и сделать так, чтобы ни один из них не имел безусловного преимущества перед другими.

? Мы слышали, что в Civilization V не может быть более одного юнита на каждом гексе. А как же авианосцы, ракетные крейсера, транспорты с морской пехотой и т.д.? Как теперь транспорт будет высаживать войска? Обильная берег за несколько ходов? Или разрешат десантировать несколько отрядов в одну точку с последующим разворачиванием из походного порядка в боевое построение?

Некоторые войска можно размещать на на одной ячейке. Воздушные юниты, например, существуют в отдельном слое, свои слои у флота с сухопутной армией и гражданских юнитов. В отличие от наземных и морских отрядов, ракеты и авиация могут группироваться в одном гексе, позволяя использовать такие важные боевые единицы, как авианосцы и подводные ракетные крейсера.

? Вы часто упоминаете новую систему дипломатии Civilization V. В связи с этим – вопрос. Как обстоит дело с casus belli (поводами для объявления войны)? Дело в том, что в Civilization IV даже миролюбивые лидеры иногда «идут на вы» без видимых причин, даже если до этого относились к вам дружелюбно.

Аналогичные ситуации будут возникать и в новой части. Например, Ганди постарается действовать в своем миролюбивом стиле. Но он не преминет воспользоваться ситуацией и начать войну, если игрок сам будет на это напрашиваться. В Civilization V мы надеемся сделать мотивацию AI более логичной и понятной.

? В продолжение военной темы. В предыдущих версиях игры AI оценивал силу игрока и успешность планируемого вторжения, основыва-

ваясь лишь на сравнении общей численности армий, и почти совершенно игнорируя такие факторы, как дислокация вражеских войск и их технологическое совершенство. Это нередко приводило к тому, что орда дикарей тщетно пыталась уничтожить отряд из десятка современных пехотинцев, которые с легкостью отбивали атаки впятеро большей по размеру армии и тут же переходили к решению AI об объявлении войны в Civilization V? Принимает ли он во внимание расположение вражеских войск и может ли сам использовать особенности рельефа?

Перед тем как начать войну, AI в Civilization V анализирует множество факторов. Взаимоотношения с вероятным противником – это самый главный критерий, но даже если страсти накалены до предела, AI не нападет, пока не удостоверится, что враг представляет собой легкую добычу. К такому относятся страны с плохо защищенной территорией (согласно донесениям AI-разведки), игроки с более слабой армией (например, из-за технологического отставания). Не последнюю роль играет наличие удобного, без естественных географических препятствий пути к атакуемому городу.

? Спам-застройка всей территории дорогами канула в лету. Что придет ей на смену?

Мы проделали колоссальную работу, чтобы не допустить ситуации, когда в современную эпоху каждый участок карты покрыт дорогами. Они, как и раньше, ускоряют перемещение юнитов по территории, плюс при соединении двух городов вы получаете немалый финансовый бонус. Но есть и обратная сторона медали – каждый ход вы платите за все свои дороги, и если у вас есть неиспользуемые магистрали, вы просто выбрасываете деньги на ветер. Мы думаем, это подтолкнет игроков к тому, чтобы строить инфраструктуру осмысленно.

? А что насчет религии? Неужели вы действительно планируете отказаться от этого аспекта игры?

Религии в том виде, в каком они были в Civilization IV, убраны. Несмотря на то, что эта часть игры была популярна среди поклонников, она не сочеталась с новой дипломатической системой, которую разработал наш главный дизайнер Джон Шафер (государства, совершенно иной подход AI к дипломатии и т.д.). Мы уверены, что геймерам эта система тоже понравится. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЕРИЙНЫЕ УБИЙЦЫ Студия IO Interactive появилась на свет в конце 1998 года, а уже в 2000 году завоевала немалую популярность, выпустив в свет Hitman: Codename 47 – историю угрюмого наемного убийцы с туманным прошлым и непростой судьбой. Продажи Hitman не только позволили выпустить три продолжения, но даже вдохновили голливудских воротил на съемки полнометражного фильма, который, впрочем, не оправдал надежд. Что до игр, то, по слухам, Hitman 5 разрабатывается уже довольно давно, дойдет и до него очередь.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360

Жанр:
shooter, third-person

Зарубежный издатель:
Eidos Interactive/Square
Enix

Российский издатель:
ND Games (ПК), «ND Ви-
деоигры» (консоли)

Разработчик:
IO Interactive

Количество игроков:
не объявлено

Дата выхода:
27 августа 2010 года

Онлайн:
www.kaneandlynch.com

Страна происхождения:
Дания



Кане & Линч 2: Dog Days

Датская студия IO Interactive знает толк в создании запоминающихся героев; достаточно вспомнить знаменитого Агента 47, ставшего звездой сериала Hitman. Однако лысый наемник – не единственный воспитанник датчан. Пару лет назад у него появились два весьма колоритных «братца», в карьере которых как раз наметился очередной непредсказуемый поворот.

Визу: Кейн и Линч не слишком похожи на супер-героев или суперзлоде-ев, но убивать умеют лучше многих других. Особой симпатии они друг к дру-гу не испытывают, зато наконец-то научились ра-ботать в команде – с са-мыми губительными по-следствиями для недругов.

Играя со Смертью в прятки, нетрудно поддаться азарту и, одержав победу в одном раунде, продолжить соревно-вание – наплевав на старые ра-ны, голос разума и возможность начать все с чистого листа. Что до повода... Повод всег-да найдется, будь то большой куш, месть или банальное «не в том месте, и не в то время».

А вот вам и наглядный пример – история двух «смертников» со стажем, расчетливого Кейна и психопата Линча, каким-то чудом выкрутившихся из одной очень неприятной передражки пару лет назад.

Те, кто следил за развитием событий в оригинальной Kane & Lynch: Dead Men, наверняка помнят, что шансы на выживание у главных героев с самого начала были весь-

ма невелики. Но, несмотря на крайне уязви-мое положение и взаимную неприязнь, Кейн и Линч не только смогли уцелеть, но вдобавок перебили недоброжелателей – расчистив се-бе таким образом путь к относительно свет-лому будущему. Враги мертвы, старые долги уплачены, можно идти вперед, не оглядыва-ясь в прошлое. Вопрос лишь в том, какой путь выбрать. И, судя по всему, наши герои недол-го ломали голову – привычка рисковать сде-лала свое черное дело.

Все псы попадают... в Шанхай

О сюжете Kane & Lynch 2: Dog Days до сих пор известно не так уж много – очевидно, разра-ботчики до поры до времени не хотят выкла-дывать на стол все кадры. Местом действия станет многолюдный Шанхай, куда решил пе-ребраться в поисках лучшей жизни Линч. Увы, благоразумия ему хватило на считанные меся-цы. Ну а потом Линчу сделали столь выгодное предложение, что бывший смертник попро-сту не смог от него отказаться, и, невзирая на риск, снова пустился во все тяжкие. Не забыв, впрочем, прихватить за компанию и стари-ну Кейна, какое-то время безуспешно пытав-шегося наладить отношения с подрастающей дочерью. К слову, ее-то судьба как раз оста-ется загадкой – как и причины, побудившие почтенного папашу согласиться на участие в безумной авантюре. Как бы то ни было, за-каз принят, пистолеты заряжены, запасные



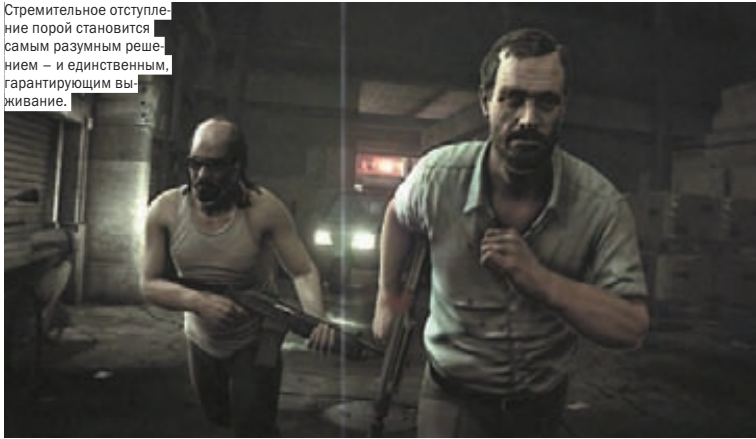
КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Кейн и Линч переезжают в Шанхай и вновь объединяют усилия в надежде немного подзаработать. Увы, главные герои вынуждены поменять планы, когда на кону оказываются не только деньги, но и жизнь каждого из них.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся повторения ошибок, допущенных еще в Dead Men – слабого искусственного интеллекта, не всегда отзывчивого управления и откровенно неуклюжей камеры, зачастую становившихся главными недругами игрока.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся получить ураганный боевик, достойный таких неординарных личностей, как Кейн и Линч – жестокий, бескомпромиссный и красочный.

Стремительное отступление порой становится самым разумным решением – и единственным, гарантирующим выживание.



обоймы рассованы по карманам. И, поверьте, боеприпасы нашим подопечным ох как пригодятся – ведь ни Линч, ни Кейн никогда не чурались грязной работы.

Другая точка зрения

Не секрет, что сценаристы Dead Men уделили много внимания злоключениям Кейна, тогда как скромнягу Линча отодвинули на второй план, превратив в эдакого мальчика на побегушках. Что ж, теперь, когда разборки с организацией «Семь» (бывшие работодатели Кейна) остались в прошлом, Линч получил право занять место ведущего, несколько потеснив напарника. Тот, впрочем, по-прежнему принимает активное участие в разворачивающихся на экране боевых действиях. Но именно Линч, его решения и поступки задают тон. Что любопытно – разные темпераменты главных героев почти не сказываются на методах, применяемых ими для решения сиюминутных задач. А методы эти нам хорошо известны: град пуль и пара гранат в придачу – если вдруг задача оказалась не из простых.

Плечом к плечу

Формулу Dog Days определить нетрудно – как и прежде, нас ждет шутер от третьего лица, со всеми присущими подобным играм отличительными чертами. Вид из-за плеча контролируемого персонажа? Пожалуйста. Превратившаяся в жанровый стандарт система укрытий? Куда же без нее. Обязательная дань

реалистичности: несмотря на очевидную крутизну, герои могут таскать при себе лишь пару разновидностей оружия, немного взрывчатки да несколько запасных обойм. Плюс модное нынче отсутствие на экране всевозможных «полосок здоровья» – самочувствие подопечных придется определять по косвенным признакам, будь то брызги крови или учащенное дыхание. Опять-таки, в соответствии с общепринятыми уже правилами, короткая передышка позволит броситься в бой с новыми силами. Напомним, что в Dead Men также существовала возможность реанимировать партнера при помощи инъекции медикаментов – сохранится ли она в новой игре, пока неясно, хотя шансы довольно высоки. Ведь совместное прохождение сюжетных миссий по-прежнему остается одним из главных козырей Kane & Lynch.

Ваш напарник должен постоянно находиться где-то поблизости – вместе с вами принимая участие во всех вылазках, отвлекая, когда нужно, огонь на себя, либо прикрывая отступление. Когда численный перевес на стороне неприятеля – норма, слаженность действий превращается в почти обязательное условие для успешного прохождения, а неумение быстро договориться друг с другом под перекрестным огнем может запросто обернуться гибелью обоих героев. Другой шекотливый момент – искусственный интеллект партнера. Далеко не все смогут испытать прелести совместного прохождения по Сети, и в этом случае управление помощником возьмет на себя ком-

Многопользовательский режим Dead Men – несмотря на удивительно малое количество доступных карт – в свое время заслужил немало лестных отзывов «за саму идею», так что во второй части разработчики намерены как следует потрудиться, чтобы сделать сетевые баталии еще более сбалансированными и увлекательными. Точкой отсчета послужит знакомый поклонникам оригинала режим Fragile Alliance, где от игрока требуется не только уцелеть во время ограбления, но и собрать денег больше, чем прочие участники налета. Впрочем, до денег еще предстоит добраться, миновав вооруженную охрану. А когда наличность будет собрана – придется отбиваться от полицейских, которые наверняка подоспеют к месту событий и попытаются остановить беспредел. Кроме того, известную опасность будут представлять и подельники; правилами Fragile Alliance отнюдь не запрещается силой увеличивать собственную долю награбленного – чем наверняка воспользуются многие игроки из числа тех, кто надеется разбогатеть быстрее других. Разумеется, мы бы не отказались и от других вариантов многопользовательских противостояний, но о возможности их появления в Dog Days представители студии пока умалчивают.

пьютер. Увы, AI в Dead Men зарекомендовал себя не лучшим образом – зачастую больше мешал, нежели помогал. И, само собой, представители IO Interactive теперь клянутся, что во второй части виртуальный напарник значительно поумнеет, превратившись из досадной помехи в надежное подспорье.

Со второй попытки

Выпущенная в 2007 году Kane & Lynch: Dead Men была игрой во многом примечательной, интересной, но технически несовершенной и не доведенной до ума в мелочах. Что, конечно, заметили даже самые преданные поклонники студии IO Interactive. Вместе с тем, харизматичные главные герои помогли проекту не остаться незамеченным и, фактически, обеспечили появление сиквела, который просто обязан исправить недочеты первой части. Разработчики, кажется, это очень хорошо понимают, и уже потратили немало сил на то, чтобы Dog Days стала динамичнее и краше предшественницы, о чем красноречиво свидетельствуют и скриншоты, и видеоролики. В то же время, симпатичной картинкой сегодня удивить кого-нибудь сложно, да и конкуренция в жанре выскока, как никогда. А потому и Кейну, и Линчу придется изрядно постараться, чтобы их второе совместное задание не обернулось позорным провалом, бесславной смертью на улицах Шанхая и, как следствие, полным забвением. А впрочем... будет ведь еще и фильм... **СИ**

Внизу: Основные события игры будут разворачиваться в неблагополучных районах Шанхая – где у Кейна и Линча найдется немало достойных противников.



Когда поблизости нет других укрытий, сгодится и живой щит.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОНКУРЕНЦИЯ! Split/Second недаром сравнивают с Blur от Bizarre Creations. Обе игры создаются хорошо зарекомендовавшими себя разработчиками, обе – аркадные гонки с элементами экшна, обе выйдут в мае этого года на PC, PS3 и Xbox 360. Blur сможет похвастаться лицензированными авто и кучей полезных предметов на трассе, зато на стороне Split/Second интерактивность уровней и зрелищность. Какая игра окажется лучше, вам в подробностях расскажут эксперты «Страны Игр».

ХИТ?!



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик



Split/Second: Velocity

В прошлом году мы съездили в Брайтон к разработчикам блокбастерной гонки Split/Second и рассказали вам о том, как она замечательно выглядит и почему ее стоит ждать. Сейчас, когда до релиза осталось совсем ничего, мы хотим напомнить вам, почему же Split/Second может стать одной из лучших игр нынешнего года.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

racing, action

Зарубежный издатель:

Disney Interactive

Российский дистрибьютор:

«Новый Диск» (ПК),

«ND Видеоигры» (консоли)

Разработчик:

Black Rock Studio

Количество игроков:

до 8

Дата выхода:

21 мая 2010 года

(Европа)

Онлайн:

www2.disney.co.uk/

split-second-velocity

Страна происхождения:

Великобритания

Помните, как в Twisted Metal 2 можно было подорвать Эйфелеву башню, чтобы получить удобный доступ к крышам Парижа? Особо хитрые тогда еще минировали точку выхода из телепорта, чтобы и врагам досталось на орехи, и верхняя часть этапа открылась. Так вот, в Split/Second все трассы-уровни устроены по этому принципу. Даже взрывчатка заложена где надо – знай только на кнопку нажимаем вовремя. Правда, в отличие от Twisted Metal, Split/Second – не «боевик про машинки», а самая настоящая гонка.

И какая! По скорости и напряженности она способна потягаться с Burnout, а по зрелищности – с Call of Duty. Разработчики из Black Rock Studio собаку съели на гоночных играх, и в этот раз вдохновение черпали исключительно из блокбастеров, чтобы их игра вышла не менее зрелищной. При всем обилии взрывов воздушное ограничение у Split/Second достаточно

низкое – все катастрофы чудным образом обходятся без жертв.

За это стоит благодарить сеттинг: город, в котором проходят гонки, нежилой; он – лишь декорация для высокобюджетного шоу, и строился специально для того, чтоб быть разрушенным. И даже алчущих денег и славы водителей не ждет гибель под развалинами какой-нибудь автострады – защитные капсулы спасут. А с точки зрения геймплея все и того проще: через пару секунд целая и невредимая машина появляется рядом с местом катастрофы и, как ни в чем не бывало, устремляется в погоню за вырвавшимися вперед соперниками.

Собственно, из-за возможности устраивать взрывы и разрушения играть в Split/Second интересно как раз в роли догоняющего. Слово в Mario Kart: чем ближе к лидерству, тем больше шансов, что следующий powerplay накроет именно тебя.

Да-да, powerplay. Так называется та самая возможность взорвать в нужный момент кусок

масштабной декорации. И противников снести, и себе новый путь расчистить – полезная штука! Главное тут не переборщить и точно рассчитать время, ведь, ошибившись, можно запросто и свою машину отправить в утиль. Чтобы использовать powerplay, сперва надо накопить соответствующую шкалу: для небольших разрушений потребуется лишь треть, а для масштабных – вся целиком.

Не стоит, кстати, полагать, что победитель в Split/Second будет определяться удачей: разработчики утверждают, что умелые игроки смогут пережить большую часть примененных против них powerplay. Главное – быть начеку и вовремя реагировать на происходящее. Даже если «происходящее» – это падающий на голову небоскреб.

Зданий под снос, конечно, на всех не напасешься, но создатели игры обещают, что количество powerplay на уровнях (называть их «трассами» как-то неловко) будет настоящим огромно. И даже в случаях, когда



Идущий последним может злорадствовать: на его powerplay попало сразу несколько противников, а значит скоро он сможет претендовать на призовое место.



Справа: Последние круги на этой трассе уже будут проходить совсем по другому маршруту...

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Красивейшая гонка от мастеров жанра с уймой способов расправы над противниками и количеством взрывов, которому позавидовал бы сам Майкл Бэй.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что на всех игроков не хватит взрывчатки. Чрезмерно пресного геймплея без взрывов. Скучного количества режимов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На лучшую аркадную гонку года. На новый Burnout. На долгие часы увлекательных состязаний – как одиночных, так и сетевых.



Слева: Прощай, бутфорский мегаполис!

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Вживую Split/Second (тогда еще без подзаголовка) показывали на прошлогоднем «Игромире». Специально для этой демонстрации на стенде были выставлены особые гоночные кресла и рули вместо геймпадов. К сожалению, энтузиазма такая экзотика у посетителей не вызвала: подключенные аксессуары не были должным образом настроены, так что нормально сыграть в интригующую новинку не вышло.

SPLIT/SECOND – ЭТО ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ И ОЧЕНЬ ЗРЕЛИЩНЫЙ АТТРАКЦИОН УРОВНЯ MODERN WARFARE, ТОЛЬКО ГОРАЗДО БОЛЕЕ ИНТЕРАКТИВНЫЙ.

все окрестности уже лежат в дымящихся руинах, все равно можно будет рассчитывать на, например, вертолет, который услужливо сбросит на противников взрывоопасную цистерну с горючим. Веселья должно хватить на всех.

Но хватит ли его надолго? Black Rock не хочет отвечать на вопросы, начинающиеся со слова «сколько». Город в Split/Second – это одна цельная локация, поделенная на уровни-трассы, и по размерам его можно сопоставить с миром Burnout Paradise. Впечатляет, не правда ли?

Хотя Split/Second – игра аркадная, управление машинами реализовано достаточно хорошо, чтобы понравиться и гонщикам со стажем. Именно благодаря его отзывчивости становятся возможны чудесные спасения из эпицентра катастрофы. А зарабатывать себе на powerplay предстоит агрессивной ездой и дрифтом.

Возникает резонный вопрос: если выучить трассу, запомнить, где и что взрывается, не станет ли игровой процесс предсказуемым? Нет, отвечают разработчики. У разных людей – разные стили игры, и предугадать, когда и какие изменения произойдут с трассой, почти невозможно. Впрочем, осмелимся усомниться в вариативности мышления AI-оппонентов: вряд ли они смогут чем-то удивить ветеранов Split/Second. Более того, поле действия AI всегда будет ограничено только теми powerplay, что находятся в зоне видимости игрока. Так честно.

Основным режимом Split/Second будут, само собой, гоночные состязания – восемь машин, динамически изменяющиеся уровни, уйма возможностей расправиться с оппонентами и срезать путь. Впрочем, мы об этом очень подробно рассказывали в прошлогоднем репортаже, а с тех пор создатели Split/Second показали публике еще один режим. По их словам, они вознамерились создать «что-то совершенно иное» и, пересмотрев второго «Терминатора» и вторых же «Плохих парней» (а заодно нам вспоминается и кое-какой режим из Burnout

Paradise), придумали Survival-заезд, где игроку нужно как можно дольше продержаться против оравы грузовиков, которые так и норовят впечататься на полной скорости и смять в лепешку. А если не протаранят, так вывалят на трассу взрывоопасные бочки, чтобы жизнь медом не казалась. Специально для этого режима разработчики не поленились сделать ряд уровней и прикрутить онлайн-таблицу рекордов.

Survival будет как одиночным, так и мультиплеерным. При игре «вмногочерном» приходится не только выживать, но и подталкивать противников в сторону смертоносных бочек. Что опять-таки напоминает о Burnout, как бы в Black Rock ни пытались от этого откеститься. Не все бочки одинаково летальны – помимо выводящих из строя красных бывают еще и синие, которые лишь «оглушают».

Говоря о Split/Second, нельзя не отметить великолепную графику. Хотя по скриншотам и так все должно быть видно, в динамике игра

Визу: «А» – для маленьких взрывов, «В» – для больших. Премудрости управления на этом замечаются.



Интерфейс минималистичен: все, что надо, видно прямо на машине.



выглядит потрясающе. Split/Second – это захватывающий и зрелищный аттракцион уровня того же Modern Warfare, только гораздо более интерактивный.

Однако, вот что странно: в прошлом году разработчики с полной уверенностью обещали демоверсию перед релизом Split/Second, а сейчас, когда до выхода остаются считанные недели, об этом, кажется, и не вспоминают. Будет очень жаль, если игрокам не удастся попробовать себя в роли гонщиков-разрушителей – уверены, всего один заезд многих убедил бы в том, что Split/Second стоит внимания. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



А В ЭТО ВРЕМЯ ЗА УГЛОМ... Пока в Black Vox продолжают шлифовать лучший в мире симулятор скейтбординга, главные конкуренты из Activision готовят триумфальное возвращение виртуального Тони Хока и его друзей на консоли нынешнего поколения. В разработке, помимо продолжения провалившейся во всем мире Tony Hawk's Ride, находится и загадочный проект с рабочим названием Tony Hawk's Pro Skater 11, мировая премьера которого состоится уже в этом году.

ХИТ?!



ТЕКСТ: Андрей Загудаев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: sports.extreme, skateboarding
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Black Vox
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: 16 мая 2010 года (Европа)
Онлайн: www.skate.ea.com
Страна происхождения: США



Skate 3

Изучив полную (но не финальную) версию долгожданной Skate 3, редакция «СИ» вынуждена констатировать: по первому впечатлению новый выпуск сериала похож на все что угодно, но не на хардкорный симулятор скейтбординга. Во время подробного тестирования новинки в редакции наши brave эксперты проводили сравнения с Just Cause 2, с Grand Theft Auto и даже с Burnout. Мы не сошли с ума, Skate действительно изменился.



чень редко, но все же подобное случается – произведение, вопреки воле автора, начинает жить своей собственной жизнью. Происходит это, лишь если произведение нашло своего зрителя/читателя/геймера, и только в его сознании. Почему такое случается, признак ли это авторской гениальности или, наоборот, бездарности – никто точно

не знает. В моменты, когда из глубин этого самого произведения, долго выстраиваемого руками создателя, начинают вырываться, словно языки необузданного пламени, новые смыслы и обнаруживается вдруг незапланированный подтекст, одни крутят пальцем у виска, а другие воодушевляются и уверяют, что как раз такими способами проявляется божественное откровение. Рассмотрим явление на примере Skate 3.

Впервые запуская диск с вожденной новинкой, мы надеемся на продолжение похорошему хардкорного скейтерского симулятора – с привычно сложным управлением и зубодробительными заданиями. После нескольких часов с геймпадом, изрядно пропотов и перебрав не один десяток матерных ругательств, мы наконец-то начинаем разговаривать со Skate 3 на одном языке и невольно улыбаемся открывшимся перспективам. Но стоит ослабить хватку, начать баловаться free ride катанием в перерывах между обязательными миссиями, как игра преобразуется, оказываясь не только сборником спортивных «миссий», но большой песочницей, полной всевозможных интересных мелочей. Например, доводя пышных афроамериканок, беззаботно расхаживающих по улицам и паркам Порт-Карвертона, назойливыми пинками до белого каления, можно ненароком нарваться на разряд электрошокера. А в прекрасном во всех отношениях режиме Hall of Meat доведется, проделав эффектное сальто-мортале, прыгнуть с многоэтажного небоскреба, без лишней патетики а-ля God of War переломать об асфальт виртуальному скейтеру все конечности (см. врезку), получив за такой подвиг лишь бонусные очки, и, конечно же, море удовольствия. Даже полицейские в третьей части Skate, вооружившись служебными скейтбордами, стараются не отстать от игрока. Все это сумасшествие частенько на-



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? В Skate 3 есть огромный город Порт-Карвертон – с неповторимой архитектурой, увлекательные режимы Own the Lot и Hall of Meat, обновленный список трюков, подретушированная графика и много чего еще.

ЧЕГО БОИМСЯ? Лагов в мультиплеере, что режим карьеры окажется непродолжительным, а AI в финальной версии останется все таким же ужасным.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что Skate 3, несмотря на все новые возможности, сохранит дух оригинала и не перекалцируется из единственного на рынке симулятора скейтбординга в еще одно «развлечение для всех».

Чем заняться скейтеру в Порт-Карвертоне

Рассказывая про Skate 3, нельзя обойти вниманием любимую забаву нашей редакции – режим Hall of Meat. Правила очень просты: пробудив фантазию и положившись на смекалку и, конечно, базовые навыки управления персонажем, нужно сбросить виртуального спортсмена с какого-нибудь возвышения таким образом, чтобы он получил перелом в определенном месте. Начальные задания не отличаются оригинальностью и больше всего похожи на гениальный момент из мультфильма «Фильм! Фильм! Фильм!», в котором огромный мужик скидывает в пропасть исхудалую жертву. Однако совсем скоро, уже после нескольких простых испытаний, Hall of Meat превращается в оду геймдизайнерской фантазии, сумасшедшую головоломку, решить которую способен лишь человек со стальными нервами и таким же отношением к жизни, как у сотрудников Black Vox. Доходило до того, что сразу несколько человек из редакции в замешательстве тупили у телевизора, отказываясь понимать, что вообще происходит. «Обычное» задание средней сложности в Skate 3 выглядит примерно так: с крыши прыгаем в трубу, внутри которой, лавируя меж препятствий, спускаемся ниже, к оживленному перекрестку, прыгаем на бетонную рампу, набирая максимальную скорость, преодолеваем гигантский трамплин, вылетаем на мостовую и, наконец, приземляемся на автобусную остановку, сбивая как можно больше подвернувшихся прохожих. В финальном прыжке (падении? полете?) рекомендуется широко раскинуть руки, чтобы зеваки думали, что вы играете в Just Cause 2.



Один из сюжетных персонажей подозрительно похож на Адама Сэндлера.

талкивает на мысли о том, что перед нами все не Skate 3, а очередная глава сериала Tony Hawk, – настолько стремительно, словно по взмаху волшебной палочки, серьезная, в общем-то, игра превращается в балаган.

Впрочем, только на этом сходство с извечным соперником не заканчивается. Видимо, ради привлечения свежего игрока в ряды адептов ордена Skate из конкурирующей секты фанатиков виртуального скейтбординга, разработчики решили дополнить Skate 3 классическим видом «из-за спины», хорошо знакомым всем поклонникам сериала Tony Hawk. Еще одним сюрпризом, поджидающим нас на старте игры, становится выбор уровня сложности. На Easy, как и полагается, скейтер легко разгоняется, высоко прыгает и без труда делает grind даже тогда, когда это противоречит сразу всем законам физики. Normal придется по вкусу консервативным геймерам, а вот Hardcore станет серьезным испытанием даже для настоящих профи. Егто мы и выбрали, и, должны заметить, уже с первых минут показалось, будто сам встал на доску, настолько корявы и медлительны движения персонажа. Выполнение обычной связки из нескольких трюков превращается в изнурительный марафон, в котором стальные нервы и предельная концентрация це-

няются даже больше, чем виртуозное владение правой аналоговой ручкой.

И конечно же, в Skate 3 есть безумное, сумасшедшее интро, в изобретательности перещеголявшее даже вступительные ролики к двум предыдущим частям. В нем рассказывается о нелегкой работе дровосеков на службе деревообрабатывающей фабрики и рабочих с завода по производству скейтов, а также обо всех, кого каждый из них может или должен повстречать на своем тернистом жизненном пути. Порой начинает казаться, будто перед нами не заглавное видео к спортивной (пусть даже «экстремально-спортивной») игре, а какая-нибудь затерявшаяся в анналах истории короткометражка братьев Коэн.

Сейчас, наверное, самое время перейти к рассказу об онлайн-возможностях Skate 3, но, увы, в предоставленной нам версии игры мультиплеер был недоступен. Немного погоревав, мы нашли соломоново решение: отложить разговор о сетевых баталиях до будущей рецензии, а на сей раз познакомить дорогих читателей с карьерным режимом.

Как уже рассказывалось несколько номеров назад, все события игры разворачиваются в выдуманном скейтерском городе Порт-Карвертон. Впервые появившись на улицах мегаполиса с доской под мышкой, мы сразу

ВЫ ДО СИХ ПОР НЕ ВЕРИТЕ, ЧТО SKATE 3 ПОХОЖА НА ВСЕ ИГРЫ РАЗОМ? ПРИВЕДЕМ НЕСКОЛЬКО ПРИМЕРОВ:

...THE SIMS...



...TONY HAWK PRO SKATER...



...DANCE DANCE REVOLUTION...



...MANHUNT...



...FAHRENHEIT...



Звуковое сопровождение в Skate 3, как и в любой другой спортивной игре от Electronic Arts, выше всяких похвал. На сей раз разработчики не стали ничего выдумывать, ограничившись привычными панк-роком и хип-хопом. Будущих покупателей встретят музыкальными композициями таких групп, как Joy Division, Mudhoney, Beastie Boys, Pixies, The Misfits и Kanye West.

В Skate 3, помимо новых режимов, трюков и яркой графики, присутствует и обновленный редактор персонажей. Количество настроек существенно возросло, а в местном магазине можно отыскать даже кепку для пива.



привлекаем внимание местной шпаны. В помощь игроку, на роль главного инструктора, а заодно и знатока тонкой скейтерской души, создатели Skate 3 отрядили известного американского актера Джейсона Ли (в игре он отзывается только на прозвище Тренер Фрэнк), который будет сопровождать нас на протяжении всей игры. Он поможет неопытному геймеру овладеть азами управления, научит выполнять простейшие трюки, а в самые нудные моменты игры – на экранах загрузки – даже поделится бесплатным советом.

Безусловно, главной особенностью карьерного режима стала возможность создать свою собственную скейтерскую команду. Изменилась и глобальная цель игры: если раньше мы грезили только об индивидуальных наградах, то первостепенная цель в Skate 3 – воспитать лучший в мире коллектив, завоевать с ним все возможные спортивные титулы, а также (и это немаловажно!), заслужить народную любовь. Признание публики определяется по продажам всевозможных товаров с клубной символикой. Тираж всякий раз увеличивается после успешно пройденного испытания, то есть является, по сути, заменой привычных очков опыта.

Количество проданных футболок или кроссовок влияет и на состав ростера. В самом начале повествования отстаивать честь команды приходится по старинке, в одиночку. Однако после парочки затрещин, отпущенных более именитым скейтерам, наша слава достигнет самых отдаленных уголков города, а состав команды начнет расти не по дням, а по часам. Тем временем на улицах города появится все больше испытаний, ориентированных на кооперативное прохождение. С напарником придется заниматься привычным для любого поклонника сериала Skate делом: снимать видео, позировать перед фотографом, участвовать в соревнованиях. В конечном счете, все это приведет к заветной мечте любого профессионального спортсмена: вам разрешат построить свой собственный парк для скейтеров, и тогда уже никто не спихнет вас со скейтерского олимпа.

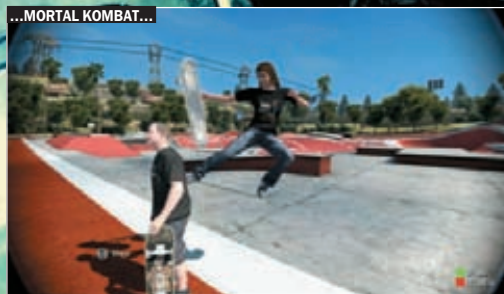
Самым интересным режимом, опять же за исключением прекрасного во всех отношениях Hall of Meat, оказался, как мы и предсказали, Own the Lot. Он предлагает выполнить несколько разноплановых заданий, а в награду получить кусочек города в лич-

ное владение. Все это отдаленно напоминает войну группировок из GTA: San Andreas.

Арсенал каждого спортсмена в Skate 3 пополнился дюжиной новых трюков. Несмотря на то что разработчики придумали им звучные имена: «dark slides» и «dark catches», – автор этих строк предлагает ввести в обиход совсем другое название: «сломай пальцы». Чтобы изобразить сие чудо в игре, придется с хирургической точностью, выверая до миллисекунды время, нажимать в определенном порядке сразу четыре, причем не самые удобно расположенные на геймпаде, кнопки. Выполнить такой трюк даже в простейшей связке очень сложно, и остается лишь порадоваться за опытных игроков, уставших от простеньких трюков, – им данное обновление определенно придется по душе.

С точки зрения графики Skate 3 выглядит лучше предыдущей части, однако, положив руку на сердце, признаем, что изменения эти – не слишком заметные. С другой стороны, картинка стала более сочной, налилась яркими, спелыми красками, избавлена от «реалистичного» коричневого фильтра. Впрочем, этот отход от «документальной» стилистики, похоже, сделал Skate 3 еще более похожей на игры под лейблом Tony Hawk. Сложно сказать пойдет ли это на пользу, но в любом случае найдутся как сторонники, так и противники данного решения. Я же почти уверен, что поклонники сериала, придерживающиеся консервативных взглядов, не раз на просторах Всемирной сети помянут недобрым словом джентльменов из Black Box.

В целом, несмотря на ограниченный список нововведений (и снова: пока еще мы не заглядывали в мультиплеер) и спорные визуальные решения, Skate 3 оставляет приятное впечатление. Игра не потеряла хардкорности, но при этом стала дружелюбнее к неопытным геймерам и тем, кто хочет «просто покататься на доске с колесиками». Если вы сомневались, с какого выпуска лучше начать знакомство с сериалом, мы предлагаем именно третий. Впрочем, многое еще может поменяться к тому дню, когда Skate 3 поступит на магазинные полки, окончательный вердикт мы вынесем лишь после знакомства с финальной версией игры. Однако уже сейчас с большой долей уверенности можно предположить, что Skate 3 – лучшая игра линейки. Безоговорочно. **СИ**



ДАЖЕ ПОЛИЦЕЙСКИЕ В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ SKATE, ВООРУЖИВШИСЬ СЛУЖЕБНЫМИ СКЕЙТБОРДАМИ, СТАРАЮТСЯ НЕ ОТСТАТЬ ОТ ИГРОКА.



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™

OUTLAWS TO THE END

21 МАЯ

ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION

Реклама

ВНЕ ЗАКОНА НАВСЕГДА



XBOX 360.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЧЕРНЫЙ ГЛАЗ Настольная ролевая игра Das Schwarze Auge (DSA), которая легла в основу Drakensang, на своей родине – в Германии – по популярности обскакала даже знаменитую Dungeons & Dragons. Однако в англоязычных странах о ней заговорили лишь спустя почти 10 лет после создания – в 1993 году, когда вышла первая часть Realms of Arkania (она тоже использовала механику DSA). Четвертая редакция The Dark Eye, по которой делалась Drakensang, увидела свет в 2002 году.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Drakensang: The River of Time



ТЕКСТ
Алексей Ларичкин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
role playing, PC style, fantasy, стратегия, приключения, dtp, entertainment

Российские издатели:
«1С-СофтКлаб» / Snowball Studios

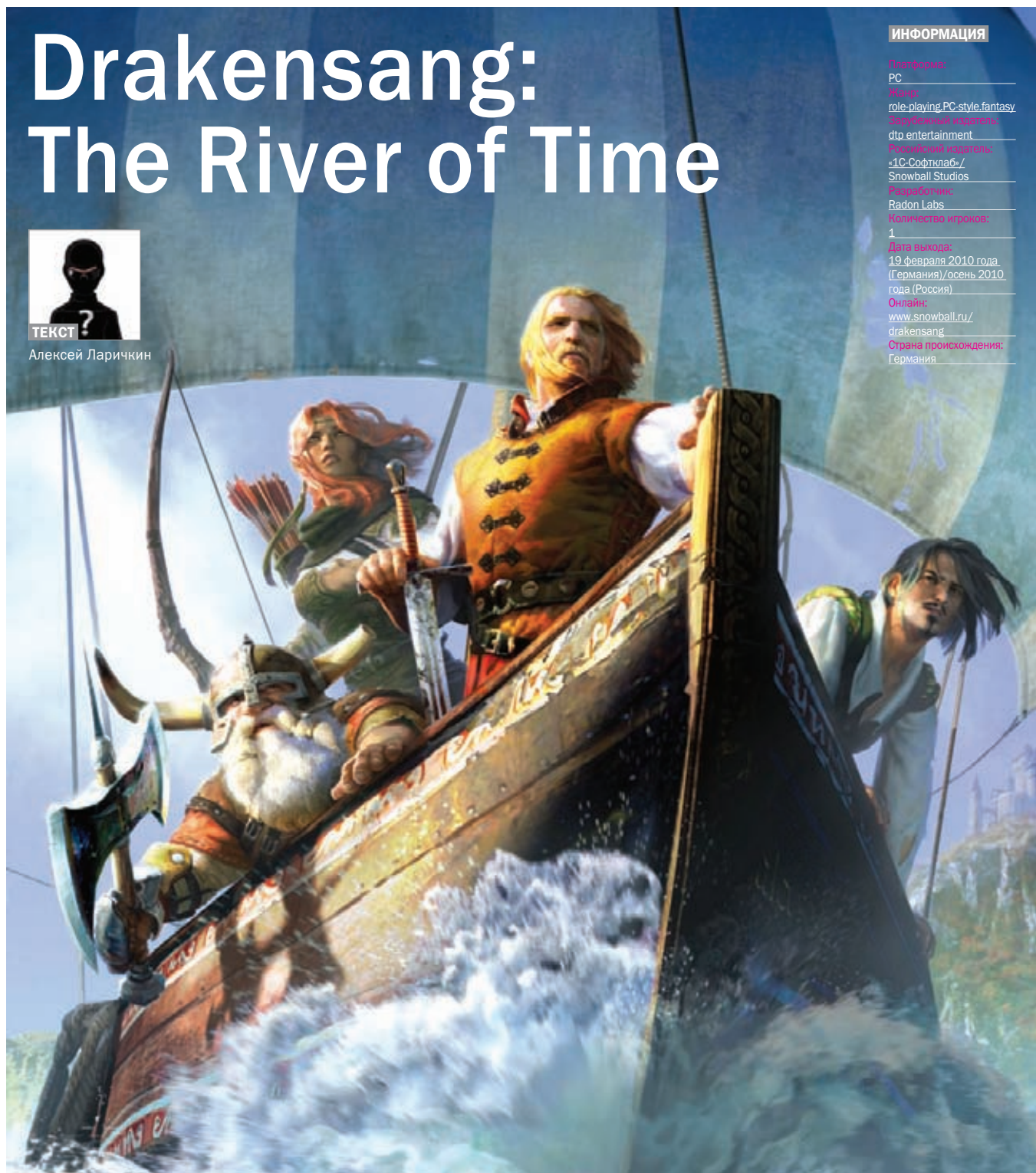
Разработчик:
Radon Labs

Количество игроков:
1

Дата выхода:
19 февраля 2010 года (Германия) / осень 2010 года (Россия)

Онлайн:
www.snowball.ru/drakensang

Страна происхождения:
Германия



Нельзя сказать, что вышедшая в прошлом году Drakensang: The Dark Eye наделала много шума, но она определенно пришлась ко двору. Ладная и неаезженная ролевая система, яркие персонажи, симпатичная картинка привлекли многих поклонников RPG. Не обошлось без огрехов, но для бюджетной игры (на Западе она продавалась за \$30) качество было превосходным. Разработчики тут же принялись за продолжение, точнее приквел, и уже через год представили его на суд публики.

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Приквел к крепкой немецкой RPG Drakensang: The Dark Eye здорово похож на предыдущую часть. Симпатичная картинка, интересная ролевая система, классический фэнтезийный мир – вот что ждет нас в новой игре.

ЧЕГО БОИМСЯ? Предсказуемого сюжета, плохо работающей в помещениях камеры, корявой анимации и изъядов боевой системы. В общем, недостатков оригинала.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На яркие характеры героев, интересные задания, толковое социальное взаимодействие, разнообразие в плане развития персонажей, исправление уже известных недостатков.

Все персонажи в игре, даже не ключевые, весьма колоритны.



Локализация в цифрах

Оценить объем перевода и отношение локализаторов к своей работе помогут цифры, которыми с нами поделились сотрудники компании Snowball:

- В 1,5 раза больше текста, чем в Mass Effect.
- Почти 300 говорящих персонажей – количество русских актеров пока не определено, но, судя по всему, их будет не меньше, чем в немецкой версии игры, то бишь около 40.
- Более 1000 наименований в глоссарии.
- Над переводом с немецкого работало 5 специалистов.

Пока насладиться этой игрой могут лишь те, кто дружен с немецким языком: Am Fluss der Zeit превратится в The River of Time в течение этого года, а «Рекой Времени» станет не ранее августа. Впрочем, нам удалось оценить ее благодаря компании Snowball, локализующей проект. Это, конечно, не полноценный обзор, но уже нечто большее, чем обычное превью.

Путешествие по Великой реке

Действие игры разворачивается за 23 года до событий Drakensang: The Dark Eye все в той же сказочной стране Авентурии, напоминающей средневековую Европу. Главный герой на корабле по Великой реке прибы-

В числе изменений – переработка интерфейса. Стало чуть удобнее.



вает в Надорет, расположенный неподалеку от уже знакомого по оригиналу Фердока, и... Воздержимся от пересказывания сюжета, тем более что он, судя по комментариям локализаторов, довольно линейный. Однако это окупается интересными побочными заданиями и другими несомненными достоинствами.

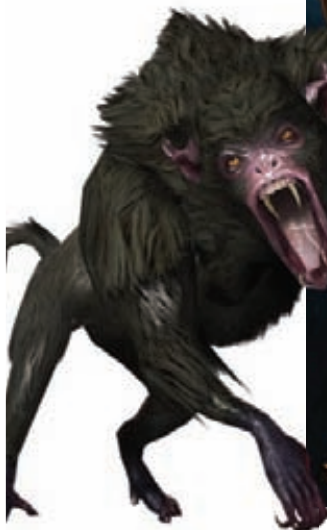
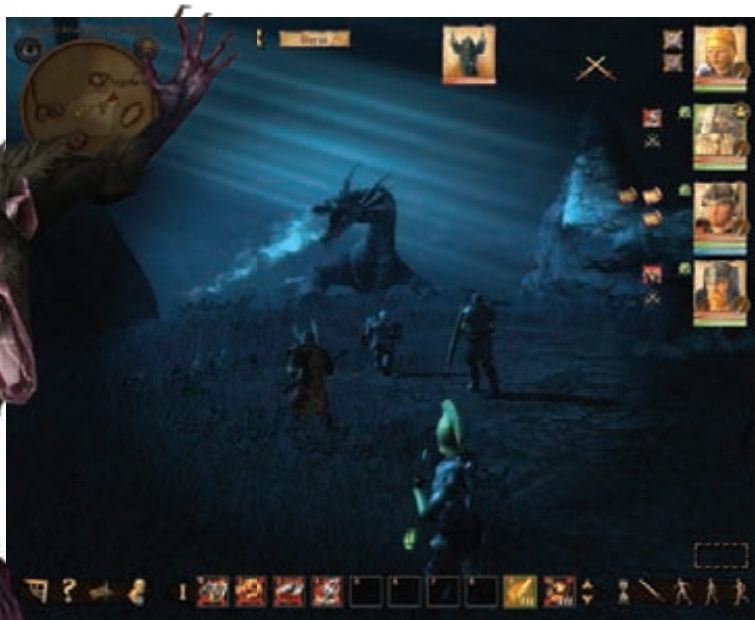
Среди них – великолепная ролевая система Das Schwarze Auge или The Dark Eye, поражающая детальностью проработки уже в самом начале игры. В прошлый раз, помнится, нам предлагалось на выбор 20 классов. Теперь к ним добавили еще два: торвалцев – выносливых и яростных варваров, и геодов, этаких гномов-друидов. Кстати, для последних не предусмотрено женских персонажей – видимо, в Авентурии коренастые крепыши размножаются делением.

Можно взять заранее сгенерированного героя, подредактировав только внешность (лицо, волосы и рост), или самостоятельно раскидать очки по характеристикам и умениям, если вас не пугают шесть экранов с десятками параметров. Впрочем, Das Schwarze Auge здорово похоже на знаменитую Dungeons & Dragons, а потому опытные ролевики наверняка быстро поймут, что к чему. А разобраться стоит, поскольку механика весьма многогранна: помимо боевых навыков тут и собирательство, и ремесла, и социальные таланты, и даже – о ужас! – разделка животных. Поэтому главгероя и каждого из трех его соратников рекомендуется натаскивать в определенных и желательно разных областях – стать универсалом не получится.

Старые знакомые

Кстати, среди потенциальных спутников знакомые все лица: плут Кьяно, еще живой Ардо (его печальная судьба известна всем, кто играл в Drakensang: The Dark Eye) и гном Форгримм, предпочитающий разговорам и размышлениям хорошую драку. Взять в команду можно и других, новых героев. Характер каждого из них отлично прописан, да и выглядят они, благодаря стараниям художников, как живые. Кроме того, соратники активно вмешиваются в разговоры,

Справа: Водяной дракон – один из самых опасных противников – атакует заклинаниями массового поражения.



из-за чего каждая команда выполняет задания на свой лад. Кстати, диалоги завязаны также и от архетипа главного героя, правда, чаще всего меняются лишь фразы, а не развитие действия.

Интересны и сами квесты. Как и заведено в ролевых играх, существует несколько вариантов их выполнения. Например, капитан пиратов просит передать одному из своих помощников послание, не вскрывая его. После такой преамбулы так и тянет заглянуть в конверт. А там, между прочим, написано, что предьявителя письма следует убить. После этого открывается еще одна опция в диалоге с получателем – запугать его (если хорошо развиты социальные умения) и, таким образом, завершить квест без мордобоя. Впрочем, когда в команде присутствует Форгримм, избежать драки не получится – гном обязательно кинется на врага.

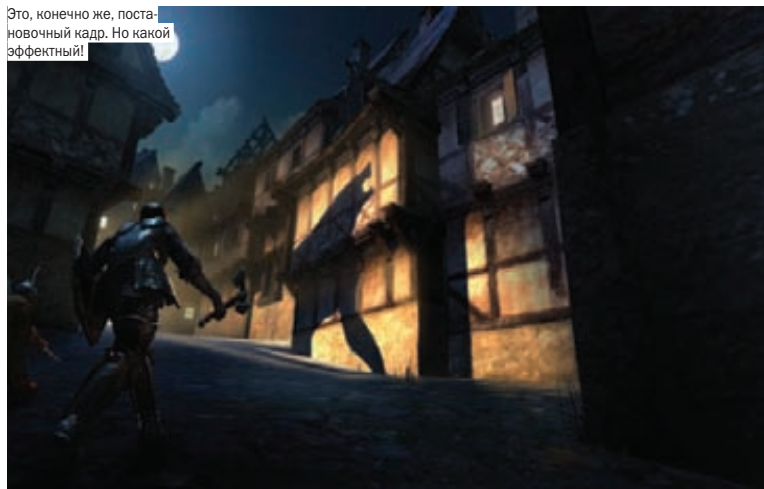
Мальчики для битвы

Несмотря на довольно мощную социальную часть и массу любопытных головоломок, заставляющих поскрипеть мозгами, сражаться придется много и часто, благо ролевая система предусматривает обилие вариантов ведения боя. Их и раньше было немало, но «Река времени» расширила тактический арсенал. Например, к уже суще-

На пути к цели придется зарубить не один десяток летучих мышей.



Это, конечно же, постановочный кадр. Но какой эффектный!



Вверху: Доработанный движок Drakensang: The Dark Eye способен показать весьма приличные спецэффекты. Демонстрирует ли таковые этот скриншот, решайте сами.

Внизу: Разработчики приложили немалые усилия, моделируя локацию. Результат – налицо!



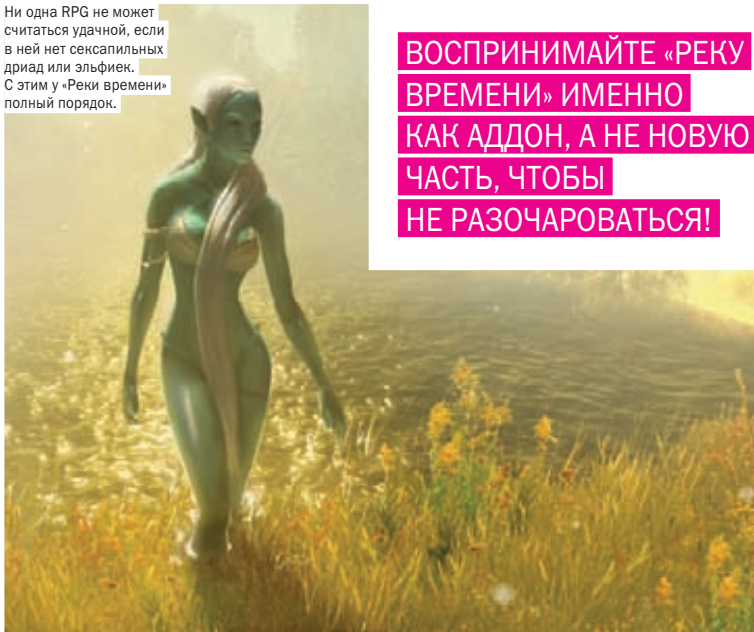
ствующим заклинаниям добавились чары гнома-друида, направленные в основном на усиление товарищей. Впрочем, есть у коротышек и необычное волшебство: скажем, с помощью «Тело Суму» геод обращает противника в камень, нанося ему урон, но при этом получая ранения. А маги могут воспользоваться «Ресциндере», чтобы расколдовать всех персонажей в указанной зоне.

Жаль только, нам не удалось установить, изменилось ли что-то в управлении и механике боя. Раньше, напомним, не удавалось удержать врагов или переключить их внимание на хорошо защищенных воинов: если уж супостаты решили напасть на магов или лекарей, то остановить их было невозможно – они ломались к цели напрямую, буквально сквозь тела других персонажей, не встречая сопротивления. В продемонстрированных нам сражениях противники вели себя кротко и послушно, предпочитая музнить закованных в броню бойцов. Но, может быть, нам просто везло...

Громскал и Зеленосуп

Играли мы не в немецкую, а в уже почти локализованную версию «Drakensang: Река времени». Озвучку еще не поменяли, зато все тексты были на русском языке. Они оставили приятное впечатление, но делать какие-то выводы пока рановато – все еще может измениться, и не факт, что полюбившаяся нам троллежаба доскачет до финальной версии. Но, скорее всего, мы застрахованы от неприятных сюрпризов – подход локализаторов к работе внушает доверие. Во-первых, они привлекли к переводу знатока игр и вселенной Das Schwarze Auge Петра Куропятника. Помощь фаната наверняка поможет избежать фактических ошибок. Во-вторых, сноубольцы не стали транскрибировать

Ни одна RPG не может считаться удачной, если в ней нет сексапильных дриад или эльфиек. С этим у «Реки времени» полный порядок.



ВОСПРИНИМАЙТЕ «РЕКУ ВРЕМЕНИ» ИМЕННО КАК АДДОН, А НЕ НОВУЮ ЧАСТЬ, ЧТОБЫ НЕ РАЗОЧАРОВАТЬСЯ!

имена, а перевели их, заменив Траутманов и Кауценштайнов на Трясоруков и Громскалов. Это представляется абсолютно верным шагом.

Что же касается самой игры в целом, то она оставила двойное впечатление. С одной стороны, авторы не испортили картину и бережно перенесли в «Реку времени» все то, за что мы полюбили Drakensang: The Dark Eye. С другой – в приквеле, который по своему статусу тянет на новую часть, мы ожидали увидеть серьезные изменения. По факту этот проект является не более чем дополнением к оригиналу, что, впрочем, тоже неплохо, особенно если учитывать сроки разработки. В общем, воспринимайте «Реку времени» именно как аддон, чтобы не разочароваться! **СИ**

Редактор Ульяна Сорокина – об игре и переводе

«Работать над «Рекой времени» было сплошным удовольствием, прежде всего, потому, что это красивая и детально проработанная RPG: тут тебе и парочки, целующиеся по закоулкам, табуны тараканов на полу в таверне и ручной мопс на палубе корабля «Талария», на котором главный герой путешествует по Великой реке.



Вообще, прохождение «Реки времени» было неотъемлемой частью процесса локализации, ведь только зная сюжет и все игровые ситуации, можно верно передать настроение диалогов, характеры и повадки персонажей – главных и не только. К тому же, только в этом случае становится понятно, что мы можем привнести в игру, чтобы избавиться от искусственности виртуального мира. К примеру, оказалось, что жители Надорета говорили один набор фраз в зависимости от того, насколько мы продвинулись по сюжету: на мессе в храме Прайоса одиннадцать прихожан все как один заявляли нам, что у них «нет времени на разговоры». Всех этих людей-роботов мы сделали личностями со своими характерами и речевыми особенностями. А заодно разнообразили говор и некоторых более существенных персонажей, потому что, хотя визуально они выглядят безукоризненно, стиль их речи был несколько стерильным – мельники, светские львицы и прочие цирюльники пользовались похожим набором слов.

Нужно сказать, что нечасто встречаются игры с настолько проработанной вселенной – тут за каждым новым неизвестным названием скрывается целая история. При подготовке к проекту, да и в процессе работы над ним, пришлось досконально изучить историю и географию Авентурии, разобраться в религии и политическом устройстве, чтобы адекватно преподнести игрокам богатейший и такой необычный мир. В процессе локализации мы даже собрали некоторые справочные материалы по миру DSA, которые поместим на официальном сайте, чтобы игрокам было проще понять устройство «черноглазой» вселенной».



Слева: Корабль станет нашим вторым домом.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



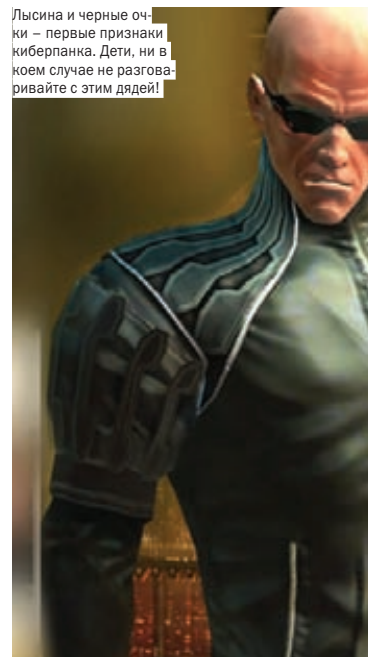
ТРУДНО СТАТЬ БОГОМ Название Deus Ex происходит от латинского выражения «deus ex machina» (буквально: «бог из машины»). Так называли сценарный прием в древнегреческом театре, когда в конце представления конфликт приходил, казалось, к неразрешимой ситуации, но внезапно появлялся бог и давал всем сестрам по шалке. Обычно актер появлялся на сцене при помощи механизмов, отсюда и выражение. В контексте игры фраза обрела новый смысл с каждым мелкотравчатым сюжетным поворотом, что весьма напрягало аж до самой концовки.

ХИТ?!

Лучше бы Москву сделали двухуровневой. Желательно по всей плоскости внутри МКАД.



Лысина и черные очки – первые признаки киберпанка. Дети, ни в коем случае не разговаривайте с этим дядей!



ТЕКСТ

Сергей
Кривоусов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360,
PlayStation 3

Жанр:
role-playing shooter, sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix

Российский издатель:
ND Games (PC)/
«ND Видеоигры» (консоли)

Разработчик:
Eidos Montreal

Количество игроков:
не объявлено

Дата выхода:
не объявлена

Онлайн:
www.deusex3.com

Страна происхождения:
Канада

Deus Ex: Human Revolution

Намедни коллега позабавил: по молодости лет он не играл в Deus Ex, и вдруг ему подвернулся то ли случай, то ли служебная необходимость наверстать упущенное. Восторги из него так и посыпались: и вот такая она великолепная и вот этакая; и вопросы важные поднимает, и проблемы нужные затрагивает! Чудоигра, одним словом из восьми букв!

Работа над новым проектом для Eidos Montreal началась с того, что команда, изначально состоявшая из пяти человек, села играть в Deus Ex (а потом еще и в Deus Ex: Invisible War до кучи). Отметив, что за семь лет почти ни один элемент игры актуальности не потерял, наши исследователи старинны без особой спешки спланировали первые шаги по реставрации культа. Времени было с избытком, поскольку основной принцип канадских разработчиков (и не только из Eidos Montreal) заключается в том, что цикл создания игры должен укладываться не менее чем в два года. И это только для обычных проектов.

Пять человек для AAA-тайтла определенно было мало, поэтому ответственные менеджеры студии наняли еще три сотни профессионалов (часть, правда, ушла на Thief 4). Поскольку в окрестностях Монреаля водились в основном бывшие сотрудники Ubisoft Montreal, костяк ко-

манды составили те, кто в свое время корпел над сериями Splinter Cell, Myst, Rainbow Six и Far Cry 2. И работа закипела!

Революция в эволюции

Вид Homo Sapiens, как мы знаем из художественной литературы, решительно не желает сидеть на попе ровно и методично загонять себя в царство позитивной стабильности. Он хочет рвать тельняшки, ломать заборы и постоянно что-нибудь изобретать. К 2027 году, по версии сценариста Мэри ДеМарль, человечество довыдумывается до замены отдельных частей организма куда более совершенными механизмами. И не по необходимости (протезы и сейчас есть), а именно что по желанию.

Запчасти, незамедлительно пущенные в массовое производство, станут популярнее айподов с айпадами, а революцию на данном этапе человеческой эволюции нарекут новым Ренессансом. Ральф и Флориан, пионеры

роботизации мировой культуры из машинно-инструментального ансамбля Kraftwerk будут плакать от счастья и менять перчатки вместе с руками. Люди разделятся на трансгуманистов, которые вовсю двигают идею апгрейда человечества до состояния «хомо механикус», и на их противников – футуристических луддитов и амишей.

В такой вот нелегкой обстановке и доведется жить парню по имени Адам Дженсен. Он упорно не желает поддаваться массовой истерии и расставаться со своими прокурренными легкими ради мини-компрессоров с процессором от Intel. У него на месте все нужные и ненужные органы, и ему больше ничего не требуется. У него даже есть любимая работа – он начальник охраны, и не абы где, а в самой крутой американской лаборатории, занимающейся биотехнологиями. Однако человек предполагает, а сценарий хитовой компьютерной игры располагает: Адам попадет в

Правильный подход

Команду сценаристов возглавила Мэри ДеМарль, отработавшая Myst III-V, а также Homeworld 2 – это, на минуточку, самые главные сюжетно-ориентированные игры, сработанные в Канаде (ну ладно, ладно: «кроме продукции BioWare»). Под ее началом трудится пара сценаристов на побегушках плюс опытный писатель Джеймс Сваллоу. Написанное ими тщательно вычитывает Шелдон Пакотти, который чинил всякие сюжетные гадости протагонистам первых двух серий. Уоррена Спектора и Харви Смита, в свое время придумавших саму концепцию Deus Ex, тоже держат в курсе дел. Для лучшего душевного комфорта и вырезания из сюжетной подоплеки сомнительных бытовых теорий сценаристы советуются с профессорами из местного университета. Предполагается, что они рассчитают, насколько правдоподобным получается у писателей беспросветное будущее. Специализация ученых мужей, правда, не указывается, так что поверим на слово, что через двадцать лет и вправду придется вставлять вместо рук сервоприводы. Хотя кое с кем я бы с удовольствием проделал эту операцию уже сегодня...

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Это будет игра под названием Deus Ex, в виде Deus Ex и со вкусом Deus Ex. Разработчики знают свое и чужое дело, а отсутствие Уоррена Спектора и Харви Смита в команде не должно стать решающим фактором.

ЧЕГО БОИМСЯ? Только того, что выход игры будет постоянно откладываться. Одно дело – тщательное тестирование и полировка, и другое – подозрительный, сгубивший уже немало проектов перфекционизм.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Игры в стилистике киберпанка можно по пальцам пересчитать. Пока EA мучительно думает, как бы оказулировать Syndicate и отоварить права на System Shock, канадцы просто делают свое дело.

Comes with Music

Для Deus Ex великолепный Алекс Брэндон создал один из самых мощных и популярных игровых саундтреков (у него вообще все треки через один культовые). Его же мелодии к Deus Ex: Invisible War вызвали уже более сдержанные восторги, однако на прямой вопрос «хотели бы вы сочинять музыку для третьей части?» композитор ответил утвердительно. Более того, у Алекса готов рецепт: нужно писать по-современному, но сохраняя стиль оригинальной Deus Ex. Монреальцы слухи не подтверждают и очень просят дождаться официального анонса. А вот возвращения Kidneythieves и лично Фри Домингес лучше не ждать. Во-первых, действие Human Revolution происходит за сорок лет до рождения NG Resistance, а во-вторых, группа давно развалилась и солистка нынче исполняет не мрачный эмбиент-индастриал, а какую-то откровенную попсу.



Вверху: Демонстрация возможностей имплантата под кодовым названием Captain Obvious Mark I.

Повтыкать себе полный ассортимент железок и прокачать все-все умения в рамках одной бодрой пробежки от главного меню до финальных титров не удастся. Разработчики очень хотят, чтобы вы побывали на всех сюжетных ветках, чтобы проходили игру разными способами – от скрытных перемещений до откровенно агрессивного наступления, чтобы выбирали почаще, да варианты были побогаче. По этому поводу геймдизайнеры даже припасли несколько альтернативных финалов в лучших традициях жанра. Коллеги из Эдмонтона в нетерпении грызут ногти и страшно завидуют возможности НЕ придерживаться канонической концовки предыдущей части.

Кстати, ангрейд собственного тела необязателен для прохождения. Разработчики утверждают: несмотря на наличие изначальных, сюжетно обоснованных имплантатов, Deus Ex: Human Revolution можно будет завершить, ни разу не подвергая тело Дженсена изменениям. Будет сложно, конечно, но чем черт не шутит? Есть же в мире люди, которые проходили Fallout с одним только холодным оружием, почему бы не завестись и неолуддитам от Deus Ex?

Переходный период

Джонатан Жак-Беллетз, арт-директор студии, утверждает, что ему приходится тяжелее всех.

Нужно не просто сохранить стиль первых двух частей, надо его *предвосхитить*. «Высотные» приключения в Гонконге из первой части, как выяснится, были неизбежны – еще в 2027 году Китай начнет программу по прокладке высотных тротуаров и шоссе на уровне крыш домов. Первый, наземный уровень в считанные годы превратится в трущобы – типичный «Нижний Город», воспетый в каждой второй книжке про киберпанк.

Идеи Ренессанса, о котором сценаристы вспоминают, рассуждая о происходящих в обществе изменениях, непосредственным образом затрагивают дизайн и графические решения. Люди внушают себе мысли о начале эпохи и новой странице бытия человеческого, вспоминают да Винчи и прочих деятелей классической эпохи возрождения – отсюда попытка избавиться от ненужного багажа, похоронить пережитки прошлого; мы наш, мы новый мир построим – до основанья, а затем...

Вообще, очень интересно, какое промежуточное решение предложат дизайнеры. Плана Земля в Deus Ex не то чтобы кардинально отличается от сегодняшнего мира (помилуйте, прошло полвека, а вертолеты по-прежнему перевозят людей!), но определенные перемены в архитектуре и дизайне заметны. Соответственно, с 2027 по 2052 год «революция человечества» должна не только начаться, но

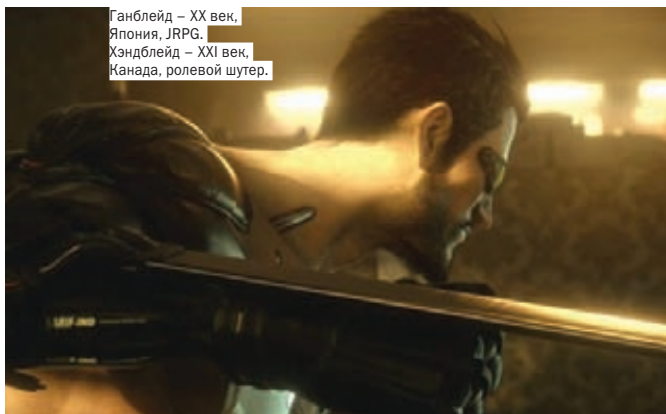
жуткий переплет, в результате будет вынужден проагрейдить свое тело и принять участие в международном заговоре.

Если кто так и не понял, Deus Ex: Human Revolution – это приквел первой Deus Ex про то, как люди дошли до жизни такой наномеханической. Философия разработчиков – строго придерживаться основ оригинала, так что атмосферу мира на пороге то ли катастрофы, то ли создания земного рая будут воссоздавать всеми доступными способами.

Как закалится сталь

Технически Deus Ex: Human Revolution – это шутер от первого лица с гибкой прокачкой возможностей взаимодействия с окружающей средой, среди которых взлом обычных замков и электронных, низкоуровневое программирование и курсы первой помощи, умение обращаться с легким и тяжелым вооружением, скрытность и социализация. Помимо этого, ролевыми элементами можно считать разветвленные диалоги и необходимость каждые полчаса принимать важное решение, а в ключевые моменты еще и делать моральный выбор.

Внизу справа: Отсылки к ар-деко немного смущают. Надеюсь, что разработчики все-таки обойдутся без цитирования Bioshock.

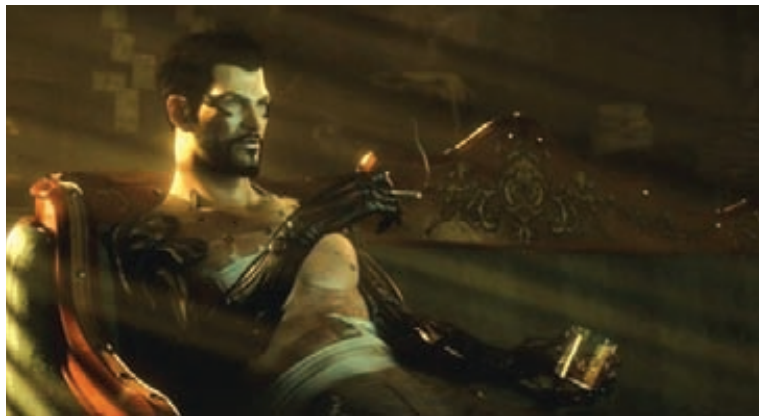


Ганблейд – XX век, Япония, JRPG. Хэндблейд – XXI век, Канада, ролевой шутер.





Слева: Модные очки позволяют видеть сквозь стены в различном спектре и анализировать объекты. Держать подальше от младшего брата, который как раз вечером на дискотеку идет.



Справа: Bad habits die hard. Несмотря на высокое содержание железа в организме, Дженсен не прекращает уничтожать в себе все живое.

Разработчики подозрительно часто ссылаются на миф об Икаре.



и печальным образом загнуться, доведя подопечных до состояния Икара, так и не понявшего, что он стремился навстречу не свету и теплу, а безжалостному термоядерному синтезу.

Вместо сердца

Глава студии Стефан д'Асту, в свою очередь, спокоен. Старшие товарищи из Eidos выдали ему трехмерный движок, разработанный ко-

мандой Crystal Dynamics, – кстати, пять лет назад сделавшей мультиплеерный шутер Project Snowblind, который в девичестве носил имя Deus Ex: Clan Wars. Тогда, правда, из-за серьезных убытков от низких продаж Deus Ex: Invisible War разработчикам пришлось подправить паспорт и терминологию игры, чтобы фанаты Deus Ex не испортили издателю всю обедню.

Так вот, новый движок, написанный специально для вышедшей в позапрошлом году Tomb Raider: Underworld, сейчас усиленно расковыривается любопытными гражданами из Eidos Montreal. Предполагается, что мотор отшлифуют и отполируют специально под нужды Deus Ex: Human Revolution, а впоследствии новые итерации движка будут выданы всем студиям, принадлежащим издателю, к коим относятся, например, создатели Hitman и Kane & Lynch.

Кстати, качество проекта представляется неоспоримым, потому что в Eidos Montreal не просто так жует хлеб с икрой опытная команда по тестированию. Они это самое тестирование даже предоставляют по контракту, причем не только своим, но и сторонним разработчикам. Именно канадцы сделали так, что за все прохождение Batman: Arkham Asylum (а оно было предельно тщательным) я ни разу не нарвался на баг, не провалился сквозь текстуру и не узрел свой рабочий стол безо всякого на то желания. В том, что Deus Ex: Human Revolution будет играбельна с самого начала, а не отправится из-за многочисленных родовых травм в реанимацию, соседствовать с Hellgate: London и Vampire: The Masquerade – Bloodlines, я твердо уверен.

Новое начало

Ах, как хочется вернуться, ах как хочется вернуться в Deus Ex! Так, чтобы включить имплантат на скорострельность и зачистить помещенье уверенным веером свинца из ручного пулемета! Чтобы был международный правительственный заговор, потенциальная власть машин и безжизненные цифровые механизмы вместо теплого лампового звука. Чтобы не было навязчивых мыслей об утерянном наследии и единого ответа на вопрос «зачем живем?».

Сдается мне, чтобы получить представление о будущем хите, достаточно просто взять первую Deus Ex и представить игру так, будто она выйдет только в следующем году. Именно это представление и будет единственно верным. **СИ**

АДАМ УПОРНО НЕ ЖЕЛАЕТ МЕНЯТЬ СВОИ ПРОКУРЕННЫЕ ЛЕГКИЕ НА МИНИ-КОМПРЕССОРЫ С ПРОЦЕССОРОМ ОТ INTEL.

Предположительно именно здесь Дженсена грубо лишат бережно хранимой кибердеятельности.



Кому теперь нужен швейцарский нож?



ЭТО ИНТЕРЕСНО

ЧТОБ ТУНЕЛДЦЕМ НЕ ПРОСЛЫТЬ Изначально, устроившись на работу, герои The Sims каждый день просто пропадали с карты, через несколько часов принося домой непонятно как заработанные симолеоны. В аддоне The Sims 2: Open for Business игрок уже мог наладить домашний бизнес и продавать соседям все, от мебели до собственноручно сделанных роботов. The Sims 3 Ambitions также дает любому из наших виртуалов возможность, зарегистрировавшись в ратуше как частный предприниматель, получать законный доход от продажи книг, картин и овощей.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC
Жанр:
simulator.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
The Sims Studio
Количество игроков:
1
Дата выхода:
июнь 2010 года
Онлайн:
www.thesims3.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Стилист с легкостью может менять внешность горожан – скачивать фанатские хаки для этого больше не нужно.

Внизу: Похоже, EA решила подготовить мир к выходу третьей серии «Охотников за привидениями».



The Sims 3 Ambitions

ЧТО ЗНАЕМ? Разработчики сериала продолжают расширять горизонты привычного игрового мира. Оригинальный «симулятор человека» третьего поколения превратил набор локаций в целый живой город, первый аддон позволил отправиться в далекие страны, а теперь нас пустят туда, куда не ступала нога ни одного живого человека – на настоящую симскую работу. Никакого больше томительного ожидания, когда любимец вернется домой после трудового дня, – теперь мы полностью контролируем весь процесс. Множество новых карьер и заданий, связанных с ними, обещают разнообразить и без того насыщенный геймплей. Некоторые профессии будут влиять на жизнь города. Например, архитектор сможет получить заказ на постройку дома, а ландшафтному дизайнеру будет по силам перекрыть чуть ли не весь район. Над самими симами поработают татуировщики, а если те захотят остаться в памяти города навсегда,

к их услугам скульптор. И, конечно, есть место для героических поступков – сыщики будут раскрывать преступления, охотники за привидениями успокаивать разбушевавшихся духов, а пожарные снимать кошек с деревьев... в смысле, тушить эти самые пожары. Подъем по карьерной лестнице теперь полностью наша забота – кое-где придется подкачать навыки, подружиться с коллегами или подмазаться к начальству. Также перед нами встанет нелегкий выбор: стать благородным ученым или злым гением? Ответственным или бездельником? Хорошим или плохим копом?

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразных квестов и заданий. И вообще, верните времена года и животных!

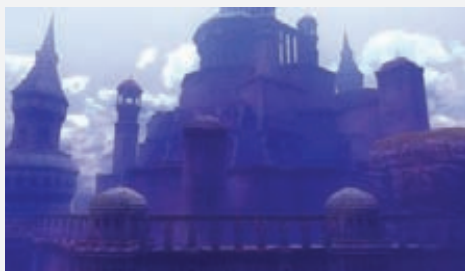
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На новую главу в истории мира Sims. На работу с виртуалами мы еще не ходили.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

РЕСПУБЛИКА ШКИД Студия Game Republic была основана в 2003 году одним из создателей Street Fighter II Ёсики Окамото (Yoshiki Okamoto) и на протяжении нескольких лет активно сотрудничала с корпорацией Sony, при поддержке которой были, в частности, выпущены такие игры, как Genji: Dawn of the Samurai и Folklore. В настоящее время сотрудники Game Republic трудятся над двумя проектами для издательства Namco Bandai – Majin and the Forsaken Kingdom и Clash of the Titans по мотивам одноименного кинофильма с Сэмом Уортингтоном в главной роли.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Game Republic
Количество игроков:
1
Дата выхода:
III квартал 2010 года
Онлайн:
www.namcobandai-games.eu
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Чего-чего, а красивых пейзажей в Majin and the Forsaken Kingdom будет немало.

Внизу: Об игровом процессе почти ничего неизвестно, но сравнения с Ico и (хоть и в меньшей степени) Shadow of Colossus напрашиваются сами собой.



Majin and the Forsaken Kingdom

ЧТО ЗНАЕМ? Где-то на задворках сказочного безымянного мира лежит всеми забытое королевство, которое с давних пор обходят стороной простые смертные. Увы, поросшие мхом развалины недолго оставались необитаемы – древнее и могущественное зло поселилось среди останков крепостных стен и пустых домов, лелея в черной душе самые черные планы. Само собой, там, где есть зло, обязательно найдется и герой, которого сама судьба силой обстоятельств отправит бороться за всеобщее благополучие. А любому современному герою не обойтись без помощника – пусть даже этот помощник огромен ростом, страшен лицом, рогат и вообще куда больше напоминает свирепого каменного тролля, нежели приличного положительного персонажа. Студия Game Republic хорошо знакома поклонникам видеоигр – в том числе, благодаря довольно необычной Folklore, выпущенной на PlayStation 3 пару лет

назад. В Majin and the Forsaken Kingdom разработчики вновь решили поэкспериментировать, а заодно помериться силами с авторами прославленной Ico – их новое детище также предлагает нам провести двух очень разных персонажей через целый лабиринт головоломок и тайн. Весьма немаловажная деталь: в России будет выпущена полностью локализованная версия Majin and the Forsaken Kingdom – большая редкость для подобного рода игр.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся слишком явного подражания работам Team Ico – сотрудники Game Republic достаточно талантливы, чтобы обойтись без плагиата.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся получить интерактивную сказку, где волшебный мир, странноватые главные герои и увлекательные головоломки станут единым целым – на радость будущим поклонникам.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Если бы вы знали, как иногда разочаровываешься, когда придумалешь какой-нибудь интересный вопрос для разработчика, годами ждешь встречи, чтобы задать его, а ответ оказывается кратким и банальным. Вот у Свена Винке я спросил, почему в Divine Divinity можно подбирать стулья, но нельзя их продавать. «Ну, мы просто об этом не подумали», — ответил Свен.

А у Билла Роупера я решил уточнить, почему эмблема Сарлака в BlackThorne и знамя орков в Warcraft так похожи (вон они, чуть ниже и правее этих слов). Увы, оказалось, что никакой тайной связи между этими двумя играми нет. Ну, кроме того факта, что над ними работали одни и те же люди и в обеих фигурируют орки (в BlackThorne — с пушками). Слухи о том, что Blizzard работала над официальной игрой по мотивам Warhammer, Роупер также опровергает. Однако в нашем спец-материале Билл раскрывает и более интересные подробности из своей биографии.

Европейский хит-парад

1	Just Dance	Ubisoft
2	Just Cause 2	Square Enix
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5	Pokemon SoulSilver	Nintendo
6	Wii Sports Resort	Nintendo
7	Pokemon HeartGold	Nintendo
8	FIFA 10	Electronic Arts
9	Wii Fit Plus	Nintendo
10	Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega

Хит-парад Японии

1	Sekaiju no Meikyuu III: Seikai no Raihousha	Atlus	DS
2	Hokuto Musou	Koei	PS3
3	Pro Yakyuu Spirits 2010	Konami	PS3
4	Pro Yakyuu Spirits 2010	Konami	PSP
5	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
6	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
7	Pokemon Ranger: Hikari no Kiseki	Nintendo	DS
8	Dead or Alive Paradise	Tecmo	PSP
9	Yakuza 4	Sega	PS3
10	Pro Yakyuu Spirits 2010	Konami	PS2



События прошлых лет

Год назад

Сатору Ивата, Сигеру Миямото и Реджи Физ-Эме появились в игре Tomodachi Connection для DS, а компания Wargaming.net делает для Square Enix стратегию Order of War.



Пять лет назад

Sony подсчитывает прибыль после первой недели продаж PSP, в Warcraft 3 баян читеров, а Фрэнсис Форд Коппола возмущен, что авторы игры The Godfather с ним не советуется.



Семь лет назад

Namco хочет объединиться с Sega, для GameCube анонсируют новый выпуск сериала Tales of, а Electronic Arts подает в суд на 23 геймдизайнеров, раньше занимавшихся Medal of Honor.








ПОДПИШИСЬ







shop.glc.ru

Подписка – это:

- Выгода
- Гарантия
- Сервис

	СТРАНА ИГР PC ИГРЫ	T3	DVDXPERT	DVD	
«GAMING»	 <p>выходит 2 раза в месяц 6 номеров 2400 руб. 12 номеров 4400 руб.</p>	 <p>6 номеров 1300 руб. 12 номеров 2300 руб.</p>	 <p>6 номеров 912 руб. 12 номеров 1656 руб.</p>	 <p>6 номеров 1080 руб. 12 номеров 1960 руб.</p>	 <p>6 номеров 1200 руб. 12 номеров 2200 руб.</p>

	DigitalPhoto	ФОТО МАСТЕРСКАЯ	ХУЛИГАН	SMOKE	СВОЙБИЗНЕС
«ФОТО»	 <p>6 номеров 1056 руб. 12 номеров 1920 руб.</p>	 <p>6 номеров 747 руб. 12 номеров 1350 руб.</p>	 <p>6 номеров 792 руб. 12 номеров 1440 руб.</p>	 <p>3 номера 630 руб. 6 номеров 1140 руб.</p>	 <p>6 номеров 890 руб. 12 номеров 1630 руб.</p>

	ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	ЖЕЛЕЗО	МС МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ	«АВТО»	ТЮНИНГ АВТОМОБИЛЕЙ	ФОРСАЖ
«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»	 <p>6 номеров 1200 руб. 12 номеров 2100 руб.</p>	 <p>6 номеров 1200 руб. 12 номеров 2100 руб.</p>	 <p>6 номеров 990 руб. 12 номеров 1790 руб.</p>	 <p>6 номеров 726 руб. 12 номеров 1320 руб.</p>	 <p>6 номеров 726 руб. 12 номеров 1320 руб.</p>	 <p>6 номеров 600 руб. 12 номеров 1080 руб.</p>

	SPORT	skypass	Mountain Bike	TotalFootball	«РУКОДЕЛИЕ»	Вышиваю крестиком	Лучшие схемы
«СПОРТ»	 <p>только на сайте 2 номера 284 руб.</p>	 <p>только на сайте 4 номера 556 руб. 8 номеров 1008 руб.</p>	 <p>6 номеров 774 руб. 12 номеров 1404 руб.</p>	 <p>6 номеров 564 руб. 13 номеров 1105 руб.</p>	 <p>6 номеров 564 руб. 13 номеров 1105 руб.</p>	 <p>6 номеров 450 руб. 13 номеров 975 руб.</p>	 <p>6 номеров 450 руб. 13 номеров 975 руб.</p>

 <p>6 номеров 2100 руб. 12 номеров 3720 руб.</p>	 <p>6 номеров 2052 руб. 12 номеров 3744 руб.</p>	 <p>6 номеров 3150 руб. 12 номеров 5580 руб.</p>
---	---	---

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Не спешите хоронить

Не умеешь сделать хорошую игру – научись продавать то, что получается. В последние годы этот лозунг стал по-настоящему популярен.

Освоить новую бизнес-модель – самый модный путь к успеху у нынешних игроделов. Не только в России (см. материал о GDC 2010), не только среди неудачников (см. примеры с Сидом Мейером и создателями стратегий Nival Interactive). Создать старт-ап на раз-два, добыть бюджет на очередную социалочку-казуалочку, освоить его и, возможно (на одну историю успеха приходится множество провалов), заработать денег больше, чем авторы традиционных игр, – отличный пример для подражания. И к черту разговоры о качестве, рецензии в профильной прессе, признание коллег по цеху. «Если ты такой умный, то почему ты не богатый?» – железобетонный аргумент в любом споре.

Ничего столь уж нового здесь нет. До сих пор невыразительные поделки по мотивам фильмов – самый верный способ заработать денег. Вот, взять хотя бы «Миссию Дарвина» (она же G-Force) – в сумме версии для всех платформ (кроме PC) продались тиражом более 1.1 млн копий. Столько же, сколько и Heavy Rain при совершенно несопоставимых затратах на производство. И, разумеется, у создателей таких «миссий Дарвина» есть собственные стандарты качества, секреты успеха. Бесталанные раздолбаи здесь не приживаются. Привлекательная лицензия не отменяет необходимость выдавать готовый продукт в сжатые сроки и годный для (пусть и неприятельской) целевой аудитории. Иначе получается как с игроверсией Ironman: проект провалива-

ется, разработчиков выкидывают на улицу. Хотя с точки зрения наших читателей это G-Force, что Ironman – разницы никакой.

Наш журнал рассчитан на геймеров, не разработчиков и издателей. Поэтому нам не очень интересно, как, кто и почему заработал много денег. Нужен конечный продукт – качественные (с НАШЕЙ точки зрения) игры любых жанров и направлений. Они есть – и среди free-to-play-ММО, и в социальных сетях, и в Apple Store. Но их мало, а имеющиеся попросту теряются на фоне гор унылого шлака и беспардонной копипасты. Можно долго рассуждать о том, кто и зачем платит за столь сомнительное удовольствие (слышали историю о 400-долларовом симуляторе давления прыщей в Apple Store?). Но система работает. И возникают справедливые опасения. Дескать, если выгоднее всего делать игры для, условно говоря, альтернативно одаренных людей, – а ну как нормальная, человеческая индустрия умрет или мутирует во что-то, для нас совсем непригодное?

Нет. Апокалипсис наверняка не грянет. Ведь сама по себе тема отнюдь не предполагает того, что все игры в заданных рамках обязаны быть плохими. Скорее наоборот – по таким «дешевосердечным» схемам функционируют ниши, куда по разным причинам не добрались крупные компании с серьезными ресурсами и по-настоящему талантливыми геймдизайнерами. Если понадобится – доберутся. Есть (пусть и немногочисленные) примеры действительно качественных и успешных игр по мотивам фильмов – скажем, Peter Jackson's King

Kong за авторством Мишеля Анселя собрал больше, чем все поделки по мотивам трилогии «Пираты Карибского моря» (сравнимая по мощи лицензия), вместе взятые. Но чаще всего лезть на чужую территорию нет смысла. Вот, например, качественная, современная MMORPG Aion в России, как и во всем мире работает по подписке (в отличие от других, условно-бесплатных корейских ММО) и пользуется популярностью. Незачем адаптировать для России и World of Warcraft. Но если вдруг Blizzard (Nintendo, Square Enix – впишите сюда то, что больше нравится) всерьез решит топнуть ногой и освоить новую территорию – тогда ой. В смысле, для воннабигроделов – ой, а мы поаплодируем.

Честно говоря, в этой колонке я хотел рассказать, как играю в бета-версию StarCraft II. Каждый день, по часику перед сном. На днях пришла новость о том, что финальный продукт будет распространяться де-факто по подписочной модели (включая доступ к сингл-кампании). И, знаете, известие это ничуть не удивило. Хотя, казалось бы, несправедливость. За диск с первой частью я один раз заплатил – и все! А тут через полгода или год надо выкладывать еще денежку! Но мне совершенно понятно, что серверы StarCraft II будут полны и через пять лет после релиза, и это кто-то да должен оплачивать. По какой именно схеме (хоть с микроплатежом за каждую партию!) – неважно, ведь игра в любом случае того стоит. Да и во фразе «платить за сервис, а не за продукт» слово «сервис» в случае с Blizzard не вызывает изжогу. **СИ**

DREAMWORKS
**ШРЭК
НАВСЕГДА.**



**НОЧЬ АНИМАЦИИ
ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ 2X2**

14 МАЯ, МОСКВА, К/Т "ОКТЯБРЬ"



ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ 2X2TV.RU

ВАШЕ СЛОВО, ТОВАРИЩ РОУПЕР!

Разговор с генералом старой гвардии Blizzard

Он – один из самых именитых разработчиков компьютерных игр. Его карьера полна взлетов и падений – была там и должность директора Blizzard Entertainment, и сокрушительный провал, связанный с выходом Hellgate: London. Мы же совершенно неожиданно обнаружили Билла Роупера на посту продюсера в Cryptic Studios, и решили побеседовать с этим человеком, который, кажется, знает об игровой индустрии все.

Полный список должностей-титолов Билла Роупера звучит так: бывший вице-президент студии Blizzard North и директор Blizzard Entertainment; бывший генеральный директор Flagship Studios. Ныне – дизайнер проектов Cryptic Studios.



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

Билл Роупер родился в городе Конкорд, штат Калифорния. Он был единственным ребенком в очень дружной семье. Билл шутит – именно родителей следует винить в его увлечении играми: еще в раннем детстве мать научила мальчика кривбиджу, отец же играл с ним в блэкджек, чтобы развить у сына навыки устного счета и классификации предметов.

В школе Билл увлекся музыкой и стал играть на саксофоне, несколько позже – и на бас-гитаре, даже состоял в нескольких самостоятельных группах. Примерно в то самое время у него появилось еще одно увлечение – настольные ролевые игры.

Билл Роупер: «Пожалуй, впервые я осознал, что меня уж слишком увлекают игры, в старшей школе – когда вместе с друзьями заболел Dungeons & Dragons. Мы проводили по три-четыре партии в неделю, и я всегда приходил с новыми идеями для наших дальнейших приключений. Я также был большим фанатом Atari 2600 и потратил уйму времени, уничтожая инопланетян из Space Invaders, а также совершая эпические фэнтезийные походы в Adventure».

После школы Билл поступил в Калифорнийский государственный университет на Лонг-Бич, где будущий продюсер компьютерных игр получил образование по специальности «коммерческая музыка», занимаясь в основном вокалом. После получения диплома Билл несколько лет работал в музыкальном бизнесе и даже оставил свой след в истории российского рока.

Билл Роупер: «Я путешествовал с Жанной Агузаровой, бывшей вокалисткой "Браво", которая прожила некоторое время в США и впервые за несколько лет возвращалась в Россию. Турне было организовано в честь ее возвращения в страну и воссоединения с группой "Браво", а мы обеспечивали Жанне "новое американское звучание". Познакомился я с ней через своего друга-музыканта, прошел прослушивание на вакансию бас-гитариста и был принят в группу, которую Жанна как раз собирала для российских гастролов. Мы были на разогреве публички и сыграли сет из пяти песен перед выступлением "Браво". В конце шоу мы вернулись на сцену, чтобы исполнить совместный большой номер с участием обеих групп. Эта поездка дала возможность увидеть Россию в весьма необычном свете».

«Биллография»: Warcraft: Orcs & Humans (1994) – продюсер, актер озвучки, автор документации.



В Warcraft II голосом Билла говорят грунты и пеоны орков, пехотинцы людей и даже эльфы. Все морские юниты обеих фракций также озвучил он.



Период Blizzard

Билл пришел в игровую индустрию благодаря музыке. В 1994 году калифорнийская студия Blizzard Entertainment наняла его в качестве композитора для игры BlackThorne. Уже с середины того же года он стал продюсером проекта Warcraft: Orcs & Humans, и в дальнейшем выполнял продюсерские обязанности почти во всех проектах Blizzard.

Билл Роупер: «Компания была молодая и небольшая, в ней действовала меритократия (система, при которой у власти стоят талантливые профессионалы. – С. Г.). Тебе давали шанс сделать что-то, и если ты добивался успеха, то получал больше полномочий и ответственности. В такой среде я прекрасно себя чувствовал».

? Игры, над которыми вы работали, можно назвать сделанными «в стиле рок». The Lost Vikings, BlackThorne, Warcraft, Diablo, Hellgate: London – все они повествуют о Крутых Парнях с мечами и пушками, Аццких Демонах и всем таком прочем, а концепт-арт сошелся бы на обложки к альбомам каких-нибудь металлических групп. Можно ли сказать, что Blizzard в девяностые была гнездом длинноволосых фанатов рока?

Определенно, когда я работал в Blizzard, там было немало фанатов металла и хард-рока. Сейчас несколько разработчиков «старой школы» (Сэм Дидьер, Дейв Бергрэн и Майк Морхайм) даже организовали близзардовскую метал-группу Level 80 Elite Tauren Chieftain. Крис Метцен, вице-президент креативного отдела Blizzard Entertainment, был и остается большим поклонником хард-рока и металла, поэтому неудивительно, что влияние этого стиля заметно в играх Blizzard.

Blizzard North, Diablo и Билл

Подробную историю сериала Diablo мы уже рассказывали в 269 номере «Страны Игр». Как известно, Diablo для Blizzard Entertainment разрабатывала сторонняя студия, носившая тогда название Condor. Билл в ней не работал, но все равно принял участие в создании проекта – так как был продюсером Diablo от Blizzard Entertainment.



Сверху: «Биллография»: StarCraft (1998) – продюсер, актер озвучки, автор документации.



«Биллография»: Warcraft III (2002) – актер озвучки.

? Кроме всего прочего, вы работали над сценарием и документацией к Diablo. И, забавная штука, руководство описывает мир Sanctuary и его историю гораздо подробнее, чем это делает сама игра. Архангел Тираэль, Меньшие Воплощения Зла, братья Дьябло появляются лишь во второй серии. Вы еще тогда, делая первую Diablo, знали, что будет сиквел?

Нет, просто я люблю строить полноценные, проработанные миры. Это дает создателям миссий и дизайнерам гораздо больше исходного материала. Мне вновь представился шанс заняться дизайном вселенной, когда я работал над Hellgate: London, и я напридумывал очень много всего, что так и не попало в саму игру, но так или иначе пригодилось: у нас была графическая новелла, манга и трилогия романов, которые как раз и основывались на этом материале. Мне кажется, важно создавать миры с полноценной, богатой историей – они дают прочную основу для дальнейшего творчества.



Сверху: «Биллография»: Diablo (1996) – продюсер, менеджер по кастингу, актер озвучки, сценарист, автор документации.



Сверху: «Биллография»: Diablo II (2000) – старший продюсер, менеджер по подбору голосов, актер озвучки.



Билл и Ричард

После провала Hellgate: London творчество нашего героя не раз подвергалось острой критике. Рядовые геймеры, равно как и некоторые коллеги, сравнивают его с Ричардом Гэрриоттом, еще одной живой легендой игровой индустрии, чье имя имело большой вес в мире MMORPG до тех пор, пока он не провалил проект Tabula Rasa. Но правда в том, что Гэрриотт имел весьма отдаленное отношение к созданию Tabula Rasa, работая, скорее, «лицом» игры. С Hellgate: London ситуация обратная: ей и правда занимались «те самые» отцы Diablo, а то, что результат их трудов оказался совсем не так хорош, как нам всем обещали, – это уже другой вопрос.

Когда за полгода до выхода Diablo Condor была поглощена Blizzard и стала называться Blizzard North, Билла Роупера назначили вице-президентом новообразованной внутренней студии. Позже он получил и должность директора Blizzard Entertainment, которую занимал до самого ухода из компании.

Уход из Blizzard

В 2003 году, когда Blizzard была частью Vivendi Games, у последней начались серьезные финансовые затруднения. По Интернету циркулировало множество противоречивых слухов, но суть их сводилась к одному – Vivendi Games вместе со всеми ее студиями и подразделениями, скорее всего, продадут. Для сотрудников компании то время было очень тревожным – никто не знал, что может случиться завтра. Вертикаль власти была длинной, и начальники-управленцы «на местах» не имели прямой связи с высшим руководством Vivendi Universal, головной компании Vivendi Games. Топ-менеджеров Blizzard Entertainment, среди которых был и Билл Роупер, это не устраивало. Тогда он вместе с основателями студии Condor (которая уже много лет как именовалась Blizzard North)

Дэвидом Бревиком и братьями Шефер решил надавить на боссов компании и добиться допуска к принятию стратегических решений, касающихся своего подразделения. Они попытались выдвинуть руководству ультиматум, составив заявления об увольнении, а начальство эти заявления решило просто подписать. Билл утверждает, что никто не планировал на самом деле уходить – это была лишь угроза, чтобы заставить высшие чины компании начать диалог.

До последнего Роупер и его коллеги ждали, что с ними свяжется кто-нибудь из начальства, спросит, в чем дело, и начнутся переговоры. Но этого не случилось – вместо этого им позвонил Майк Морхайм, и сказал: «Ребята, я должен рассчитать вас в понедельник».

После ухода отцов-основателей студия Blizzard North просуществовала недолго и 1 августа 2005 года была расформирована, а оставшиеся сотрудники перешли в Blizzard Entertainment.

Заметка в Твиттере пользователя billroper

«Моя любимая сцена в "Аватаре" – это там, где он набил семидесятый уровень и поменял своего летающего маунта на эпического маунта. Немного читерил, учитывая, что его братальник помогал ему твинком».



«Биллография»: Hellgate: London (2007) – управляющий продюсер, сценарист, автор документации, актер озвучки.



Новый облик Hellgate:
Ressurrection.



ФЛАГМАН ПОТОНУЛ, ВРАТА АДА КОНТРОЛИРУЮТ КОРЕЙЦЫ.

Вместе с Авалон, героиней Hellgate: London, в 2005 году для «Плейбоя» раздели Карлу из Fahrenheit, Кэссиди Шарп и Талу из Darkwatch, пифию (Oracle) из God of War и несколько менее известных, но не менее сексуальных героинь. Кстати, в 2006 и 2007 годах в аналогичном пикториале «принимала участие» Сара Моррисон из Tabula Rasa – еще одна интересная параллель между проектами Роупера и Гэрриотта.



Сверху: «Биллография»: BlackThorne (1994) – звукорежиссер.

Период Flagship Studios

Оказавшись безработными, Билл вместе с другими экс-руководителями Blizzard North долго без дела не сидели. Все-таки Макс и Эрих Шеферы, Дэвид Бревик и он сам стояли у истоков самой первой Diablo, поэтому было решено сделать что-то в таком же ключе, только во много раз лучше. Так родилась концепция Hellgate: London, первой игры Flagship Studios.

Пока Hellgate находилась в разработке, казалось, что Flagship ждет безоблачное будущее. На протяжении четырех лет проект не переставала хвалить профильная пресса. Вершиной рекламной кампании Hellgate: London стала публикация в ежегодном материале «Girls of Gaming» журнала Playboy изображения полубнаженной героини Hellgate: London.

Билл Роупер: «Мы знали, что делаем игру для взрослых, и для нас это была уникальная возможность представить ее более широкой аудитории. Помню, как мы корпели над тем артом, пытались сделать его достаточно чувственным, но в то же время не порнографическим – стараясь получить настоящую картину с обнаженной натурой, не хуже тех, что вы могли бы увидеть в галерее искусств. Думаю, мы этого добились, и я правда горжусь тем, что в конце концов у нас получился отличный, совсем не похабный арт».

Вопрос: Были ли у вас проблемы с авторскими правами из-за персонажа Wirt? Ведь мы знаем, что в Hellgate: London это был не какой-то другой Вирт, а именно ТОТ САМЫЙ Вирт, одноглазый мальчик из Diablo.

Вирт – это просто имя, а персонаж у нас все-таки другой. Если уж на то пошло, на самом деле так зовут мужа одной моей знакомой. С именами вообще весело – например, город в Diablo (Тристрам, если кто забыл) назван в честь американского бейсболиста Тристрама Спикера, одного из лучших центровых в истории. Вот такой вот я фанат бейсбола.

Вопрос: В будущем планируете подобные отсылки?

Мы пытаемся прятать такие вещи во всех своих играх. Многие имена – это каламбуры или косвенные отсылки к известным людям или друзьям кого-нибудь из разработчиков. Сейчас у нас выходит дополнение Revelation к Champions Online, где вы сможете зайти в зал игровых автоматов и увидеть наши инициалы в таблице лучших результатов.

Hellgate: London была выпущена очень сырой. Журналисты встретили ее с прохладцей, игроки же жестко раскритиковали. Билл считает, что главная проблема Hellgate: London заключалась в том, что создатели попытались реализовать в своей игре слишком многое, продолжая придумывать новые фишки даже тогда, когда следовало уже остановиться и начать их реализовывать. Шумиха, которую разработчики подняли вокруг своего детища, тоже обернулась против них – публика ждала гораздо большего, чем то, что получила в итоге. Каждый, кто надеялся увидеть в Hellgate: London свою «Diablo мечту», чувствовал себя обманутым и разочарованным.

Поверьте, Биллу прекрасно известно о том, что первые версии Hellgate: London были неиграбельны из-за многочисленных ошибок программного кода. Но Билл все равно уверен, что Hellgate не плохая игра – нет, она просто оказалась недостаточно хорошей, точнее, вовсе не такой замечательной, как надеялись геймеры. Именно потому, что Hellgate не оправдала надежд, она и провалилась.

Все-таки этот вопрос нельзя не задать: вы, Макс Шефер, Эрих Шефер и Дэвид Бревик были ключевыми сотрудниками Condo/Blizzard North. У каждого из вас за плечами более чем десятилетний опыт разработки «с нуля» великолепных игр, таких как Diablo. Но все равно этого оказалось



Сверху: Билл также является одним из основателей фолк-группы Roxu Boggards, музыку которой можно было услышать в Warcraft II: Tides of Darkness.

недостаточно. Почему? Что такое волшебное было оставлено в Blizzard, без чего вам не удалось повторить свой же собственный успех?

Есть так много причин, по которым игра может провалиться или добиться успеха, но главное, что Blizzard может себе позволить, а мы нет – потратить на проект практически неограниченное количество времени, денег и прочих ресурсов (газа и минералов? – Ред.). World of Warcraft создавалась семь лет, и только на разработку было израсходовано \$70-80 млн. На Hellgate: London ушло четыре года, мы создали отдельную компанию, занимающуюся инфраструктурой и прочими онлайн-аспектами игры, и потратили на все это меньше четверти бюджета World of Warcraft. Нашей самой большой ошибкой оказалось то, что мы переусердствовали во всем, в чем только возможно, наивно пытаясь идти путем Blizzard

с нашим ограниченным бюджетом и запасом времени. Сейчас это кажется такой глупой ошибкой, но задним умом все крепки.

Hellgate: London не оправдала возложенных надежд, а это означало только одно – крах Flagship Studios. В конце концов компания объявила банкротом, а все игровые сервера Hellgate были отключены. В дальнейшем права на Hellgate: London, а заодно и на Mythos – вторую, так никогда не увидевшую свет игру Flagship Studios, – отошли корейскому издателю-гиганту HanbitSoft. На данный момент Hellgate переживает второе рождение в Южной Корее, где ее переиздали под названием Hellgate: Resurrection. Со дня на день игра обзаведется новым дополнением Hellgate: Tokyo, но, к сожалению, HanbitSoft пока не планирует вновь выпускать ее за пределами Азии.



Голос Билла

Оценить по конечному продукту работу продюсера довольно сложно, а вот актерскую игру – куда проще. Билл Роупер лично озвучил всех персонажей Warcraft, его голосом также изрыгает проклятия сам Повелитель Ужаса Дьябло. Даже в World of Warcraft, над которой Роупер непосредственно не работал, можно услышать его речь – там, где были использованы фразы пеонов из Warcraft III. «Мне нравится работа голосового актера, – объясняет Билл, – она напоминает мне о моем образовании и увлечении музыкой и пением».

После ухода из Blizzard мастер продолжает озвучивать персонажей игр. В Hellgate: London его голосом говорит торговец Боджер, а в Champions Online, не считая множества второстепенных NPC, он исполнил роль суперзлодея Фоксбэта.



Роупер о визуальном стиле Diablo III: «он недостаточно темный и недостаточно готичный. Да и выглядит слегка мультяшным». В интервью сайту VideoGamer.com Билл Роупер заявил: «Одна из причин, по которой мне всегда нравилось разделение между Blizzard и Blizzard North, заключалась в том, что благодаря ему сериал Diablo имел свой особый художественный стиль. У обеих студий были разные арт-директоры, разные команды, разное видение игр, которые они делали. Мне кажется, Diablo выглядела более темной и мрачной, стиль тяготел к фотореализму, в то время как в Craft-играх, что создавались в главном офисе в Ирвайне, и детали покрупнее, и краски поярче, совсем другая цветовая палитра и художественное решение. [...] А теперь они взяли вселенную Diablo и изобразили ее так, как видят художники Blizzard в Ирвайне. Это не значит, что на игру без слез не взглянешь. Нет, просто теперь она выглядит, как типичная разработка Blizzard».

ОН ПРОРАБОТАЛ В BLIZZARD ДЕСЯТЬ ЛЕТ БЕЗ ОДНОГО МЕСЯЦА.



? Кстати, а что насчет Hellgate: Tokyo? О проекте говорили еще до того, как вы закрыли Flagship Studios, и сейчас его доделывают корейцы.

У нас был законченный дизайн-документ, но я понятия не имею, использовала ли его HanbitSoft. С тех пор как Hellgate перешла на модель free-to-play и уплыла в Корею, стало сложнее следить за ее судьбой. Пока я только понял, что разработка и Hellgate, и Mythos продвигалась очень медленно, но тем интереснее увидеть, что из них в конце концов выдет.

Неудача Hellgate: London и банкротство первой основанной им компании дались Биллу очень тяжело, он близко к сердцу принимал неудачи Flagship. Тогда у него не было времени ни на что кроме работы, он отдалился от близких, развелся с женой. Но все же Роупер считает провал Hellgate: London и крах Flagship горьким, но очень ценным опытом.

Постепенно Билл осознал простую истину – необходимо эмоционально абстрагироваться от своей работы. В интервью сайту Gamasutra он говорит: «Это бизнес. Неудачи случаются. Радоваться нечему, но это всего лишь бизнес. [...] Даже если тебя постигла неудача, жизнь все равно продолжается».



Сверху: Несмотря на все гримасы судьбы, Билл Роупер вновь полон оптимизма! Чего, как говорится, и вам желает.

Период Cryptic Studios

С ноября 2008 года Билл Роупер трудится в Cryptic Studios на должности продюсера Champions Online. Он отмечает, что после ежедневных авралов в Flagship Studios работа в Cryptic дается ему с легкостью, а приобретенный опыт успеха в Blizzard и неудач в Flagship позволяет избегать многих проблем.

? Ходят слухи, что Cryptic собирается анонсировать очередную MMO в следующем, 2011 году. Это опять будет нишевая игра, вроде Star Trek Online или Champions Online, или что-то более массовое, интересное не только повернутой на теме кучке гиков?

Я пока не могу ничего рассказать о нашем следующем проекте, уточню лишь, что его анонс передвинут на этот год. Мне действительно очень нравится задуманное, обещаю, что вы все будете в некотором роде удивлены. В хорошем смысле!

? А лично вы будете задействованы в этом проекте?

Не так давно моя сфера ответственности расширилась: я получил полномочия дизайнера вообще всех проектов Cryptic. Надеюсь, что теперь я смогу более эффективно содействовать их разработке. Я очень рад этой возможности более тесно сотрудничать со всеми нашими командами.

? Не думали сделать что-то для социальных сетей? Даже Сид Мейер сейчас готовит «Цивилизацию» для Facebook, а в русской игровой индустрии только и говорят о том, сколько денег можно заработать в социалках.

Я играл в несколько таких игр, и многие из моих друзей работают на этом поприще. Но Cryptic не фокусируется на таких проектах, и у нас нет подобных планов на ближайшее будущее.

Билл – один из самых общительных людей в индустрии. Он говорит много и с энтузиазмом, кто бы ни был его собеседником. Излюбленная тема последних лет – MMO-игры. В смерть PC-гейминга Билл не верит – он считает, что в онлайн-играх, одном из самых быстрорастущих сегментов индустрии, еще долго будут доминировать персональные компьютеры.

Билл Роупер: «Я думаю, что в дальнейшем будет появляться все больше игр в консольном стиле на PC и наоборот, но все-таки механику традиционных MMO очень сложно воспроизвести на приставках. Если бы я разрабатывал онлайн-проекты для консолей, то сфокусировался бы на социальных элементах и возможностях группового взаимодействия – делал бы ролевые игры, предназначенные для совместного прохождения, а не то, что обычно подразумевают под аббревиатурой MMORPG».

И хотя я не работаю над консольными играми, это не значит, что они мне не нравятся. У меня дома Xbox 360 и PS3, в моей коллекции множество игр для обеих платформ. Недавно купил себе God of War 3 и теперь провожу за ней выходные». **СИ**



Фото: Винсент Диаманте,
официальный фотограф GDC
(<http://www.gdconf.com>)



GDC 2010: ИТОГИ



ТЕКСТ
Хасан Али Альмаси



ФОТО
Артур Кох

Крупнейшие игровые выставки знают все: E3 в Лос-Анджелесе, TGS в Токио и преемницу GC, Gamescom, в Кёльне. Но на мой взгляд, все эти мероприятия по важности уступают другому индустриальному событию – Game Developers Conference в Сан-Франциско. Нынешняя конференция стала для меня четвертой по счету. По количеству посетителей (18 тыс. человек) она даже не пытается побить рекорд Gamescom (та в прошлом году собрала свыше 260 тыс. гостей). Ее преимущество – не в показателях, а в том, что эти показатели символизируют, ведь все пришедшие либо занимаются разработкой игр, либо представляют профильную прессу. Такая политика разительно отличает GDC от, скажем, E3, пропуск на которую может приобрести любой, кто каким-либо образом, пусть даже самым незначительным, связан с миром интерактивных развлечений (пред-

положим, работает в специализированном магазине или ведет фэнский сайт), и TGS с Gamescom (чтобы попасть на них, требуется всего-навсего заплатить за билет).

Более тщательным отбором дело не ограничивается; полный пропуск на GDC стоит от 1400 до 2000\$ (в зависимости от того, насколько загодя его приобретать). Для тысяч продюсеров, художников и программистов это удачное вложение средств, поскольку в течение пяти дней они будут посещать презентации и участвовать в обсуждениях, затрагивающих все аспекты производства игр, получат представление о новых технологиях, методах производства и главных тенденциях. И именно поэтому GDC касается и обычных геймеров: то, о чем говорят и что показывают на выставке, становится частью того, во что мы будем играть в будущем.

Как раз о трендах, наметившихся в этом году, и пойдет мой рассказ, хотя без упоминаний отдельных лекций и встреч, конечно



Вверху: Перед началом GDC нас пригласили на вечеринку Square Enix, посвященную запуску FF XIII. На ней, само собой, присутствовал руководитель проекта Мотому Торияма, который по случаю торжества щеголял татуировкой Л'си.

же, не обойдется. Заодно поделюсь впечатлениями и о том, чем нынешняя конференция отличалась от предыдущих.

Текучка кадров

Сокращение штатов из-за кризиса – одна из наиболее печальных тем, обсуждающихся сейчас в игровой индустрии. 2009 год превзошел все ожидания по количеству закрывшихся компаний. Перестала существовать 3D Realms, большинство внутренних студий Midway, Ensemble, Factor 5, Pandemic, и ими список не ограничивается. Это были не небольшие предприятия, а крупные команды, трудившиеся над достаточно известными сериалами вроде Mortal Kombat, Halo, Mercenaries и т.д. Фактически только в первом квартале этого года EA и Activision суммарно уволили почти 2 тыс. сотрудников. Складывается впечатление, что дела в игровом секторе идут из рук вон плохо. Однако, посетив «ярмарку вакансий» на GDC (сюда, на встречу с представителями компаний приносят резюме как студенты, так и ветераны), я увидел совсем другую картину: многие студии активно нанимали сотрудников. Сперва недоумевал, как же так получилось, что студия вроде Guerrilla (трудившаяся, как вы наверняка помните, над Killzone) организует собственный стенд отдельно от Sony, которой полностью принадлежит. Но побеседовав с рекрутерами, понял: в той же Guerrilla дела сейчас идут замечательно и открыты вакансии как для программистов, так и для художников именно потому, что увольнения носят массовый характер. В одночасье работы лишились талантливые сотрудники, у которых за плечами – многие годы опыта, так что неудивительно, что удержавшиеся на рынке фирмы теперь пытаются извлечь из кризиса

максимальную пользу, наняв лучших до того, как они окончательно будут потеряны для игровой индустрии.

Я говорю «потеряны окончательно», поскольку сейчас куда чаще, чем прежде, геймдизайнеры говорят об утрате иллюзий, о том, что работа их выматывает, – и чаще решают сменить профессию. На прошлых GDC эту тему никогда не обсуждали, но накопившееся разочарование наконец-то выплеснулось наружу после того, как были опубликованы результаты исследования IGDA (международной ассоциации геймдизайнеров), согласно которому меньше половины сотрудников, занятых в индустрии, предполагают, что через десять лет они все еще будут делать игры. Те, кто занят в больших проектах, пожаловались, что когда дата релиза приближается, их заставляют работать до 80 часов в неделю, а также что давление на них возрастает по мере того, как увеличиваются команды и растет бюджет на разработку. Участились и жалобы, что мол, процесс разработки слишком уж обезличивается, превращается в какое-то автоматизированное производство, когда штат чересчур разрастается. Трудности испытывают не только простые сотрудники: мы были свидетелями того, как люди вроде Юджи Наки и Уилла Райта уходили из компаний, создающих дорогостоящие хиты, чтобы сосредоточиться на менее масштабных, но настолько изматывающих проектах. Свежий пример преподнесла как раз GDC: представители Sony Santa Monica объявили, что следующей игрой студии не будет очередная God of War. Сериал и без того стоил команде двух продюсеров (Дэвида Яффе и Кори Барлога), так что сотрудники решили – пора сделать передышку и заняться чем-нибудь



Вверху: Даже президент Square Enix Ёити Вада (на фото слева) приехал из Японии по случаю релиза FF XIII. Потягивая розовое шампанское, он поведал мне, что очень любит сервис Twitter.

В этом году и «ярмарка вакансий», и экспозиционный зал находились в одном павильоне, а не были раскиданы, как в прошлые разы, по всем зданиям выставочного комплекса.



Эдвард Бреннан, глава молодой компании Sonic Jam, с энтузиазмом рассказывает о новом инструментарии для создания музыкальных симуляторов, который разрабатывает его команда.



Визу: Уилл Райт не был до конца уверен, что сможет выступить на конференции, поэтому в предварительной программе попросил указать имя римского баснописца Федра.



Фото: Винсент Диаманте, официальный фотограф GDC (<http://www.gdconf.com>)

чуть менее эпическим. Для многих талантливых программистов и художников ответ звучит еще проще: уйти из индустрии и сделать карьеру где-нибудь еще. В результате опять же страдаем мы, потребители.

На мой взгляд, то, что все эти проблемы наконец-то стали широко обсуждать, а также то, что Sony не вынуждает свою студию делать четвертую God of War, – признак перемен к лучшему. Хотя, конечно, для тех, кто потерял работу или же сменил специализацию, эти перемены наступили слишком поздно.

Социальные и браузерные игры

В прошлом году одной из самых горячих тем на GDC были игры для мобильных телефонов. Естественно с тех пор едва ли не каждая компания отметилась на рынке современных коммуникаторов, выпустив для платформ вроде iPhone сильно урезанные версии своих уже существующих хитов. Epic пошла еще дальше: сделала версию движка Unreal, приспособленную под операционные системы Apple и Palm. Это довольно забавно, если учесть, что корпорация отказывается поддерживать Wii, платформу с куда более широкими возможностями, чем у коммуникаторов.

В этом году компании куда больше занимались игровые приложения для социальных

сетей и браузеров. Facebook- и Myspace-аналоги Farmville (в России ее повторяет «Счастливый фермер» для vkontakte.ru) в 2009-м зарекомендовали себя как коммерчески успешные продукты (доход приносит внутриигровая реклама, а также виртуальные предметы и валюта, которые продают за реальные деньги), так что теперь все, включая крупные издательства, ринулись осваивать новую нишу с тем же энтузиазмом, с каким в прошлом году пытались пробиться на рынок телефонных приложений. Так, для Facebook EA уже выпустила Spore Islands и NFS: Nitro для Facebook (прямо сейчас готовится «социальная» Madden), а Ubisoft преподнесла пользователям игру о Сэме Фишере и трудится над игровым порталом.

Поддавшись ажиотажу, производители словно забывают о весьма немаловажном обстоятельстве: на каждую успешную компанию вроде Zynga (авторы Mafia Wars и Farmville) приходится бесчисленное количество контор, которые разорились, не оправдав надежды инвесторов. Например, во время одного из круглых столов Джастин Холл рассказал собравшимся, как его фирма впустую просадила 2 млн долларов за сравнительно небольшой период времени на



Мы смогли попасть в выставочные залы до того, как до них добралось большинство гостей. Например, буквально через четверть часа после того, как мы сделали этот снимок, на стенде Crytek уже было не протолкнуться: посетители торопились опробовать Cryengine 2.



Пластиковая фигурка Войны, первого всадника Апокалипсиса, сосредоточенно наблюдает за соискателями, пришедшими в резюме подмышкой на стенд разработчиков Darksiders, студии Vigil.

времени и усилий придется затратить больше. Во-вторых, Nexon USA, американское подразделение корейской компании, которая уже давно и успешно выпускает бесплатные игры для родного южнокорейского рынка. Их новое детище меня просто-таки поразило: игра под названием Vindictus использует сильно модифицированный движок Source (по лицензии Valve), в разработку явно вложено несколько миллионов, и результат, по крайней мере пока, смотрится просто замечательно. Боевая система напоминает те, что используются в экшенах вроде God of War, предусмотрена поддержка консольных контроллеров. Практически все предметы, валяющиеся на поле битвы, можно использовать в качестве оружия, а обмен ударами с противниками сказывается на одежде и доспехах персонажей.

С этой встречи я ушел, размышляя так: если Vindictus может служить примером тех free-to-play игр, что нам предлагают в будущем, то они составят серьезную конкуренцию продукции, за которую мы сейчас выкладываем по 50-60\$. На мой взгляд, такой вариант развития событий – наиболее

браузерную разработку для Firefox под названием Nethernet. Вложенные средства не окупались, и компания обанкротилась, хотя игру все же перезапустили в декабре силами фэнов: исходный код для необходимого программного обеспечения был выложен в открытом доступе.

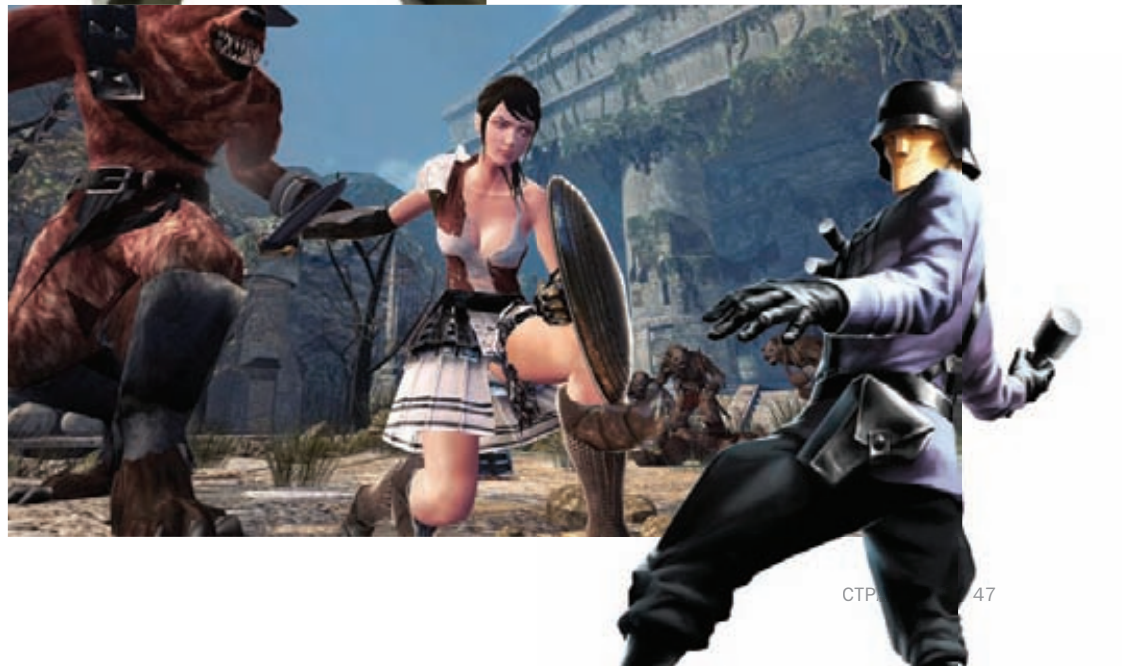
Тем не менее, раз за разом традиционные издатели, столкнувшись с неожиданной популярностью какого-то вида развлечений, не пытаются заняться поисками собственной перспективной ниши, а используют «силовой подход»: вкладывают деньги и средства, чтобы догнать тех, кто уже преуспел. К сожалению, такие эксперименты забирают ценные ресурсы, которые пригодились бы для создания нормальных игр, к которым геймеры привыкли, так что, в конце концов, потребители страдают тоже.

Free to play

В категорию free to play до сих пор попадали игры, лишь немногим более ценные, чем упомянутые «социальные» поделки: созданные на небольшие бюджеты FPS, MMO и социальные RPG – эдакие бедные родственники нормальных разработок для PC и консолей.

Но на этой GDC стали очевидны перемены, которые наметились еще в прошлом году, начиная с релиза Battlefield Heroes от EA – полноценного мультиплеерного шутера, который предлагали бесплатно скачать и точно так же бесплатно пользоваться. При этом новинка не уступала по качеству многим коммерческим продуктам, хотя с Battlefield Bad Company 2 ee, конечно, было не сравнить.

Две компании, стенды которых я посетил в этом году, поразили меня качеством своих free-to-play продуктов. Во-первых, это издательство True Games. Оно привлекло студию Petroglyph, заказав ей MMO а-ля Diablo – Mytheon. Авторы клянутся, что нашли способ примирить тех пользователей, которые приобретают игровые предметы за деньги, и тех, кто принципиально не хочет ни на что тратиться: все, что можно будет купить за реальные доллары, удастся получить, выполняя обычные квесты, вот только



На GDC Sony представила два сборника игр, заточенных под новый контроллер. Первый, под названием Sports Champions, пока очень напоминает по концепции Wii Sports, но Скотт Роде (Scott Rohde), второй по важности человек в структуре внутренних студий Sony, обещает, что скучно не будет: «Разумеется, мы осознавали, что похожие коллекции уже выходили, что существует риск перенасытить рынок такой продукцией. Но наши подборки создаются для PS3, и это – беспорное преимущество. Та же Sports Champions в разработке уже довольно давно. Мы пока не рассказываем о всех ее особенностях, но мне кажется, вас приятно удивит размах этого сборника. Речь не идет о простых забавах, которые могут быстро наскучить. Все предлагаемые занятия объединяет общая цель, и причин, по которым вы захотите вернуться к игре, найдется немало». Пока Sony представила лишь два примера мини-развлечений. «Дуэль гладиаторов» предполагает, что геймер вооружится двумя Move-контроллерами: один будет имитировать щит, а второй – меч (или, как в демоверсии, большой молоток). Объяснять же идею виртуального «настольного тенниса» и вовсе вряд ли необходимо. Следующий сборник, Move Party, использует прием, который в Sony окрестили «дополненной реальностью» (augmented reality). Суть его в том, что изображение игрока, полученное при помощи PlayStation Eye, накладывается на рисованный фон (уловка далеко не нова: раньше такое можно было увидеть хотя в той же You're in the Movies). А дальше геймеру предлагают, скажем, истреблять виртуальной мухобойкой не менее виртуальных насекомых.

Sony заявила, что уже в этом финансовом году будут опубликованы двадцать игр, поддерживающих Move. В их число входит, например, SOCOM 4 (ее релиз пока назначен на четвертый квартал 2010-го). Также ходят слухи, что новинку удастся задействовать в LittleBigPlanet 2 (хотя в Media Molecule клялись: сиквелу не быть), и в файтинге, над которым сейчас якобы корпит Ю Судзуки, готовясь представить разработку на E3 2010.



многообещающий и заманчивый из всех, обсуждавшихся на конференции.

Motion Control

Контроллеры, считывающие движения, для меня оказались едва ли не самым скучным и предсказуемым трендом нынешней GDC. И Sony, и Microsoft приподняли с освоением соответствующих технологий, и из-за этой задержки огорчили немало компаний, которые уже давно приватно жаловались, что хотели бы портировать свои игры для Wii на next-gen консоли, а не выходит.

Теперь же оба платформодеятеля предложили свои решения, но вовремя ли они спохватились? Если судить по пресс-релизам, то можно подумать, что геймдизайнеры просто в восторге и наперебой изъявляют желание приспособить новинки под уже находящиеся в разработке вещи, но я все же по натуре скептик. Когда в Sony пишут, что три дюжины студий сейчас корпят над играми для Move, не могу не подумать: «А, значит еще 400 интереса не проявляют».

По крайней мере, в случае с Sony, технологии, использовавшиеся для Move, уже успели хорошо зарекомендовать себя, поскольку те же ноу-хау применяются в Wii Motion Plus, известные на рынке и лицензированы несколькими компаниями помимо Nintendo (разве что к PlayStation Move присоукупили камеру PlayStation Eye, чтобы улучшить просчет движений по оси z (глубина). Собственно, и насадку для Wiimote, и начинку

GDC в этом году открыл Сид Мейер. Он рассуждал о психологии геймдизайна, а также о том, почему все, что мы знаем об этой теме, не-правильно.



Sony устроила зону для прессы в лобби одной из гостиниц неподалеку от выставочного центра.



для стиков Sony создала калифорнийская контора AiLive. Ее представители рассказали мне интересные подробности: оказывается, студии, разрабатывающие игры для Wii, должны дополнительно заключать лицензионное соглашение с AiLive, чтобы включить поддержку Motion Plus в свое творение. Но Sony сразу же выкупила так называемую «мастер-лицензию», так что все, кто занят проектами для PS3, могут свободно внедрять в них новую технологию.

Что касается Natal, то тут далеко не все так очевидно: если судить по первым впечатлениям, устройство еще требует доработки. В Microsoft обещают, что к релизу справятся с большинством существующих проблем: например, сейчас изображение геймера на экране повторяет движения игрока с небольшим запаздыванием, но обе камеры в итоге настроят так, что лаг пропадет. Какие-то особенности, впрочем, так и останутся: например, Питер Молинье упоминал, что виртуальный мальчик Мило не научится распознавать абсолютно все говоры и акценты.

Музыкальные игры

На прошлой Gamescom нельзя было не заметить изобилия специализированных периферийных устройств для видеоигр: даже свежий выпуск Tony Hawk сопроводили контроллером-скейтбордом. Оставалось лишь гадать, как долго еще пользователи будут поддерживать эту инициативу издателей и в какой момент скажут: «Хватит! Все эти агрегаты занимают слишком много места, да и денег на них уходит прорыва». В истории индустрии уже происходило подобное: в середине 90-х компании начали производить гигантские навороченные аркадные автоматы, которые в итоге не окупались, так что у меня возникли опасения: не случится ли что-то подобное сейчас, если для слишком большого

количества новинок потребуются особые контроллеры.

И действительно, и EA, и Activision в итоге столкнулись с тем, что свежие выпуски Rockband и Guitar Hero, а также DJ Hero разбирают куда медленнее, чем предполагалось. Тем не менее, я уверен, что музыкальные симуляторы как жанр еще не исчерпали себя, но успех отныне будет зависеть от качества собственно софта (т.е. самой игры), а не от того, насколько хорошо взаимодействуют свежесозданное «железо» и игра, как это было в последние годы. Также пользователи все менее охотно будут мириться с концепцией: сперва оплати полную стоимость комплекта «игра плюс аксессуары к ней», а затем раскошешься на скачиваемый контент вроде дополнительных песен. Понятно, что производство каждого трека обходится дорого. Но возможный вариант решения проблемы – программное обеспечение, которое способно не просто анализировать композицию, но и деконструировать ее таким образом, чтобы сделать геймплей более интересным за счет того, что будет учитываться правильность исполнения/пения игрока.

Похожие мысли на GDC высказывали сотрудники компаний, предоставляющие различное программное обеспечение для музыкальных симуляторов, а также представители начинающих студий вроде Sonic Jam, пытающихся придумать бесплатные инструменты для музыкальных игр на PC, которые будут приносить прибыль за счет рекламы.

Справа: Для успешной работы Natal, уверяют в Microsoft, геймерам не потребуются гигантские комнаты.

Автор этого материала созерцает звезды после трудного дня.



Вверху: «Начинка» PlayStation Move и Wii Motion Plus – дело рук умельцев из калифорнийской AiLive.

Конечно, на GDC были и обычные лекции, посвященные трудностям создания, экспозиционная часть с играми и т.д., но я специально не стал писать о них: хронологический список событий вы легко отыщете где угодно. Вместо этого я попытался выделить пять ключевых трендов, которые в ближайшем будущем повлияют на наше хобби. Лицо индустрии постоянно меняется – это едва ли не самое постоянное в ней. Надеюсь, я сумел хотя бы немного убедить вас, насколько важна GDC для всех нас. **СИ**

PLAYSTATION PORTABLE:

Заслуженное «серебро»



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

Недавно мы вспоминали, с чего началось победное шествие Nintendo DS – самой популярной портативной консоли из всех когда-либо существовавших. Но и про PlayStation Portable, которой также недавно исполнилось пять лет, забывать нельзя. Пусть общие продажи PSP оказались в два раза ниже, чем у двухэкранников от Nintendo, – это все равно отличный результат для Sony, если принять во внимание все сложности и вспомнить, насколько высокой была конкуренция. В конце концов, факт остается фактом – кроме Nintendo вообще никому не удавалось продавать портативные консоли в таких количествах. Так что заслуженное «серебро» – тоже неплохой результат в данной ситуации.



все это получили владельцы PSP на старте (со временем была сделана поддержка Skype, RSS-трансляций, новых аудио- и видеоформатов и многое другое). Объем встроенной памяти составлял всего 32 Мбайт, но устройство поддерживало карточки Memory Stick Duo, которые активно использовались в том числе для цифровых фотоаппаратов Sony и для сотовых телефонов Sony Ericsson. Также PSP снабдили UMD-приводом. Объем UMD-дисков мог достигать 1.8 Гбайт, что позволяло распространять на дисках не только игры, но и записи фильмов, сериалов, концертов или сборники видеоклипов.

Потенциал PSP казался огромным, и запуск прошел блестяще. К примеру, в Японии через полтора дня после начала продаж приобрести PSP было попросту невозможно – с полком смели все 200 тыс. заготовленных консолей. В других странах дело пошло не хуже – в одной только Англии всего лишь за несколько часов покупатели расхватывали более 185 тыс. устройств! Что касается всей Европы, то там за неделю разошлось около миллиона PSP.

Первые модели для Японии часто страдали от технических неполадок – как тут не вспомнить битые пиксели, пузырьки воздуха на экране, самостоятельно открывающиеся лотки UMD-приводов и заедающие кнопки. К запуску в США и Европе практически все серьезные недостатки устранили. Нередко встречались устройства с одним-двумя битыми пикселями,

«А помнишь, как все начиналось?»

Если не считать эксклюзивной для Японии PocketStation, PSP – первая портативная консоль Sony. Многие критики изначально окрестили PSP «карманной PS2», и такое мнение вполне имело право на существование – все-таки ставка была сделана на технические характеристики. Даже в таком виде новинка вполне устраивала многих поклонников видеоигр, но специалисты Sony пошли дальше, превратив портативную консоль в полноценный многофункциональный гаджет.

Возможность играть по сети и выходить в Интернет через Wi-Fi, прослушивать музыку, смотреть видео, разглядывать фотографии –



но такое количество дефектов в Sony сочли допустимым: «Меньше пяти – не брак!».

С играми во время запуска ситуация также сложилась неоднозначная. С одной стороны, на нехватку не пожалуешься – если в конце 2004 года в Японии консоль дебютировала всего-то с шестью наименованиями в багаже, то к запуску в США (25 марта 2005 года) их было уже почти двадцать, а к старту в Европе (1 сентября 2005-го) и вовсе подготовили почти три десятка. С другой стороны, если не считать Lumines, практически отсутствовали новинки, ради которых стоило бы купить PSP. Повезло разве что поклонникам гонок. С самого начала консоль снабдили почти десятком неплохих разработок: Colin McRae Rally 2005, Ridge Racer, Midnight Club 3: DUB Edition, Need for Speed Underground: Rivals, TOCA Race Driver 2, Wipeout Pure и так далее. Но и здесь не все было гладко: в большинстве случаев речь шла о портированных с PS2 версиях. Консоли срочно требовались нормальные эксклюзивные игры, а также большой хит, который бы еще долгое время служил ее визитной карточкой.

«Годы жизни»

Такой игрой стала Grand Theft Auto: Liberty City Stories (2005), тираж которой превысил в конечном счете 6 млн экземпляров – первое место по количеству проданных копий для PSP. Liberty City Stories была только через полгода портирована на PS2, так что многим поклонникам сверхпопулярного сериала Grand Theft Auto пришлось скрепя сердце приобретать портативную консоль. Кстати, Grand Theft Auto: Vice City Stories (2006) тоже

Портативные Grand Theft Auto отличались довольно высокой сложностью и большим количеством мелких недоработок, но это никак не сказалось на высоких продажах.



Need for Speed Carbon: Own the City – единственная игра цикла, вышедшая эксклюзивно на PSP. Не самая лучшая, но с рядом необычных находок и весьма стильным оформлением.



КОНСОЛИ СРОЧНО ТРЕБОВАЛИСЬ НОРМАЛЬНЫЕ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ИГРЫ, А ТАКЖЕ БОЛЬШОЙ ХИТ, КОТОРЫЙ БЫ ЕЩЕ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ СЛУЖИЛ ЕЕ ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ.



Вверху: Количество различных специальных и ограниченных изданий со временем превысило все разумные пределы.

приняли радушно – покупатели во всем мире разобрали почти 4 млн экземпляров (третье место по количеству продаж).

Конечно, на PSP появлялось немало откровенно проходных разработок и посредственных портированных версий, однако в целом ситуация с играми сложилась неплохая. Тем не менее среди недостаточно осведомленных геймеров бытовало мнение, будто новинок для платформы выходит – раз два и обчелся. Попробуйте поискать сообщения на форумах – даже сейчас находятся люди, которые считают, что для PSP почти ничего стоящего не делали. Наши постоянные читатели знают – это не так. Вспомним лишь несколько разработок: Ace Combat X: Skies of Deception, Gran Turismo, Killzone: Liberation, LocoRoco, Dissidia: Final Fantasy, Crisis Core: Final Fantasy VII, экспериментальные пошаговые Metal Gear Acid, игры сериала SOCOM, God of War: Chains of Olympus, Mega Man Maverick Hunter X, римейки первых двух Star Ocean, а также Tales of Eternia и Lunar: Silver Star Story, необычные гонки Sonic Rivals, сумасшедшую Half-Minute Hero, Smash Court Tennis 3, Crush, Jeanne



Портативная Ace Combat X: Skies of Deception была верна канонам сериала – разработчики адаптировали геймплей оригинала под возможности портативной консоли.

Самые часто задаваемые вопросы о PSP



? Судя по всему, на PSP ситуация с локализованными играми намного лучше, чем в случае с Nintendo DS?

Существенно. Помимо уже упомянутых в основном тексте разработок, можно отметить, например, Tekken 6, Gran Turismo, SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 3, Need for Speed: SHIFT и Need for Speed: Undercover, Ghostbusters: The Videogame, игры серии FIFA, Syphon Filter: Logan's Shadow и «Полиция Майами. Отдел нравов» (список неполный). Локализована масса игр и для юных геймеров, что автоматически делает PSP хорошим подарком ребенку: «ВАЛЛ-И», «Гарри Поттер и Орден Феникса», «Крэш: Битва титанов» и «Крэш: Повелитель мутантов», «Disney/Pixar Вверх» и многие другие. На сайте компании «1С-СофтКлуб» (www.softclub.ru) можно найти весь перечень полностью локализованных версий и разработок, в которых есть хотя бы русские субтитры или русскоязычная документация в комплекте.

? Говорят, для PSP есть игры, разработанные русскими студиями?

Есть, но их на самом деле не очень много. Можно вспомнить разве что «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» и две вещи Creat Studios (www.creatstudios.ru): стильный шутер от первого лица – Coded Arms: Contagion, и смешной аналог Brain Age – Hot Brain. К нашему сожалению, произведения Creat Studios так и не были локализованы. Что, впрочем, не мешает получать от них удовольствие даже с базовым уровнем английского.

? Сколько времени проходит до полной разрядки аккумулятора?

Зависит от ваших действий. Если играть с максимальной яркостью, аккумулятора хватит часа на три (на 20-30 минут меньше – в случае с PSP-3000). С минимальной – порядка пяти-шести часов. Слушать музыку с выключенным экраном (такая возможность тоже есть) можно и вовсе девять-десять часов.

? А как же быть, если этого мало?

На практике времени работы стандартного аккумулятора многим владельцам PSP вполне достаточно. Но если вы большую часть дня проводите в машине, то можно обзавестись зарядным устройством для автомобиля, которое стоит весьма недорого. А если вы предпочитаете жить в пещере, есть смысл приобрести второй (а также третий, четвертый и пятый) аккумулятор повышенной мощности или даже внешнее зарядное устройство. Найти эти аксессуары – не так уж и сложно, но владельцам PSP Go про вариант со съемными аккумуляторами по понятным причинам придется забыть.

? Что случилось с The Elder Scrolls: Oblivion для PSP?

Игра находилась в разработке целый год и должна была появиться еще в начале 2007-го. Затем сроки были сдвинуты, обещания снова не выполнены, а Bethesda как продолжала хранить молчание, так и продолжает. Ясно одно – если вы хотите поиграть в Oblivion, то лучше приобрести версию для PC, PS3 или Xbox 360. Между прочим, Oblivion – не единственный небезынтересный проект, который так и не увидел свет. Можно вспомнить как минимум портативную Devil May Cry, Black & White Creatures, римейк Earth Worm Jim или новую Cannon Fodder. Долгое время ходили упорные слухи, что и Gran Turismo никогда не опубликуют. Но хотя бы они оказались ложными.

Экспериментальная Metal Gear Acid была принята прохладно, но более привычная для поклонников Metal Gear Solid: Portable Ops стала настоящим хитом.



Если Tomb Raider: Legend для PSP вызывала недоумение, то Anniversary стала попросту идеальной игрой для портативной платформы. К сожалению, Tomb Raider: Underworld для PSP так и не появилась.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПОДАРОК ПРЕПОДНЕСЛИ ВETERANAM – СО ВРЕМЕНЕМ В PLAYSTATION STORE СТАЛИ ПОЯВЛЯТЬСЯ PS ONE CLASSICS.

d'Arc, Metal Slug XX, Wild Arms XF, Castlevania: The Dracula X Chronicles, Syphon Filter: Logan's Shadow, Soul Calibur: Broken Destiny – вот далеко неполный список стоящих эксклюзивов. На самом деле, за время существования консоли как минимум три десятка новинок разошлось тиражом более 1 млн экземпляров. В списке Platinum (более 400 тыс. проданных копий) на сегодняшний день около сотни позиций. Конечно, хиты для Nintendo DS пбили и эти рекорды, но результаты, тем не менее, весьма неплохие. Равно как и сами игры.

Дополнительный подарок преподнесли ветеранам – со временем в PlayStation Store стали появляться PS one Classics. Удовольствие, скажем так, на любителя – избалованному геймеру разработки для PS one с низким разрешением и выпадающими поли-

гонами покажутся сейчас совсем невзрачными. Но это также отличный шанс вспомнить былые годы, благо заплатить придется не так уж много. Как показало время, классика PS one популярна до сих пор, так что список постоянно пополняется новыми позициями.

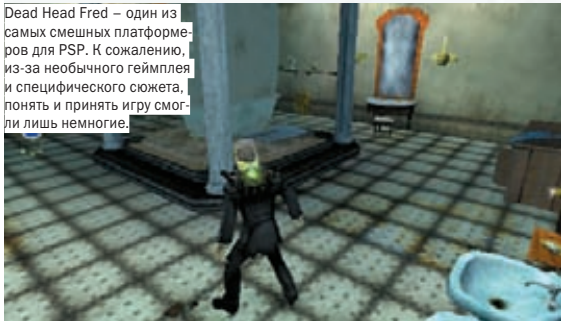
А вот с записями фильмов и концертов на UMD у Sony сразу не заладилось, особенно в России. Причин тому было несколько. Во-первых, очень часто полноценную озвучку заменяли субтитрами (российских фильмов для PSP было выпущено всего два – «Ночной дозор» и «Турецкий гамбит»). Во-вторых, за фильм нередко просили столько же, сколько за игру для PSP. В-третьих, в России по новому формату (равно как и по лицензионным DVD) больно ударила доступность пиратских дисков – большинство потребителей на тот момент не были избалованы качеством картинки и предпочитали покупать сборники «экранок» за 100 рублей. Тиражи кинолент на UMD и в лучшие годы были небольшими (несколько десятков тысяч копий хита – отличный результат), а данные по последним релизам в Sony и вовсе не сообщают. Однако даже в 2009-м для PSP публиковали фильмы (например, 2012 и Michael Jackson's This Is It), хотя едва ли такое решение можно назвать разумным. В России найти любые неигровые UMD всегда было не просто, так что в случае заинтересованности вам прямая дорога на западные аукционы, где за относительно небольшие деньги удастся собрать неплохую коллекцию.



В самом начале стандартная комплектация выглядела так: только консоль с аккумулятором и зарядкой. Выложив еще несколько десятков долларов сверху, можно было купить Value Pack – в качестве бонуса пользователь получал Memory Stick на 32Мб, чехол для консоли и ремешок на руку.



Dead Head Fred – один из самых смешных платформеров для PSP. К сожалению, из-за необычного геймплея и специфического сюжета, понять и принять игру смогли лишь немногие.



ДАЛЕЕ

«Двенадцать», или «Приятно познакомиться!»

Быть может, уже незачем приобретать PSP (во всяком случае, ради игр)? Решать вам. Но спешим напомнить – за пять лет суще-

ствования консоли накопилось огромное количество интересных эксклюзивных разработок (не говоря уже о портах и римейках),

так что покупать смысл есть. Отдельно стоит выделить как минимум двенадцать хитов, с которых стоит начать знакомство.

ций). Акция продлится с 1 октября 2009 до 31 марта 2010». Что и говорить – не особенно воодушевляющее предложение.

Недовольны и те, кто еще не успел обзавестись обширной библиотекой. В России, конечно, нет специализированных сетей по обмену, прокату и продаже подержанных игр, как в Европе или США, но одалживать диски у знакомых – обычная практика. Вдобавок коробочную продукцию ценят не столько за наличие красивой обложки и буклета, сколько за материальность и привычность – нет ощущения, что деньги потрачены на что-то эфемерное. Конечно, у цифровых версий есть свои плюсы – их сложнее потерять, да и место на полках они не занимают, но эти доводы покупателей пока не слишком успокаивают.

Сомнительно пока выглядит и направление PSP Minis (аналог DSiWare для Nintendo DS), которое запустили в PlayStation Store в прошлом году. В рамках PSP Minis особенно широко представлены простенькие платформеры, гонки и головоломки. Встречаются довольно занятные образцы, если принимать во внимание небольшую стоимость (несколько долларов). Направление могло бы оказаться перспективным, вот только смущает парочка спорных моментов. Во-первых, стоящих эксклюзивов очень и очень мало, а большинство интересных игр доступны (или становятся доступны) через небольшой промежуток времени) также и для WiiWare, DSiWare или iPhone. И, во-вторых, пока варианты для PSP из-за политики Sony не поддерживают многопользовательский режим или хотя бы онлайн-таблицы результатов (в случае с iPhone наоборот, упор делается именно на это). Будет ли эта политика изменена в дальнейшем – вопрос открытый.

Будущее туманно, но зато 2010 год дарит владельцам PSP Metal Gear Solid: Peace Walker, Kingdom Hearts: Birth by Sleep, Final Fantasy Agito, Valkyria Chronicles 2, Ace Combat: Joint Assault, а также некую Resident Evil, о которой практически ничего не известно (хотелось бы верить, что проект не будет заброшен). С одной стороны, все не так уж и плохо – отличная «бомбардировка» потенциальными хитами и полное отсутствие «проходного материала». С другой, ситуация с новыми играми все-таки удручающая. И вопрос не только в количестве. Все упомянутые выше вселенные достаточно известны, у каждой – своя армия поклонников. Вкладывать в полностью оригинальные произведения издатели не спешат.



» God of War: Chains of Olympus (2008)



Жестокий и одновременно величественный мир древнегреческих мифов раз за разом оживает в выпусках God of War. Здоровяк Кратос, бессмертный герой цикла и самый знаменитый спартаец в истории видеоигр, неумоимо отрывает крылья и головы, штурмует неприступные стены и разделявает под орех гигантских боссов. Меняется список доступного ему оружия, появляются новые приемы и враги, но суть остается прежней: поразить воображение геймера зрелищными



потасовками. Перед сотрудниками Ready at Dawn, создателями Chains of Olympus, стояла нелегкая задача – сделать экшн для портативной платформы, который бы по качеству не уступал «старшим» родственникам. И им это удалось: «карманные» похождения Кратоса – одна из самых продаваемых игр для PSP. Если вы по какой-то причине до сих пор с сериалом не познакомились, начните именно с этой части, ведь она является прологом к событиям оригинальной GoW.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 9.0 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Ready at Dawn
Онлайн: www.godofwargame.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Assassin's Creed: Bloodlines, Crisis Core: Final Fantasy VII, Dante's Inferno

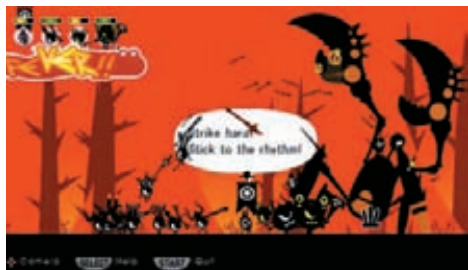
ИЗ ОБЗОРА «СИ»



АЛЕКСЕЙ ГОЛУБЕВ

Воспользовавшись проверенной формулой, студия Ready At Dawn сумела порадовать поклонников продуманным игровым процессом и почти безупречным исполнением.

» Patapon (2008)



Стратегия, в которой раздавать приказы удается всего-то с помощью четырех кнопок, – и ритм-симулятор одновременно. Такое сочетание жанров делает ее уникальной: если не считать сиквела, подобных разработок попросту нет. Конечно, нажимать кнопки в такт приходится и в Dance Dance Revolution, и в Guitar Hero, но только в Patapon правильно отбарабаненные комбинации заставят войско атаковать, защищаться или же наступать. Чтобы одноглазые воины не погибли в первой же стычке, выбирать момент для нападения или



стратегического отступления требуется с умом. Награда за победоносные походы – ресурсы, с помощью которых удастся пополнить армию не только рядовыми, но и особыми юнитами. При этом и сами бойцы, и декорации, на фоне которых разворачиваются сражения, выглядят на редкость стильно и запоминаются надолго (www.rollitoland.com – сайт главного художника). Настолько, что «могучая кучка», направляющаяся на край земли, дабы увидеть ЭТО, начинает сниться по ночам. А в голове уже после пары минут игры звучит: «Пата-пата-пата-пон».

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 8.0 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Sony
Онлайн: www.patapon-game.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Patapon 2

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

МАРИНА ПЕТРАШКО



ритм» не служит юнитам... ресурсом.

С одной стороны, стратегия, как говорится, все видели. И ритм-игры тоже. С другой, больше, вроде бы, нигде пока развлечения «попади по кнопке в

» LocoRoco (2006)



Немного сумасшедший и весьма нестандартный платформер способен понравиться практически каждому, вне зависимости от пола и возраста. Известны многочисленные случаи, когда в LocoRoco влюблялись люди, которые к видеоиграм относятся с полным безразличием. Назвать эту вещь гениальной можно хотя бы из-за схемы управления – всего лишь с помощью трех кнопок нам одновременно удастся руководить и стайкой Муй-муев, путешествующих по



долинам и хитроумным лабиринтам, и целой планетой, которую нужно в буквальном смысле вертеть в разные стороны. Удивительный красочный мир таит куда больше испытаний, чем кажется на первый взгляд, но при этом освоиться в здешних лабиринтах сумеет любой – от мала до велика. Тем обиднее, что именно попытки разнообразить и усложнить прохождение сделали LocoRoco 2 пусты и не намного, но все-таки хуже предыдущей части.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 10 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: SCEJ
Онлайн: www.locoroco.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Downstream Panic, LittleBigPlanet, LocoRoco 2, Mercury Melttdown

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

МАРИНА ПЕТРАШКО



Архимед, как известно, обещал рычагом перевернуть Землю. Нам для этого понадобятся лишь кнопки L и R.

» Monster Hunter Freedom Unite (2009)



Симулятор первобытного охотника в альтернативной вселенной – вот так в двух словах можно охарактеризовать любую Monster Hunter. Но это не какая-то там Deer Hunter, где нужно с утра до вечера выслеживать одного тощего оленя. Дичь преимущественно огромна, и ее очень много. Попытка пойти «в любовную» на дракона или динозавра, да еще не изучив предварительно повадки зверя и не расставив ловушек, практически равносильна самоубийству. Но даже при максимальной

осторожности победить гигантов в одиночку непросто. Поэтому на помощь могут прийти другие искатели приключений – прежде всего игра рассчитана на совместное прохождение. А после очередной победы дружной толпой и по магазинам в ближайшей деревне ходить интереснее, и мясо жарить веселее. Кстати, Monster Hunter Freedom Unite занимает второе место по количеству продаж среди игр для PSP – на сегодняшний день реализовано почти 5 млн копий!

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 9.0, Издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.monsterhunter-freedomunite.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Monster Hunter Freedom, Phantasy Star Portable

КОММЕНТАРИЙ

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ



покупают эту консоль – и ничуть не разочаровываются в принятом решении».

«Unite на сегодняшний день является не просто лучшим выпуском сериала, но и вовсе одной из главных игр на PSP. Более того, именно ради нее люди

» Dexter (2006)



Рэтчет и Кланк (герои серии Ratchet & Clank) целых десять лет боролись с Джеком и Декстером (главными действующими лицами сериала Jak & Daxter) за народную любовь. Победу до сих пор не одержал никто: практически все игры с участием упомянутых персонажей – изумительные платформеры со множеством шуток, секретов, неожиданных сюжетных поворотов и мини-игр. Единственное отличие Dexter от этой неизменной формулы – акцент на ближний бой и увлечение

гимнастическими упражнениями да акробатическими этюдами. Вдобавок, вызволяя Джека из тюрьмы, Декстеру и пострелять придется, причем неоднократно. Нашлось место и простеньким головоломкам, которые хотя бы иногда заставляют задуматься и неплохо разбавляют прохождение. Увлекательные похождения рыже-желтой бести по достоинству оценили многие владельцы консоли – Dexter вполне заслуженно входит в десятку самых продаваемых игр для PSP.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 8.0, Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Ready at Dawn
Онлайн: www.readyatdawn.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Dead Head Fred, Jak and Daxter: The Lost Frontier, Prince of Persia: Rival Swords, Ratchet & Clank: Size Matters, Secret Agent Clank, Tomb Raider: Anniversary

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

АЛЕКСЕЙ ГОЛУБЕВ



Претензий к графике – никаких!».

Разработчики умудрились выжать из карманной консоли все, и в результате картинка почти не отличается от того, к чему мы привыкли в играх на PS2.

» Jeanne d'Arc (2007)



Jeanne d'Arc – отличный повод для знакомства не только с самой PSP, но и с жанром тактических RPG в целом. Сюжет основан на исторических событиях – Жанна не раз встретит знаменитых героев прошлого и примет участие в реально происходивших сражениях. Правда, среди соратников Орлеанской девы встречаются говорящие львы и собаки, а бороться придется не только с людьми, но и с демонами. Генрих VI, согласно замыслу разработчиков из Level-5, и вовсе одержим злым духом. Такое положение дел только поначалу кажется абсурдным – в

дальнейшем следить за переосмысленными событиями прошлого будет весьма интересно. Помимо неординарной сюжетной линии, здесь есть все необходимое для хорошей разработки такого рода: сбалансированная и проработанная до мелочей, но в то же время очень простая боевая система, нескудные диалоги, колоритные персонажи, огромное количество разнообразных миссий и прочих занятных находок. Через несколько лет после релиза стало предельно ясно: этой замечательной игре не хватает лишь одного – продолжения.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 8.0, Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Level-5
Онлайн: www.us.playstation.com/jeannedarc

РЕКОМЕНДУЕМ

Disgaea: Afternoon of Darkness, Final Fantasy Tactics: The War of the Lions, Mytran Wars, R-Type Command, Tom Clancy's EndWar, Wild Arms XF

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ



Восхитительная тактическая RPG. Сильнейший козырь в рукаве владельцев PSP.

➤ Ridge Racer 2 (2006)



Несмотря на все красоты и стабильно высокое количество кадров в секунду, многие поклонники гонок не относятся к Ridge Racer серьезно из-за донельзя упрощенной схемы управления. Их можно понять – в Ridge Racer напрочь отсутствует физика, и нередко большую часть времени на трассе геймер проводит в управляемом заносе без потери скорости. Такое поведение машины, равно как и отсутствие хотя бы зачатков интеллекта у компьютерных оппонентов, а также принципиальное нежелание сотрудников Namco придумы-



вать сюжетную подоплеку соревнований – давно сформировавшиеся особенности сериала. Кому-то это не нравится, но фанам попросту все равно. Потому что игра готова подарить то, чего не могут дать многие другие образцы жанра – ощущение скорости и неподдельную радость победы. В Ridge Racer 2 включены абсолютно все трассы из оригинальной Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rave Racer, Rage Racer и R4: Ridge Racer Type 4. Почти каждый из этих двух десятков треков смоделирован практически безупречно.

ИНФОРМАЦИЯ

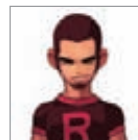
Оценка СИ: 8.0 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Namco Bandai
Онлайн: www.softclub.ru/games/game.asp?id=10608

РЕКОМЕНДУЕМ

ATV Offroad Fury Pro, Crash Tag Team Racing, FlatOut: Head On, Gran Turismo, MotorStorm: Arctic Edge, Need for Speed Carbon: Own the City, OutRun 2006: Coast 2 Coast, Wipeout Pure

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

АЛЕКСЕЙ ХАРИТОНОВ



Возможно, в Namco действительно придумали идеальное содержание, которому время от времени всего лишь нужно менять форму.

➤ Pursuit Force: Extreme Justice (2008)



Extreme Justice разошлась мизерным тиражом и была незаслуженно обделена вниманием публики. А все из-за оригинальной Pursuit Force, отличавшейся завышенной сложностью, из-за которой при мысли о сиквеле среднестатистическому игроку становилось не по себе. Между тем в Extreme Justice разработчики исправили практически все недостатки, но оставили без изменений геймплей – это все та же череда погонь за преступниками и бесконечные прыжки на огромной скорости с одного средства передвижения на другое. Несмотря на существенно сниженную



планку сложности, во второй Pursuit Force все равно нельзя расслабиться – ежесекундно что-то происходит, все стреляют и куда-то мчатся. А если не слышны звуки пальбы, то лишь из-за методичных ударов в челюсть. И, как в первом-классном голливудском боевике, полицейский эфир не утихает из-за нескончаемых переговоров. Тем приятнее, что компания «1С-СофтКлуб», взявшаяся за локализацию Extreme Justice, успешно справилась не только с текстовыми сообщениями, но и с озвучкой (всем желающим предусмотрена возможность выбрать английский язык).

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 8.5 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: BigBig Studios
Онлайн: www.pursuitforce.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Chili Con Carnage, Driver 76, Miami Vice: The Game

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

АНДРЕЙ ШИЛОНСОВ

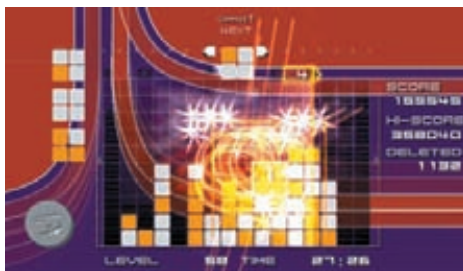


На что точно не приходится жаловаться, так это на разнообразие. Одними прыжками сыт не будешь, а потому сценарий часто подбрасывает что-нибудь эдакое... вроде снайперской стрельбы и катания на вертолетах.

➤ Lumines (2005)



Создатели Lumines, на счету которых – легендарные Rez и Space Channel 5, предложили свое видение пазитновского «Тетриса». Игроку нужно не просто складировать блоки, а объединять их в группы одного цвета. Отличие от Columns или Puyo Pop вот в чем – одноцветные связки исчезают не сразу, а лишь в определенный момент, на который влияет фоновый ритм. Как и в случае со всеми разработками подобного рода, понять, насколько Lumines затягивает, невозможно, пока вы не попробуете поиграть сами. А так как звуковое сопрово-



ждение в данном случае очень важно, о нем стоит подумать отдельно. Если вы устали от хитовой музыки, которую и так без конца крутят везде – от магазинов до радио, лучше остановиться на оригинальной Lumines. В ее саундтреке немало приятных электронных композиций, которых вы до этого момента наверняка и не слышали. А если хотите играть под записи именитых исполнителей, выбирайте Lumines II – с песнями Black Eyed Peas, The Chemical Brothers, Fatboy Slim, Гвен Стефани, Junkie XL и многих других звезд поп-музыки.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 9.0 Издатель: Ubisoft
Российский дистрибьютор: Vellod Impex
Разработчик: Q Entertainment
Онлайн: www.locoroco.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Capcom Puzzle World, Every Extra Extend, Puyo Pop Fever, Space Invaders Extreme, Ultimate Block Party

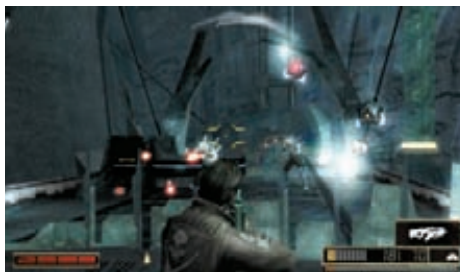
ИЗ ОБЗОРА «СИ»

ВАЛЕРИЙ КОРНЕВ



В 1989 году новенькие Game Boy сотнями тысяч улетали с полок благодаря своевременно лицензированному Nintendo «Тетрису». В 2005-м продажам PSP немало способствовала Lumines.

» Resistance: Retribution (2009)



«Карманные» приключения во вселенной Resistance, придуманные создателями Syphon Filter, не поразили новаторством (как, впрочем, и оригинальные игры сериала для PS3), но моментально подняли планку качества шутеров для PSP на новую высоту. Графика, управление, динамика, многопользовательский режим, звуковое сопровождение – практически все сделано максимально качественно. Resistance при переходе на портативную консоль изменилась не столь радикально, как та же Killzone (камера теперь находится за плечом главного

героя), но из-за постоянной необходимости прятаться в укрытиях геймплей стал больше напоминать Gears of War, в которой ценится не столько агрессивный напор, сколько умение мыслить тактически. Общий смысл от этого не особенно поменялся – перед нами все та же альтернативная история середины XX века, прыгающие со всех сторон на главного героя противники и максимум действия как на фоне реально существующих городов, страдающих под гнетом инопланетных захватчиков, так и внутри гигантских вражеских построек.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 8.0 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Sony Bend
Онлайн: www.resistance-game.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Call of Duty: Roads to Victory, Coded Arms: Contagion, Medal of Honor: Heroes, Syphon Filter: Logan's Shadow

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

АЛЕКСЕЙ ГОЛУБЕВ



Несмотря ни на что, перед нами, вне всякого сомнения, проект очень и очень достойный, а в своем жанре так, пожалуй, и один из лучших на PSP.

» Crush (2007)



Многие критики отмечали сходство Crush с Super Paper Mario (Wii): мол, в обеих можно было по нажатию одной кнопки превращать 2D-мир в 3D. Что интересно: авторы Crush сообщили о замысле за пять лет до релиза, так что еще неизвестно, кто у кого «увел» идею. Как бы то ни было, в действительности сходство сомнительное: Crush – одна сплошная головоломка с небольшими элементами платформера, и на идее вращения мира дер-

жится все прохождение. К тому же, если в приключениях Марио выбор был небольшой – или 2D, или 3D, то в Crush взглянуть на мир можно вообще с любой стороны, а уже потом его «сплоснуть», чтобы добраться, куда нужно, или уничтожить противника. Однако дело не сводится к задачкам вроде «враг стал плоским, теперь я могу его обойти» – практически каждый из сорока уровней предлагает что-нибудь новенькое.

ИНФОРМАЦИЯ

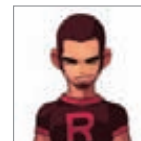
Оценка СИ: 8.5 Издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Zoe Mode
Онлайн: www.softclub.ru/games/game.asp?id=10810

РЕКОМЕНДУЕМ

Echochrome, Exit

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

АЛЕКСЕЙ ХАРИТОНОВ



Выглядит Crush как нечто среднее между мультфильмами Тима Бертона («Кожмар перед Рождеством» и «Труп невесты») и игрой Тима Шафера Psychonauts – совершенно сумасшедшая смесь!

» Killzone: Liberation (2006)



Находчивости разработчиков сериала Killzone остается только позавидовать – они не стали создавать FPS для портативной консоли (видимо, не желая тратить лишние силы), а «отделались» шутером от третьего лица, в котором камера большую часть времени находится где-то на высоте птичьего полета. Сразу после анонса такая идея казалась сомнительной, но в итоге получился отличный боевик с возможностью кооперативного прохождения сюжетной кампании и без каких-то весомых недостатков. Из-за максимально удаленной

камеры новая Killzone не только выглядела для своего времени просто отменно, но и заметно выделялась на фоне других шутеров. В игре даже есть полноценный многопользовательский режим для шести участников, который предлагает любителям стрельбы получить если не уникальный, то, как минимум, на редкость небезынтересный опыт. А еще Killzone: Liberation полностью перевели на русский язык. Нужно отметить, что сотрудники «1С-СофтКлуб» сделали свою работу не менее качественно, чем в Guerrilla – свою.

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ: 8.0 Издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»
Разработчик: Guerrilla
Онлайн: www.killzone.com

РЕКОМЕНДУЕМ

Metal Gear Solid: Portable Ops, SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2, SWAT: Target Liberty

ИЗ ОБЗОРА «СИ»

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ



Хотя все перестрелки мы наблюдаем с высоты птичьего полета и мельчайших деталей в кутерьме не разглядеть, движку Killzone: Liberation есть чем гордиться, даже когда виртуальный оператор берет средние планы.

Часть 5: «Сложный выбор»



К

ак и в случае с Nintendo DS, у всех существующих моделей PSP – свои особенности и однозначно советовать какую-то из них мы не станем. Однако надеемся, что наш краткий справочник поможет вам сделать выбор. Определяясь с моделью, следует помнить, что уменьшенная мощность аккумуляторов в PSP-2000 и PSP Go практически не влияет на время работы, благодаря оптимизированной системе энергопотребления и отказа от UMD-привода в случае с PSP Go. А вот PSP-3000 из-за нового экрана требует подзарядки несколько чаще обычного.

АНАЛИТИКА



PSP-1000 (Fat)

Габариты/вес/аккумулятор:

170.0 x 23.0 x 74.0 мм/280 грамм/1800mAh

ЗА: Неплохой вариант для любителей сэкономить – можно приобрести поддержанную PSP-1000 за весьма скромную сумму. Есть инфракрасный порт, что позволяет (при большом желании) подключать клавиатуру или использовать PSP в качестве пульта дистанционного управления.

ПРОТИВ: Самая тяжелая модель, и носить ее в кармане ужасно неудобно. Нет видеовыхода и возможности подключить микрофон. А еще битые пиксели, полуживой аккумулятор, некорректно работающий аналоговый стик, западающие кнопки, пыль на экране и грязь под кнопками – вот примерный набор «радостей», которые вас наверняка будут ожидать при покупке поддержанной PSP-1000 (новые на аукционах стоят дороже PSP Go).



PSP-3000 (PSP Slim & Lite)

Габариты/вес/аккумулятор:

169.4 x 18.6 x 71.4 мм/189 грамм/1200mAh

ЗА: Практически идеальный дизайн PSP доведен до совершенства. Более яркий экран обеспечивает улучшенную цветопередачу. Встроен микрофон. Вес уменьшен на треть по сравнению с оригинальной версией.

ПРОТИВ: Среднее время работы от аккумулятора меньше, чем у других версий консоли. Если вы уже видели остальные модели, вряд ли вас устроит изображение на экране PSP-3000 из-за своеобразных искажений, которые напоминают эффекты при чересстрочной развертке (программно исправить недостаток невозможно, так как это аппаратная особенность). Но если это первая покупка – недостаток, скорее всего, останется незамеченным.



PSP-2000 (PSP Slim & Lite)

Габариты/вес/аккумулятор:

169.4 x 18.6 x 71.4 мм/189 грамм/1200mAh

ЗА: Среди первых трех моделей именно PSP-2000 обладает наиболее четким экраном. Есть возможность подключить микрофон. Вес уменьшен на треть по сравнению с оригинальной версией.

ПРОТИВ: Как и PSP-1000, PSP-2000 давно снята с производства, так что остается надеяться на нераспроданные запасы из магазинов или искать подходящее предложение среди желающих продать свою консоль. А таких (по понятным причинам) не очень-то много.



PSP Go

Габариты/вес/аккумулятор:

128.0 x 16.5 x 69.0 мм/158 грамм/930mAh

ЗА: Благодаря небольшому весу и миниатюрным размерам, PSP Go с легкостью умещается практически в любом кармане. Большой объем внутренней памяти. Встроен микрофон. Зарядка стала намного меньше и удобнее. Исправлены недостатки в воспроизведении изображения, которые так расстраивали владельцев PSP-3000. Увеличен угол обзора экрана. Добавлена поддержка Bluetooth (можно подключать беспроводные гарнитуры и даже джойпад PS3).

ПРОТИВ: Диагональ экрана значительно уменьшена. Отсутствует UMD-привод (существенный минус для тех, кто уже успел собрать коллекцию игр для PSP на физических носителях или хочет это сделать). Несъемный аккумулятор. Измененное расположение кнопок понравится не всем – особенно в играх, где задействован аналоговый стик. Нет возможности подключить камеру от оригинальной PSP. **СИ**

УМЕНЬШЕННАЯ МОЩНОСТЬ АККУМУЛЯТОРОВ В PSP-2000 И PSP GO ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВЛИЯЕТ НА ВРЕМЯ РАБОТЫ, БЛАГОДАРИ ОПТИМИЗИРОВАННОЙ СИСТЕМЕ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ.

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 _____

Цивилизации всех эпох – объединяйтесь!



Нынешней осенью всех поклонников пошаговых игр ждет большой подарок – выход Civilization V. А в следующем году самый знаменитый стратегический сериал отметит свое двадцатилетие. Одним словом, лучшего момента для ретроспективы не подобрать.



ТЕКСТ
Алексей Бутрин

4000 ВС

О легендарной «Цивилизации» и ее не менее легендарном создателе Сиде Мейере не слышали, наверное, только инопланетяне. Пройти мимо этого культурного феномена невозможно даже тем, кто за компьютером исключительно работает. Однако история создания одной из самых интеллектуальных игр уже успела слегка покрыться пылью забвения, да и простой ее не назовешь, поэтому не лишним будет начать с самого начала.

Впервые Сид Мейер задумался о создании игр в начале восьмидесятых, когда работал программистом в компании General Instrument, которая занималась производством электронных комплектующих. Там же он познакомился с консультантом по менеджменту Биллом Стили – отставным пилотом-истребителем ВВС США. Именно Стили подтолкнул Сида перейти от мечтаний к активным действиям, и в 1982 друзья создали компанию MicroProse Software. Напористый и общительный Билл отвечал за административные вопросы и маркетинг, а Мейер был главным программистом и геймдизайнером. Свой первый проект, Spitfire Ace, новорожденная игровая компания вполне ожидаемо посвятила авиации. Причем это был не плоский аркадный скролшутер, а почти трех-

мерный симулятор (<http://www.mobygames.com/game/spitfire-ace>) – по тем временам настоящий технологический прорыв. На волне успеха MicroProse поставила разработку авиасимов на конвейер, и к началу 90-х заслужила репутацию самой «самолетной» игровой фирмы, в активе которой числились такие бессмертные хиты, как Sid Meier's F-19 Stealth Fighter и Sid Meier's F-15 Strike Eagle.

В середине 80-х к Сиду и Биллу присоединился талантливый игровой дизайнер Брюс Шелли из Avalon Hill – компании, занимавшейся разработкой настолок. При его участии были созданы Pirates! и Railroad Tycoon. Эксперименты оказались более чем удачными. Посудите сами – кто сейчас кроме автора этих строк и кучки таких же олдфагов помнит об F-19? Зато про «Пиратов» и паровозные стратегии знают все без исключения.

Кстати, Avalon Hill, из которой ушел Шелли, к тому времени уже не один год выпускала настольную игру, которая называлась Civilization. Так вот откуда ветер дует, – скажете вы... и попадете впросак. Дело в том, что настолка 1980 года мало чем походила на современные бумажные «Цивилизации» (которые уже, как раз наоборот, являются переложением компьютерного варианта): временной период вообще ограничивался

Древним миром, отсутствовало древо технологий и прочие атрибуты компьютерной игры. Но главное – та «Цивилизация» была совершенно линейна, чего не скажешь об игре Сида, одной из изюминок которой как раз и являлась вариативность прохождения. Впрочем, несмотря на принципиальные различия, MicroProse от греха подальше выкупила права на название Civilization, опасаясь обвинений в плагиате.

Если верить Мейеру, то он познакомился с «авалоновской» Civilization уже после выхода своей электронной, а многие идеи ему подсказала совершенно другая популярная настольная игра – Risk (она, кстати, продается и сейчас в редакции Deluxe Edition, есть даже официальная русская версия). Вторым источником вдохновения для Сида и Шелли послужила еще одна гениальная «строительная стратегия» – Sim City Уилла Райта.

Мало кто знает, что первый прототип Civilization, который Сид отдал на тестирование Шелли, тоже работал в реальном времени и поддерживал разбиение территории на зоны – вместо окультуривания ландшафта вручную при помощи рабочих игроку нужно было просто отметить подходящие для ферм и промышленности леса и, положившись на электронный разум, предаваться созерцанию.

Эх, раз, еще раз, еще много-много раз!

Казалось бы – пошаговые игры, в противовес стратегиям в реальном времени или шутерам, позволяют прерваться в любой момент, но на самом деле – это, наверное, самая аддиктивная чума после опиатов. Типичная отмазка любого «цивилизатора», которого домохозяйцы пытаются «выковырять» из-за компьютера: «Уже выхожу, подождите еще один ход». Секрет притягательности пошаговой Civilization заключается в том, что каждый ход просто напичкан важными и интересными событиями – где-то заканчивается строительство долгожданного чуда света, наконец-то доплывает до вражеских берегов экспедиционная армия, становится доступна очередная технология, поселенец готов основать новый город – и так без конца. А поскольку в Civilization империя все время расширяется, параллельно с ее развитием возрастает число юнитов, строений и различных событий, и вовлеченность игрока не только не падает, а наоборот – увеличивается.



Но вскоре Мейер и Шелли решили, что такой вариант слишком скучен и полностью перекроили игровой процесс под пошаговую концепцию. Тут как раз очень пригодился опыт Шелли как дизайнера настольных игр: в то время как Мейер дорабатывал древо технологий, Брюс занялся боевой системой и оттачиванием баланса юнитов.

Танки против лучников

Впервые о Civilization я услышал спустя два года после ее выхода, в 1993 году от другого конкурента, который взалхлеб рассказывал о чудо-игре, где нужно самостоятельно управлять одной из великих наций и за несколько тысячелетий привести ее к мировому господству. Я пишу об этом не только для того, чтобы «попозировать» на страницах журнала в стиле «я и Сид Мейер». Просто в девяностых Civilization достигла бешеной популярности именно благодаря эффекту «сарафанного радио», причем не только у нас, но и за рубежом.

К тому времени мой игровой опыт насчитывал уже сотни часов, проведенных за «Спектрумом», РС и различными отечественными ЭВМ, которыми тогда оборудовались компьютерные классы в школах. Казалось, что на попрание электронных развлечений меня удивить уже решительно нечем. Но красочные рассказы о развитии огромной цивилизации всего из одного отряда поселенцев и последующих танковых рейдах на армии отсталых соседей, вооруженных копьями и луками, воспринимались как фантастика и, несомненно, потрясли воображение.

Реальность же превзошла даже самые смелые ожидания. Сейчас, разумеется, трудно поверить в то, что игра, идущая в разрешении 320x200 с плоской и неинформативной пиксельной графикой (о том, что на

иконке поселенца изображена повозка, я догадался чуть ли не через месяц) настолько впечатляла. Магия Civilization заключалась в продуманном геймплее и практически бесконечной реиграбельности. Сразу после окончания очередной партии тут же хотелось начать следующую – за другую нацию, с иными географическими условиями, с использованием новой тактики.

Уже тогда Civilization щеголяла набором из 14 цивилизаций (одновременно в партии могло участвовать только 7 наций), пятью различными уровнями сложности и главное – генератором случайных карт, благодаря которому каждое новое прохождение отличалось от предыдущего. В отличие от последующих версий, ассортимент отрядов и построек у всех народов был совершенно идентичен, различия заключались лишь в начальном наборе юнитов, стартовых технологиях, а также названиях городов и предпочтениях лидеров, управляемых компьютером. Зулусы и подданные Наполеона отличались агрессивным нравом и постоянно разжигали войны, американцы под предводительством Линкольна стремились к демократии, а Сталин и Мао по завету дедушки Ленина строили коммунизм. Весь смак был в том, что игрока при выборе державы никто ни в какие поведенческие рамки не загонял – можно было построить великую монгольскую демократическую республику и послать от ее имени космический корабль к Альфе Центавра или под флагом зулусской империи развязать ядерную войну против США и Египта.

Первоначально в Civilization не было мультиплеера, что, впрочем, не мешало устраивать импровизированные хот-сит партии. Некоторые цивилизации (например, русские) на старте получали не одного, а сразу двух посе-

ленцев. Используя эту особенность, мы вместе с другом часами играли в «четыре руки», поочередно управляя каждой своей половиной империи. Как оказалось, принцип «одна голова хорошо, а две – лучше» работал и там. Наибольшее количество очков нам удавалось набрать именно в таком «кооперативном» режиме игры. Самое сложное было – не забыть принадлежность всех юнитов и городов, каждый из которых вел свою родословную от первых двух поселений.

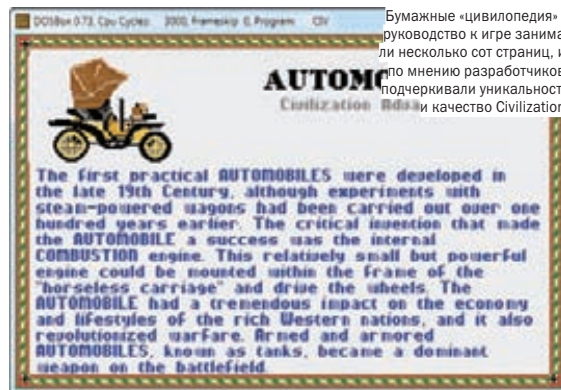
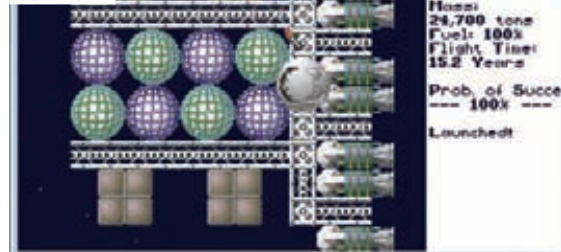
Приблизительно в это же время появился самопальный хот-сит-мод от русских фанатов – Тимофеева и Попова, благодаря которому можно было играть за одним компьютером за несколько цивилизаций уже без вышеописанных ухищрений. Разработчики тоже не сидели сложа руки, и в 1995 году выпустили сетевой римейк оригинала CivNet, поддерживавший актуальные тогда Windows 3.1 и Windows 95. В нем, кроме уже самостоятельно освоенного поклонниками режима игры за одним компьютером, добавился полноценный мультиплеер. Но, по большому счету, история первой Civilization уже заканчивалась, начиналась летопись второй части.



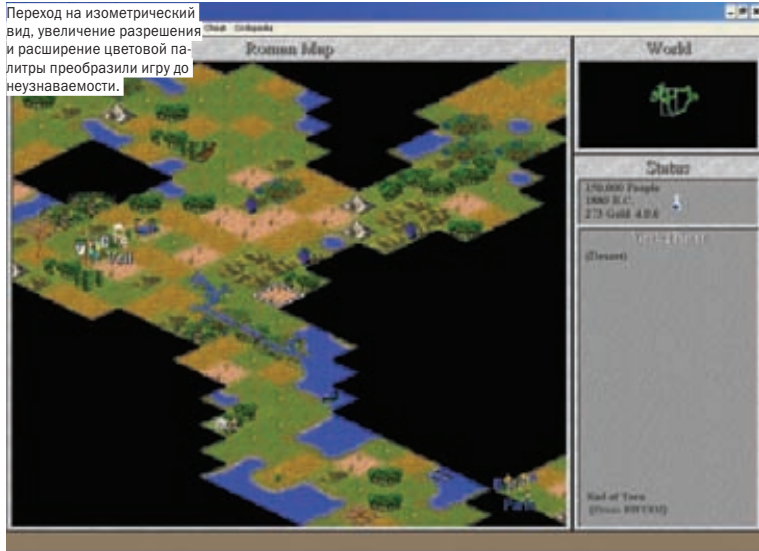
Визу: Говорят, что некоторые юниты в бета-версии Civilization Сид Мейер рисовал лично, причем некоторые картинки дожили даже до финального релиза.



Мирная победа (путем выигрыша космической гонки) была настоящим откровением в жанре. Раньше в стратегических играх все вопросы решались только огнем и мечом.



Бумажные «цивилопедия» и руководство к игре занимали несколько сот страниц, и, по мнению разработчиков, подчеркивали уникальность и качество Civilization.



Капитан без корабля

Перед тем как предаться воспоминаниям о Civilization II, мы откатимся на один флэшбек назад. А дело вот в чем. К тому моменту, когда Сид Мейер начал работу еще над первой частью игры, он уже формально не являлся совладельцем MicroProse, а фактически был субподрядчиком по контракту. Причиной его ухода из компании послужили разногласия со Стили относительно стратегии развития – Билл хотел попробовать «окутить» рынок игровых автоматов, но Мейер счел эту затею сомнительной и в результате ушел из MicroProse, продав свою долю бизнеса.

Несмотря на то что бывшие партнеры сохранили дружеские отношения, игровые проекты Сида продвигались в MicroProse, мягко говоря, со скрипом. Собственно, даже за Civilization он взялся не от хорошей жизни, а после того, как их с Шелли проект второй части Railroad Tusoon отклонило руководством компании. Приблизительно такой же тернистой была дорога первой Civilization. Игра доводилась до релизного статуса с низким приоритетом и, возможно, застряла бы в недрах MicroProse еще на год, если бы не вмешательство Билла. Нет, он не проникся доверием к новой концепции, но решил довести дело до конца из уважения к Мейеру.

Надо отметить, что не только Стили не понимал, насколько ему повезло с Civilization, но и сами авторы – Мейер и Шелли – не до конца оценивали коммерческий потенциал этой идеи. Тот фурор, который произвела Civilization среди игроков и в прессе, стал неожиданностью вообще для всех.

Время показало, что опасения Сида насчет нового курса MicroProse были небеспочвенными – даже успешные продажи Civilization не позволили компании выбраться из долговой ямы, в которую ее загнала недальновидная политика. В результате в 1993 году MicroProse была куплена Spectrum Holobytes. До 1996 года обе торговых марки сосуществовали, затем превратились в одну – MicroProse. Но на этом злоключения не закончились. В 1998 уже объединенную MicroProse вновь продали – на этот раз Hasbro Interactive, которую, в свою очередь в 2001-м купила Atari, навсегда поставив точку в этой истории.

А теперь вернемся к Civilization II, которая была выпущена как раз в разгар

вышеописанных пертурбаций MicroProse. Сид и Брюс участие в разработке уже не принимали, эстафету у них подхватили коллеги по MicroProse – Брайан Рейнольдс, Джеффри Бриггс и Дуглас Кауфман.

На фоне всей этой производственной «мелодрамы» было бы странно ожидать от авторов каких-либо открытий по части геймплея. Их и не последовало. Тем не менее, разработчики подошли к продолжению основательно, с учетом накопившихся пожеланий игроков.

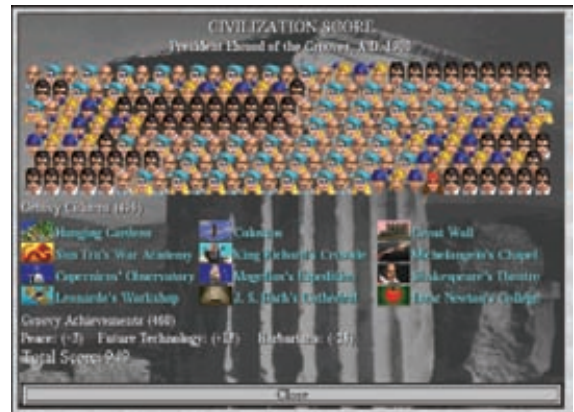
Графика осталась спрайтовой, но карта обрела изометрическую перспективу. Да и вообще пять лет технического прогресса не прошли даром – игра заметно похорошела.

Количество наций, действующих одновременно, осталось прежним, но теперь на каждый из семи доступных цветов приходилось не две, а уже три цивилизации, причем за любую можно было сыграть одним из двух лидеров. К примеру, к традиционно белым

Во плоти

В 2002 году Glenn Drover, бывший менеджер по продажам из MicroProse, разработал настольный вариант компьютерной игры. Ее правила и концепция действительно очень похожи на электронный прототип. В настолке используются: поле с картой мира, карта технологий, фигурки юнитов (больше семи сотен!), кубики и различные карточки: 78 карт для технологий и чудес света, 61 карта города и 64 для строений, есть даже карточки плодородия – аналог бонусных ресурсов.

Коробочку можно купить на территории России и других стран СНГ, причем как в оригинальной, так и в локализованной версии. Однако имейте в виду, что поклонники настолок в один голос ругают качество перевода в русском издании игры.



русским и римлянам добавили кельтов. А усацкий вождь народов СССР из первой части, в свою очередь, уступил место правящему дуэту Ленина и Екатерины II.

В списке форм правления появился религиозный фундаментализм (но в последующих частях Civilization снова пропал). Новые юниты, постройки, чудеса света, технологии – подвижки были в основном количественные. Но имелись и более серьезные изменения. Например, у юнитов впервые появились полоски здоровья и возможность апгрейда в более

Внизу: Вторая часть «узаконила» конвертирование производства в деньги. В оригинальной Civilization проблема перепроизводства решалась многократной постройкой и продажей одного и того же строения. Интересно, кто покупал у игроков сотни крепостных стен?



Контрреволюция?

В 2007-м сериал добрался до современных консолей – вышла Civilization Revolution. Общий принцип игры остался прежним, но некоторые аспекты (ресурсы, дипломатия, строительство дорог и вообще развитие территории) были перевернуты с ног на голову. Среди хардкорщиков принято ругать Revolution за поповость и отход от канонов, но как человек, полностью открывший все ачивки в Xbox-версии Revolution, авторитетно заявляю: «все это – полная чушь!»

Да, Revolution намного проще не только четвертой, но и третьей Civilization, но она изначально затачивалась под более стремительные партии и менее удобное консольное управление. В результате получились не просто отход от канонов, а совершенно другая игра по мотивам, которая не растеряла при этом увлекательность оригинала и его стратегическую глубину. Чтобы убедиться в этом, попробуйте, к примеру, победить всего одним городом на максимальной сложности или на нем же закончить партию до 1000 года н.э. (это, пожалуй, два самых сложных достижения в игре).

«Трешка» даже сейчас выглядит бодрячком: хоть сейчас на нетбук и вперед – играть в до-роге.



современные боевые единицы. Для этого необходимо было построить чудо света «Мастерская Леонардо», т.е. обновление войск мог производить всего один игрок.

Еще более важными нововведениями стали сценарии и открытая архитектура игры, дававшая простор модостроителям. Результат не заставил себя ждать – к тому времени как вышла третья часть, сообщество поклонников Civilization охватило самописными модами и сценариями практически все мало-мальски важные военные конфликты из истории человечества и даже раскрыла тему научной фантастики и совсем ненаучного фэнтези с эльфами и орками.

Выпускались и официальные дополнения – такие как Conflicts in Civilization и Fantastic Worlds, а также самый эпический мод, вышедший в 1999-м, – Test of Time, в котором появилась анимация юнитов и возможность игры за инопланетян.

Те же лица, только в профиль

В то время как MicroProse (уже под крылом Spectrum Holobyte) барахталась в море долгов, пытаясь исправить положение за счет Civilization II и дополнений к ней, у Сиды были другие заботы. В 1996-м он совместно с уже знакомыми нам Брайаном Рейнольдсом и Джеффом Бриггсом сформировал новую игровую студию Firaxis Games.

Первые две игры этой компании – Gettysburg! и Antietam! – были посвящены теме гражданской войны в США и принадлежали к жанру варгеймов в реальном времени. Затем Сид вернулся к своей главной теме, но решил раскрыть ее по-иному – так появилась Sid Meier's Alpha Centauri, повествующая о приключениях колонистов, которых мы

отправляли осваивать просторы космоса в первых двух частях Civilization.

Его партнеры тоже не сидели сложа руки – Джефф Бриггс совместно с Сореном Джонсоном разработал дизайн новой, уже третьей по счету «Цивилизации».

В «тройке» изменений оказалось намного больше, чем в предыдущей части. Хотя игра и сохранила изометрическую перспективу, качество картинки значительно улучшилось. У всех юнитов появилась анимация. Впервые было введено понятие государственных границ и культурного влияния. Соответственно, значительно расширился и ассортимент возможных путей выигрыша. К стандартной победе по очкам (она теперь называлась историографической), космической гонке и старому как мир kill'em all добавились еще три. Культурная победа требовала прокатить хотя бы один город до 20000 очков культуры, да еще дополнительно набрать энное количество очков на всю нацию (точное число зависело от размера карты). Можно было выиграть дипломатически, если построить чудо света «ООН», и добиться, чтобы остальные цивилизации выбрали вас генеральным секретарем (на словах звучит просто, но на деле – один из самых сложных путей). А к тотальному уничтожению всего и вся добавился вариант «победа за явным преимуществом», она же «доминирование», для которой было необходимо держать под контролем в пределах своих культурных границ не менее 66% суши и одновременно не менее 66% населения планеты (кстати, один из вариантов достижения такой победы – уничтожение «лишнего» вражеского населения массивными ядерными ударами).

Пасынки Вселенной

Alpha Centauri, главным дизайнером которой стал Сид Мейер, была разработана Firaxis в 1999 году и представляла собой научно-фантастическое ответвление от сериала Civilization. На самом деле изменения в «Альфе» были гораздо серьезнее, чем просто переход в иной сеттинг.

Во-первых, ландшафт игры стал полностью трехмерным (для сравнения – даже Civilization IV, несмотря на честный 3D-движок, все равно остается по сути плоской). Это открывало новые горизонты для освоения территории и терраморфинга. Например, разрушив горы, удавалось не только выровнять ландшафт там, где велись инженерные работы, но и открыть доступ муссонам в близлежащее ущелье. Это, в свою очередь, приводило к росту годового уровня осадков и увеличению плодородности почв, а следовательно, и количества растительности на прилегающих квадратах. Юниты в Alpha Centauri конструировались из набора компонентов (как в серии Master of Orion), но убер-разработки и стоили сообразно своей мощи, почти как чудеса света.

Значительно была усовершенствована дипломатия, и впервые в жанре серьезно проработан вопрос экологии.

В целом игра получилась гениальная, но жутко мозголомная и перенасыщенная микроменеджментом – возможностей интерфейса того времени просто не хватало для комфортного геймплея. Я искренне надеюсь, что когда-нибудь Firaxis Games или лично Сид Мейер рискнут и сделают римейк этой замечательной игры, но уже с использованием современных технологий и с учетом ошибок оригинала.

В третьей части вернулась бесполезная, но прикольная фишка со строительством и прокачкой дворца, впервые придуманная еще Мейером, но убранный в продолжении игры от Рейнольдса.



**РАЗРУШИВ ГОРЫ,
МОЖНО БЫЛО ОТКРЫТЬ
ДОСТУП МУССОНАМ В
БЛИЗЛЕЖАЩЕЕ УЩЕЛЬЕ.**

Фактопедия

- слово «цивилопедия» (civilopedia) придумал Брюс Шелли как название встроеной в игру обширной базы знаний по всем ее аспектам; впоследствии задумка была подхвачена индустрией – сейчас свои «-педии» существуют почти в каждой стратегии или ролевой игре;
- Сталин появлялся в Civilization дважды – в первой части и в дополнении Warlords к Civilization IV; Ленину повезло еще меньше – он промелькнул лишь в сиквеле игры;
- максимально возможное число ходов в первой Civilization – 600; в продолжениях это ограничение почти не изменялось;
- формально к «семейству» Civilization относится и другая стратегия Сида – Colonization, выпущенная в 1994-м (недавно вышел ее римейк на движке Civilization IV), хотя механика обеих игр очень сильно различается;
- первая «Цивилизация» выходила на «Макинтоше», PlayStation, Amiga, Atari, Super Nintendo и даже на N-Gage;
- в 1996-м авторитетное издание Computer Gaming World признало Civilization лучшей в списке 150 самых замечательных игр всех времен и народов; в 2000-м она же попала в топ-25 PC-игр всех времен по версии IGN; вообще, награды и заслуги Civilization можно перечислять бесконечно;
- на основе идей Civilization энтузиастами была разработана полностью бесплатная (по GNU-лицензии) версия игры – Freeciv (Google подскажет, где ее найти и скачать).

Изначально доступных для игры наций в Civilization III было всего 16 (против 21 во второй части). Но два дополнения – Play the World в 2002-м и Conquests в 2003-м быстро удвоили количество играбельных стран.

В дополнение к чудесам света были введены малые чудеса (national wonders), например, «Героический эпос» и «Уолл-Стрит». В отличие от мирового чуда света, которое могло быть построено вообще лишь однажды за игру, малое чудо по одному разу могла завести каждая страна. Наконец-то появились уникальные юниты для каждой цивилизации, заменявшие один из обычных отрядов. Например, римляне получили вместо простых мечников легионеров, у которых параметр защиты был на единицу выше. Аналогичные бонусы имели и другие уникальные юниты. Вдобавок каждая из стран получила специализацию, а по сути – дополнительные игровые модификаторы: к примеру, научно-торговая цивилизация греков получала коммерческие бонусы и одну бесплатную технологию при переходе из одной исторической эпохи в другую.

Еще одно важное изменение касалось ресурсов, которые отныне стали подразделяться на обычные и стратегические, без которых невозможно было производить войска. Танки не хотели ездить без нефти, мушкетеры – стрелять без селитры, а ядерные бомбы – взрываться без урана. Фактически в предыдущих выпусках сериала ресурсов не было вообще – существовали только бонусы на клетках вокруг города, которые значительно увеличивали производство, сбор урожая или доход отдельных поселений. Новшество сделало игру интереснее и сложнее, в особенности это касалось исследования и освоения территории, т.к. стратегические ресурсы открывались не сразу, а после соответствующих научных открытий. Вполне ожидаемо возросла роль торговли и дипломатии, интерфейс и функциональность которой были значительно доработаны. Теперь стало проще понять, как складываются отношения между всеми странами, а заключение договоров и соглашений было реализовано по простейшему принципу перетаскивания – в левом столбце игрок выставлял список требований и по-

желаний, в правом – то, что предлагал взамен. Если партнера на переговорах – AI или живого игрока – предложение устраивало, то соглашение заключалось. К слову, сетевой мультиплеер появился в Civilization III далеко не сразу, а лишь с первым официальным дополнением. Правда, тестеры подвели разработчиков, и сетевой режим получился ужасно глючным. Окончательно решить проблему удалось лишь во втором аддоне – Conquests.

Благодаря симпатичной графике и хорошо продуманному геймплею Civilization III не забыта и в наши дни. В нее с упоением продолжают играть владельцы устаревших ПК и ноутбуков, да и для современных мало-мощных нетбуков я бы порекомендовал именно эту, нетребовательную к ресурсам часть сериала. Некоторые, кстати, остались приверженцами Civilization III из «идеологических» соображений – настолько им не понравилась четвертая игра сериала.

Эстафета

Нетрудно заметить, что, начиная со второй Civilization, возникла своего рода традиция: автором каждой последующей части становился кто-то из помощников геймдизайнера, создававшего предыдущий выпуск. Так, работавший с Рейнольдсом над сиквелом Джефф Бриггс возглавил команду, делавшую третью часть, а его помощник Сорен Джонсон стал дизайнером Civilization IV.

Казалось бы, за 14 лет бесконечных продолжений и аддонов тему Civilization раскрыли в полной мере, перепахав вдоль и поперек. Но история человечества – бездонный кладез различных идей для увлекательных игровых концепций. Прекрасным подтверждением этого тезиса стало появление в игре семи мировых религий, каждая из которых была привязана к определенному научному открытию. Например, цивилизация-первооткрыватель монотеизма автоматически становилась основателем иудаизма. Использование религии позволяло получать бонусы к развитию науки, а главное – увеличивать уровень счастья населения и идеологически влиять на соседей, расширяя национальные границы, и даже получать с них



Вверху: Отчеты дипломатической миссии стали подробнее и, главное, нагляднее.



Слева: Система дипломатии и торговли была значительно доработана и с рядом косметических апгрейдов дожила вплоть до самых поздних дополнений уже к Civilization IV.





ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА – ПРОСТО БЕЗДОННЫЙ КЛАДЕЗЬ ИДЕЙ ДЛЯ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГРОВЫХ КОНЦЕПЦИЙ.

дополнительный доход после строительства главной церкви (для уже упомянутого иудаизма такой постройкой был храм Соломона).

Отныне вообще все ресурсы стали стратегическими. Когда рядом с одним из городов располагалось обработанное пшеничное поле, мало того, что пищи в этом городе производилось больше, так еще при включении поля в транспортную сеть страны возрастало здоровье в каждом поселении с построенным амбаром. Концепция здоровья населения также стала механизмом, ограничивающим рост городов, для дальнейшего развития которых требовались отныне новые ресурсы и технологии (гончарное дело, медицина, заморозка продуктов и т.д.). А обладание теми или иными ресурсами теперь стало влиять едва ли не на все без исключения аспекты игры – скорость производства чудес света, эффективность работы некоторых строений, счастье населения, и, как это повелось с третьей части – на возможность производства различных типов войск.

Впервые в Civilization появились великие люди, которые помогали двигать

вперед науку, культуру и экономику. Одна из новых базовых экономических стратегий развития как раз основывалась на использовании этих деятелей.

Игра перешла в полное 3D и стала очень красочной, однако принцип разбиения территории на квадратные клетки остался неизменным. Очень сильно была переработана боевая система – параметры атаки и защиты юнитов объединили в общий числовой показатель силы. За выигранные битвы стали начисляться очки опыта. Появилось обширное дерево военных специальностей (оно же – система прокачки), которые можно было присваивать отрядам при достижении нового уровня.

Но это были, как говорится, только цветочки. Самое важное новшество касалось стратегии бесконечного расширения империи, на которую жаловались игроки, потому что обойтись без спам-застройки не представлялось возможным. Ну что ж, за что боролись, на то и напоролись. Теперь удаленность города от метрополии прямо влияла на стоимость его содержания. По-

строив по традиции пять поселений на старте игры, юные «цивилизаторы» с удивлением обнаруживали, что они по уши в долгах, а не в шоколаде, как раньше. Некоторые особо предприимчивые стратеги додумались возводить города в малопригодных для быстрого развития местах и дарить их AI, который с радостью заглывал наживку и ускоренными темпами разорялся. Эта фишка была частично выпилена в патчах и полностью устранена в дополнениях, так как появилась возможность превращать дорогостоящие колонии империи в вассальные страны. Кстати, система сюзеренитета значительно обогатила тактику завоевания чужих земель, сделав экспансию менее занудной и кровавым занятием: исчезла необходимость вырезать население полностью – достаточно было просто захватить пару ключевых городов противника и принудить его к капитуляции.

Но все это грело сердце лишь самым хардкорным фанатам серии. Многие неопытные игроки взирали на Civilization IV едва ли не с ужасом. Уже на втором после «песочницы» уровне сложности отработанная стратегия развития приводила к коллапсу и ни о каком танковом рейде к соседям-дикарям и речи не шло, потому что сами соседи успевали вырезать таких горе-вояк еще в эпоху открытия бронзы или стали. В общем, в четвертую «Цивилизацию» пришлось учиться играть заново, но зато тот, кто не поленился разобраться, что к чему, навсегда сохранит ей преданность.

На самом деле подобное усложнение и специализация – неизбежный результат эволюции игр. Невозможно сделать игру одновременно и массовой, и хардкорной. Но зато никто не мешает выпустить сразу две, каждую для своей ниши. Так в 2007-м появилась упрощенная и более «легкомысленная» Civilization Revolution для консолей.

К счастью, пятая часть будет продолжать традиции именно комплексной и написанной различными скрытыми трюками «четверки».

Почти двадцатилетняя история Civilization убедительно доказывает, что есть темы и концепции, которые совершенно не подвержены старению. Они как губка впитывают новые технологические достижения индустрии и опыт предыдущих разработок, что позволяет создавать потрясающие игры. Я совершенно уверен в том, что как концепция Civilization переживет и своего создателя, и нас с вами – ее будут переиздавать до тех пор, пока игры будут существовать как культурное явление. **СИ**

Вверху: К четвертой части программисты Firaxis набили руку в написании рандомайзеров для генерации карт, так что в новой игре была чуть ли не сотня режимов создания ландшафта. Наиболее правдоподобные получились в режиме Tectonics, который имитировал разбиение материков по тектоническим плитам.



Внизу: Стековая механика во всей «красе». Со стороны кажется, что это просто два юнита пытаются выяснить между собой отношения, но на самом деле – в разгаре одно из крупнейших сражений в этой партии.



Роль спецресурсов в Civilization IV достигла своего апогея. В древней эпохе без меди и железа ловить было совершенно нечего – если уж настолько сильно не повезло, можно было начинать партию заново.



Выборы в Oligarchy – один из самых удачных моментов в игре.



ТЕКСТ

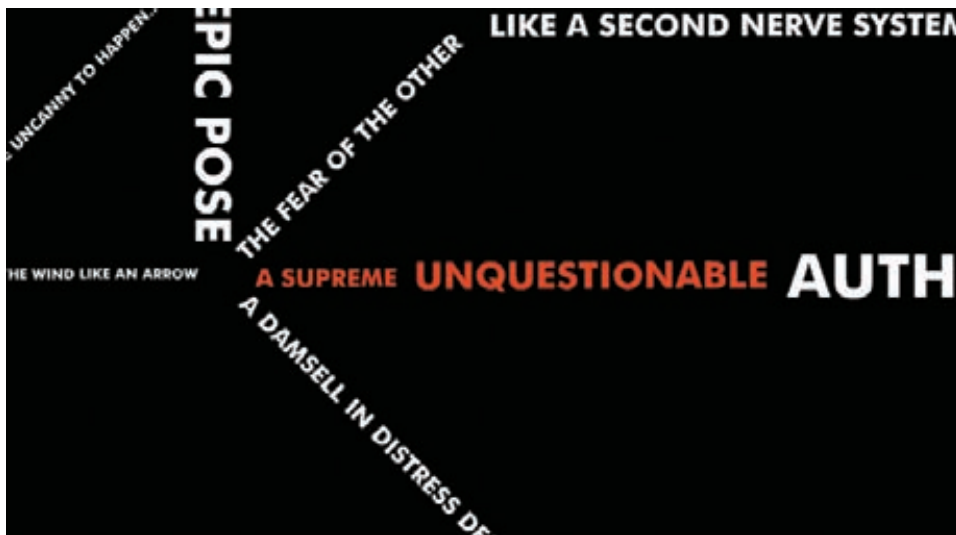
Александр
Щербаков

Molleindustria

«Нам не нравятся видеоигры – поэтому мы их и делаем»

О Molleindustria я узнал абсолютно случайно. Копаясь на каком-то сайте, посвященном экспериментальным инди-разработкам, я набрел на ссылку с восторженной аннотацией. Указывала она на флэш-игру Every Day the Same Dream. Я редко провожу время за флэш-играми и отношусь к ним с некоторым скептицизмом, но в данном конкретном случае моему удивлению не было предела.

Every Day the Same Dream – очень простая и очень короткая игра. Но в то же время способная стать настоящим источником вдохновения и небольшим складом идей для любого инди-разработчика – да и не только для него. С одной стороны – это игра с идеологическим посылом. С другой – что-то вроде демонстрации того, как Shenmue может работать в 2D. С третьей – чудесный образец интерактивного музыкального видео. Серо-белый человек просыпается по звонку серо-белого будильника, одевается в серо-белый костюм, едет в серо-белой машине на работу, где занимает свое серо-белое рабочее место в кубикле. Затем все повторяется сначала. Единственный выход – не идти на рабочее место, а подняться на крышу и спрыгнуть вниз. А потом снова проснуться, одеться и пойти на работу. Звучит, наверное, несколько глуповато. Но производит сильнейшее впечатление. Это потрясающая, немного наивная, но крайне обаятельная «короткометражка».



Вверху: Ergon/Logos – один из самых интересных экспериментальных проектов Паоло Педерчини. Фактически это такая вариация на тему книг-приключений. Полностью текстовая игра. Что там пишут – не важно (з там идет поток сознания). Сам процесс, само зрелище завораживает.

ИГРОМУП

Разработчик Every Day the Same Dream – странная и очень нетипичная студия Molleindustria. Да и не студия это вовсе. Это живущий в США итальянец Паоло Педерчини и анонимные товарищи, периодически участвующие в его некоммерческих инициативах. Зачастую, судя по всему, и просто Паоло «без ансамбля» – неизвестно, где провести разделительную линию. А специализируется

Molleindustria преимущественно на играх, несущих социальные и политические комментарии. Обычно либерального толка, с серьезным левым уклоном и обличением гримас капитализма и империализма. Обычно, но не всегда: на счету Паоло и компании, например, есть и Orgasm Simulator – собственно, симулятор симуляции (!) женского оргазма. Хотя тоже «социальный комментарий», если задуматься.

В MCDONALD'S VIDEOGAME НЕВОЗМОЖНО ВЫЙТИ НА ТРЕБУЕМЫЕ СОВЕТОМ ДИРЕКТОРОВ ТЕМПЫ РОСТА, ЕСЛИ ВЫ СТАРАЕТЕСЬ ВЕСТИ СЕБЯ «ЧЕСТНО». НУ, ТО ЕСТЬ, НЕ КОРМИТЬ КОРОВ ДРЯНЬЮ, НЕ ПОКУПАТЬ КОНГРЕССМЕНОВ И НЕ УВОЛЬНЯТЬ СОТРУДНИКОВ, ЕСЛИ ОНИ ПЕРЕСТАЛИ УЛЫБАТЬСЯ.



Так начинается Every Day the Same Dream – последний на данный момент проект Molleindustria. И, пожалуй, самый лучший.



По мнению создателей игры, эта сцена призвана внушать животный ужас.



Tuboflex обращает внимание на проблемы рынка занятости. К России она пока имеет крайне косвенное отношение, но встречает понимание.

СПЕЦИАЛИЗИРУЕТСЯ MOLLEINDUSTRIA ПРЕИМУЩЕСТВЕННО НА ИГРАХ, НЕСУЩИХ СОЦИАЛЬНЫЕ И ПОЛИТИЧЕСКИЕ КОММЕНТАРИИ. ОБЫЧНО ДОСТАТОЧНО ЛИБЕРАЛЬНОГО ТОЛКА, С СЕРЬЕЗНЫМ ЛЕВЫМ УКЛОНОМ И ОБЛИЧЕНИЕМ ГРИМАС КАПИТАЛИЗМА И ИМПЕРИАЛИЗМА.

Две самые политизированные игры Molleindustria – экономические симуляторы McDonald's Videogame и Oilgarchy. С некоторой натяжкой, но их можно назвать чем-то вроде игровых аналогов фильмов Майкла Мура и его эпигонов. Не прямо вот в буквальном смысле, конечно, но очень близко. McDonald's Videogame – возможно, самая известная игра Molleindustria – фактически даже освещает смежные темы с фильмом «Двойная порция» (Super Size Me) документалиста Моргана Сперлока. Но только в виде, как уже говорилось, экономического симулятора.

McDonald's Videogame и Oilgarchy интересны не просто как политизированные игры, доносящие правильные, но порядком набившие оскомину мысли о том, что «Макдональдс» (да-да, я в курсе, что официально принято писать без мягкого знака) – бяка, а нефтяные олигархи – буки. Они интересны тем, как они доносят послание, с помощью каких средств осуществляется как эмоциональное воздействие, так и раскрытие информации, которой с нами хочет поделиться создатель игры.

ДИКТАТУРА БУТЕРБРОДА

McDonald's Videogame предлагает нам – в утрированной форме, конечно – контролировать весь процесс, все путешествие гамбургера от пастбища для скота до желудка клиента. Игрок вживается в роль, видит, к каким средствам нужно прибегать, чтобы до-

стигнуть нужного результата, – именно к тем, которыми реально пользуется корпорация. И это забавно – ну, примерно так же, как забавно сбрасывать ядерные бомбы в Civilization. Но при этом ты четко понимаешь, что в реальной жизни в этом нет ничего веселого. И это доходчиво. Ядерные бомбы-то в шахтах, они есть, но их никто не видит. А в фаст-фуде время от времени питаются более-менее все. Педерчини любит приводить в пример Тгорисо – симулятор латиноамериканского диктатора. Именно как образец, в общем-то, достаточно политизированной игры. Потому что так или иначе она раскрывает механизмы взаимодействия народа и правящих элит. То есть, Тгорисо – игра не о Кубе, а о власти и ее методах вообще. И это тоже очень близко каждому из нас – мы все это видим каждый день. «Мы» – в широком смысле слова. И русские, и американцы, и итальянцы.

В McDonald's Videogame невозможно выйти на требуемые советом директоров темпы роста, если вы стараетесь вести себя «честно». Ну, то есть, не кормить коров дрянью, не покупать конгрессменов и не увольнять сотрудников, если они перестали улыбаться. И не запускать в разгар скандалов, связанных с ожирением, или рекламных акций, продвигающих образ Рональда Макдональда, друга детей.

Oilgarchy, как ни странно, наверное, даже несколько тоньше McDonald's Videogame. Здесь речь идет не столько о разработке нефтяных месторождений, сколько об эффекте,

какой нефтяные магнаты оказывают на политику. Голоса покупаются, нет никакой разницы между основными политическими партиями, правительства стран третьего мира насковозь коррумпированы и фактически разрешают делать, что угодно, если вы придерживаетесь прайс-листа. Контингент войск на Ближнем Востоке можно увеличивать хоть сто лет подряд, параллельно протаскивая через правительство США новые военные операции и диверсии. Совет директоров доволен всегда, прибыль растет постоянно, к тому же с определенного момента вы эффективно влияете на цены на энергоносители – даже урезав добычу нефти в два раза, можно значительно увеличить прибыль.

Разумеется, иногда все эти дела напоминают эдакие интерактивные советские карикатуры на акул капитализма. Но нужно помнить, что это игры. Это не документальное кино. А убедительность – именно за счет интерактивности – вполне себе серьезная. Это игры, которые заставляют задуматься и несут четко сартикулированную позицию. Что

Внизу: McDonald's Videogame – ехидный симулятор фаст-фуда. В первый же месяц после выхода в него сыграли 1 миллион раз.





очень, очень большая редкость. Подобных проектов не просто мало – их смехотворно мало. Именно поэтому то, что делает Molleindustria, так важно.

ИЖЕ ЕСИ

Разумеется, из-за социально-политической направленности игр Molleindustria, у Педерчини и компании уже были и еще будут проблемы. Что характерно, буча поднялась не из-за McDonald's Videogame – возможно, самого известного проекта Паоло. Хотя к нему и обращались адвокаты, бесплатно предлагая свои услуги в случае угроз со стороны гиганта. «Макдональдс» вообще в подобных случаях ведет себя очень вменяемо, не грозит потащить обидчика в суд (тем более что с McDonald's Videogame толком ни к чему не подкопаешься), а действует по принципу «собака лает – караван идет». Показательна была история с уже упомянутым фильмом «Двойная порция»: все ждали юридического людоедства и морального давления на режиссера, а «Макдональдс» просто молча отменила те самые SuperSize-порции.

Проблемы были из-за двух проектов, связанных с религией – Faith Fighter и Operation: Pedopriest. Итальянские парламентарии требовали запретить игру Operation: Pedopriest, как направленную против Ватикана и лично против Папы Римского. К тому же пытались приравнять проект к порнографии, так как в нем карикатурные священники и карикатурные дети имитируют половой акт. Operation: Pedopriest, как можно догадаться из названия, обращается к теме сексуального насилия по отношению к детям со стороны католических священнослужителей. Игрок управляет кардиналами, которые должны убеждать и запугивать родителей детей-объектов насилия, чтобы ситуация не получила огласки. На всякий случай Operation: Pedopriest сняли с сайта Molleindustria – но к тому моменту она разошлась по всему Интернету. Сейчас игра вернулась на свое место.

Faith Fighter стал объектом интереса со стороны Организации Исламская конференция – крупной и влиятельной международной мусульманской структуры. Претензии вполне традиционны и прогнозируемы – в Faith Fighter одним из персонажей является Мухаммед, а его изображение ислам запрещает



ет. Сама же игра, как понятно из названия, – это такая пародия на файтинги. Только бойцы здесь – Будда, Ганеша, Иисус, Мухаммед и авраамический Бог с большой буквы. Педерчини на время снял игру с сайта, объяснил, что игра направлена – представьте себе – на воспитание религиозной терпимости. И сама по себе – комментарий на то, как религии становятся источниками ненависти. Позже Faith Fighter вернулся в двух версиях. Одна из них – цензурированная, где лицо Мухаммеда закрыто большим черным пятном. И вот это, кстати, выглядит форменным издевательством. Но что просили, то и получили.

И РЯБЧИКОВ ЖУЙ

Несмотря на ряд громких проектов и внимание со стороны прессы – а о Molleindustria писали, в частности, The Guardian, The Washington Post и El Pais, а также делала сюжеты BBC – организация единомышленников, ведомая Педро Педерчини, практически не занимается коммерческими играми. Все, что выпущено Molleindustria, сделано в свободное от основной работы время. Исключение – рекламные и благотворительные заказы, под которые отведено отдельное место на сайте студии. И которых не так уж и

РАЗУМЕЕТСЯ, ИНОГДА ВСЕ ЭТИ ДЕЛА НАПОМИНАЮТ ЭДАКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ СОВЕТСКИЕ КАРИКАТУРЫ НА АКУЛ КАПИТАЛИЗМА. НО НУЖНО ПОМНИТЬ, ЧТО ЭТО ИГРЫ. ЭТО НЕ ДОКУМЕНТАЛЬНОЕ КИНО. А УБЕДИТЕЛЬНОСТЬ – ИМЕННО ЗА СЧЕТ ИНТЕРАКТИВНОСТИ – ВПОЛНЕ СЕРЬЕЗНАЯ.



много. Разумеется, Паоло так или иначе использует полученную известность для реализации собственных проектов, хотя основной его деятельностью является преподавание в Университете Карнеги-Мелон. То есть, строго говоря, на своих социально-политических играх участники Molleindustria не разрабатывают – это настоящее идеологическое инди.

Фактически в последнее время творчество команды немного распадается на политические игры и на в большей степени экспериментальные и не столь идеологизированные. Причем, последние ничуть не менее интересны – тут и нахваливаемая мной Every Day the Same Dream, и интереснейшая по форме Ergon/Logos (которую даже не помещают в раздел игр на сайте Molleindustria). Хотя если верить Педерчини – все игры в мире в той или иной степени являются политическими. Поэтому что убеждения создателей так или иначе получают отражение в предметах их творчества. Наверное, с этим можно поспорить. И мы так и сделаем – в рубрике «Круглый стол».

Посмотреть все упомянутые в статье игры (а также некоторые неупомянутые) вы можете на сайте www.molleindustria.org.

Я настоятельно рекомендую вам так и поступить. **СИ**

Вверху: Faith Fighter существует в двух версиях – полной и цензурированной. Отличие в том, что в цензурированной версии черное пятно закрывает лицо Мухаммеда.



ПАОЛО ПЕДЕРЧИННИ

Мы связались с Паоло Педерчини, сердцем и душой Molleindustria, чтобы задать ему несколько вопросов.

? Как появилась Molleindustria и что это такое?

Molleindustria – это группа медиа-активистов. Команда маленькая, и ее размер всегда изменчив. Появилась она в 2003 году, когда я порвал с коммунистической партией, разочарованный ее самоцитированием. Я пытался вовлечь людей в создание уличного телевидения, которое появлялось по всей Италии в то время, но в конце концов переключился на неизученный подход к медиа-активности с помощью видеоигр.

? Почему ты считаешь, что игры – это хорошее средство для донесения политических и социальных посланий?

Судя по тем откликам, которые мы получаем каждый день, большинство людей правильно понимают наши послания.

Правда, не каждая тема может быть изучена с помощью игры. Есть множество ограничений. Скажем, было бы очень сложно запихнуть в игру нарушения закона со стороны ЦРУ в так называемой «войне против терроризма». Существует большой риск сделать чрезвычайно серьезную проблему тривиальной.

? Ты когда-нибудь думал о том, чтобы стать частью игрового мейнстрима?

Нет.

? Некоторые из твоих идей потенциально могут быть превращены в отличные коммерче-

ские продукты. Например, если «нарастить» концепцию *Every Day the Same Dream*, может быть отличная скачиваемая игра для PSN или Steam. Ты не думал об этом?

Да, потенциально это возможно, но я больше заинтересован в производстве доказательств концепции (*proof of concepts* – демонстрация жизнеспособности, фактически пре-прототип – прим. редакции).

? Я в абсолютном восторге от идеи микса игры и музыкального видео – что мы можем наблюдать в *Every Day the Same Dream*. К тебе уже поступали предложения заняться разработкой подобных вещей?

Да, со мной связался один независимый музыкальный лейбл, и я хочу развивать идею игрового музыкального видео и дальше. Есть куча ритм-игр, вроде *Rock Band*, но я считаю, что в синестезии (*соощущении* – Прим. ред.) аудио/видео и игрового перформанса есть потенциал. Это взаимосвязь, которая до сих пор была отражена всего в нескольких играх. Самый яркий пример – *Everyday Shooter*.

? Как ты считаешь, небольшим разработчикам экспериментальных игр вообще можно зарабатывать этим на жизнь – или же такого рода игры можно использовать только для того, чтобы показать свои возможности? Например, такие люди, как Cactus (известный разработчик экспериментальных

инди-игр – Прим. ред.) иногда пишет в своем блоге, что у него закончились деньги и ему нужна новая инъекция из донейшнов. Что ты об этом думаешь?

Я думаю, что существует много возможностей для того, чтобы найти альтернативные бизнес-модели за пределами мейнстримовых каналов дистрибуции и торговых площадок, находящихся под властью DRM (вроде App Store для iPhone). Лично я стараюсь поддерживать все инди-проекты, какие только смогу. Но я понимаю, что еще должно пройти время, прежде чем мы приучим игроков к микро-транзакциям.

? Кто твои любимые разработчики экспериментальных игр?

Мне нравятся *Increpare*, *Cactus*, *Messhof* и *Tale of Tales*, хотя вообще их очень много.

? Ты вообще играешь в современные мейнстримовые игры? И какие игры тебе нравятся или нравились? Я в курсе, что это достаточно глупый вопрос, но, на самом деле, очень важный и показательный.

Я очень мало играю в мейнстримовые игры, хотя мне иногда и приходится «для работы». Но обычно мне быстро становится скучно. Из последнего – понравились *Mirror's Edge* и частично *Brutal Legend*. А рос я с «Амигой», две любимые игры – *Cannon Fodder* и *Theme Park*. **СИ**

Круглый стол

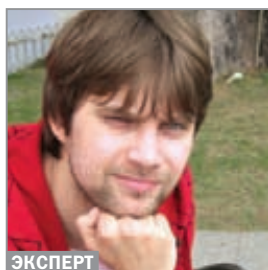
с Александром Щербаковым

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: ИГРЫ КАК ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПОЛИТИЧЕСКИХ ЗАЯВЛЕНИЙ

«Круглый стол» – новая рубрика, смысл которой 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 неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

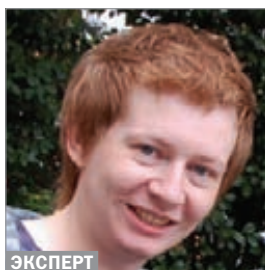
В дискуссии принимают участие:



ЭКСПЕРТ

Александр Щербаков

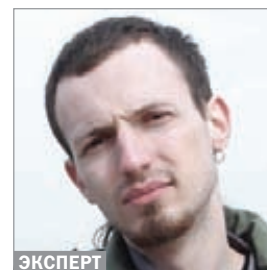
Человек и паропход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



ЭКСПЕРТ

Константин Говорун

Главный редактор «Страны Игр».



ЭКСПЕРТ

Александр Лашин

Ветеран игровой журналистики, сейчас работает над Postal III.

Тема нашей беседы немного расплывчата. Нужно для начала расшифровать ее немножко, чтобы понимать, о чем мы говорим. Политические убеждения, политические заявления могут быть самыми разными. С одной стороны, мы можем рассматривать Ghost Recon с его Грузией. С другой – политические заявления могут быть не только на уровне «это государство хорошее, а это плохое». Могут быть на уровне «Макдональдс» – плохо. Или же быть платформой для трансляции крайне левых или крайне правых убеждений, мирового сионизма, самых разнообразных религиозных убеждений.

АЩ: Самое главное – какие это формы принимает, в какой форме это может быть востребовано игроком и может быть ему интересно. Нужна ли политизация игр вообще – может, это вредно. С другой стороны – может и хорошо. Нам же интересны, в конце концов, фильмы, которые дают какие-то политические комментарии, используют политические аллюзии. Вот из последних – может, и не очень удачных – «Не брать живым» (в оригинале – Green Zone) с Мэттом Деймоном. Новый «Борн, который не Борн».

АЛ: Или из недавних удачных – In the Loop («В петле», но официального русскоязычного перевода нет, так как фильм в России не выходил. – Прим. ред).

АЩ: Да, хороший пример. Нам все это реально интересно в фильмах. Если появятся аналоги «Не брать живым», аналоги In the Loop, аналоги документальных фильмов Майкла Мура, которые примут игровую форму, может ли это пользоваться популярностью? И если может, то в каком виде? Собственно, с этого вопроса мы и начнем.

АЛ: Непонятно, кому это будет нужно. Потому что для того, чтобы сделать, скажем, игровую версию In the Loop, нужно очень умело строить нарратив и подавать материал. А все пускают слюни на Mass Effect 2, хвалят «глубоких персонажей» и «прекрасные диалоги» – которые, в общем-то, говно на палке. Для этого, наверное, нужно в играх нарратив нормально научиться делать, а потом уже заниматься какими-то серьезными вещами.

АЩ: Что, по-твоему, в играх ближе всего к качественному, хорошему нарративу?

АЛ: Portal. Braid. Игры, которые создают экспириенс для человека, сравнимый с хорошими фильмами.

АЩ: То есть, ты не приводишь здесь в пример Heavy Rain, Fahrenheit или Shenmue?

ПОЧЕМУ АМЕРИКАНЦЫ НЕ МОГУТ БЫТЬ ПЛОХИМИ? ПОТОМУ ЧТО В АМЕРИКЕ ПРОДАЕТСЯ ОЧЕНЬ МНОГО ИГР. АМЕРИКЕ НУЖЕН ОБРАЗ ВРАГА, НО ТАКОЙ, КОТОРЫЙ НИКОГО НЕ ОБИДИТ: ЗОМБИ, ИНОПЛАНЕТЯНЕ ИЛИ РУССКИЕ.

АЛ: Fahrenheit – да. В Heavy Rain я пока не играл. Но и Fahrenheit, и Heavy Rain – они пытаются быть кино с Quick Time Events. А это уже совсем отдельный жанр. Который не очень хорош, по-моему, как игра.

КГ: Я согласен насчет нарратива. Диалоги и слова – это не главный элемент продвижения и раскрытия сюжета в играх. Вот есть, например, God of War III, где для того, чтобы пройти дальше, обязательно нужно убить невинного человека. Это никак не обыгрывается словами, Кратос ничего не говорит. Но тем не менее есть головоломка, и чтобы ее пройти, нужно взять женщину и раздавить ее колесом. Если этого не сделать, то пройти дальше нельзя. И это лучше, чем диалоги, характеризует игру.

АЩ: Это все хорошо. Но – и тут мы возвращаемся к изначальному вопросу – потенциально может ли условная игра «Не брать живым» быть востребована при наличии качественного нарратива?

АЛ: Может. Берем Modern Warfare 2, выкидываем ее бредовую политику и заменяем ее нормальной политикой с нормальным сюжетом. Разработчик сразу станет кумиром миллионов.

КГ: Splinter Cell в каком-то смысле – если тоже сдвинуть акценты – получится некоей игрой о реальном мире. Сейчас много боевиков, которые так или иначе обыгрывают тему современной политики. И помимо Modern Warfare 2 была игра Black, где американский шпион высаживался в Чечне и там помогал то ли террористам, то ли правительственным войскам – концепт был очень похожий. Другое дело, что американцы не парятся чувствами русских, не парятся проверять фактику. Но им прикольно взять русскую действительность – в их понимании. И сделать из этого сеттинг для игры.

Вообще, главная проблема в том, что игра должна быть интересна. И это сильно ограничивает возможности сюжета. Не каждый фильм можно превратить в игру. Игровизации фильмов – обычно отстой. В частности, еще и потому, что предусмотрена некоторая продолжительность уровня, по которому кто-то бегают и стреляют. А когда сюжет распадается на какие-то такие уровни, порой получается фигня какая-то полная. И под такую игру, по хорошему, нужно делать новый сюжет, с новым нарративом, который оправдывает, что персонаж бегают по этому самому уровню и стреляет, растягивая игровой процесс и мало что привнося в сюжет.

АЩ: Это хорошо, мы вспомнили Splinter Cell и Black, вспомнили фактически и дургона Тома Клэнси. Но приведенные в пример игры – являются ли они ретрансляторами каких-то политических убеждений? Или там по большому счету политики нет, а просто гон и отсутствие фактчекинга? Вот мы сделаем как бы Чечню, а там хоть трава не расти.

АЛ: Фактику там можно тупо игнорировать – останется просто игра. Единственный вариант, который мне вот так навскидку приходит в голову, который мог бы быть жизнеспособен и выступать в качестве абстрактного In the Loop – это сериализованные приключения в духе Sam & Max. Которые раз в месяц выходят и переосмысливают какие-то активные политические события, например. Готов движок, готовы ассеты. Состоялось какое-то мощное политическое событие – мы пишем какой-то сатирический сюжет на эту тему и забубениваем игру.



АЩ: А как это можно дистрибутировать? Возьмет ли это, скажем, Steam на дистрибуцию?

АЛ: Это отдельный вопрос. Может, возьмет. А, может, и нет. Кто его знает.

КГ: Думаю, это еще и зависит от того, насколько это будет сатира, а насколько – оголтелая пропаганда. Если арабы сделают игру о том, как убивать израильтян, очевидно, что никто кроме них это качать не будет. Вернее, может, и будут. Но никакой Steam распространять это не станет. А если речь о сатире в духе Penny Arcade, только про политику, – почему бы и нет?

АЩ: С другой стороны, представь, что выходит игра, например, та же самая условная «Не брать живым», где критикуется политика американского правительства, политика Буша. Прямым текстом озвучивается, скажем, что война в Ираке велась совсем не по тем причинам, какие декларировались. В кино это прокатывает. И это берут на дистрибуцию. А вот Steam наверняка никогда не возьмет такую игру.

КГ: Есть пример – игра Haze для PlayStation 3. Сюжет которой заключается в следующем. Американская армия вторгается в некую латиноамериканскую страну под предлогом свержения диктатора. А на самом деле оказывается, что американские корпорации хотя в этой стране производят наркотики. Это прямая такая отсылка к войне в Афганистане. Тем не менее игра вышла, она продается на дисках для PS3, и никого это не волнует.

АЩ: В то же время Haze прямым текстом ничего не заявляет. Если бы они прямым текстом говорили, что идет вторжение в Афганистан, а оттуда потом гонят наркоту через

Косово, Steam и конкретно американская компания Valve с офисом в Бельвю, штат Вашингтон, пошлют лесом.

КГ: Смотри, если в игре, грубо говоря, нужно будет убивать американских солдат, то это не понравится американскому народу. Никто в Америке не будет это покупать.

АЩ: Это понятно. Но там порой и до марзма доходит. Тут даже можно привести запущенный пример игры про иракскую войну, про битву при Фалудже. Которую Konami просто застремалась выпускать, потому что начался хай.

КГ: Я думаю, тут основная проблема в том, что, конечно, никаких запретов не будет, а просто магазины не будут брать такие игры. Как в свое время Винс Дези жаловался, что Postal 2 магазины игнорировали и тем самым подгадили бизнесу.

АЩ: Он немного на другое даже жаловался. На то, что магазины не брали Postal 2, а Manhunt в то же время брали. Потому что Take-Two, потому что GTA. Чтобы не устраивать на ровном месте никому не нужный скандал, не портить отношения.

КГ: Тут еще такой момент – почему американцы не могут быть плохими? Потому что в Америке продается очень много игр. Америке нужен образ врага, но такой, который никого не обидит: зомби, инопланетяне или русские.

Вот недавно была презентация японской игры Vanquish про то, как русские боевые роботы захватили Сан-Франциско. И вот мы спросили разработчика: мол, как вы относитесь к тому, что в игре нужно убивать русских? Вот если бы вышла игра, где нужно убивать японцев, как

Вверху: Haze – игра делающая толстые намеки на военное присутствие США в Афганистане и его связь с торговлей наркотиками. И при этом изданная на PlayStation 3.



Внизу: Braid – один из лучших примеров качественного нарратива в играх.



Вверху: Одними из самых действенных примеров проектов с вынужденной политической позицией, как ни странно, являются маленькие и немного наивные независимые флэш-игры. Такие, как Antiwargame.

бы он на это отреагировал. Ведь русские тоже увидят игру, где нужно русских убивать. Он подумал-подумал и сказал: «Мне бы такая игра про японцев не понравилась». А идея в том, что русские для них – такие инопланетяне, которых не существует. Они выдуманные. Поэтому на них можно вешать всех собак. Это то же самое, что йети или мутанты из космоса.

АЩ: То есть, это никак не связано с политическими убеждениями?

КГ: Вообще никак. Люди об этом даже не задумываются. Это не потому, что они о нас плохо думают. Им на нас просто наплевать.

АЛ: Да и люди, честно говоря, не совсем готовы воспринимать социальные комментарии в игровой форме.

КГ: Верно. Когда критикуют Modern Warfare 2, геймер отвечает, что это все фигня, я же просто стреляю по нарисованным людям, это вообще ничего не значит. Поэтому даже, если какой-то позитивный месседж передать, который им понравится, они даже не будут его воспринимать. Потому что для них это просто игра, просто нарисованные человечки, за которыми ничего не стоит. Поэтому, возможно, хороший месседж до людей не дойдет. И для того, чтобы он доходил, нужно, чтобы игры стали искусством, у игр были награждения в прямом эфире, как у «Оскара», которые собирали бы сопоставимую аудиторию.

АЩ: Отойдём от этой темы. Политические заявления могут не касаться «высокой политики», а могут выражать самые разные убеждения. Хороший пример – Molleindustria, о которой у нас в этом номере есть материал. Там люди целенаправленно транслируют, что вот добыча нефти, вот «Макдональдс» – какой ужас, что творят гады, ой-ой-ой, плюс делают игры, типа, Faith Fighter. Вот это-то может быть продаваемо? А если может, то кто может взять это на дистрибуцию?

КГ: А зачем здесь вообще дистрибуция? Если игра прикольная – вроде той про «Макдональдс» – о ней узнают из блогов. Такие игры отлично расползаются по Интернету. Нужен

первоначальный вброс, а потом оно обходит всю сеть. А зарабатывать можно рекламой, например, баннерами на сайте и так далее.

АЩ: Это чисто теоретически. Потому что в реальности таких случаев сильно меньше, чем хотелось бы.

КГ: В мире вообще мало вещей, которые успеха добиваются. И, кстати, есть же игры, в которых ты фактически управляешь «Макдональдсом». И они популярны, они продаются за деньги. Люди их покупают.

АЩ: Но это не социально-политический комментарий. Давайте вот мы сразу возьмем документальную тематику. Есть Майкл Мур, снимающий фильмы про актуальные проблемы Америки. Есть фильмы, вроде «Двойной порции». Если мы делаем документальную игру, где ставим все логотипы, все эти «Макдональдсы» и «Бургер кинги». И выпускаем такую игру.

КГ: Есть пример такой «документальной игры», которая реально вышла. Это «Правда о девятой роте». В которой игры, собственно, нет. Зато есть одно большое социально-политическое заявление. То, что интеллигенция – это говно. Что фильм Бондарчука «9 рота» – неправда. Что сейчас Гоблин расскажет, как все было на самом деле. Причем в «Правде о девятой роте» главное даже не игра, где надо из пулемета стрелять, а текстовые файлы в энциклопедии. Там можно игру и не запускать, а отдельно просматривать.

АЛ: Игру, а бы даже сказал, лучше именно что не запускать, потому что это страшное говнище.

АЩ: Но зато она доносит идею.

АЛ: Ну не знаю. Когда игры будут на каком-то вменяемом уровне, тогда можно будет доносить какую-то идею. Потому что «Правда о девятой роте», по-моему, доносила только то, что игра «Правда о девятой роте» – это говно на палке.

КГ: Мне кажется игры сейчас чаще транслируют не политические убеждения, а некие культурные особенности нации и некоторый образ мысли.

АЩ: Фактически стереотипы.

КГ: Да. И одна игра мало на что-то влияет. Но когда их десять, двадцать, сто, две, три, и в них играют, паттерны мышления в голову встраиваются, и человек начинает думать иначе. Влияние, например, японских игр очень хорошо ощущается. Ну и американских, понятно, тоже. Которые транслируют зачатую ценность Modern Warfare, демократию, бла-бла-бла. Но дело даже не в демократии, а в переносе принципов, что вот есть проблема, а есть герой, который пойдет и эту проблему решит. Он крутой, у него есть подруга, он успешен и ездит на Феррари. По сути это американская мечта – вот ты был никто, а стал очень крутым. И это работает. А вот конкретные призывы из разряда «демократия – это хорошо» или «давайте убивать арабов» – это уже меньше работает.

АЩ: Это мы уже потихоньку переходим в плоскость пропаганды. Сейчас мы это не обсуждаем. Хотя вот то, что несет на себе, скажем, значок Tom Clancy's, оно зачастую именно туда и попадает. Нам важнее то, что те же самые проекты под лейблом Tom Clancy's и смежные с ним – это же идиотизм полный, это действительно трансляция стереотипов. Дурное воспринимается? Как «нам правду показывают», за чистую монету принимается?

АЛ: Они абстрагируются от этого. Они просто играют в игру. Им пофиг с высокой колокольни. Все это дурное поведение – следствие молодости индустрии. Индустрия сейчас находится на уровне развития советских пропагандистских фильмов 20-х и 30-х годов. Если показали американского миллионера, то он пьет виски и курит сигару. Карикатура в журнале «Крокодил». Вот почти вся игровая индустрия сейчас примерно такая.

АЩ: То есть, вглубь вообще никто не лезет?

АЛ: Ну, кто-то пытается. Вот человек Кейдж делает длинные кат-сцены с Quick Time Events по мотивам его любимых фильмов. Ничего особенного, но как минимум это что-то. Наплодится таких 100-200 игр, можно говорить уже о чем-то, о том, чтобы транслировать не свои любимые фильмы, а личную позицию. Я, разумеется, имею в виду не сто «Фаренгейтов», а сам подход. Если кто-то начнет транслировать не высадку инопланетян, а хотя бы свои культурные предпочтения, и этого наплодится 100-200 штук. Такого, как Braid, например. Где автор деконструирует сказки про спасение принцесс и делает это дико круто. И последний уровень Braid – это лучшее, что было в компьютерных играх лет за десять, наверное, последних. Вот когда этого наберется какая-то критическая масса, можно будет ожидать качественного прорыва.

АЩ: Тут мы подошли к такой важной проблеме. Кто эти игры сможет создать? Потому что создать их смогут мейджоры или околмейджоры.

АЛ: И инди-девелоперы. Как в случае с тем же Braid.

АЩ: И инди-девелоперы. Но таких игр мало. Многие же инди-девелоперы никогда не выберутся за пределы песочницы. А если же подавать все на хорошем, мощном уровне, нужен большой бюджет. Значит, нужны крупные издатели. А будут ли они вообще развивать это направление, искать глубинные смыслы, доносить активную социальную

ВСЕ ПУСКАЮТ СЛЮНИ НА MASS EFFECT 2, ХВАЛЯТ «ГЛУБОКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ» И «ПРЕКРАСНЫЕ ДИАЛОГИ». КОТОРЫЕ, В ОБЩЕМ-ТО, ГОВНО НА ПАЛКЕ.

политическую позицию, либеральные ценности, идеи борьбы с глобализмом...

КГ: Есть вариант: имеется один именитый разработчик, который сделал пять сверх-успешных игр, и те принесли компании очень много денег. И вот он говорит: «Или я делаю так, как хочу, или идите нах*й». Ему говорят: «Да, делай, что ты хочешь». Потому что они знают, что это принесет дофига денег. Но для того, чтобы получить возможность делать то, что ты хочешь, нужно сначала себе хорошо зарекомендовать.

АЩ: Но ты понимаешь, кем для этого надо быть. Это должен быть Кодзима, который заявлял, что или я буду делать Zone of Enders, или никаких Metal Gear Solid с моим участием. Давайте мне деньги, я буду делать вторую Zone of the Enders, потому что считаю, что это круто.

АЛ: Тут еще такая проблема, что в игровой индустрии нет, грубо говоря, личностей. Есть Кодзима, от которого знают, что ожидать, что он может транслировать какие-то собственные мысли.

АЩ: Ну, то есть, фактически делать авторские игры, такие auters.

АЛ: Не обязательно. Майкл Бэй вот ни разу ни аутер, но у него х** до колена и бджбум на два часа. А Ларс фон Триер – он аутер. Хидео Кодзима – он аутер. Он любит холодную войну и гигантских роботов. А больше аутеров, кроме Кодзимы, Кейджа и еще пары-тройки людей – их как-то особо и нет.

АЩ: Миямото – это аутер?

АЛ: Миямото – это Майкл Бэй!

КГ: Миямото – это аполитичный человек, у него идеи преимущественно абстрактные. Есть люди, у которых каких-то особенных убеждений нет. Им транслировать нечего.

АЩ: Понятно, что аполитичность – это тоже позиция.

АЛ: «Мое политическое кредо – всегда».

АЩ: А действительно ли так важна роль личности? Неужели за любой внятной политической позицией обязательно должен стоять итальянец, живущий в Америке, который делает игры про «Макдональдс» и нефть, а зарабатывает на жизнь рекламными проектами или чтением лекций в университете. Или же должен стоять, условно говоря, эдакий Майкл Мур, очень хороший мужик, который душой болеет за американский народ. Или же это должен быть француз, взявший фамилию Кейдж, который нам потенциально когда-нибудь что-нибудь расскажет. Неужели в коллективном творчестве не может ничего родиться?



АЛ: Ну, в коллективном творчестве, которое делает современные мейнстримовые игры – вряд ли. Хотя бы потому, что их делают студии по двести человек, из которых десять дизайнеров, которые как-то выработывают что-то, а им еще и постоянно бьет по голове продюсер со стороны издателя, который даже не один, а штук пять, и еще там какой-нибудь VP of Publishing этого издателя. А вот когда есть один человек, условный Кодзима, условный Кейдж или условный Ларс фон Триер – который скажет: «Я хочу вот так!», и все остальные делают – тогда мысли человека будут его личными мыслями, а не каким-то коллективным компромиссом.

КГ: Я вот сейчас вспомнил в связи с этим игру Fallout 3. Где есть много сценко – фактически пародий на американскую действительность и вообще демократию. Например, деревня, где есть выборы президента, урны для голосования. При этом у геймера нет никакой возможности повлиять на результаты. Это игра коллективная. Но в ней есть «забросы» на политические темы. И человек, которому это интересно, увидит там много отсылок, аллюзий и так далее. Поэтому в принципе можно сделать актуальную злободневную игру в коллективном творчестве. Но да, лучше если есть человек, который всем этим руководит и за всем пристально следит.

АЛ: Я вот что хотел сказать. Почему в кино – конкретно в сериале The Thick of It (предшественнике In the Loop) можно показывать,

что английские политики по большей части идиоты, а те, которые не идиоты, – те беспринципные ублюдки. Можно, наверное, просто потому, что игровая индустрия еще несколько маленькая, неразвитая и не сложились стандарты того, что можно, а что нельзя. В кино фон Триер пенетрацию крупным планом показывает, а вот только в GTA IV в аддоне мужскую пипиську показали – и это прямо гигантское событие. А, казалось бы, что, пиписек никто не видел что ли?

КГ: В кино много можно еще потому, что все считают, что это искусство. А игры – это так, фигня. На пресс-конференции по поводу государственной поддержки разработчиков компьютерных игр, вышел корреспондент одной из московских газет и сказал: мол, как же это государство на такое может деньги тратить? Вот Никите Михалкову на очередной патриотический фильм дали бы, а на игру патриотическую – как же это можно, это же стрелялки, это же пиф-паф, там же кровяка! Играм в общественном сознании позволяет гораздо меньше, чем фильмам. Потому что фильмы – это искусство, там режиссер может делать все, что хочет. А игры – они «для детей».

АЛ: Не, ну в играх великого искусства было две-три игры, все остальное – это так, пиф-паф.

АЩ: Несмотря на то, что на обложке «Страны Игр» написано на эту тему то, что там написано.

КГ: А это в некотором роде такой аванс.

В принципе-то игры вполне могут быть искусством. И бывают. **СИ**

Вверху: «Русские – это то же самое, что йети или мутанты из космоса».

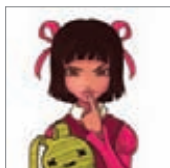
Пожалуй, первая русская документальная игра.



Слева: Картинка из Fahrenheit. Для привлечения внимания.

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Не так давно Nintendo объявила, что готовит 3DS, - новую карманную приставку, которая будет выдавать объемную картинку и при этом не потребует от геймера надевать специальные очки, чтобы насладиться иллюзией трехмерности. И тут же вслед за известием от «большой N» посыпались новости от Sharp и Hitachi. Обе представили 3D-дисплеи с разрешением 854 x 480 пикселей (примерно втрое больше, чем разрешение экранов DSi и DS XL), вдобавок экран от Sharp окажется сенсорным. Чьи технологии в итоге предпочтут в Nintendo? Ждем E3!



«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	
Silent Hill: Shattered Memories (PSP)	9.0
action-adventure.survival-horror	
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	
Mount & Blade: Warband (PC)	9.0
role-playing.PC-style	
Infinite Space (DS)	8.0
role-playing.console-style	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Monster Hunter Tri

(Wii, 23 апреля 2010 года)

Третья часть более чем популярного в Японии сериала. Охотиться на монстров стало еще веселее: можно вдвоем через split-screen, а можно – вчетвером через Интернет (правда, с японцев за все это возьмут абонентскую плату).

Nier

(PS3, X360, 23 апреля 2010 года)

Экшн-RPG про седого героя, спасающего смертельно больную дочь. Напарники колоритны: скелет, гермафродит и летающий томик с заклинаниями.

Dead to Rights: Retribution

(PS3, X360, 23 апреля 2010 года)

Римейк первой части Dead to Rights – боевика про незаслуженно обвиненного полицейского в бегах, который зачищает город от преступников при помощи пистолета и верного пса.

Everybody's Tennis

(PSP, 30 апреля 2010 года)

Портативная версия теннисного спин-оффа сериала Everybody's Golf снабжена сюжетным режимом, в котором герою предстоит гулять по локациям в поисках партнеров для спарринга.

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.

www.frsg.ru

ДРИФТА БУДЕТ ВДВОЕ БОЛЬШЕ?

В ЭТОМ СЕЗОНЕ НАС ЖДУТ СРАЗУ ДВА ВСЕРОССИЙСКИХ ДРИФТ-ТУРНИРА - ПОДРОБНЕЕ НА С. 60

MMC LANCER EVO VI - TOYOTA CELICA -
RENAULT SANDERO - CHEVROLET IMPALA

MAXI
tuning

ФОРСАЖ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ЖУРНАЛА 100 РУБ.

АПРЕЛЬ 12010 | 08 (67)



12
МАШИН
В НОМЕРЕ



КАК АНГЛИЧАНЕ
УЧИЛИСЬ ТЮНИТЬ
НОВЫЙ GT-R

УЧЕБНИК ЗА \$ 200 000

• **АВТОТРУПЫ**

ПРОСУКА ПО ЕВРОПЕЙСКИМ
АВТОМОБИЛЬНЫМ КЛАССИКАМ

• **НЕ ШУТИ
С КСЕНОНОМ!**

ХОЧЕШЬ ИЗВЕЖАТЬ
ЕДИНОВЕКАМНИ СВОИХ ФАРУ
СДРОСИ У НАС КАК

• **ЭК ТИМОНА
ЗАНЕСЛО!**

ЛУЧШИЙ ДРИФТЕР РОССИИ
ПРИНИМ УЧАСТИЕ В ГОНИКЕ
НА КОЛЕСАХ ЭЛБИТ ГОЛОВА
ЗВЕЗД АВТОСКОРПТА

реклама

ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЁЖИ

уже в продаже!

Метро 2033

PC
ХВОЯ 360

НА ПОЛКЕХ

Отечественные разработчики уже много лет пытаются привлечь внимание западных издательств и игроков, но часто предлагают при этом какие-то забавованные поделки, созданные «для себя» и способные заинтересовать разве что братьев-славян, да и то в основном из патриотических чувств или любопытства. Исключения вроде King's Bounty лишь подтверждают правило. А вот с «Метро 2033» ситуация интересная – это, конечно, не провал уровня Disciples III, но мы ждали большего.



«Как всегда – 2»

Одновременный выход «Метро 2033» на PC и Xbox 360 лишний раз подтверждает: новинка ориентирована на мировой рынок. Но получилось, что консольную версию можно безразлично назвать разве что «портом», в худшем смысле этого слова. Она отличается более скромной графикой, да еще грешит проблемами с управлением: из-за сверхчувствительного автоприцеливания, которое в других шутерах только помогает навестись на цель, Артем буквально вперивается взглядом в противника и способен даже развернуться на 180 градусов. Поэтому и приходится выбирать меньшее из двух зол.

В книге герои прятались от палящего (в буквальном смысле) солнца и предпочитали устраивать вылазки ночью, а в игре (например, в той же «Ленинке») наоборот – хотят успеть до заката.



Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

- Платформа: PC, Xbox 360
- Жанр: shooter, first-person
- Зарубежный издатель: THQ
- Российский издатель: «Акелла» (PC)
- Разработчик: 4A Games
- Количество игроков: 1
- Обозреваемая версия: Xbox 360
- Требования к компьютеру: CPU 3 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
- Онлайн: www.metro2033.ru/game
- Страна происхождения: Украина

В

о время первой вылазки на улицы постъядерной Москвы главный герой Артем вместе с гововатым провожатым по кличке Бурбон наталкиваются на припорошенный пеплом труп. «Сталкер, – объясняет Бурбон. – Эти черти дерзкие почти каждый день на поверхность лезут». Символическое значение эта сцена приобретает, если вспомнить, что костяк 4A Games составляют бывшие сотрудники GSC Game World (преимущественно арт-отдела), уволенные после завершения своей части работы над «Тенью Чернобыля». Так вот вскользь разработчики из 4A и бывших работодателей подкололи, и свою собственную игру похвалили. И выглядело бы это красиво и умно, окажись «Метро 2033» действительно лучше, чем S.T.A.L.K.E.R. Но нет: этот темный шутер – словно младший брат, который грозит кулаком старшему только потому, что тот выше, сильнее и умнее его.

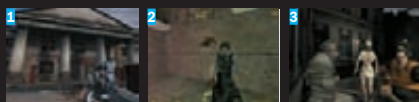
О пути к успеху

Первые кадры и ролики из игры заставляли подумать, что перед нами аддон к «Сталкеру», причем не самый оригинальный. Ближе к дню релиза «Метро» все же обрело собственное лицо, но «фамильные черты» заметны и сейчас: атомная катастрофа, аномалии, мутанты повышенной волосатости, кукольные персонажи со стеклянными глазами, да

и движок выдает похожую картинку. Впрочем, в наследство команде «Метро» достались дружественные связи с издателем THQ, который не побоялся взять под крыло игрового двойника даже после того, как в GSC изрядно потрепали их нервы и кошельки.

Когда Андрей Прохоров, креативный директор 4A Games, загорелся желанием «создать что-то более камерное», чем «Сталкер», и даже написал набросок сценария, черновик оказался очень похожим на «Метро 2033», произведение Дмитрия Глуховского – оно к тому времени представляло собой две главы на сайте писателя. Прохоров предложил Глуховскому сделать игру по роману, но тот согласился не сразу, а только после того, как книгу купили несколько сотен тысяч охочих до развлекательного чтива россиян. Писатель довольно тесно сотрудничал с 4A, редактировал сценарий, высказывал различные пожелания и, по его собственным словам, остался крайне доволен результатом – и действительно, хоть Прохоров и признался, что разработчики оставили за собой право несколько отредактировать историю Артема, убрать «лишних» персонажей, сократить количество диалогов и т.п., основная сюжетная линия, ключевые действующие лица и обитатели московского метрополитена перенесены в цифровой вид достаточно бережно, чтобы любители этой серии романов (а вышло уже пять

**У НАС ОПЯТЬ ЯДЕРНАЯ ВОЙНА, КАТАСТРОФА
МИРОВОГО МАСШТАБА, ОТРАВЛЕННАЯ АТМОСФЕРА,
РУИНЫ, МУТАНТЫ НА УЛИЦАХ И РАЗРУХА В ГОЛОВАХ.**

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля
2 Half-Life
3 You Are Empty

7.0

PC
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Вверху: В лучших традициях Half-Life «Метро» нашпиговано рельсовыми вставками, когда необходимо отстреливаться или просто разглядывать мелькающие за окном виды. Метро, как-никак.

книг, три из них написаны другими авторами) не взбунтовались. Оставив в стороне качество самого литературного произведения, необходимо признать, что декорации постапокалиптической столицы отлично подходят под формат видеоигры, более того – это самое лучшее, что есть в «Метро 2033».

О подземной братве

Итак, у нас опять ядерная война, катастрофа мирового масштаба, отравленная атмосфера, мутанты на улицах и разруха в головах. Несколько десятков тысяч человек успели укрыться от губительной радиации в туннелях метрополитена, обжились, успокоились, начали соображать, что делать дальше – а потом, как в любой истории о человечестве, начинающем все сначала, появляются разногласия, вспыхивают религиозные и идеологические конфликты, выскакивают, как чертик из коробочки, сумасшедшие провидцы и деспотичные тираны, и далее по шаблону. В итоге москвичи разбрелись по разным станциям: на «Сухаревской» обитают бандиты, на Сокольнической линии – соответственно, «красные», на «Пушкинской», «Чеховской» и «Тверской» – нацисты, некоторые вообще заброшены, а на «ВДНХ» живет Артем, мол-

Внизу: «И вот так, с помощью досок, папиного мотоцикла и купленного на покрашенные пульки автомата Семен и Петр стали самыми уважаемыми жителями деревни...»



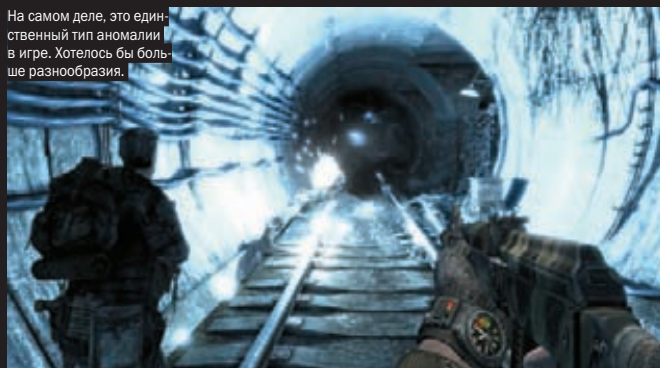
Зарядное устройство. Полезная штука, особенно в поздних этапах, где без прибора ночного видения не обойтись.

чаливый, словно Гордон Фримен, парень лет двадцати. На его родную станцию стали все чаще совершать набеги таинственные «черные», поэтому Артем, будучи юношей горячим, преисполнен благородным стремлением помочь соплеменникам. Неожиданная встреча с знаменитым Хантером – тот появляется, делает пару красивых жестов, берет с горю слово и тут же исчезает – воодушевляет добра молодца, и тот отправляется на поиски Полиса в надежде найти там поддержку в борьбе с «черными».

Путь (далеко не кратчайший) от «ВДНХ» до Останкинской телебашни представляет собой многократное повторение схемы «база – туннели – поверхность». Станции, эти остров-

ки мира во враждебном подземном океане, дадут возможность передохнуть, подлечиться, закупиться необходимым обмундированием (местная валюта – заводские 5,45-мм патроны, а стреляют тут больше самодельными) и взглянуть изнутри на московский быт образца 2033-го года, который, как оказалось, не сильно отличается от сегодняшнего – по крайней мере, в плане досуга. Разработчики честно пытались показать существование небольшого социума, и у них честно ничего не получилось: никаких диалогов, важных событий (разве что арест героя коммунистами), любопытных сценок, секретов или дополнительных заданий тут не встретишь. Находиться на станциях необходимо ровно столько, сколько по-

На самом деле, это единственный тип аномалии в игре. Хотелось бы больше разнообразия.



«Как всегда – 3»

Многочисленные ошибки, затронувшие обе версии, не дают забыть, что мы имеем дело с шутером подвида «для ПК»: триггер не сработает (я с этой проблемой столкнулся дважды), то неубиваемый бандит встретится, то окажешься заперт в комнате без патронов, нужных, чтобы отстрелить сюжетно важную люстру или подпорку. Ну и от классических недугов, вроде застревания в перилах и «дергающихся» тел, «Метро» также не привили. Все не так плохо, как в «Сталкере», конечно, но мы уже привыкли, что игры для Xbox 360 работают более гладко.

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Позаимствованный из одноименной книги сеттинг хорошо подходит к формату компьютерной игры; качественная графика и спецэффекты; интересный и цельный дизайн уровней; для москвичей – «родной» метрополитен.

НЕДОСТАТКИ Постоянные мелкие и не очень ошибки, глюки, баги; спорные и устаревшие геймдизайнерские решения; отвратительный стелс; множество специфических проблем с управлением в версии для Xbox 360.

РЕЗЮМЕ Разработчику с издателем удалось создать «Метро 2033» имидж перспективной игры, делаемой восточноевропейскими разработчиками на уровне общемировых стандартов качества. Для кого-то разочарование от конечного продукта окажется страшным ударом, кто-то пожмет плечами: «Я так и знал». Можно примкнуть к безразличным – но как, черт возьми, обидно!

Пример внимания к деталям – в любой момент можно посмотреть, сколько еще протянет фильтр. Заменяет его Артем самостоятельно. Кстати, красная лампочка на часах – датчик освещенности. Пригодится, если вы вдруг захотите пройти какие-то эпизоды в стиле Сэма Фишера.

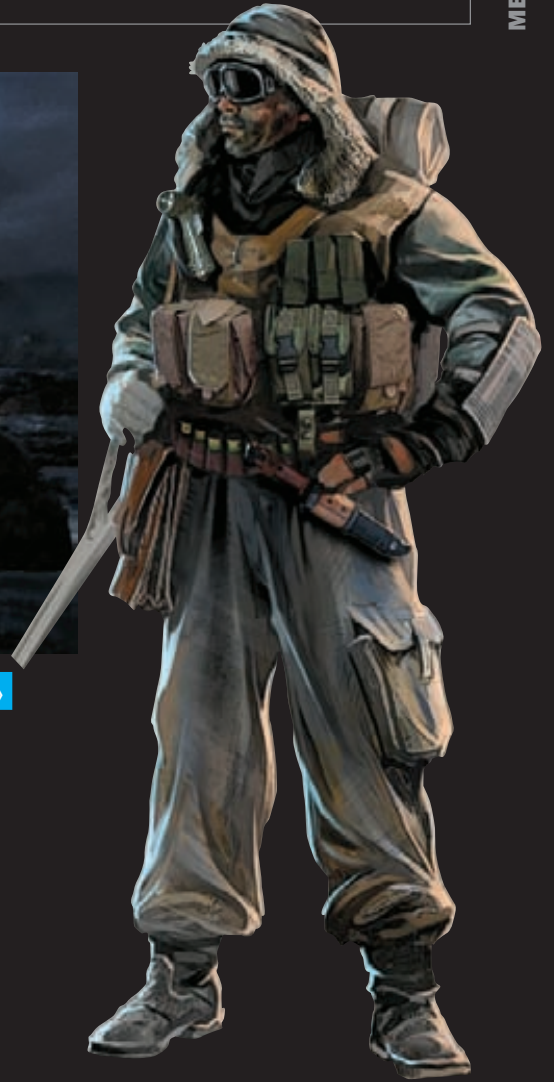


НЕУЖЕЛИ НУЖНО ЕЩЕ ЧАЩЕ НАПОМИНАТЬ, ЧТО «ХАРДКОР» И «НЕДОДЕЛАННОСТЬ» – ЭТО НЕ СИНОНИМЫ?

требуется для проведения торговых операций и обнаружения очередного сюжетного триггера – в остальном поселения остаются пугающе «мертвыми». Все самое интересное происходит между ними – в полузаброшенных, кишасших мутантами туннелях, освещенных настолько плохо, что с трудом видишь свои руки. Штатные по ржавым, заросшим грязью и паутиной железнодорожным путям, как оказалось, понравилось почти всем игрокам: на пути могут встретиться и группы «упырей», и фантомы, души умерших, и аномалии, способные за считанные секунды уничтожить целый выводок мохнатых тварей (это мы о мутантах). Множество любопытных, пугающих, напряженных и смешных событий сумели сотрудники 4А затолкать в узкие московские туннели – за это «Метро 2033» можно будет вспомнить добрым словом. Кстати, эта повышенная насыщенность событиями уравнивает линейность игры, иногда чрезмерную даже по сегодняшним меркам сюжетно-ориентированного боевика. Свободный мир ей ни к чему.

О том, что «как всегда»

На страницах журнала ответы на вопросы «что?» и «где?» кажутся довольно многообещающими, но когда дело доходит до вопроса «как?», то есть начинается разговор о самом процессе, внутреннем устройстве игры, то такое даже не всякая бумага стерпит. «Метро 2033» – в очень многих аспектах пришелец из прошлого, который выглядит как современник, но разговаривает исключительно через «ибо», «еже» и «аки». Для апологетов ПК-гейминга (то есть большинства россиян), до сих пор живущих в том времени, когда FPS на компьютере были самыми зрелищными и крутыми играми, «Метро 2033» покажется отличным хоррор-шутером. Но нюанс в том, что весь остальной мир так уже не делает. Часто встречаешь одобрительное сравнение с Half-Life – люди подразумевают подачу сюжета «от первого лица» (впрочем, иногда создатели позволяют себе помянуть «точку зрения» ради эффектного кадра с динамической камерой или просто «взгляда



со стороны»), обилие скриптовых сцен и мутантов. Half-Life, конечно, вечный хит, тем не менее, сравнение говорит само за себя: «игра 2010 года напомнила мне игру 1998-го», со всеми вытекающими. Кому сегодня хочется тратить на одного монстра половину автоматного рожка или, осторожно высываясь из-за угла, стрелять исключительно хэдшотами с колоссального расстояния из пистолета, потом обыскивать каждый труп и каждый угол каждого уровня, чтобы найти

Визу: Английская версия игры, как и предполагалось, не дает адекватной замены «чисто русским» шуточкам и изобилует такими экстраординарными переводами, как Exhibition Station и Dry Station для «ВДНХ» и «Сухаревской» соответственно.

«Гладбище поездов» через линзы ПНВ. Сам прибор можно найти в тайнике на уровне «Линия фронта».



Сцена с Кремлевской Биомассой (не лечит ваши болезни!) – почти прямая цитата из Half-Life.



СЕКРЕТ!

При обычных условиях игра заканчивается почти так же, как и роман. Но разработчики, очевидно, воспользовались тем, что у Дмитрия Глуховского было хорошее настроение, и придумали альтернативную концовку. Чтобы увидеть «добрый» финал, необходимо раздавать патроны всем нуждающимся, отказываться от наград, не убивать коммунистов и нацистов, отправить сигнал SOS с крыши нацистской заставы и во время всех «приходов» бежать по направлению к «черным».

еще немного малоэффективных патронов? Кого прельщает возможность столкнуться с непреодолимой преградой только потому, что после покупки нового оружия не хватило денег на патроны к нему или на фильтры для противогаса (часто мародерства недостаточно, и приходится буквально с одним ножом прорываться сквозь неприятельские ряды)? Каких людей порадует нечеловеческая глупость и сложность «скрытного» варианта прохождения, когда при едином неверном движении о твоём существовании узнают чуть ли не все обитатели метрополитена? Некоторые игровые издания, расщедрившиеся на восьмерки и даже девятки, называют это «вызовом способностям игрока» и «жестким геймдизайном». Но оно не «жесткий» – он просто устаревший, прямым из девяностых, да еще и одобренный вездесущими багами. Неужели нужно еще чаще напоминать, что «хардкор» и «недоделанность» – это не синонимы?

Картину дополняют такие ностальгические архаизмы, как тайное искусство «прыжка в приседе», которое помнят разве что в Valve, или необходимость по три-четыре раза давить X, чтобы собрать всю амуницию с трупа, перед этим еще пару десятков секунд стараясь навести микроскопический курсор точно на объект. Робкие попытки оосовременить старомодный шутер тоже тяжело оценить однозначно. Так, разработчики используют модную автоматическую регенерацию здоровья – но визуальные эффекты для правильной оценки ситуации слишком скудны, поэтому Артем падает замертво несколько чаще, чем хотелось бы. Система вооружения же, скажем так, гибридная: сейчас модно выдавать игроку только два ствола да взрывчатку, в «Метро» разрешается носить с собой целый мини-арсенал: нож обычный и метательный, пистолет, автомат, дробовик и гранаты двух видов. Впрочем, учитывая постоянную нехватку патронов, на грузоподъемность героя жаловаться не приходится.

На фоне всего этого ретроградства яркие, оригинальные находки и маниакальное внимание к деталям несколько обескураживают. Пара примеров: аккумуляторный заряд прибора ночного видения и фонарика со временем истощается, поэтому время от времени его необходимо пополнять с помощью самодельного устройства. Примерно то же самое с пневматическим оружием: ес-



Вид на Ботанический сад, логово «Черных».

ли хотите, чтобы им можно было убить что-то крупнее канализационной крысы, лучше периодически подкачивать баллон. Или противогас – кажется, отдельная гордость разработчиков. После бега он запотеваает по краям, трескается от ударов, а когда срок службы очередного очистительного фильтра подходит к концу, Артем дышит все глубже и глубже, заглушая своим сопением все остальные звуки (таким эффектом пользовался еще Стэнли Кубрик в «2001: Космический Одиссее», но кто сейчас об этом вспо-

минет?). Наконец, эпизод с ребенком на спине, из-за которого не только ходить сложнее, но и прицеливаться толком не получается.

Тем не менее, это все отделка. Само же здание спроектировано по давно просроченным чертежам. «Метро 2033» – клубок парадоксов, где оригинальные находки переплетаются с пережитками прошлого, где стрельба – как в ролевой игре, где отличную графику убивают многочисленные технические проблемы. Иначе говоря, это игра, где многие правильные вещи сделаны неправильно. **СИ**

Визу: То ли в момент ядерного взрыва в метро находились только голыши, то ли это нормальные люди от собачьей жизни взвыли, но концентрация любителей «Владимирского централа» и блатного жаргона на квадратный метр подземки просто зашкаливает. А потом на западных форумах спрашивают: «Почему русские там много поют?»



Музыкальный хит-парад

Журнал «Страна Игр» и компания Blade предлагают вам принять участие в составлении геймерского музыкального хит-парада.

Пришлите нам список из пяти ваших самых любимых игровых композиций. Мы внимательно изучим все письма, составим единый хит-парад, опубликуем в журнале и заодно расскажем о людях, подаривших миру эти музыкальные шедевры.



Плеер Ritmix RF-7900



Сумка Golla Race 15"

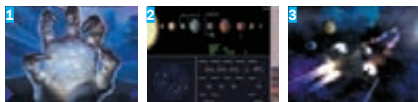


Наушники KOSS Porta Pro

Первый, тридцатый и сотый читатели, приславшие нам свои хит-парады, получат ценные призы.

Отправляйте письма на адрес gamemusic@gameland.ru до 15 мая 2010 года.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Star Control
2 Star Control 3
3 Freelancer

8.0



Космический корабль «Спор» оснащен пятью орудиями, готовыми в любой момент решить спорную ситуацию в пользу командующего флотом.



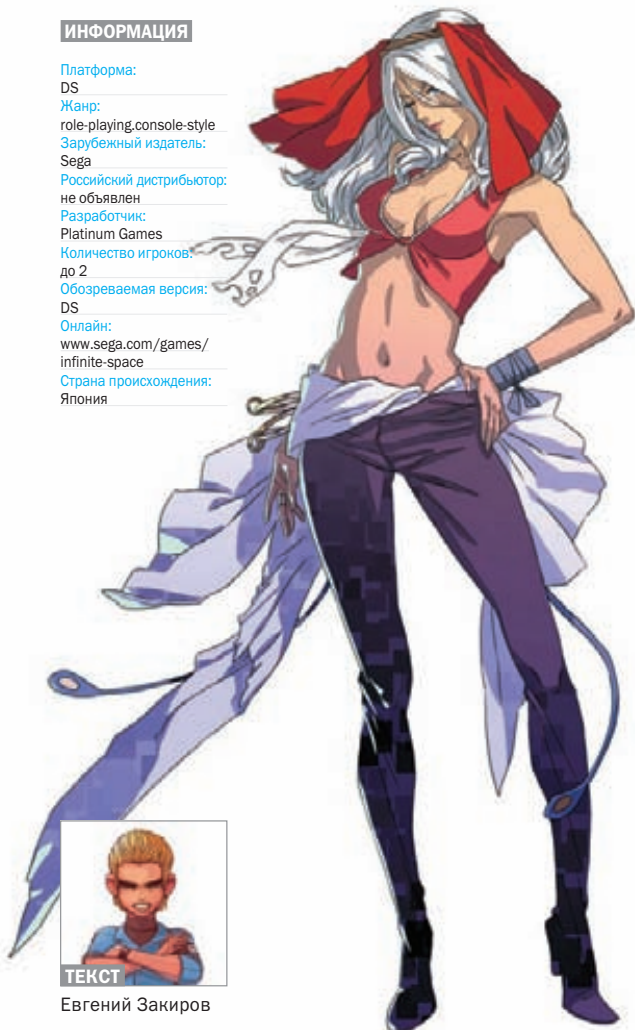
Поначалу сюжетные сценки кажутся нелепыми. Шаблонные ситуации, отсутствие какой-то дополнительной информации и, главное, коротенькие, ничего не сообщающие диалоги... К счастью, спустя несколько глав все изменится к лучшему.



Боевая система кажется примитивной? Только на первый взгляд! Поражение в первой же серьезной битве покажет сложность боевки во всей красе.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing console-style
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
DS
Онлайн:
www.sega.com/games/
infinite-space
Страна происхождения:
Япония



ТЕКСТ

Евгений Закиров

» Infinite Space

Люди любят игры от Platinum Games. Кто за смелость (MadWorld), кто за вроде бы блестяще реализованный авторский замысел (Bayonetta), а в общем – за доступность и оригинальность. В этом отношении Infinite Space – это неожиданный комбобрейкер. И все равно отличная игра!

Бескрайние галактики, огромные космические корабли, десятки, если не сотни планет, всегда открытые для посещения, – это установка, которую любят использовать разработчики космосимов до того, как представить игру широкой публике. На самом же деле все и всегда оказывается куда прозаичнее, никакой свободы обычно не ощущается, а путешествия с целью исследования новых планет очень часто оборачиваются смертельной скукой, рутинной, необходимой для продвижения вперед по сюжету. Можно ли было представить, что ролевая игра на Nintendo DS, причисляемая к наследникам жанра космосимов лишь с некоторыми оговорками, продемонстрирует идеальную модель вселенной и окажется чуть ли не эталоном и примером для подражания? Конечно, можно. Ведь речь идет об еще одном творении от Platinum Games, кажется, заочно ставшем шедевром в глазах владельцев портативной консоли.

Правда, есть одна существенная оговорка: если раньше «авторские шедевры» известных японских разработчиков требовали привыкания именно из-за чересчур смелых идей, то здесь речь идет о гегельянском стремлении все упорядочить, систематизировать, сложить в несколько механизмов. Общая идея такова: если знаешь, что и как работает, более-менее со всем справишься. Проблема другая – как

получить эти знания и как найти им правильное применение. Без этого приходится играть «на удачу», а здесь такой подход может не сработать даже в первом относительно серьезном космическом сражении. А ведь космос – это одна из главных причин, чтобы надолго засесть за прохождение. Огромное число планет, звездных систем, наконец, просто возможностей заставляют на время забыть о том, что на DS есть другие игры. Зде́шняя космическая карта привлечет внимание даже тех, кто совсем недавно закончил собирать вселенную в Mass Effect 2, причем по уровню проработки разного рода деталей Infinite Space оставляет конкурентов далеко позади. К сожалению, «детали» – это что можно сделать (сто раз слетать туда-обратно, купить новые чертежи космических кораблей, попробовать поискать новых членов экипажа, назначить человека на новый пост, собрать какую-нибудь громадину, с которой не страшно сражаться с целым космическим флотом), но не то, на что можно посмотреть.

Причем это отнюдь не придирка к визуальной части. С ней как раз все в полном порядке, все выполнено на предсказуемо высоком уровне; что сами корабли, что космос вокруг них, что время от времени мелькающий в кадре капитанский мостик – все обязательно придется по вкусу владельцам DS. Вопрос в том, как скоро наскучит повествование в духе визуальной новеллы, как дол-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, захватывающие космические сражения, огромные возможности по модернизации космических кораблей, бескрайний космос.

НЕДОСТАТКИ Вялые вступительные главы, кошмарно реализованные сражения на земле, необходимо часто лазить в меню помощи, местами несбалансированный уровень сложности, провинция в повествовании ближе к середине игры.

РЕЗЮМЕ Великолепная игра, которую с одинаковым успехом можно считать и выдающим космосимом, и обязательным к ознакомлению представителем JRPG. Множество открытых для посещения планет, огромные возможности по части доработки и улучшения космических кораблей, наконец, необычный и увлекательный (спустя несколько эпизодов) сюжет заставляют обратить на нее внимание.

го придется терпеть игроку, прежде чем герои станут свидетелями трагических событий и наблюдать за дальнейшим развитием истории станет действительно интересно, и, наконец, сколько времени пройдет, прежде чем в адрес отвечающих за боевую систему людей посыплются первые проклятия. И дело тут не только в том, что перестрелки в космосе реализованы хоть и красиво, но все равно по принципу «у кого пушка мощнее – тот и король», но в том, что биться приходится очень уж часто, а иногда и несколько раз подряд без права на отдых и ремонт техники. Плюс, все сражения по большей части однообразны. Одни и те же маневры приходится совершать раз за разом, чтобы в конечном счете попасть по противнику и лишиться космических пиратов еще одной атакующей единицы. Обратный ход – маневр уклонения, десять секунд ожидания, пока зарядятся пушки, полный вперед – маневр уклонения, сразу после атаки противника дать ответный залп. Первые часы десяти таким перестрелкам невозможно нарадоваться, потом запас новых идей иссякает и каждая битва с пиратами оказывается точно такой же, как и сотня до них.

Главная особенность Infinite Space заключается в огромном многообразии возможностей, будь то модификации подконтрольных кораблей или составление очередного плана перелета на край галактики, и на этом фоне любое провисание кажется серьезной ошибкой. И если сложность не стоит спешить записывать в минусы (все трудности можно преодолеть, если действовать с умом), то не самое увлекательное начало истории уже можно назвать серьезной проблемой. Но самый большой недостаток – это битвы «стенка на стенку» на поверхности планет, в которых противник откровенно жульничает, в девять случаев из десяти заранее предугадывая следующий ход игрока. А ближе к середине игры Infinite Space внезапно дает обратный ход в плане сюжета, вынуждая подолгу путешествовать от одной планеты к другой в поисках чего-нибудь, что поможет продвинуться дальше. В общем, не-

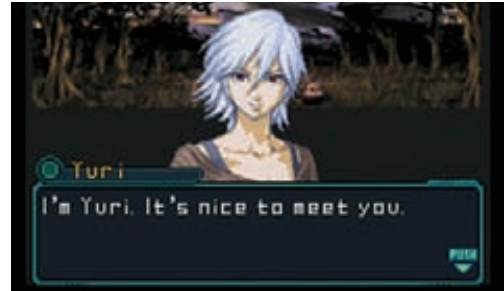


достатков у игры хватает, и очень обидно, что некоторые из них действительно мешают комфортному прохождению. Однако не следует забывать, что, как в случае с другими творениями Platinum Games, в Infinite Space заложено столько оригинальных и интересных идей, что какой-то процент брака просто не в силах заставить бросить увлекательную историю на середине. Да и потом, когда еще выдастся случай поиграть в хороший космосим на DS! **СИ**



Сочетание превосходной полигональной графики и красивых «анимешных» иллюстраций создает стилистику, которая обязательно понравится всем. Удивительно, но «анимешное» настроение здесь ощущается не так сильно, как в подобных играх, и это большой плюс.

Триста грамм русского космоса и двести – немецкого, или Три повода обратить внимание на Infinite Space



Главного героя зовут Юрий. Или Yuri. К слову, в видеоиграх это встречается довольно часто – так, например, звали протагонистов Shadow Hearts и Tales of Vesperia.

В качестве тренера для персонала можно нанять человека по имени Гадина. Еще здесь есть «новогородские» пираты. И фантастическая битва с флотом Демида Панфилова.

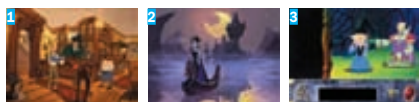


Наконец, в Infinite Space в самом начале дают возможность собрать космический корабль, носящий гордое название Otlichny. Еще можно собрать Perekor. Да что там, есть даже Borodino, Derzky, Gnevny, Skoryy, Rurik, Gromkiy, Vyuan (в этом слове стоит заменить только одну букву!), Furor, Spohn и – внимание! – Gluck!



Что интересно, в разных уголках галактики можно встретить разные имена. Если вначале игрок сталкивается только со славянскими, то позднее он может встретить, например, немецкие. Правильность распределения имен по этому признаку часто обсуждают на форумах, впрочем, без жалоб – людям просто интересно, кто придумал или откуда взялись такие смешные слова.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Сериал Monkey Island
A Vampire Story
King's Quest VII: The
Princeless Bride

7.0



ТЕКСТ

Роман Власов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

dtp entertainment

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Autumn Moon

Количество игроков:

1

Требования

к компьютеру:

CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Обозреваемая версия:

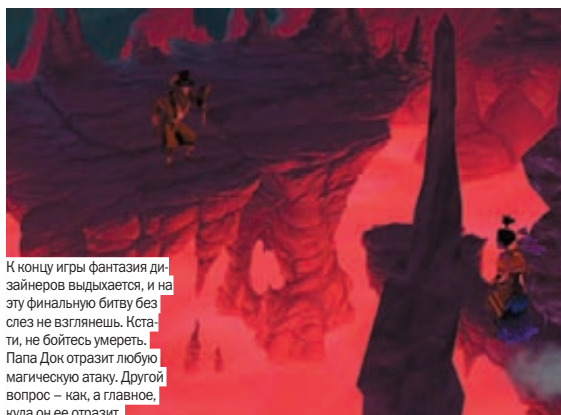
PC

Онлайн:

www.ghost-pirates.de

Страна происхождения:

США



К концу игры фантазия дизайнеров выдыхается, и на эту финальную битву без слез не взглянешь. Кстати, не бойтесь умереть. Папа Док отразит любую магическую атаку. Другой вопрос – как, а главное, куда он ее отразит.

На первый взгляд, в склеп проникнуть невозможно. Людей остановит крепкий замок, духов – рассыпанная по земле соль.



Ghost Pirates of Vooju Island

Море, паруса, ожившие мертвецы, магия вуду, затонувшие сокровища, поединки на саблях, любовь, тысячи остроумных каламбуров и прибауток – это Ghost Pirates of Vooju Island, новая игра Билла Тиллера. Оригинальная, уникальная и ни на что не похожая. Особенно на сериал Monkey Island.

С мелостью разработчиков и издателей, выпустивших подобную игру после римейка The Secret of Monkey Island и не побоявшихся конкуренции

с Telltale Games, уже достойна уважения. Да и аванчур, главными действующими лицами которых были бы призраки, можно назвать не так уж и много. (Но не так уж и мало: с ходу вспоминаются сериал Blackwell, Ghost in the Sheet, Gast, геймкубовская Geist, где тоже немало квестовых элементов, связанных с нематериальной сущностью героя, и ее идейная предшественница Haunting Starring Polterguy. – Ред.) А ведь тема богата. Представьте себе, например, такую ситуацию: нужно получить некие важные сведения от заключенного в подземелье человека. Если герой состоит из мяса и костей, то труднее всего ему будет проникнуть в камеру. Ему придется обманывать охранников, вскрывать замки и действовать при этом тихо и аккуратно. Бестелесный дух просто пройдет сквозь сте-

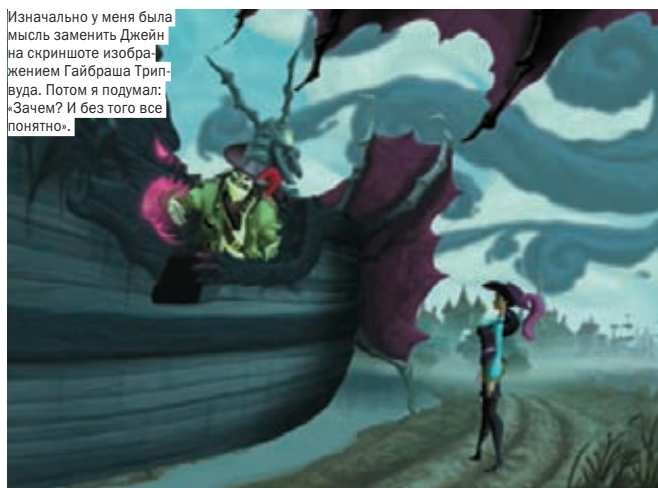
ны и столкнется с совсем другой проблемой: как задать узнику нужный вопрос, если тот не слышит призрака, не видит его и даже не подозревает о его присутствии? И как уберечь беднягу от обморока, когда привлечь его внимание все же получится? А может, наоборот, стоит свести заключенного с ума и сыграть на его безумии, как поступил Синее Брюхо, вселившись в другого узника, недавно умершего?

Синее Брюхо – это прозвище одного из трех главных героев Ghost Pirates, толстого, добродушного корабельного кока. Он был втянут в круговорот приключений по чистой случайности и при иных обстоятельствах мог бы оказаться по другую сторону баррикад, ведь толстяк состоял в команде Зеленой Бороды – того самого, чье предательство обнаружила ловкая шпионка Джейн Старлинг, вторая из троицы. Предал капитан пиратское братство, а точнее, самозваного короля Флинта, в которого Джейн была тайно влюблена и которого заманила в ловушку на остров Вуджу шаманка Симби.

ДОСТОИНСТВА Тот факт, что главные герои – призраки, порождает интересные сюжетные ситуации и игровые задачи. Много удачных шуток. Характеристики героев хорошо проработаны.

НЕДОСТАТКИ Большинство элементов игры заимствованы из серии Monkey Island. Сюжет усложнен множеством побочных ответвлений, при этом в игре нет дневника.

РЕЗЮМЕ Вписав пиратов-скелетов в сценарий, разработчики объявили войну целой вселенной под названием Monkey Island™, и исход этой войны, скорее всего, предreshен, потому что традиционным оружием (юмором, графикой, музыкой) победить Monkey Island™ невозможно, а новейшие разработки (необычная сущность главных героев, сложный сюжет) проверку боем не выдержали. Однако следует помнить, что следующая схватка может пойти совсем по другому сценарию.



Изначально у меня была мысль заменить Джейна на скриншоте изображением Гайбраша Трипвуда. Потом я подумал: «Зачем? И без того все понятно».

Симби, кроме того что была союзницей Зеленой Бороды, приходилась женой могущественному жрецу Папе Доку, третьему главному герою. В последнее время он больше занимался оптовой торговлей кокосами, чем магией, и не знал, что Симби втайне от него создала целую армию зомби (оцените игру слов: зомби Симби). С помощью этой армии, пиратского флота и крови короля Флинта, предназначенной в жертву богам, она планировала совершить нечто ужасное.

Удивительно, как короткое по задумке отступление растянулось на целых три абзаца и превратилось в пересказ вступительного ролика игры. Это особенность сюжета Ghost Pirates, который состоит из многих причудливо переплетенных линий, и оттого, вспомнив одного героя, неминуемо приходится говорить и о других. Но «особенность» не значит «достоинство». В трагедиях и комедиях, которые разыгрываются вокруг чуть ли не каждого второстепенного персонажа (здесь можно найти мотивы из Библии, древнегреческих мифов, «Русалочки» Андерсена и даже «Преступления и наказания»), очень легко запутаться. В этой ситуации мог бы помочь грамотно организованный дневник или хотя бы система подсказок, но ничего подобного в игре нет, и после первых эпизодов, где души товарищей по несчастью ищут способ вер-

Вверху: Физически управляя чужим телом, призраки все равно не могут говорить. Задавать вопросы приходится с помощью жестов. И будьте уверены, что собеседник обязательно проинтерпретирует их неправильно!

Справа: Призраки свободно проходят через все предметы, поэтому проблем с поиском пути нет никаких.



нуть себе тела, из которых их изгнала Симби, понять, что происходит, бывает очень тяжело.

Вернемся же наконец к главному вопросу: раскрыта ли в Ghost Pirates тема призраков? Ответ, к сожалению, отрицательный. Несколько находок, таких как уже упомянутый эпизод

в тюрьме, все-таки недостаточно, а пресловутые закрытые двери дизайнеры заменили на рассыпанную по земле соль, смертельную для духов, как бы странно это ни звучало. И пусть думать, как доставить куриц с другого берега реки и заставить их эту соль съесть, интереснее, чем ковыряться очередной отмычкой в очередном замке, надеялись мы на другое.

Чтобы дополнить картину последним штрихом, вспомним предыдущую игру Тиллера, A Vampire Story. Что интересно, Ghost Pirates превосходит ее по всем статьям: качеству юмора, проработке характеров (с какой неподдельной болью вспоминает Папа Док свою семейную жизнь, как трогательно Синее Брюхо опекает маленькую сестру, как проникновенно говорит одинокая Джейн Старлинг о дружбе – нет, Мона такие чувства испытывать не способна!), сложности игровых задач, музыке, графике, анимации – всем, кроме итоговой оценки. Объясняется это просто. История о вампирах была глотком свежего воздуха в тяжелые для жанра времена. С тех пор времена изменились. **СИ**



По всему дому Папы Дока развешаны маски с изображением неких «лоа»: лоа любви, лоа страха, лоа семейного очага. Это духи вуду, посредники между богом-создателем (Bondieu, от французского bon Dieu – хороший Бог) и человечеством. Среди них можно найти весьма необычных. Например, Мадмуазель Шарлотт отвечает за европейскую расу и является покровительницей всех белых женщин; Барон Суббота, дух смерти и загробного мира, изображается в виде скелета в цилиндре, с сигарой, в темных очках и черном фраке; а Эрзули, богиня любви и красоты, имеет две ипостаси: Эрзули Фреда, аналог непорочной Девы Марии, и Эрзули Дантор, которая в одной руке держит младенца, а в другой нож – ее каноническим изображением считается Черная Мадонна. В списке лоа можно найти и имена некоторых героев игры. Так Симби – это дух воды, а Папа Док – это, вероятно, Папа Легба, страж мира лоа, именно он дает или не дает разрешение смертным обратиться к богам (кроме того, «Папа Док» – это прозвище диктатора Гаити Франсуа Дювалье, находившегося у власти с 1957 по 1971 годы и называвшего себя колдуном Вуду, но соотнести с ним благородного жреца из Ghost Pirates не получается никак).

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Mount & Blade
- 2 Mount & Blade: Огнем и мечом
- 3 Counter-Strike: Source

9.0



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Mount & Blade: Warband

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PCЖанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»/Snowball
Разработчик:
TaleWorldsКоличество игроков:
до 64Требования к компьютеру:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,
128 VRAMОбозреваемая версия:
PCОнлайн:
www.taleworlds.com
Страна происхождения:
Турция

Бродячие менестрели с радостью научат вас свататься. Да еще и новые поэмы выучить помогут – читайте их долгими зимними вечерами в компании молодой наследницы знатного лорда.



Скупые строчки официальных анонсов обещали, что новое дополнение порадует поклонников Mount & Blade мультиплеером. Само собой, именно многопользовательские режимы многие и ждали в первую очередь. Что ж, дождались. А в довесок получили улучшенную версию кампании, ставшей раза в два интереснее.

Мультиплеер в Warband многие уже окрестили «средневековым Counter-Strike». Это, надо сказать, неспроста – система закупки оружия и снаряжения действительно напоминает о знаменитой игре про борьбу террористов и контртеррористов. Правда, ассортимент амуниции довольно скромно – обычно на выбор предлагается по три-четыре вида всяких там мечей, копий, шлемов и тому подобного. Хотя с учетом возможности выбора сторон (фракций уже не пять, а шесть, о «новичке» расскажем ниже) и «классов» (вроде лучника или мечника) ва-

риантов более чем достаточно. Правда, сразу предупредим неискушенных в баталиях оригинальной Mount & Blade – брать лучника или арбалетчика стоит, только если у вас действительно меткий глаз и верная рука. Потому что ремесло стрелка – не из легких, и особенно это чувствуется именно в мультиплеере. Регулярно попадать в цель, нанося двигающемуся противнику максимальный урон, могут единицы. Впрочем, если долго тренироваться, войти в число метчайших из метких вполне реально.

Многопользовательских режимов в игре масса. Здесь вам и классические Deathmatch с Capture the Flag, и «фирменные», наподобие Siege (осады замка, если кто не догадался). Серверов тоже хватает (в том числе русских – кажется, их даже больше, чем прочих), правда, некоторые пустыют, кое-куда пускают не всех, а кое-где весьма жесткие правила (в стиле «метательное оружие не употреблять, топоры выбросить»). Так что внимательно читайте описание, прежде чем ринуться в бой. А то другие игроки просто выгонят вас с турнира за нарушение правил.

Жизнь геймера в мультиплеере Warband недолга: убьешь двоих-троих – и сам отправляешься на респаун, получив топором от какой-нибудь доброй души. Кстати, даже ветеранам Mount & Blade рекомендуется сначала потренироваться на кошках (ботах), ведь боевая система серьезно поменялась (в сингле тоже). Так, рыцарское копье, бывшее суперо-

ружие, нынче не столь привлекает игроков: чтобы применить знаменитый таранный удар на скаку, после которого от соперника останутся рожки да ножки, придется нажать кнопку X вовремя, а иначе либо промахнетесь, либо вовсе проедете мимо. В одиночной игре можно вернуть старую систему, но и там копы уже не так сильны. А вот мечи, наоборот, вышли на первый план – новый вариант удара (и переработанные старые) ставят клинки на первое место среди разнообразного оружия ближнего боя. Хотя поклонники рубки на топорах, наверное, с этим не согласятся (тем более что новая «фишка» – пинок ногой – поможет как мечникам, так и топорщикам).

Как вы уже поняли, мультиплеер – не единственное новшество. Сингл подвергнется полной переработке. Нет, базовая концепция (ведем вольную жизнь искателя приключений в выдуманном мире Кальрадии, похожем на Средневековье) сохранилась, но мелких добавок (порой переворачивающих все с ног на голову) хватит на парочку везов и караванов тележек. К примеру, сбор налогов со своих владений больше не похож на «полюдь» (с обязательным объездом всех деревенок) – деньги «на счет» зачисляются автоматически. Может, не слишком реалистично, зато удобно. Географическая карта (весьма, надо сказать, убогая в оригинале) теперь напоминает настоящий континент, с нормальной береговой линией, заливами и полуостровами. На юге

Если вы еще не считаете себя готовым для мультиплеера, а начинать заново кампанию не хочется – запускайте Custom Battle. Выберите карту, режим («Осада» или «Битва»), сторону и заранее созданного разработчиками героя, после чего отправляйтесь осваивать новинки боевой системы. Это быстро (битва займет максимум минут пять) и удобно (тренироваться-то будем на соперниках под управлением AI, а не на хитроумных людях) – в общем, преимуществ такого способа обучения налицо.



Обычно в мультиплеере можно наблюдать бой глазами любого из участников. Очень познавательно, знаете ли, особенно если вы пока не слишком искусны в баталиях с живыми людьми.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Мультиплеер, выполненный в стиле «легко освоить, трудно стать мастером»; невероятное количество изменений в одиночной игре; заметно похорошевшая графика.

НЕДОСТАТКИ Базовая версия полна мелких багов, искоренение которых продолжается до сих пор; сюжетных квестов не так много, как хотелось бы.

РЕЗЮМЕ Надоело стрелять из автоматов во всяких там «бэтлфилдах» и «контрстрайках»? Берите в руки стальной дрын, садитесь на коня и отправляйтесь в Warband. Почему туда? Потому что после выхода официального дополнения в игре появился мультиплеер. В средневековом стиле, разумеется, где каждый может от души пострелять из лука или порубить вражин топором. Ну а когда Deathmatch и ClF наскучат, можно и синглом побаловаться. Благо в нем почти все стало по-другому.

Если правила сервера позволяют, то в мультиплеерную схватку можно взять с собой ботов. Так что порой происходят сражения, где людей всего двое, зато «помощников» – штук сто, не меньше.



В Warband появились квесты новых типов. Например, уничтожение разбойничьих логовищ. Рассадники преступности периодически появляются на карте (отследить их можно по расплывшимся в округе шайкам). Обнаружив тайное убежище (а это непросто, желательна прокачка соответствующего навыка), можно отправиться туда и всех перебить. Правда, заниматься этим выгоднее, получив у лорда или богатого горожанина соответствующий квест (чтобы не упустить награду). Можно еще выполнять и задания знати, желающей добиться для своих семейств более высокого положения (дуэли с сеньорами-конкурентами нанIMATEЛЕЙ прилагаются). Да и ухаживание за прекрасной дамой выливается в целую цепочку квестов.

Первый фраг заработан, всего через пару секунд засчитают и второй.



отныне обосновалась новая фракция – Саррандский султанат. Его воины немного похожи на персов, но более всего напоминают сарацин, с которыми не раз встречались (чего уж греха таить – не только на поле боя, но и за пиршественным столом) крестоносцы на Ближнем Востоке. Сарраниды – очень интересная нация, их конница (мамлюки) не уступает бронированным собратям со здешего «Запада», да и пехота с лучниками вышли на загляденье. Неудивительно, что у султаната уже появились многочисленные поклонники.

Кстати, о поклонниках. Помните, какое недоумение вызывали поселившиеся в донжонах леди, от которых никакого проку не было? Теперь вы можете начать ухаживать за девушками (но не за женами сеньоров) и даже сыграть свадьбу с одной из них. Правда, путь к алтарю будет долгим (придется и о позиции с избранницей поговорить, и заботливому папаше свою состоятельность как рыцаря и правителя доказать). Однако женившись на дочке знатного господина, вы не только жену получите, но и улучшите отношения с ее род-

ственниками, стало быть, и свое положение укрепите, что поможет при распределении свежих захваченных земель – друзья всегда поддержат ваши притязания на только что отбитый замок. А дальше, глядишь, и трон под королем (ханом, султаном) зашатается... Впрочем, спойлерить больше не будем, скажем лишь, что теперь вполне официально можно создать свое государство, убедив других правителей признать новую страну. А вот как это сделать – узнаете сами, отгадка не слишком сложна.

Как видите, Warband замечательна не только мультиплеером, здесь и кампания переделана почти до неузнаваемости. А значит, пришла пора еще раз отправиться в мир Кальрадии и примерить шапку тамошнего Мономаха. Или хотя бы шлем Александра Македонского... **СИ**

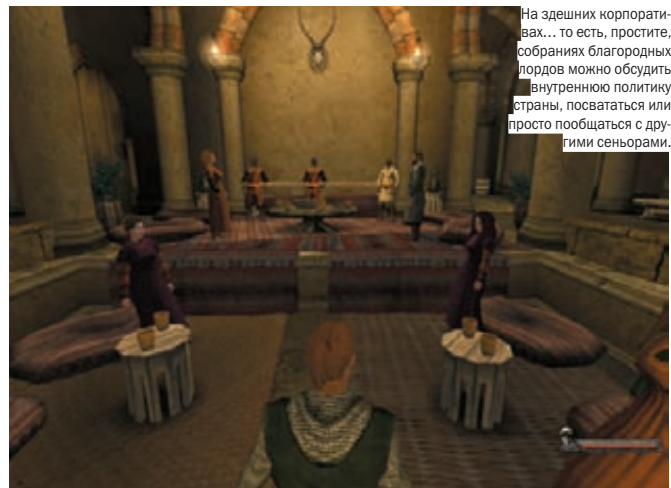
Страны по-прежнему ведут войны, но делают это более активно, чем раньше. Теперь редко бывает, что лорды, собравшись атаковать, внезапно передумывают и расходятся по домам через день-другой. Соответственно, и политическая карта меняется часто – только что замок принадлежал сарранидам, как вдруг пришли родоки и отобрали его, и вот уже сарраниды спешат вернуть свои владения. Что еще приятно: конфликты между странами, находящимися на противоположных концах карты, можно пересчитать по пальцам – теперь дерутся в основном соседи, причем за конкретные территории. Впрочем, война после захвата «исконных земель» заканчивается не всегда.

ЖИЗНЬ ГЕЙМЕРА В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ WARBAND ОБЫЧНО НЕДОЛГА – УБЬЕШЬ ДВОИХ-ТРОИХ, ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА РЕСПАУН.

Враг бежит, ведь он разбит! Правда, бегут пока не все, но трусов лучше зарубить первыми. Чтобы драгоценный опыт не пропал.



На здешних корпоративах... то есть, простите, собраниях благородных лордов можно обсудить внутреннюю политику страны, поспать или просто пообщаться с другими сеньорами.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 The Settlers: Rise of an Empire
- 2 The Settlers II: 10th Anniversary
- 3 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

8.0



ТЕКСТ

Андрей Онушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PCЖанр:
strategy, city-building,
historicЗарубежный издатель:
UbisoftРоссийский издатель:
ND GamesРазработчик:
Blue ByteКоличество игроков:
до 4Требования
к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 2048 RAM,
256 VRAM. Постоянное
интернет-соединение!Онлайн:
thesettlers.uk.ubi.com/
the-settlers-7Страна происхождения:
Германия

▶ The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Человечки с карикатурно вырубленными лицами охотятся на зверей, отряд кавалерии не спеша выдвигается к границам соседней области, на башнях замка реют флаги, по дорогам носятся неугомонные носильщики, а склады непрерывно пополняются товарами. Это и есть The Settlers 7!

Веселится и ликует весь народ: по дороге вновь носильщик к нам идет! Да, дамы и господа, неунывающие грузчики снова в строю. Отныне и впредь, чтобы здание работало, к нему обязательно должна быть подведена дорожка. А доставить товары в нужное место может только носильщик (за исключением случаев, когда мастера сдают готовую продукцию на склад, с этим они справятся самостоятельно). В общем, вернулись времена благословенной The Settlers II, где без толково налаженной транспортной сети никто не мог рассчитывать на успех.

Устраивать такую сеть мы будем и в The Settlers 7. Чтобы экономика работала, как часы, не забывайте строить побольше складов. Только ставить их надо не рядышком друг с другом, а на определенном расстоянии, формируя цепочку из носильщиков, в свободное время ошивающихся возле своих рабочих мест. Если все организовано

правильно, проблем с доставкой грузов не возникнет. Главное – не переборщить и не понатыкать лишних хранилищ, ведь носильщики – тоже люди, а значит, им требуется место для жилья. А дом – это не только четыре стены и крыша, под которыми размещаются несколько виртуальных человечков (понаблюдать за их жизнью внутри строения не получится, здесь вам не The Sims). Дом – это здание, к которому добавляется до трех пристроек. А пристройки – наше все, ведь именно в них работают пекари, колбасники, оружейники, пивовары, ювелиры и прочие полезные товарищи. Значит, размещать дома нужно с умом, чтобы не пришлось потом, плача, сносить. Учтите: свободной территории на картах обычно кот наплакал. Ну, то есть сначала кажется, что все в ажуре, все прекрасно, есть где развернуться и можно смело лепить хатки, шахты и фермы, где вздумается. Но уже через пять минут понимаешь, что наляпал ошибок на год вперед, а через десять

приходится со слезами на глазах сносить домики и перестраивать город чуть ли не с нуля. В мультиплеере это однозначное поражение, да и в сингле мало не покажется. AI успешно пользуется просчетами геймера, моментально вырываясь вперед. Как этого не допустить? Планировать все заранее до мелочей. А простейший вариант потренироваться – пройти кампанию, совмещенную с обучением. Именно там нам откроют некоторые секреты градостроительства.

Увы, сюжет кампании никуда не годится – чуть ли не с первых минут станет ясно, что дело не так просто, как мнится главной героине, принцессе Зое. Но поскольку повороты не предусмотрены (шаг влево, шаг вправо... ну, вы поняли), то все идет строго по плану, и наблюдать за совершаемыми персонажем ошибками придется в обязательном порядке. Зато ролики вышли на славу – демонстрация книжек с объемными картинками, раскрывающими перипетии сюжета, смотрится ничуть не хуже, чем

Благодарим сайт GamersGate (<http://www.gamersgate.com>) за предоставленную игру.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Кажется, будто этот сказочный мир и взаправду живет. Экономика отлично сбалансирована и держит в напряжении до победы – кстати, необязательно военной.

НЕДОСТАТКИ Главный минус The Settlers 7 – проклятый DRM, хотя есть и другие – корявая схема развития технологий и отдельные огрехи в боевой системе.

РЕЗЮМЕ Blue Byte соединила лучшие элементы из «старых» и «новых» частей серии и выкатила на суд почтеннейшей публики. Результат порадовал – партии вышли незапятнанными и динамичными, искусственный интеллект или соперник-человек не дают расслабиться ни на секунду, а система очков победы заставляет постоянно следить за происходящим на карте и стараться обсканить оппонентов. Только помните – без выхода в Интернет «Сеттлеров» нет!

Замок можно украсить всякими детальками прямо в главном меню, и потом их будет видно в игре (ну прямо Spore! – Ред.). Кстати, часть из них приобретается за специальную валюту, получить которую можно, одерживая победы.



Такие «картинки из книжки» и будут рассказывать нам историю принцессы в кампании. Идея подобных роликов еще не затаскана и многим понравилась.



какие-нибудь сверхнатуральные спец-эффекты в кинематографическом трейлере. Только не надо хвататься за сердце и волноваться насчет графики в игре. С ней все в полном (даже можно сказать в полнейшем) порядке. И здания, и окружающий ландшафт, и поселенцы не испытывают недостатка в полигонах. А уж какая здесь анимация... просто загляденье! Порой отвлекаешься от выполнения заданий лишь для того, чтобы понаблюдать, как на лесопилке бревна превращаются в доски, как геологи ищут руду, как на монетном дворе чеканят золотые, как солдаты перед сражением подбадривают себя, выкрикивая боевые кличи и оскорбляя врагов... И пусть все выглядит немного карикатурно и мультяшно (особенно нарочито неряшливые, словно вырубленные топором лица жителей города), быстро приходит понимание – в этом есть свой особый шарм. А часиков после пяти игры в The Settlers 7 хочется аплодировать создателям стоя, настолько великолепно органично сочетаются стиль графики, анимации и музыкальные композиции.

Но довольно дифирамбов красотам, пора вернуться к геймплею. Помните, транспортная сеть – еще не все, не менее важно правильно организовать производственные цепочки. Чтобы оружейник не простаивал из-за отсутствия железа, а у мельника всегда была пшеница, из которой можно сделать муку. Чтобы на складах имелись деньги для найма армии, да хватало пива для обучения священников. Чтобы в закромах Родины не перевелась колбаса, которой мы будем подкармливать ремес-



И ЗДАНИЯ, И ОКРУЖАЮЩИЙ ЛАНДШАФТ, И ПОСЕЛЕНЦЫ НЕ ИСПЫТЫВАЮТ НЕДОСТАТКА ПОЛИГОНОВ, А УЖ КАКАЯ ЗДЕСЬ АНИМАЦИЯ... ПРОСТО ЗАГЛЯДЕНЬЕ!

ленников. Стоп. Что значит подкармливать? А то и значит – отнюдь не всем горожанам нужна еда, большая часть прекрасно обходится без нее (если не считать тех ремесленников, что работают в пристройках к дворянским домам). Но стоит подкинуть поселенцу хлеба или колбасы, как его производительность труда вырастет в два

Вверху: Человек будто сошел с агитпроповского плаката двадцатых годов прошлого века. Типичный рабочий с молотом (а на самом деле – архитектор-строитель).

или даже в три раза: например, каменщик принесет на склад не один обтесанный булыжник, а несколько. Если надо срочно увеличить выработку какого-нибудь ресурса, лучше выхода не придумаешь. Только не пытайтесь подкармливать всех и сразу, этим можно заниматься, лишь если колбасы или рыбы на складах действительно завались. Иначе лучше держать небольшой запас ресурсов, чтобы в трудные дни было, чем порадовать любимого колесника.

Да, хорошо налаженная экономика – вернейший путь к победе. Но свои завоевания надо уметь защищать, так что без армии никак не обойтись. На дворе у нас уже Новое время, поэтому в строю не только пикинеры и кавалеристы, но и мушкетеры с пушкарями. Впрочем, особых изысков от сражений в The Settlers 7 не ждите. Обычно

Наверное, никто еще так не озадачивал любителей лицензионных компьютерных игр, как компания Ubisoft со своим новейшим DRM. Ну скажите на милость, зачем заставлять геймеров обязательно иметь постоянный (!) доступ в Интернет, если они хотят пройти одиночную кампанию в The Settlers 7? Нас поставили в полную зависимость от воли (и проблем) всемогущего издателя. Хочешь понаблюдать за жизнью виртуальных человечков? Качай и ставь последний патч, без него играть «низзя!». На серверах Ubisoft проблемы? Тогда никому не доступен не то что мультиплеер, но даже сингл! Неудивительно, что с выходом игры поднялась очередная (первая была после Assassin's Creed II) волна недовольства. Однако Ubisoft, кажется, настроена серьезно и собирается и впредь ставить такую защиту на все свои PC-релизы.

СЕКРЕТ!

Название базового типа войск – Pikeмен (пикинеры) – способно ввести в заблуждение любого. Мы ведь как привыкли по другим стратегиям – пикинеры имеют преимущество в бою перед кавалерией, страдая от нее, лишь если конница атакует с фланга или с тыла. Но в The Settlers 7 все наоборот. Так что, не пройдя кампанию (еще раз рекомендуем ее в качестве отличного обучения основам), вы не узнаете, что... всадники бьют пикинеров, так как их удар сильнее, а скорость выше (что-то они эту скорость при перемещении по карте не проявляют). Впрочем, пиками то, что носят с собой базовые войска, назвать сложно, скорее уж алебардами. Но ведь и алебарды неплохо помогали в боях против конницы. В общем, тайна сия великая есть...

все выглядит так: два строя встретились, немножко покуражились друг над другом, после чего ринулись в атаку. Никаких тебе мудрствований с ударами в тыл или опасений, что войско побежит из-за низкой морали. Правда, генералы могут обеспечить прибавку к силе удара бойцам определенных типов (кому дадут, зависит от командира). А если провинция защищена укреплениями, придется их снести, прежде чем идти в чисто поле на побраночку (атаковать оборонительные сооружения могут только мушкетеры или пушки, так что запасайтесь ими впрок – живые игроки часто норовят действовать под защитой башен, а вот AI ставит на армию). Как видите, боевая система проста, но ведь у нас тут не Empire: Total War какая-нибудь, а The Settlers, где экономика всегда правила бал. Благо, как показала практика, победить можно (почти) без войны. Чтобы заслужить улыбку госпожи Виктории, надо зарабатывать очки победы. А дают их за самые разные деяния.

А вот кому лес порубить? Доски попилить-попилить? Да, смотреть за работой лесопилки можно долго и почти не надоедает.



Слева: Мушкетеров у нас достаточно, и крепость врага не устоит. А там останется разбить его армию и захватить территорию (на что требуется немного времени).

Теперь под нашим началом снова оказались геологи. Правда, сначала придется «открыть» их, потратив несколько очков престижа. Зато потом любого рудокопа можно превратить в геолога и отправить на разведку потенциальных месторождений. Может, найдет что, может, нет, а может, просто каменюку на склад притащит. Но камень – тоже штука нужная, и в хозяйстве (то бишь строительстве) рано или поздно пригодится.

ОБЫЧНО ПРЕДЛАГАЕТСЯ НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ: КТО-ТО ПРЕДПОЧТЕТ ПОДРАТЬСЯ, КТО-ТО ЗАПЛАТИТЬ, А КТО-ТО – СВЯЩЕННИКОВ ПРИСЛАТЬ.



Слева: Священники отправились помогать алхимику. Ну а он нас обязательно чем-нибудь за это отблагодарит.

Например, за присоединение территорий, за помощь местным NPC, за очки престижа, за исследование технологий, ну, и за размер армии тоже. Кстати, земли (особенно нейтральные) вовсе необязательно завоевывать для присоединения. Всегда можно вспомнить фразу «нет такой крепости, в которую не мог бы войти осел, груженный золотом» и поступить в полном соответствии с ней, просто подкупив местное население, чтобы оно перешло на вашу сторону. Ну, а если с деньгами не сложилось, есть и третий путь (не зря же игра получила подзаголовок Paths to a Kingdom) – опиум для народа. Берете дюжину священников и засылаете «религиозных диверсантов» в соседнюю провинцию. Раз – и она уже на вашей стороне (зело велика сила убеждения есть). Ну, то есть не совсем «раз», придется дожидаться, пока парни в рясах дойдут до точки назначения, но мысль, думаем, понятна.

Точно так же дело обстоит и с квестами местных «шишек» – обычно предлагается несколько вариантов выполнения (и несколько наград за них): кто-то предпочтет подраться, кто-то заплатить, а кто-то – священников прислать. При этом не думайте, будто религия – простейший путь, ведь

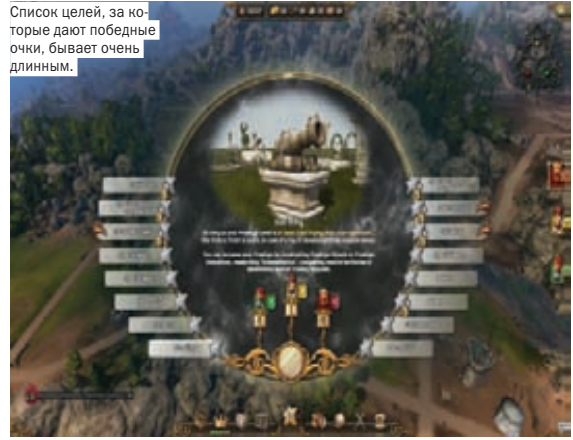
попы, «потраченные» на благое дело, все равно «остаются на балансе», а значит, придется строить для них дополнительные домики. Скорее всего, именно на это уйдет часть только что присоединенной территории. А место, как вы уже знаете, в The Settlers 7 дорого стоит.

Учите, что даже в партиях против AI можно махом проиграть, увлекшись разглядыванием своих подопечных или посторонними делами. Компьютер четко знает, чего хочет, быстро вырывается вперед, не менее быстро находит, как заполучить недостающие очки победы, — и все, приехали... Нет, конечно, останется несколько минут на исправление ситуации. Теоретически может хватить, и спасение придет, но и тогда «железный мозг» не даст расслабиться, обязательно рванув к какой-нибудь другой цели, которая для вас пока недостижима. И в итоге окажется, что он обошел вас по всем статьям — и по военной мощи, и по экономическим показателям, и по территориальным. В общем, планируйте все заранее, да так, чтобы не пришлось потом перестраивать экономику под новые нужды (да-да, мы это уже говорили). И обязательно обратите внимание на список целей еще на старте партии. Благо, немножко времени на это можно выкроить после закладки базовых зданий вроде лесопилки или каменоломни.

Собственно, аналогичный совет можно дать и насчет мультиплеера. С поправкой на то, что AI (в сравнении с людьми) чуть больше склоняется к военному пути решения проблемы, а вот с кем вас сведет судьба в многопользовательской игре, неизвестно. Порой попадаются совершенно безобидные (на первый взгляд) соперники, которые отстают от вас на два-три победных очка, а потом внезапно, за каких-нибудь пять минут, набирают четыре и выигрывают. Так что постоянно контролируйте ситуацию и старайтесь не отдавать эти очки врагу. В крайнем случае, ведите в бой армию, правда, если оборона у неприятеля налажена, последний довод королей не сработает. Останется только перехватывать ценные квесты, чтобы не оказаться в положении того, кому придется написать «GG» («Good Game»), признавая поражение. Кстати, в мультиплеере есть как обычные матчи, так и ранговые (последние, понятно, нужны, чтобы поднять свой авторитет в среде поклонников The Settlers 7).

Систему исследования технологий, на наш взгляд, совершенно зря разделили на две части. При этом на изыскания первого типа (в основном новые здания и юниты) тратятся очки престижа, которые выдают за строительство специальных сооружений, захват территорий, выполнение квестов или исследование технологий второго типа (в основном всяческих улучшений в гражданской и военной сфере). На разработку этих вторых нужно отражать уже священников. В общем, несколько запутанно — зачем было огород с двумя отдельными экранами городить? Да еще и добавлять третий тип технологий, которые открываются только после выполнения специальных миссий...

Список целей, за которые дают победные очки, бывает очень длинным.



Следите, чтобы ключевые товары не заканчивались. Особенно печально, если на складах больше нет инструментов — без них развитие останавливается. Хотя без досок, камня или еды тоже будет очень плохо.



Эх, если бы не «новая система защиты от пиратства» (о которой читайте во врезке), игра явно заслужила бы более высокую оценку. Blue Byte неплохо потрудились и наработала баллов на девять, создав прекрасную (и в меру сложную) экономическую стратегию, демонстрирую-

щую сказочный мир. Жаль, что издатель предпринял все возможное, чтобы испортить нам праздник. Но даже в таких условиях The Settlers 7 заслуживает своего места на полочке с дисками. Если, конечно, у вас есть постоянный доступ в Интернет. **СИ**

Обязательно обратите внимание на торговые пути. Часто они помогут приобрести товары, которые в стране пока не производятся. Правда, большинство маршрутов надо сначала открыть, послав туда исследовательскую экспедицию, комплектуемую купеческим сословием.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Master of Orion 3
- 2 Lost Empire: Immortals
- 3 Europa Universalis II

8.0



Почти половину галактики мы уже контролируем. Но дальше просто не будет – почти все системы уже поделены.



Надо же, нам угрожают войной. Что ж, придется послать к кому-то в гости седьмой флот королевства. Пусть наведет порядок и разберется в ситуации.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Distant Worlds

Первый взгляд на скриншоты и краткое описание игры заставляют лишь подумать: «Скажите пожалуйста, у авторов Lost Empire: Immortals уже и подражатели нашлись. Наклепали тысячу звезд и думают, что мы купимся на это». Так вот: все это неправда. Distant Worlds, правда, не стала шедевром, но не дотянула совсем немного.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, real-time, sci-fi

Зарубежный издатель:

Matrix Games

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Code Force

Количество игроков:

1

Требования

к компьютеру:

CPU 2 ГГц, 2048 RAM, 64

VRAM

Онлайн:

www.matrixgames.com/
products/379/details/
DistantWorlds

Справа: Репутация страны после нескольких нападений на соседней серьезно упала. Поднять ее будет непросто...

Прогресс в галактике не стоит на месте, но любители полного контроля над яйцеголовыми умниками могут несколько опечалиться. Выбирать, что и когда исследовать, нельзя – ваши подчиненные сами решают, какие разработки на данный момент наиболее перспективны. Единственная возможность хоть как-то повлиять на них – построить больше научных станций (желательно в необычных районах, вроде окраин черной дыры). И тогда исследования в определенном направлении пойдут чуть быстрее.

Distant Worlds, наверное, первый случай, когда игра на огромной звездной карте (порядка тысячи систем) не вызывает никаких проблем с управлением, оставаясь интересной до самого финала. Конкурентам (даже таким славным, как Galactic Civilizations II) постоянно что-то мешало – либо микроменеджмент (закопавшись в котором, вы уже сами были не рады, что выбрали огромную карту), либо геймплейные решения (как в Lost Empire). И вот, наконец, появился повод сказать: «Есть контакт!».

Не в последнюю очередь благодаря потрясающему уровню автоматизации управления. Практически все (от колонизации до дипломатии) можно взять в свои руки или отдать на откуп AI. Правда, обычно ни того, ни другого делать не стоит – самостоятельно править сотнями колоний слишком муторно, а если дать «железному мозгу» полную волю, то он будет действовать по собственному плану. Не такому уж и плохому, если присмотреться, но и не идеальному. К счастью, третий вариант есть! Устраиваемся поудобнее в кресле, представляем, что это трон императора, ставим в настройках обязательное одобрение решений искусственного интеллекта и начинаем партию. Отныне от нас зависит все: при-

дут, скажем, дипломаты с предложением объявить войну соседу, а мы уж решим – напасть или нет. И как «царь-батюшка» скажет, так и будет. На словах звучит красиво, так ведь и на деле-то хорошо вышло – с рутинной AI справляется прекрасно, а дать ему с десяток ценных указаний за игровой год не такая уж и проблема. Конечно, когда полгалактики захвачено, просьб от подчиненных и сообщений всяческих появляется слишком много, но кто вам мешает отключить их в настройках?

Отметим и другой интересный момент: вы всегда можете отдать на откуп компьютеру все сферы жизни государства, оставив себе что-нибудь одно. Например, заняться шпионажем, вступив в должность начальни-

ка местного ГРУ. Или того похлеще – вообразив себя сумасшедшим императором, лично спроектировать боевой звездолет, построить его и отправиться странствовать по вселенной, попутно охотясь на пиратов и космических чудовищ (есть здесь и такие). Само собой, придется завещать помощникам самим радеть о судьбах народных, и тут уж неизвестно, «как фишка ляжет». Все-таки AI порой не в меру агрессивен и склонен переоценивать собственные силы, считая, что справится со всеми расами без труда. А ведь если падет ваша последняя колония, игра закончится (и путешествие безумного императора по галактике прервется). Впрочем, кто вам мешает вернуться в критический мо-



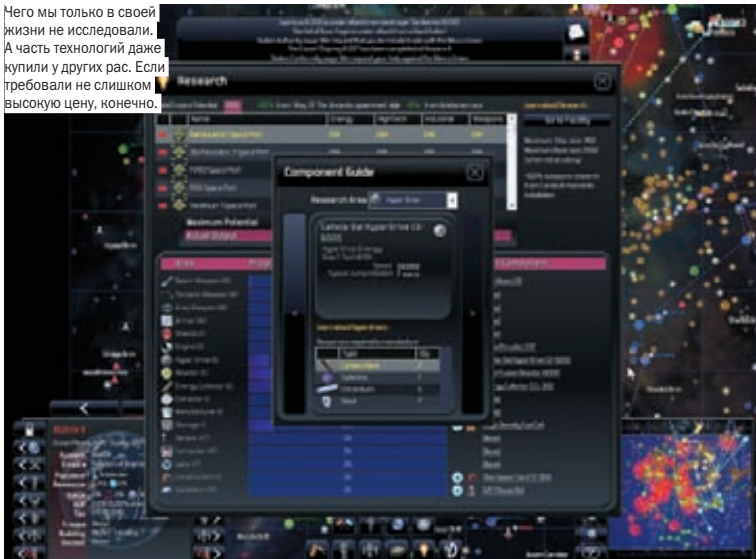
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепный уровень автоматизации управления звездной империей; реалистичная дипломатия и масса способов развлечь себя.

НЕДОСТАТКИ Руководить всем сразу мешает не самый удобный интерфейс; задать направление для научных разработок нельзя; даже после патчей исправлены не все баги.

РЕЗЮМЕ Distant Worlds – игра, где можно создать империю на тысячу звездных систем, подчинить непокорных соседей, а потом отойти от дел и отправиться в межпланетный вояж на собственной яхте. Здесь граждане выходят в космос на своих лодках, добывают металлы и организуют космические туры, отбиваются от пиратов и сражаются с межзвездными монстрами. В общем, в Distant Worlds реально почти все!

Него мы только в своей жизни не исследовали. А часть технологий даже купили у других рас. Если требовали не слишком высокую цену, конечно.



ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ СМОДЕЛИРОВАНА НЕПЛОХО.

мент, снова взять бразды правления в свои руки и навести порядок в стране?

Как видите, вариантов времяпровождения масса, но поначалу стоит все же заняться делами государственными. А все потому, что будущее благополучие зависит от того, как пройдут первые десятилетия жизни межзвездной империи (чуть не забыл сказать – действие здесь идет в реальном времени, но активная пауза есть). В Distant Worlds около четырех десятков ресурсов, поэтому немаловажно при колонизации обращать внимание на системы, где они «произрастают» (и лучше захватывать ценные места пораньше). И помните, что важны как полезные ископаемые, так и предметы роскоши. Без первых просто нереально создать мощный флот,

нашу надежду и опору. А без вторых население будет не столь счастливо (бунты в стране – не редкость, так что недовольные окраины вполне могут отделиться). В общем, корабль-колонизаторы на старте – наше все (что и так ясно по аналогичным играм), но корабль-строители – так сказать, все остальное. Ведь только они понадедают вам рудодобывающих и прочих станций, без которых экономику в игре представить просто невозможно.

Станции эти, к слову, вам не принадлежат. Как и корабли, перевозящие ресурсы. Как и пассажирские лайнеры. А все потому, что в Distant Worlds решили смоделировать предпринимательскую деятельность населения, и получилось очень даже неплохо. Десятки и сотни сыновей народа, вышедшего

За дипломатию Distant Worlds хотелось бы похвалить особо. Соперничающие страны достаточно умны. Да, частенько слышны фразы в стиле: «Данциг или война!», но, в отличие от Гитлера, брат по разуму не станет в случае отказа сразу нападать, если ваш флот превосходит вражеский по численности, а корабли уже заняли позиции для атаки. Те же, кто совсем слабы, и без напоминаний шлют подарки, а при первом удобном случае признают ваше главенство, превращаясь в вассалов. Главное – не слишком беспредельничайте (устраивая всякие там провокации на границах), а то столкнетесь с коалицией враждебных держав, как в сериале Europa Universalis. При здешной галактической чересполосице это чревато крушением всех надежд.



Вверху: Этот экран поможет правителю решить, куда послать корабли-колонизаторы. Наш вам совет – берите системы с редкими ресурсами. Узнать, какие из них редкие, можно здесь же.

к звездам, отправляются бороздить просторы космоса на утлых суденышках и огромных танкерах. Они будут торговать, перевозить людей и грузы, сражаться с пиратами... Какой с этого прок? Огромнейший, скажу я вам. Государство, где капитализм процветает, тоже будет небедным. Ведь кроме налогов такая страна получит еще и деньги за строительство звездолетов на своих верфях, и акцизные отчисления, и прибыль от международного туризма. В общем, поощряйте частную инициативу, и она обязательно отплатит вам полновесными галактическими кредитами. И так по нарастающей.

По нарастающей идет и развитие страны. От маленького однопланетного государства к мегаимперии на всю галактику. А если наскучит «кампания-песочница», попробуйте свои силы в сценариях. Например, в том, где все «самое вкусное» уже съедено мощной республикой, и ваша задача – не только выжить, но и создать государство, способное поспорить со страной-гегемоном. Или найдите себе другое занятие – их в Distant Worlds воз и маленькая тележка! **СИ**

Слева: Сражения тоже идут в реальном времени, никаких отдельных экранов для них не предусмотрено. Так что контролировать все битвы просто нереально, особенно если вы ведете несколько войн.



Всего в Distant Worlds порядка двух десятков рас, со своими плюсами и минусами каждая. Одна предложит уникальную форму правления, вторая – оригинальную технологию, третья – просто массу бонусов в различных сферах жизни. Но к середине партии отличия начинают нивелироваться, а все потому, что захват планет с населением другого вида рано или поздно улучшит ваши характеристики за счет подчиненных народов, не добавив никаких отрицательных моментов. Так что при выборе стартовой нации ориентируйтесь в первую очередь на ее недостатки, а потом уже смотрите на достоинства.

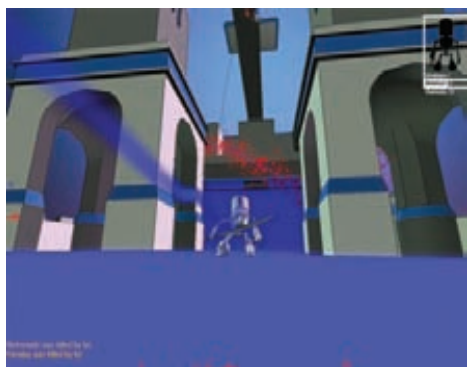
7.0

ИНФОРМАЦИЯ

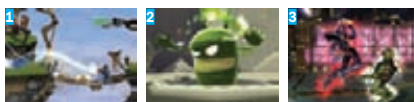
Платформа:
PC
Жанр:
action, slasher/platform.3D, sci-fi
Зарубежный издатель:
Beatnik Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Beatnik Games
Количество игроков:
до 20
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.plainsightgame.com
Страна происхождения:
Великобритания

Вверху: Цвет шлейфа у робота зависит от накопленного им запаса энергии. Самая лакомая цель бегает с красным «хвостом».

Внизу: Один из самых полезных апгрейдов – предупреждение в виде восклицательного знака. Появляется над головой робота, когда кто-то взял его на прицел. Отличный сигнал игроку – «пора взрываться».



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Small Arms de Blob
2 Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up

Plain Sight

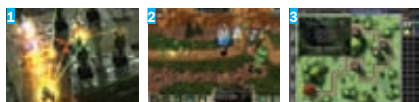
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ По арене носится с два десятка ретророботов с катанами, стремящихся друг друга зарезать. Хитрая гравитация позволяет одним прыжком перелететь на потолок или любую другую поверхность. Для умерщвления цели обычно достаточно одного точного взмаха мечом – так что в схватке побеждает тот, кто успеет попасть первым. Действует «правило Горца»: с каждым поверженным врагом вы становитесь чуточку сильнее, а заодно накапливаете энергию, которую можно потратить на всякие улучшения вроде двойного прыжка. Но. Если вас убьют, вся накопленная энергия перейдет врагу, и вы не сможете купить бонусы. Выход только один – успеть взорвать себя раньше, чем до вас, такого красивого и накачанного энергией, доберутся враги. А еще лучше – прихватить их с собой «на респаун».

НЕДОСТАТКИ Так как интерес публики к таким забавам быстро остывает, никто не даст гарантии, что через год в Plain Sight можно будет хоть с кем-то поиграть.

ДОСТОИНСТВА Авторы называют Plain Sight «многопользовательской аркадной игрой о суицидальных роботах-ниндзя» – звучит, как одно сплошное достоинство. За такой привлекательной вывеской скрывается быстрая, легко осваиваемая и сильно затягивающая игра да еще и возможность сразиться с ботами – на тот случай, если мультиплеер Plain Sight действительно умрет.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Defense Grid: The Awakening
2 Master of Defense
3 Tower Defense

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, XBLA
Жанр:
strategy, tower-defense, sci-fi
Зарубежный издатель:
Cadenza Interactive
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cadenza Interactive
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
www.cadenzainteractive.com/
SolSurvivor
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Страна происхождения:
США

Вверху: Старший помощник командира определяет набор доступных защитных вышек и орудий поддержки. Военные получат напалм и точечные удары артиллерии, в то время как ученые могут рассчитывать на бомбы с ядом, замедляющие вышки и прочие технологические хитрости.



Вверху: Неписанные правила жанра: 1) башни следует группировать; 2) лучше прокачивать уже готовые вышки, нежели строить новые.

Sol Survivor

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Определение «посредственный клон Tower Defense» звучало бы почти как приговор, если бы не тот факт, что вот уже больше года (со времен шедевральной Defense Grid: The Awakening) в этом жанре на PC выходят только совсем уж копеечные подделки. Sol Survivor вполне в состоянии заполнить образовавшийся вакуум – хотя чего греха таить, надолго ее не хватит. Война человечества с чудовищными Ascendancy, что используют в качестве топлива не нефть, но души людей, для игрока по законам жанра имеет исключительно оборонительный характер. Но бороться с врагом можно не только расставляя вдоль дорог, ведущих к колонии на далекой планете, ракетные установки, огнеметы и мортиры. Арсенал орудий и средств поддержки, таких как гигантский орбитальный лазер, атомная бомба или искусственный торнадо, позволит более активно поучаствовать в истреблении наступающих гадов.

НЕДОСТАТКИ Монстры, башни, интерфейс – мелкие детали, за счет которых игры жанра Tower Defense отличаются друг от друга, в Sol Survivor серы и непримечательны. И как это часто бывает с тайтлами «второго эшелона» – сетевая игра умерла, не успев родиться. Найти хотя бы одного партнера проблематично...

ДОСТОИНСТВА ...хотя само наличие мультиплеера с широким набором игровых режимов – от совместного прохождения и гонки «кто дольше продержится» до полноценной войны друг против друга – несомненный плюс. Музыкальное сопровождение (особенно торжественно-печальная основная тема) тоже порадовали. Но главное преимущество Sol Survivor – полное отсутствие хоть сколько-нибудь стоящих конкурентов на PC.

9.0



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Silent Hill
2 Silent Hill 2
3 Clock Tower

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation Portable

Жанр:

action-adventure, survival-horror

Зарубежный издатель:

Konami

Российский дистрибьютор:

«1С-Софт Клуб»

Разработчик:

Climax

Количество игроков:

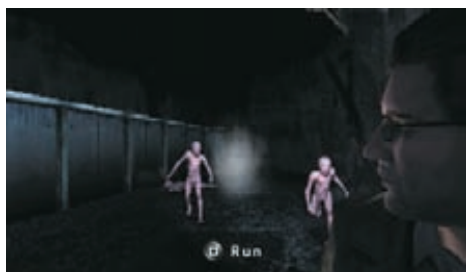
1

Онлайн:

www.konami.com/shsm

Страна происхождения:

Великобритания



Вверху: Бегство от монстров на портативке ощущается не менее напряженным, чем в версиях Silent Hill: Shattered Memories для домашних консолей.



Вверху: Графика в PSP-версии настолько хороша, что переход с Wii на более слабую технически PSP легок и безболезнен.

Silent Hill: Shattered Memories

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Если вы по каким-то причинам пропустили рецензию в юбилейном, трехсотом номере, напомним, что Shattered Memories – это лучшее, что случилось с сериалом Silent Hill если не за все время его существования, то за последние лет шесть-семь точно. Разработчики из Climax приняли ряд храбрых решений, отказавшись от «ржавой» эстетики Сайлент Хилла, и от продолжения сюжетной линии сериала (Shattered Memories – совершенно новая история), и от множества геймплейных клише. Битв с монстрами теперь нет – герой или исследует пустынный город, собирая по кусочкам сюжетные подробности, или от врагов убегает – поскольку справиться с ними не может.

В случае с Wii-версией на погружение в игру очень сильно работало грамотное использование пульта – с его помощью взаимодействие с объектами получалось максимально интуитивным. На PSP, увы, управление уже не вызывает вос-

торга – оно всего лишь адекватное, и не более того. Тем не менее, это единственный (хоть и значительный) недостаток портативной версии. Все остальное, сделавшее Shattered Memories шедевром, на месте и ничуть не испорчено. Поэтому, если у вас совсем нет возможности поиграть в SH: SM на Wii, попробуйте другие версии этой замечательной игры. Главное – не проходите мимо.

НЕДОСТАТКИ Одинаковое поведение монстров вне зависимости от их внешнего вида (который, в свою очередь, не столь уж пугающ). Silent Hill: Shattered Memories довольно коротка.

ДОСТОИНСТВА Игровой процесс не только нов и увлекателен, но и не оторван, как это часто бывает, от повествования. Заслуживающий всяческих похвал сюжет. Каждое прохождение отличается от предыдущего. Выглядит игра на «отлично».

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

подробную информацию можно получить на сайте
www.multijur.ru

Продолжительность курса: 2 месяца
Стоимость: 5000 рублей в месяц

НАБОР В МАРТЕ!

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

ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ
ЖУРНАЛИСТИКИ

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

116 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:

«2012», «Бешеные псы»

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:

Ex Machina



98 Бесконечный холст

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

В этом номере:

Multiplex, The Brads, Dominic Deegan: Oracle for Hire



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:

Moki Moki, Bob Came In Pieces, Lazy Raiders, Cave Story

106 Titsbuster

Зажмурьте глаза, уведите детей, предьявите парспорт – 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:

Otomedijs Gorgeus



Запах-хамелеон

Пора расчищать место в твоей ванной комнате для самого модного аромата сезона среди Axe – Axe Shift.

Новый дезодорант поможет тебе заинтриговать и свести с ума не один десяток девушек. Его основная фишка – изменение аромата в течение дня. Это никому не даст скучать! Представь, ты болтаешь с какой-нибудь красоткой, она ощущает нотки волнующей свежести, и вдруг аромат твоего Axe Shift

становится насыщенно-возбуждающим... Девушка наверняка захочет познакомиться с тобой поближе! Уже отправился выбрасывать лишние флаконы? Правильно – в модной линейке еще есть и гель для душа, отлично гармонирующий со сногшибательным эффектом дезодоранта.

Настр[😊]ение!

«ФЭНТАЗИ»
ПАРК

КИНО, ИГРЫ, МУЗЫКА И ПОЛАКВАПАРКА В ПРИДАЧУ

м.Авиамоторная, Шоссе Энтузиастов, вл. 13/16, сооружение А
м.Автозаводская, ул. Мастеркова, д. 6а, стр. 2
м.Алексеевская, проспект Мира, д. 93, стр. 4
м.Арбатская, ул. Арбат, д. 25
м.Бабушкинская, ул. Менжинского, вл. 36, стр. 2
м.Бауманская, ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 3
м.Белорусская, Тишинская площадь, д. 1, ТЦ Тишинский
м.Битцовский парк, ул. Голубинская, д. 28, ТЦ Петровский
м.Бульвар Адмирала Ушакова, ул. Адмирала Лазарева, д. 2, ТЦ Виктория
м.Бульвар Дмитрия Донского, ул. Староначаловская, д. 10 б, Универсам Перекресток
м.Водный стадион, ул. Онежская, д. 34, корп. 1, ТЦ Меркато
м.Дмитровская, ул. Бутырская, д. 89, вл. А
м.Домодедовская, Ореховый бульвар, д. 14, стр. 3, ТЦ Домодедовский, 3-й этаж
м.Ноломенская, ул. Ноломенская, д. 7, стр. 1, Универсам Патэрсон
м.Красносельская, ул. Краснопрудная, д. 13, Универсам Перекресток
м.Крылатское, Осенний бульвар, д. 7, стр. 7
м.Марьино, ул. Люблинская, вл. 112 А
м.Новогиреево, Свободный проспект, д. 20 А, ТЦ Олимп
м.Октябрьское Поле, ул. Маршала Бирюзова, 17, стр. 1
м.Петровско-Разумовская, Коровинское шоссе, д. 44
м.Планерная, 73 км МКАД, ТЦ Арфа
м.Площадь Ильича, ул. Рогожский вал, д. 5, пав. 4, ТН Рогожские торговые ряды
м.Праздская, ул. Кировоградская, д. 15, ТЦ Электронный рай
м.Пролетарская, 3-ий Крутицкий переулок, вл. 16
м.Профсоюзная, ул. Вавилова, д. 66, стр. 1
м.Профсоюзная, ул. Профсоюзная, вл. 11

м.Рязанский проспект, Рязанский проспект, д. 46, корп. 5
м.Савеловская, Сушевы вал, д. 5, стр. 1 А, ВЦ Савеловский, пав. А-1
м.Савеловская, ул. 1-я Киевская, д. 18, ТЦ Бутырский, пав. В-23; В-24
м.Таганская, ул. Таганская, д. 32
м.Тулъская, ул. Б. Тулъская, вл. 17, ТЦ Ереван Плаза
м.Ул. 1905 года, Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1, ТЦ Электроника на Пресне
м.Улица Подбельского, Открытое шоссе, д. 9, ТЦ Подсолнухи
м.Цветной бульвар, Цветной бульвар, д. 20, стр. 2, 3
м.Чертановская, Балаклавский пр-т, д. 5 А, ТЦ Штаер-Чертаново
м.Шоссе Энтузиастов, Проспект Буденного, д. 53, стр. 2, КЦ Буденовский, пав. Д-17
м.Щелковская, ул. 9-я Парковая, вл. 61 А, стр. 1
м.Юго-Западная, ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б
м.Юго-Западная, ул. Покрышкина, д. 5, Универсам Перекресток
м.Южная, ул. Днепропетровская, вл. 1
Моск. обл. Видное, мкрп. Солнечный, д. 10, ТЦ Курс
Моск. обл. Дубна, Проспект Боголюбова, д. 18
Моск. обл. Зеленоград, мкр. 15, проезд 648, ТЦ Грин
Моск. обл. Клин, ул. Нарпа Маркса д. 4, ТЦ Дарья
Моск. обл. Коломна, Площадь восстания, д. 7, ТРЦ КАДО
Моск. обл. Красногорск, ул. Ленинка, д. 37
Моск. обл. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3, ТЦ Перловский
Моск. обл. Нагиски, ул. 3-го Интернационала, д. 66
Моск. обл. Щелково, Пролетарский проспект, д. 5 А, ТЦ Ладья
Моск. обл. Городское поселение Московский, дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2
Моск. обл. Истринский р-н, дер. Борзые, ул. Невская, дом. 704
Моск. обл. Одинцовский р-н, пос. Горки-10, д. 23

С 20 марта за покупку от **1000** рублей
скидка **50%** на посещение аквапарка
«Фэнтази Парк» в подарок!

ТОЛЬКО ДЛЯ ЛОЯЛЬНЫХ КЛИЕНТОВ
ПОДРОБНОСТИ WWW.NASTROY.COM И 8 800 5555 888

Бесконечный холст



ТЕКСТ
Илья Ченцов



ТЕКСТ
Иван Костин



«Все работы хороши, выбирай на вкус!» – сказал Владимир Маяковский, и кто мы такие, чтобы ему возражать? Так что сегодня в нашем выпуске ярмарка вакансий. Требования к кандидатам: чистоплотность, пунктуальность, знание истории кинематографа, Perl и PHP, а также умение предсказывать будущее.

› Multiplex

Гордон Макалпин никогда не работал в кинотеатре, однако многие служители десятой музы без колебаний говорят «Верю!», читая его эпопею о сотрудниках «Мультиплекса 10». Автор успевает и пошутить о новинках проката, и показать жизнь персонала кинотеатра во всем ее многообразии, уделяя немало времени развитию отношений между героями. Большинство персонажей Multiplex вначале кажутся шаблонными типажам вроде тупой блондинки, девочки-гота и мальчика-ловеласа, однако по ходу сюжета их личности часто раскрываются с неожиданной стороны. Иногда

история становится даже слишком запутанной, и некоторые стрипы по отдельности понять непросто – впрочем, у каждого такого выпуска внизу указаны Related Strips, которые стоит перечитать, если нить повествования ускользает от вас. Постоянные розыгрыши, общение с самыми разношерстными зрителями, соперничество с ребятами из соседнего видеопроката и поиски Настоящей Любви – если этого мало, можете рассмотреть Multiplex как своеобразную энциклопедию кинематографа новейших времен (и не только), всегда готовую подсказать, какие фильмы вы пропустили и стоят ли они вашего внимания.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Гордон Макалпин
(Gordon McAlpin)
Онлайн:
www.multiplexcomic.com
Выходит:
с 2005 года, по
понедельникам
и четвергам



ПОСТОЯННЫЕ РОЗЫГРЫШИ, СОПЕРНИЧЕСТВО С РЕБЯТАМИ ИЗ СОСЕДНЕГО ВИДЕОПРОКАТА И ПОИСКИ НАСТОЯЩЕЙ ЛЮБВИ.

» The Brads

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Брад Колбой (Brad Colbow)
Онлайн:
www.bradcolbow.com/
archive.php
Выходит:
с 2008 года,
по вторникам

Xотя в компании с двумя Брэдами и работает поросенок Гектор, присланный им в уплату за создание сайта, не стоит думать, что перед нами очередная вариация на тему «симпатичные зверюшки и их непутевые хозяева». The Brads скорее напоминает офисные хроники Дилберта, только с уклоном в вебдизайнерскую специфику. Которая иногда весьма, гм, специфична – например, непрофессионал вряд ли оценит юмор истории о поступлении Гектора на работу в Microsoft, а также шутки, касающиеся XHTML. Впрочем, для непосвя-

щенных предназначены специальные обучающие выпуски. Да и по большей части содержание комикса все-таки понятно широкой аудитории – например, когда речь идет о глупых клиентах и боссах, которые хотят больше за меньшие деньги и всегда все знают лучше. Или о Стиве Джобсе и его машине iPhone, производящей ажиотаж. Или о «Твиттере» – вы ведь знакомы с китом Fail Whale? В общем, если вы не первый день в Интернете, то найдете в The Brads немало актуальных тем. Если же вы веб-дизайнер, вам и вовсе может показаться, что Брад Колбой следит за вами. И мы не гарантируем, что это не так.



» Dominic Deegan: Oracle for Hire

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Майкл «Муки» Терраччиано (Michael «Mookie» Terracciano)
Онлайн:
www.dominic-deegan.com
Выходит:
с 2002 года, по будним дням

Pабота деревенского прорицателя никогда особо не нравилась Доминику Дигану – поэтому, когда ему предоставляется случай отправиться на поиски приключений, он не противится судьбе. Какие сюрпризы жизнь может подкинуть ясновидящему? Самые разнообразнейшие! Каждый стрип обычно заканчивается шуткой или каламбуром, но одновременно продолжает общую сюжетную канву, довольно быстро превращающую комикс в мыльную оперу планетарных масштабов. Сотворённый Муки фэнтезий-

ный мир полон как традиционных архетипов – таких как гномы, орки, хобб... эмм, халфлинги, оборотни, волшебники и прочая, и прочая – так и необычных моментов. Благотворительный рок-концерт? Пожалуйста! Некромант-оптимист, радующийся всему живому? И такой герой здесь найдется. И хотя общий тон повествования скорее юмористический, здесь часто затрагиваются вполне «взрослые» темы: внешняя и внутренняя красота, расизм, польза и вред гуманитарной помощи, политика, раскаяние и разврат, нервные срывы и способы бросить курить. Безусловно, графический стиль

и большинство шуток будут понятны всем возрастам – но будьте внимательны, кровопролития и секса, пусть и целомудренно показанного, здесь немало. Отдельно стоит предупредить и о любви автора к фокусам с аллитерацией. Почти все персонажи повествования предпочитают пользоваться постоянным (*прекратите, пожалуйста!* – Ред.) баловством с игрой слов, каламбурируют каждый, и это способно поспособствовать сильно стремящимся к усилению своих способностей в словоблудии на английском языке. Если же вас подобные вещи напрягают, лучше поберегите нервы. **СМ**



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- Section 8, 3.54 Гбайт, \$29.99
- Hamsterball, 262 Мбайт, \$9.99
- Anarchy: Rush Hour, 809 Мбайт, \$7.99
- Groovin' Blocks, 180 Мбайт, \$9.99
- Wakeboarding HD, 156 Мбайт, 535 руб.

Дополнения

- High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition – Connolly Card Club, 41 Мбайт, \$2.99
- MAG – Trooper Gear Pack, бесплатно
- LittleBigPlanet – Sonic the Hedgehog Costume Kit (#Sonic the Hedgehog, Dr. Eggman, Knuckles, Tails, Wrewhog), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- Hustle Kings – Time Savers Pack, 100 Кбайт, 50 руб.
- Batman: Arkham Asylum – Crime Alley Challenge Map, 85 руб.
- Batman: Arkham Asylum – Villain Challenge Map, 85 руб.
- Batman: Arkham Asylum – Play as the Joker Maps, бесплатно
- Zen Pinball – Earth Defense Table, 48 Мбайт, 70 руб.
- Aliens vs. Predator – Swarm Map Pack, 427 Мбайт, 205 руб.
- Dynasty Warriors: Strikeforce – Additional Quests 1, 101 Кбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors: Strikeforce – Additional Quests 2, 101 Кбайт, бесплатно
- Dark Void – Survivor Missions, 140 руб.
- Dragon Ball: Raging Blast – Ultimate Warriors Pack 2, 116 Кбайт, бесплатно
- Dante's Inferno – Relics Triple Pack, 222 Мбайт, £2.39
- Need for Speed: Shift – Exotic Racing Series, 215 Мбайт, 345 руб.
- Dragon Age: Origins – Awakening, 1.57 Гбайт, 1395 руб.
- DJ Hero – Jay Z Vs. Eminem Pack, 47 Мбайт, \$7.99
- Rock Band – Lady Gaga Pack 01 («Monster», «Poker Face», «Bad Romance», «Just Dance»), 165 Мбайт, £3.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – X Pack 01 («Blue Spark», «Hungry Wolf», «I Must Not Think Bad Thoughts», «Los Angeles»), 93 Мбайт, £3.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Shaimus «All Of This», Mute Math «Control», 3 Doors Down «It's Not My Time», «Lady Gaga's «Poker Face (South Park Version)», The Subways «Oh Yeah», The Subways «Rock & Roll Queen», Carrie Underwood «All American Girl», Little Fish «Am I Crazy», Little Fish «Bang Bang», Little Fish «Darling Dear», Ace Frehley «Outer Space», OneRepublic «Stop And Stare»), 21-89 Мбайт, £0.59-0.99/шт.
- Guitar Hero 5 – Flogging Molly Track Pack («No More» Paddy's Lament», «Requiem For A Dying Song», «The Seven Deadly Sins»), 99 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

» Moki Moki ★★★★★

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: Natsume | Разработчик: Natsume | Размер: 20 Мбайт | Зона: | Цена: 800 Wii Points

3

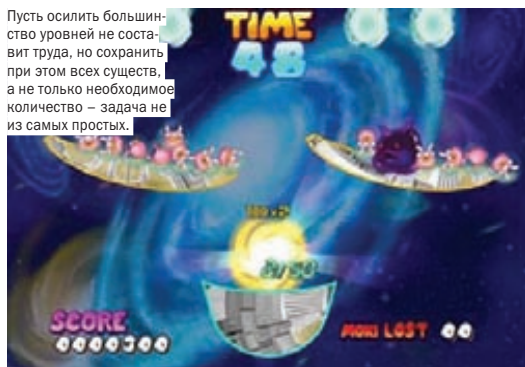
адача, ложащаяся на плечи игрока в Moki Moki, – направить всеми возможными силами (в том числе и силой своего ума) десяток-другой неподконтрольных персонажей в нужную точку. Действительно, цель, вроде бы, неизменна еще со времен Lemmings – только в качестве существ выступают розовые кругляшки с ушками. Вот только смысл и принцип управления перевернуты с ног на голову. Никаких профессий, никаких возможных остановок на месте, никаких длительных размышлений и уровней на несколько экранов – существа движутся по собственным нехитрым маршрутам, и направить их в нужное русло можно только несколькими способами. Эти способы просты и сложны одновременно: иногда игроку дана возможность управлять самим уровнем (в буквальном смысле – его можно вращать), иногда частью уровня (площадкой, которая будет ловить падающих Moki), а иногда лишь некоторыми объектами

на уровнях (например, направляющих Moki в нужное русло воздушных потоков). Процесс протекает стремительно, и время ограничено: не успели уложиться в одну-две минуты – начинайте заново. А вот если погубили при прохождении уровня десяток-другой существ – ничего страшного, они лишь расходный материал. Главное – спасти нужное количество за отведенное время. Другими словами, у Natsume получились эдакие Lemmings для тех, кто слишком устал после рабочего дня, чтобы думать. Что примечательно, западная пресса вообще не поняла игру – те немногие критики, которые уделили ей внимание, поставили удивительно низкие оценки. Мы с ними не согласны: возможно, для поклонников разработок такого рода или хардкорных игроков Moki Moki и покажется слишком простой и даже скучной, но для казуалов или юных игроков – это настоящий подарок.

Алексей Харитонов



Пусть осилить большинство уровней не составит труда, но сохранить при этом всех существ, а не только необходимое количество – задача не из самых простых.



Слева: Сотня уровней – огромное количество для неторопливой и вдумчивой Lemmings, но весьма небольшое для стремительной Moki Moki. Другими словами, трех часов на прохождение вполне хватит.

МОКИ МОКИ – LEMMINGS ДЛЯ ТЕХ, КТО СЛИШКОМ УСТАЛ ПОСЛЕ РАБОЧЕГО ДНЯ, ЧТОБЫ ДУМАТЬ.

Внизу: Разработчики не задумывались над тем, чтобы усложнить всем жизнь – вопреки стандартам игр такого рода, 90-й уровень может быть проще 20-го. Когда подсознательно ждешь обратного, такое «разнообразие» даже приятно удивляет.

» Bob Came in Pieces ★★★☆☆

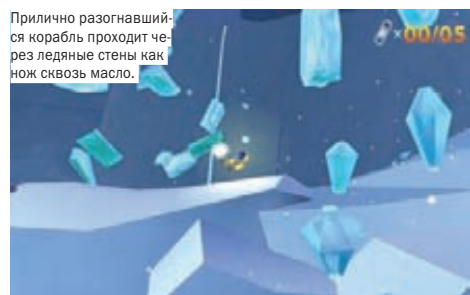
STEAM НОВИНКА

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: Ludosity Interactive | Разработчик: Ludosity Interactive | Размер: 327 Мбайт | Зона: RU | Цена: \$9.99

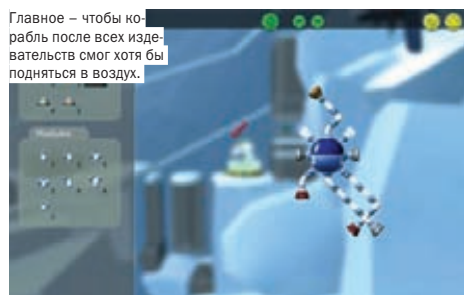
Автотюнинг «на лету» – мечта автогонщика, но на Земле он так мечтой и остался. А вот на планете, где работает Боб, зеленый слизень в гавайской рубашке, эта технология уже давно в ходу. И к счастью для него: когда корабль Боба терпит крушение на неисследованной планете, заниматься ремонтом ему приходится в одиночку. На деле это куда веселее, чем на словах – знай, летай по лабиринтам пещер да собирай разбросанные по закоулкам детали. Долго в багажнике валяться им не придется, ведь на пути к спасению Боб волей-неволей вынужден «прокачивать» свой корабль. Решение каждого пазла требует специфичной модификации транспортного средства, поскольку задачи постоянно меняются. От игрока может потребоваться ткнуть чем-нибудь в узкую дыру, чтобы нажать на кнопку по ту сторону стены, или перенести камни с помощью притягивающего луча. Кастомизация происходит в редакторе кораблей, интерфейс которого весьма напоминает экран изменения существа в Spore. Доступ к нему возможен в чекпойнтах, щедро разбросанных по игровым уровням. До ближайшего (разумеется, уже прой-

денного) чекпойнта можно переместиться одним нажатием кнопки Enter, и этой возможностью придется пользоваться очень часто. Дело в том, что игра очень активно работает с физикой, иногда даже слишком – корабль, притянувшийся к какому-нибудь ящику, может быть погребен под его весом без каких-либо шансов выбраться самостоятельно. На каждом уровне помимо основной цели – добраться-таки до выхода – есть две дополнительные: найти все детали корабля и управиться за определенное время. Выполнять их все сразу необязательно, потому что найденные детали навсегда остаются у игрока, собирать их заново при повторном прохождении уровня не требуется. Но игра и без того слишком легкая, и трудностей, кроме как с управлением, не возникает. И ведь брала бы разнообразием и количеством контента – но нет, уровней всего шестнадцать, и каждый может предложить от силы три-четыре пазла. Хватает Bob Came in Pieces едва ли на полтора прохождения, после чего ее можно с чистой совестью забыть.

Алексей Харитонов



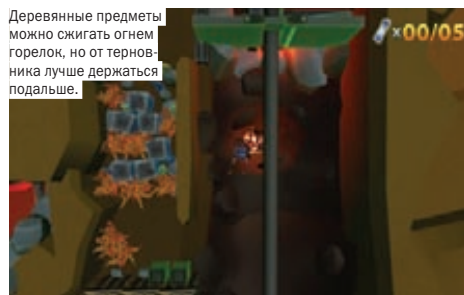
Прилично разогнавшийся корабль проходит через ледяные стены как нож сквозь масло.



Главное – чтобы корабль после всех издевательств смог хотя бы подняться в воздух.



Вмерзшие в толщу льда советские подлодки выглядят весьма подозрительно.



Деревянные предметы можно сжигать огнем горелок, но от терновника лучше держаться подальше.

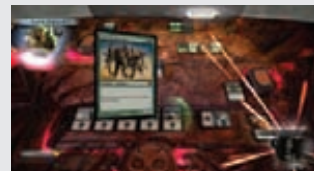


Настройке поддается даже расстановка ракетных двигателей.

Новости

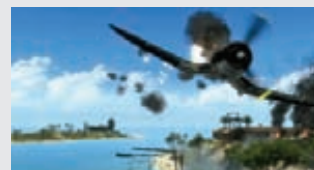
Алексей Косожикин

Для XBLA-адаптации всемирно известной карточной игры Magic: the Gathering вновь куется второе скачиваемое дополнение. И оно якобы завалит игрока новым контентом с ног до головы: аддон включает в себя три колоды, кучу новых карт и игральные персонажей, три ачивмента и даже фирменную одежду для аватаров.



День дурака отметили и в мире Dragon Age: Origins – за скромную плату игрок мог подшутить над своими соратниками и вручить им забавные подарки. А вот Шепарду не до шуток – нужно встретиться с воровкой Касуми, а также купить новые костюмы для членов своей команды. А обойдутся эти дополнения в 560 и 240 MP соответственно, в то время как все предыдущие аддоны для Mass Effect 2 бесплатно распространялись через Cerberus Network.

Electronic Arts опровергла слухи о том, что она будет требовать с игроков деньги за демоверсии игр. Напомним, что аналитик Майк Пактер по секрету всему свету поведал о том, что EA якобы планирует вводить Premium Downloadable Content – очень длинные, но платные демки, которые непременно будут выходить до релиза игры.



Удивительно, но не только ESRB горазда на полулегальные анонсы. Аналогичная организация в Корее «проговорила» о выпуске Duke Nukem: Manhattan Project для Xbox Live Arcade. Напомним, что этот платформенный боевик с одним из известнейших персонажей видеоигр в главных ролях изначально вышел на PC в далеком 2002 году и запомнился многим как действительно хорошая игра, помогающая скрасить ожидание Duke Nukem Forever.



Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- Mega Man 10, 194 Мбайт, 800 MP
- Game Room, 280 Мбайт, бесплатно
- Perfect Dark, 239 Мбайт, 800 MP
- Scrap Metal, 130 Мбайт, 1200 MP
- Toy Soldiers, 687 Мбайт, 1200 MP

Демонверсии

- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, 1 Гбайт

Дополнения

- Call of Duty: Modern Warfare 2 - Stimulus Package, 329 Мбайт, 1200 MP
- Blood Bowl - Dark Elves, 97 Мбайт, 320 MP
- QIX++ - Expansion Pack 1 «Float», 108 Кбайт, 240 MP
- QIX++ - Expansion Pack 2 «Hunt», 108 Кбайт, 240 MP
- Pro Evolution Soccer 2010 - 03/2010 Downloadable Updates, 22 Мбайт, бесплатно
- FIFA 10 - Ultimate Team, 689 Мбайт, 400 MP
- Battlefield: Bad Company 2 - Bad Company 2 VIP, 188 Кбайт, 1200 MP
- Game Room - Game Pack 001, 74 Мбайт, бесплатно
- Game Room - Game Pack 002, 62 Мбайт, бесплатно
- Mass Effect 2 - Alternate Appearance Pack 1 (Garrus, Thane, Jack), 55 Мбайт, 160 MP
- Aliens vs. Predator - Swarm Map Pack, 348 Мбайт, 560 MP
- Army of Two: The 40th Day - Chapters of Deceit, 495 Мбайт, 800 MP
- Dragon Ball: Raging Blast - Ultimate Warriors Pack 3, 108 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast - Ultimate Warriors Pack 2, 108 Кбайт, бесплатно
- Need for Speed: Shift - Exotic Racing Series, 199 Мбайт, 800 MP
- Dante's Inferno - Godlike Pack, 236 Кбайт, 240 MP
- Dante's Inferno - Relics Triple Pack, 508 Кбайт, 240 MP
- DJ Hero - Jay Z Vs. Eminem Pack (Jay-Z featuring Amil & Ja Rule «Can I Get A...» vs Eminem «Lose Yourself», Eminem featuring Nate Dogg «Shake That» vs. Jay-Z «Show Me What You Got», Eminem «Without Me» vs Jay-Z «Encore»), 36 Мбайт, 640 MP
- Rock Band - X Pack 01, 93 Мбайт, 560 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Jimi Hendrix Experience «Axis: Bold as Love» Album («Bold As Love», «Little Miss Lover», «One Rainy Wish», «She's So Fine», «Castles Made of Sand», «You Got Me Floatin'», «If 6 Was 9», «Little Wings», «Ain't No Telling», «Wait Until Tomorrow», «Spanish Castle Magic», «Up From The Skies»), 225 Мбайт, 1600 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band - Downloadable Tracks (Jimi Hendrix «Valleys of Neptune», Carrie Underwood «All American Girl», Little Fish «Am I Crazy», Little Fish «Bang Bang», Little Fish «Darling Dear», Ace Frehley «Outer Space», OneRepublic «Stop And Stare»), 19-30 Мбайт, 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 - Flopping Molly Track Pack, 99 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 - 80s Track Pack, 97 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips - Norah Jones Song Pack («Don't Know Why», «Come Away With Me», «Sunrise»), 249 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips - Downloadable Tracks (The Archies «Sugar, Sugar», Simply Red «If You Don't Know Me By Now», Huey Lewis & The News «Do You Believe In Love»), 5-88 Мбайт, 160 MP/шт.

» Lazy Raiders ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: Sarbakan | Разработчик: Sarbakan | Размер: 176 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Б

лагодаря известному всем персонажу фильмов Спилберга археолог теперь представляется многим как обаятельный и притякательный мужчина, ловко скачущий по руинам и убегающий от катящихся валунов с легкостью кенийского спортсмена.

Доктор Диггабон, которому и посвящена Lazy Raiders, в точности соответствует этому стереотипу, разве что со знаком «минус» – крохотные ножки пухлого археолога не способны сделать и шага. Но если археолог не идет к артефакту, то артефакт сам придет к археологу. На манер PSP-серии LocoRoco игрок управляет окружающим персонажа миром – поворачивает его против или по часовой стрелке, а также меняет местами пол с потолком. Бедному доку ничего не остается, как собирать по мере падения ценные реликвии и ключи к дверям, за которыми те лежат. Это занятие, разумеется, сопряжено со смертельной опасностью – нарваться на какую-нибудь ловушку – в археологии без них никак. Помимо классических шипов в полу и упомянутых ранее катящихся камней, доктор не застрахован от ящиков с динамитом, кровожадных ниндзя и многих других напастей. Не стоит, впрочем, осо-

бо бояться смерти – лимита жизнью в Lazy Raiders нет, гибель персонажа карается лишь минусом к очкам. На счет также влияет число собранных ценностей и время прохождения уровня. По поводу последнего: уровни небольшие, и их прохождение обычно не занимает больше минуты. Такая скоротечность компенсируется числом уровней: их, с учетом тренировочных локаций, целых восемьдесят – есть где развернуться! Вместо доктора Диггабона на разграбление гробниц можно в любой момент направить собственного Аватара – за это он получит в подарок стильный костюм археолога.

Больше всего Lazy Raiders похожа на прошлогодний римейк Lode Runner, и дело не только в общей атмосфере и визуальном стиле. Обе они с ходу предоставляют игроку кучу различных уровней, а не заскучать во всем этом разнообразии позволяет простой (едва ли не казуальный) геймплей, не допускающий фрустраций. Хитом Lazy Raiders никогда не станет, но приятно провести вечерок-другой в ней можно с легкостью.

Алексей Косожикин

Очень скоро игроку потребуются прилагать особые усилия, чтобы не свалиться не в ту яму.



На уровне постоянно открываются новые двери, так что по каждому придетс намотывать хотя бы два-три круга.



Опасности поджидают доктора Диггабона на каждом шагу.



Классика

PS one Classics:

- Perfect Weapon, 207 Мбайт, \$5.99
- Jigsaw Madness, 208 Мбайт, \$5.99
- One, 37 Мбайт, \$5.99

Xbox 360 Games on Demand:

- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2, 4 Гбайт, 2400 MP

- Hitman: Blood Money, 5 Гбайт, 2400 MP
- UFC 2009 Undisputed, 7 Гбайт, 2400 MP
- Avatar: The Last Airbender - The Burning Earth, 5 Гбайт, 1600 MP
- Sega Superstars Tennis, 3 Гбайт, 1600 MP

Virtual Console:

- Ogre Battle 64: Person of Lordly

- Caliber, N64, 1000 WP (USA) / 1200 WP (EUR)

- Castlevania: Rondo of Blood, TG-16, 900 WP
- Milon's Secret Castle, NES, 500 WP
- Fatal Fury Special, Neo Geo, 900 WP
- Super Mario Kart, SNES, 800 WP
- Blaster Master, NES, 500 WP



» Cave Story ★★★★★

WiiWare **НОВИНКА**

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Nicalis | Разработчик: Nicalis | Размер: 30 Мбайт | Зона:  | Цена: 1200 Wii Points

Оригинальная Cave Story для Windows, которая появилась еще в 2004-м – серьезный труд одного-единственного независимого разработчика Daisuke Amaya, более известного под псевдонимом Pixel. Благодаря стараниям Aeon Genesis (agtp.romhack.net), в полной мере смогли насладиться Cave Story и англоязычные игроки – все-таки сюжет о приключениях безмолвного робота, который пытается спасти от злого доктора странных пушистых существ, в Cave Story играет не последнюю роль. А благодаря студии Nicalis спустя шесть лет после релиза оригинала появилась версия для WiiWare. В сюжетной линии отличий нет, да и сам игровой процесс остался без изменений – это все тот же платформер в духе Metroid или LostWinds (герой постоянно приобретает новые возможности и путешествует по огромным локациям), только с большим уклоном в сторону экшна, меньшей свободой выбора действий (прогулки в произвольном направлении иногда необходимы, но в большинстве случаев бессмысленны), а также кое-какими необычными находками. Отличий и дополнений тоже немало, но Cave Story для WiiWare

можно назвать скорее римейком, нежели полноценной новой версией: серьезно усовершенствована графика, с нуля переписана чип-тюновая музыка, переработан перевод игры (в лучшую сторону или нет – каждый поклонник решает самостоятельно, но хуже точно не стало), добавлена парочка новых режимов вне сюжетной линии (Boss Mode и Sanctuary Time Attack), возможность поиграть за другого персонажа – механическую блондинку Curly Brace, плюс ряд менее существенных добавок вроде выбора уровня сложности и нескольких слотов для профилей. Все эти изменения никак не влияют на оценку игры, так как выверенного до мелочей игрового процесса они не коснулись. Cave Story не стала ни лучше, ни хуже – просто ее как следует «причесали» при переносе на Wii, чтобы незнакомые с этим маленьким шедевром не шарахались в разные стороны. Однако, несмотря на высокую цену в 1200 Wii Points, остались довольны и старые поклонники. Это отличный показатель, если вспомнить, что когда-то они получили эту игру бесплатно, а спустя шесть лет все еще готовы за нее заплатить.

Алексей Харитонов



Для тех поклонников, кто с большим сомнением относится ко всему новому, разработчики оставили возможность выбора оригинальной звуковой дорожки и отключения усовершенствованной графики.

Внизу: Сложность в Cave Story выше средней, и некоторые боссы могут оказаться крепкими орешками даже для игроков со стажем. Но точки сохранения встречаются на каждом углу, так что бежать до предыдущего места гибели не придется.



Внизу: Апгрейд оружия в Cave Story происходит исключительно за счет выпадающих из уничтоженных противников объектов. А чтобы жизнь не казалась слишком уж простой, при соприкосновении с опасным объектом происходит даунгрейд.



Pixel не стал закрывать доступ к оригинальной Cave Story – ее также можно найти на его сайте (hp.vector.co.jp). А если постараться – в Сети можно обнаружить и неофициальные порты этой же версии для PSP, MacOS, Linux и других систем. Получается, что бесплатная Cave Story теперь стала в каком-то смысле демоверсией римейка от Nicalis.

Новости

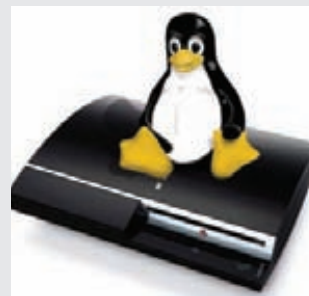
Музыка Джими Хендрикса отныне будет появляться только в играх под маркой Rock Band, радостно сообщают сотрудники Harmonix. Эту весть они сопровождают выпуском в качестве DLC целого альбома знаменитого рокера – Axis: Bold as Love.



Sony официально анонсировала релиз Final Fantasy IX для PlayStation Network. Ранее коллекция PS one игра на онлайн-сервисе Sony уже обогатилась за счет седьмой и восьмой игр серии.



Для PlayStation 3 вышло обновление прошивки до версии 3.21. Главное ее «нововведение» в том, что оно полностью убирает возможность установить другую операционную систему со старых моделей приставки. Многие связывают это с недавними заявлениями известного хакера geohot об успешном взломе PS3. Виножник торжества признал свою вину и извинился перед геймерами в своем личном блоге.



Sony умеет не только забирать, но и дарить. Из последнего выпуска выходящей на PlayStation Network передачи Qore стало известно, что летнее обновление PlayStation 3 позволит игрокам насладиться 3D-технологиями в духе «Аватара». Конечно, просто скачать прошивку будет недостаточно – придется еще купить телевизор Bravia с поддержкой этой функции, но кого это волнует!

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы

ДРУГИЕ ИГРЫ

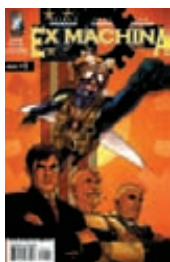


ТЕКСТ

Евгений «Redson»
Еронин



Как это он летит? Правильно, при помощи джетпака. Лучший на свете вид транспорта.



LOCAL

Ex Machina

Формат:
48 регулярных и 4 спец-выпуска, продолжает выходить
Время публикации:
с 08.2004
Сценарист:
Брайан К. Вон
Художники:
Тони Харрис (основная серия), Крис Спраус, Джон Пол Леон (спецвыпуски)
Издатель:
DC Comics
(Wildstorm Signature)

Ex Machina

Трагедия, постигшая Америку 11 сентября 2001 года, дала мощнейший толчок поп-культуре. Десятки рок-групп с гражданской позицией и без встретились и дали оценку политической ситуации в стране. Животрепещущая тема нашла отражение и в кино, и в литературе, и на телевидении. Комиксы тоже не могли остаться в стороне. Сначала появились лишь произведения «приободряющего» толка, по-настоящему серьезный разбор полетов начался спустя три года, когда стартовала Ex Machina.



равительство разочаровало сценариста Брайана К. Вона, и он решил посвятить свою следующую большую работу попытке ответить на вопрос: стоит ли так уж сильно на правительство полагаться и может ли оно защитить граждан, если даже в себе самом разбирается с трудом? Вон не стал заикливаться на теме страха перед мировым терроризмом, сразу

ухватившись за широкий спектр проблем, актуальных не только для его родины. И тем не менее сериал про работу политиков, да еще и на 50 выпусков, вряд ли сумел бы удержаться на плаву при всех своих достоинствах. Поэтому БКВ завернул свои идеи в обертку из научной фантастики и супергероики – самых продаваемых жанров.

Итак, знакомьтесь: главный герой – инженер-строитель Митчелл Хандред. Од-

нажды он наткнулся у Бруклинского моста на странное устройство явно неземного происхождения. Прежде чем он успел что-либо сделать, прогремел взрыв, после которого жизнь Хандреда уже никогда не будет прежней. Его лицо и тело покрыто шрамами, но шрамами не простыми. По виду они напоминают электроды, и вреда от них, вроде бы, нет. Скорее, напротив, у Митчелла пробуждается дар «разговаривать» с механизмами: автомобилями, оружием, бытовой техникой и электроникой. Он дает команду – приборы ее выполняют. Как правило. И если уж ничем не примечательные скучающие школьники идут в супергерои, то человеку с настолько крутыми способностями сам бог велел. При поддержке своего ментора Ивана Терешкова по прозвищу «Кремль» (любит Вон Россию, не отнимешь) и лучшего друга Рика Брэдбери Хандред становится первым и единственным в мире супергероем. Надев шлем и ракетный ранец, да повесив на пояс два бластера, Хандред идет (летит) воплощать классический девиз о силе и ответственности.

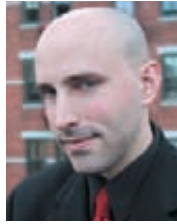
Проходит чуть более года, и вот Митчелл еще раз круто меняет свою жизнь. Открыв миру настоящее имя, он выдвигает свою кандидатуру на пост мэра Нью-Йорка. Последним подвигом Хандреда станет спасение южной башни Всемирного Торгового Центра (Вон позволил себе немного изменить ход истории). Это, естественно, лучше любой агитации, так что победа на выборах обеспечена. Следующие четыре года Митчеллу предстоит проявить себя в новой ипостаси. И вот тут-то, с инаугурации, начинается комикс.

В бытие супергероем Хандред носил псевдоним Great Machine, взятый из книги Томаса Джефферсона «Общий обзор прав человека в Британской Америке». Под этим словосочетанием подразумевалось правительство как механизм, служащий интересам общества. Оно переключается с названием комикса, сокращением от фразы «Deus ex machina» («Бог из машины»). Всем известный термин пошел от актеров древнегреческого театра, будто бы спускавшихся с неба (к сожалению, без реактивного ранца) и решающих все проблемы. Вот и получается, что Хандред сначала представлял себя своего рода метафорой, а в дальнейшем буквально воплотил собой цитату Джефферсона. И еще не известно, в каком качестве он принесет больше пользы.

Философские подтексты и политические темы могут неслабо загрузить читателя, но только не у Брайана Вона. БКВ специализируется на динамичных сюжетах, полных неожиданных поворотов, и даже демагогия изпод его пера способна вызвать не меньший

На ковер!

Брайан К. Вон (или просто БКВ) – один из немногих современных сценаристов Северной Америки, способных потягаться в креативности с наводнившими США авторами из Великобритании. Талант подолгу удерживать внимание аудитории принес ему две Премии Айзнера, ярче всего проявившись в комиксе *Y: The Last Man*, в конце концов приведшем Вона в сценарный штаб сериала «Остаться в живых», где такие люди ценятся на вес золота. Сейчас Вон пробует силы в качестве кинодраматурга.



приток адреналина, чем полеты с реактивным ранцем наперегонки с поездом. А полетов будет достаточно: каждый выпуск начинается с супергеройского флэшбека Great Machine, связанного с действием в настоящем. И если вас все-таки утомят споры об однополых браках или курении в общественных местах, то быстро взбодрят захватывающие тайны. Тему происхождения способностей Хандреда не оставят, развивая ее на протяжении всего сериала, и чем дальше, тем сильнее она обрастает жутковатыми подробностями.

Ближе к финалу мэра Хандреда посетят и сами его создатели – автор сценария Брайан Вон и художник Тони Харрис. Но не в качестве авторов *Ex Machina* – четвертая стена неприкосновенна. Вон и Харрис окажутся среди кандидатов на создание комиксной биографии Хандреда. В этом выпуске БКВ, по сути, напрямую обратится к аудитории, рассказав о том, как он провел утро 11 сентября.

Кстати о художнике. Всю *Ex Machina*, кроме нескольких спецвыпусков, рисует Тони Харрис, обеспечивший себе место в зале славы благодаря выходившему в 90-х DC-сериалу *Starman* (а в то смутное десятилетие хорошие по сегодняшним меркам супергеройские комиксы были исключением, а не правилом). В работе он часто использует постановочные фотографии, но упрекнуть в «тулой обводке» его никак нельзя. Харрис скорее «пишет» с натуры, оживляя картинку элементами своего стиля. Он именно что отличный художник комиксов: ловко разбивает историю по кадрам и для каждой сцены обязательно находит идеальный ракурс.

В этом году хроники мэрства бывшего супергероя закончатся. Еще можно успеть прочесть все вышедшие выпуски, чтобы в реальном времени обсудить финал с поклонниками сериала, к которым вы обязательно присоединитесь. А прочесть *Ex Machina* стоит и тем, кто супергероев не жалуется, и тем, кто любит саму идею, но устал от комиксов о мстителях в масках. **СИ**

**Толковый словарь**

Арк/Сториарк/Storyarc – сюжет, разделенный на несколько выпусков. Сайдкик – помощник героя или злодея.



В ЭТОМ ГОДУ ХРОНИКИ МЭРСТВА БЫВШЕГО СУПЕРГЕРОЯ ЗАКОНЧАТСЯ. ЕЩЕ МОЖНО УСПЕТЬ!

НОВИНКИ

PUNISHERMAX #05
Джейсона Аарона давно прочли на роль сценариста комиксов о Карателе. И, получив желанный пост, он ни в чем себе не отказывает. Этот выпуск эффектно завершает представление Кингина в МАХ-вселенной. На очереди – Меченый.



SUPERMAN: LAST STAND OF NEW KRYPTON #01
Новый виток в эпопее про Нью-Криптон, начатой еще в возвращении Брэйньяка в Action Comics. Тогда Супермен освободил город Кандор, перестроенный и присвоивший имя погибшей планеты. Самое время Брэйньяку вернуться еще раз и потребовать Кандор обратно.



THE TWELVE: SPEARHEAD #01
Пока комикс Джо Майкла Стражински о двенадцати героях, вышедших из 60-летней спячки, находится на бессрочном перерыве, умасливать обиженных читателей приходится художнику Крису Уэстону. Этот приквел он и написал сам.

Titsbuster

Ажурное счастье



ТЕКСТ
Бен Хорни

ДРУГИЕ ИГРЫ

Когда Тургенев писал, что Базаров – нигилист, и когда Базаров говорил, что он – нигилист (впрочем, быть может, Евгений такого и не сообщал со страниц «Отцов и детей», но это подразумевалось), эти заявления вовсе не значили, что автор или придуманный им герой знают, что есть нигилизм на самом деле и зачем про него писал Фридрих Ницше. Мы придерживаемся вот какой версии: нигилист – это человек, который в будущем произведет переоценку ценностей, свергнет старые культурные ценности (во главе с болезнью – религией – и болезненностью рода человеческого, то есть верой в метафизику), а сверхчеловек – это, в свою очередь, просто человек культуры. Базаров, как все вы помните, не делал ничего и никакой переоценкой не грезил. Он – типичный пессимист, знакомство с трудами Шопенгауэра поможет это распознать. В этом отношении жанр японских bullet hell шутеров, который также называют «данмаку», пессимистичен до безобразия: сделать что-то осмысленное в таких играх не представляется никакой возможности, а единственную мысль, которая тревожит игрока до появления на экране босса очередного уровня, можно сформулировать примерно как «все скверно и в дальнейшем будет только хуже». Но есть ли луч света в темном царстве? Конечно! Мощный осветительный прибор Бена Хорни найдет прекрасное в любых играх!

Otomedius Gorgeus

(Xbox 360)

В ообще-то Otomedius G нельзя считать «данмаку» в истинном смысле – это, скорее, обычный скролшутер, причем достаточно дружелюбный ко всем пользователям. В том числе и к тем, кому жалко отдавать восемьдесят долларов за игру, прохождение которой не займет больше двух часов. Ведь совсем недавно она вошла в линейку Platinum и сегодня продается по цене вдвое ниже, благодаря чему моментально стала хитом продаж. Снова.

В чем секрет успеха Otomedius G? Геймерам известны сотни примеров шутеров с красивыми анимешными девочками, но чем же отличается именно этот представитель жанра? На самом деле, все про-

сто: редко в каких шутерах девочек дают разглядеть во всех деталях, и редко когда эти девочки обладают деталями столь внушительными. Причем версия для Xbox 360 содержит дополнительный романтический контент: больше персонажей с достоинствами, больше уровней, больше боссов и больше видов оружия.

Оружие – это очень важная часть концепции. Ведь когда красивая синеволосая девочка использует специальную супербомбу и экран на несколько секунд заливают яркой краской, изображение воительницы показывают крупным планом – так, чтобы игрок мог дать отдых глазам и пальцам. Оторваться от этой картины невозможно! Валькирии, богини войн и хаоса никого не оставят равнодушными!

Справа: Если у вас во время игры в Otomedius G закружилась голова и из носа хлынула кровь, не спешите паниковать и записываться к врачу насчет якобы эпилептического припадка. Вполне возможно, это просто любовь!



Этот целеустремленный взгляд! Эти зеленые глаза! Эта высоко поднятая гордая грудь!



Во все глаза

Короткой нежной строкой

TITSBUSTER

ДРУГИЕ ИГРЫ

Думаете, что Soul Calibur IV изучена вдоль и поперек и ничего нового игра преподнести уже не может? Позволим себе с вами не согласиться. Недавно автор этих строк пытался узнать, починили ли онлайн-мультиплеер в этом божественном файтинге, в процессе чего был нещадно бит признанными мастерами боевых искусств. Причем бит буквально: героиня (угадайте, кто!) всякий раз стучалась грудью об экран, по всей видимости, пытаясь его разбить и выбраться на свободу. Ох, если бы, милая, если бы!..

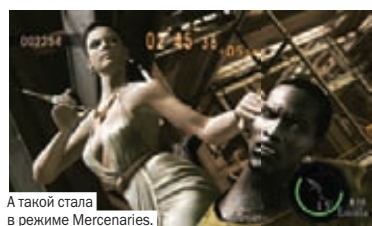


Обычные геймеры подчас становятся свидетелями удивительных сцен! Казалось бы, в Resident Evil 5 больше не осталось секретов – ан нет, находятся люди, способные вывернуть все наизнанку. Что делает Джилл и почему над ней склоняется Крис? Непохоже, чтобы он как-то пытался ей помочь. Тут, скорее, другое... Что именно – мы знаем, а вы?



Кстати, с выходом «золотого» издания Resident Evil 5 обрела вторую жизнь. Учитывая, что теперь можно играть за госпожу, в оригинальной версии незаслуженно обделенную вниманием... Кхм, так вот...

Достоин.
Божественно.
Великолепно.
Выше всяких похвал.
Несомненно, роскошная женщина.
Такой Экселла была раньше.



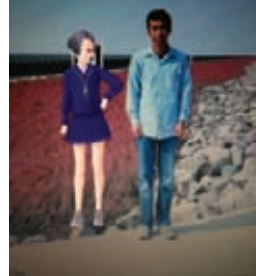
А такой стала в режиме Mercenaries.



Вы счастливый владелец iPhone? Может быть, iPod Touch последнего поколения? Как, у вас уже есть новехонкий iPad? Тогда вам необходимо срочно запустить AppStore и скачать новейшие приложения, выпущенные под общим названием Love Plus. Нет, к сожалению, это не римейки. Это календарь, записная книжка и «напоминалка на все случаи жизни». Но вот что интересно: чтобы как-то компенсировать отсут-

ствие обратной связи с девушками, разработчики позволили устанавливать на новые фотографии специальные маркеры, благодаря которым на финальных изображениях появляются ваши любимые героини. Японцы без ума от этой функции! Ведь можно сфотографироваться в унылом одиночестве и, тут же совместив две картинки, получить настоящую семейную фотографию. Titsbuster одобряет!

Сначала с одной подружкой фотографировался...



Потом загрузил другую.



Этот же магазин для взрослых, как она здесь оказалась?!



Срочно в номер!

Хидео Кодзима – известный ценитель прекрасного. В новом выпуске Metal Gear Solid, получившем название Peace Walker, можно встретить новый эталон красоты по версии «певца в очках» (он же «очкастый певец») – милую девушку, которая, кстати, очень хорошо поет. Послушать песенку можно (пожалуй, даже нужно, ведь правда?) в свежем трейлере. Понравилась? Тогда скорее заказывайте сингл с музыкальной композицией Koi no Yokushi Ryoku! Причем имеет смысл покупать именно ритейл-версию, ведь только «осязаемое» издание содержит приятный сюрприз. Не удержались и уже скачали песенки в iTunes Store? Тогда смотрите, чего сами себя лишили!



Вот так выглядит диск. Потом он попадает в руки Бену Хорни и...



Что-то происходит! Все внимание на фото!



О, да! Вот это трофей!



Икки Савамура – популярный японский актер, который также известен тем, что подарил голос и внешность одному из героев Yakuza 4. Недавно этому человеку в руки попала фигурка Микурочки-дурочки из аниме-сериала «Меланхолия Харухи Судзумии». Оказалось, Икки Савамура тот еще панцухантер!

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ

Китайский дракон.



» Драконье бремя



ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

Большая советская энциклопедия сообщает нам, что дракон – крылатый и иногда многоголовый огнедышащий змей. Заметно, что БСЭ аполитичные драконы волнуют мало, ибо заметка о них ровно в шестьдесят семь с половиной раз меньше, чем текст о большевистской печати. Куда как более осведомленной в вопросах драконов оказалась, к вящему удивлению, «Библейская энциклопедия» архимандрита Никифора. В ней констатируется, что интересующий нас субъект это – «большая и страшная змея, чудовище необыкновенной силы, величины, ядовитости, с крыльями и пастью, изрыгающей пламя, и обитающая то в морях, то на суше, особенно в пустынях». Кроме того, там же приводится описание библейского дракона – красного, с семью головами и десятью рогами (куда и как распределились три лишних рога нам неизвестно), с чрезвычайно большим хвостом. Пренебрежительный этот семиголовый субчик на поверку оказывается Сатаной, из чего можно сделать вывод, что и все остальные драконы несут в себе некоторую частицу дьявольского пламени и априори являются злодеями. Словом, в традиционной европейской культуре драконы предстают персонажами отрицательными, нередко многоголовыми (при этом в от-

дельных мифах, легендах и сказках каждая из голов снабжена мозгом и мыслит независимо от остальных, в других головы функционируют как часть единого целого, вроде пальцев рук), способными выдыхать пламя и специализирующимися на сотворении всевозможных гадоостей (от киднеппинга до массового геноцида).

Интересно, что восточные драконы по повадкам своим и характеру диаметрально противоположны западным собратьям. В большинстве азиатских культур дракон олицетворяет собой доброе начало, нередко отвечает за ту или иную стихию, имеет одну-единственную голову, каковую использует для свершения полезных и благородных деяний. Дракон в азиатских культурах нередко обожествлялся и идентифицировался с императорской властью. Впрочем, мифы постепенно эволюционировали, происходило взаимопроникновение культур, и со временем кое-кто из азиатов тоже обзавелся огнедышащим ящером-злодеем, специализирующимся на недобрых делах, – Годзиллой и его коллегами. Более того, у них даже появился настоящий европеоидный монстр-дракон – трехголовый позолоченный негодяй Гидора.

Мультинациональность драконов с давних времен интриговала исследователей. И действительно, весьма странно, что подобное неординарное создание фигурировало в легендах,

мифах и сказках практически всех населявших нашу планету народов. Крылатый ящер, сочетающий в себе черты нескольких непохожих друг на друга существ, – изобретение подобного монстра в весьма отдаленных друг от друга уголках Земли трудно списать на простое совпадение. Немалый интерес вызывает и стойкость легенды. Подавляющее большинство мифологических чудовищ давным-давно кануло в Лету: кого-то убил научно-технический прогресс, кто-то не пережил социальной эволюции, а драконы живее всех живых. Они меняют повадки, облачаются в стальную броню, избавляются от ветхого пламени и вместо него принимают плывающую радиоактивную эволюцию, но при этом по совокупности «структурных» элементов остаются все теми же старыми добрыми летучими ящерками. Возникает закономерный вопрос: как такое возможно? Откуда дракон взялся, как жил, почему все никак не помрет? Теорий и гипотез, призванных пролить свет на эти загадки, существует превеликое множество; некоторые выглядят довольно правдоподобными, другие смахивают на горячий бред. Мы отказываемся от притязаний на роль истины в последней инстанции и постараемся систематизировать и доступно изложить всю имеющуюся на сегодняшний день информацию. Возможно, этого окажется достаточно для того, чтобы ответить на вышеозначенные вопросы; ну а ежели нет, то хотя бы получим с вами, дорогие наши читатели, удовольствие от изучения зверюг, которых прошляпили и Дарвин, и Брэм, и прочие многоумные ученые.

Откуда есть пошли

Драконы, если верить легендам и мифам, вылупляются, как то и пристало порядочным рептилиям, из яиц; отдельные ренегаты склонны к живорождению, но явление это крайне редкое. Здесь никаких особенных загадок нет. Куда как больший интерес представляет то, откуда взялись драконы не в биологическом смысле. То есть, как так вышло, что многочисленные народы Земли, разделенные тысячами километров и тысячами же лет развития, ухитрились выдумать более-менее идентичных зверушек. Есть ряд теорий, пытающихся объяснить это удивительное единодушие наших предков. Наиболее логичной среди них представляется палеонтологическая. Она утверждает, что древний человек драконов в буквальном смысле слова откопал. То есть, ковыряясь по каким-то своим доисторическим нуждам, люди наткнулись на останки динозавров и других монстров мезозойской эры. Останки эти должны были вызывать у людей шок. Медведь, наиболее крупный из тривиальных (читай, виденных в те времена большинством) зверей, был ничтожно мал по сравнению с теми созданиями-



ми, которым принадлежали окаменелые кости. Маловероятно, что кто-то из живших в те времена мог адекватно объяснить, откуда взялись и кому принадлежали все эти штуковины. Ответы, как обычно, приходилось искать в области мистической. «Думаешь, это гигантская утка или что-то вроде того? – с сомнением говорил один древний человек другому. – Сомневаюсь. Скорее уж, гигантский крылатый ящер, который пыхал огнем, жрал принцесс и помер, когда храбрый рыцарь срубил ему каждую из, ну, скажем, трех голов». Примерно так все и было? Кто знает, во всяком случае, выглядит эта гипотеза довольно логично.

Следующая теория весьма популярна среди людей романтично настроенных, неравнодушных к фэнтези и прочей научной фантастике и злобно прогугливавших в школе уроки истории и биологии. Люди эти искренне верят, что драконы существовали на самом деле, а потом, по некоторой загадочной причине, существовать перестали. Есть, разумеется, некоторое количество граждан, которые верят, что драконов полно и по сей день, просто они хорошо прячутся, но это уже тема не для нашего исследования, а для анамнеза. Теоретически, между прочим, ситуация с полным вымиранием более-менее современного человеку вида вполне возможна. Около 10 тыс. лет тому назад бесследно исчезли с лица земли короткомордый медведь (четырёхметровый гигант с весом в тонну), глиптодон (броненосец размером с приличный автомобиль), гигантский ленивец (шестиметровый ленивец весом в четыре тонны) и уйма прочих занятных зверушек. Впрочем, особо далеко ходить не надо: некоторые виды были целиком истреблены в последние столетия: сумчатый волк (последний умер от старости в 1936 году в частном зоопарке), сейшельский ожереловый поугай (полностью уничтожен в начале XX века злопамятными хозяевами кокосовых плантаций), новозеландские хохочущие совы (симпатичные хохотушки к 1915 году были полностью перебиты охотниками и кошками), японский хондосский волк (самый маленький из подвидов волков, исчезнувший к 1905 году) и так далее. Так что, чисто гипотетически, вообразить себе, что несколько тысяч лет назад в каком-нибудь уголке земли действительно жили существа, которых впоследствии нарекли драконами, вполне возможно. Существов этих, допустим, было чрезвычайно мало, и их скорости

полностью извели; или они самостоятельно вымерли от эпидемии некоей смертельной болезни. Адептам этой теории, впрочем, приходится несладко: бедняги вынуждены отвечать на массу неприятных вопросов, вроде того, откуда у драконов взялось огненное дыхание и как вообще вся эта система работала, или, например, почему археологам и палеонтологам по сей день не встретились драконьи останки. Менее научнообразные разновидности этой гипотезы («драконы были невидимыми и жили в эфире!», «драконы прилетали с другой планеты, а потом улетели», «драконы обиделись на людей и вместе с гномами, эльфами и говорящими бревнами ушли в страну сказок») мы, пожалуй, рассматривать не будем.

Существует теория, пытающаяся более-менее изящно соединить палеонтологическую и «фантастическую» гипотезы. Назовем ее «мутационной». Согласно ей, существа, которых мы сейчас знаем как драконов, могли быть результатами мутации или результатами дефекта развития в зародышевой стадии. Действительно, случаи рождения пресмыкающихся с двумя головами, дополнительными конечностями и прочими аномалиями неоднократно описаны в научной литературе. Вполне возможно, что подобные создания в дале-

ком прошлом могли стать источниками легенд о драконах. Во всяком случае, я без особого труда могу представить себе человека, демонстрирующего шокированной толпе дохлую двухголовую змею и рассказывающего, каких трудов ему стоило завалить эту могучую огнедышащую тварь. Рыбацкие байки, понятное дело, существовали и на заре человечества.

Помимо вышеназванных гипотез, существуют и своеобразные нематериалистические трактовки, утверждающие, что вовсе не какие-либо крылато-рогатые субъекты были источниками драконического мифа, но сами люди. Так, например, американский антрополог Дэвид Джонс в своей книге «Инстинкт для драконов» утверждал, что дракон олицетворяет собой смесь трех инстинктивных страхов, доставшихся нам по наследству от доисторических предков. Этот вот наш допотопный предок более всего боялся огромных хищных птиц, змей и хищников из семейства кошачьих (львы, леопарды и так далее). В результате за сотни тысяч лет эволюции у нашего вида выработался подсознательный страх, который и выразился в создании мифического существа, являющегося смесью из вышеназванных плотоядных животных – дракона. Различия в отношении к получившемуся миксу (в азиатских культурах, как мы помним, драконы вовсе не злые) автор объяснил особенностями менталитета и культурного развития. Теория в целом довольно изящная, однако фундамент ее особой прочностью не отличается. Никким образом доказать «вшитость» в человеческую память страха перед какими-либо конкретными животными Джонс, разумеется, не может. О чем ему неоднократно и сообщали научные оппоненты.

Существует также весьма изящная гипотеза, что за драконов люди принимали северное сияние. Оно, как известно, представляет собой световую гамму изменяющейся интенсивности с быстрыми движениями, форма которой нередко может походить на извивающееся тело загадочного змея. Визуально полярное сияние воспринимается как комбинация из пятен, лучей, дуг или полос зеленого и красного цвета, и происходит оно на высоте от 100 км и выше. Зеленый – окрас кожи дракона, красный – цвет выдыхаемого им огня, ну а высота – признак того, что у существа обязательно имеются крылья. Несколько тысяч лет назад подобное объяснение загадочного явления вполне могло сойти за правдоподобное, не так ли?

Слева: Картина Паоло Уччелло, итальянского живописца эпохи Раннего Возрождения, «Св. Георгий с драконом» (1456 г.). Обратите внимание, сколь занятно изобразил художник дракона: странные символы на крыльях, удивительные лапы (похожи на конечности двуногого динозавра) и явный намек на прямохождение. Не вполне понятна причина, по которой теоретически спасаемая причина держит чудовище на поводке.

Внизу: «Принцесса и дракон» (1470 г.) – еще одна картина Уччелло, посвященная интересующей нас «драконьей» теме. Ящер крайне странный и решительно прямоходящий.





Какую из гипотез выбрать? Решать, пожалуй, только вам. Ни одна из них не может быть неопровержимо доказана или полностью опровергнута, ибо те времена остались в далеком прошлом, и официальных документов, заверенных печатями и подписями, никто не догадался оставить. Мы же возьмем на себя смелость предложить вам искать крупницы здравого смысла в каждой из теорий, и, комбинируя их и опираясь на факты, представить себе, как все это было на самом деле.

Куда есть пришли

Едва вылупившись, подавляющее большинство драконов отправляется творить неприятные вещи: сжигать посевы, воровать драгоценности, похищать принцесс и выковыривать из доспехов рыцарей. Так гласят мифы и предания народов мира, так утверждают сказки, с этим в целом соглашается и христианский канон. С него-то, канона, мы и начнем.

Дракон в христианстве однозначно представляет собой эволюционную форму Сатаны, того самого пренеприятного типчика, который в облики змея-искусителя прививал Еве любовь к запретным фруктам. Будучи невероятных размеров громадиной, оснащенной уймай

Вверху: Одно из самых жалких драконов Святой Георгий прикончил на картине Джованни Беллини «Битва Святого Георгия и дракона» (1471 г.). Мне, честно говоря, тяжело понять, как такой кроха мог терроризировать целый город и заставлять приносить ему людские жертвы.

Внизу: «Святой Георгий, поражающий дракона», картина Витторе Карпаччо (1502 г.), живописца эпохи Раннего Возрождения, представителя венецианской школы. Одно из самых мрачных полотен, посвященных подвигу Георгия Победоносца. Дракон похож на гигантского уродливого грифона с деформированной волчьей головой, на земле разбросаны фрагменты тел несчастных жертв чудовища.

Музей драконов

В 2005 году режиссер Винсент Амуру снял специально для французского телевидения весьма занятный фильм «Музей драконов» (Le musée des dragons). В США картины подобного жанра называются «мокументари» и представляют собой фальшивые документальные картины, созданные с целью розыгрыша зрителей. Согласно версии авторов этой ленты, в начале века существовал специализированный музей драконов, все экспонаты которого были заботливо собраны неким Уильямом Херцем. Экспозиция сгорела при трагических обстоятельствах, однако остался документальный фильм, снятый самим Херцем, в котором запечатлены все основные экспонаты. По сюжету «Музея драконов», ветхая хроника одновременно демонстрируется зрителям и ученым-экспертам, которые делятся своим мнением относительно гипотез и собранных Херцем диковинок. Собственно, «мокументарная» ценность картины не так чтобы очень велика, куда как больший интерес представляют разоблачаемые в ней заблуждения о драконах, существовавшие вплоть до начала XX века. Рассказывается, откуда брались зубы и когти, выдаваемые за драконьи (они принадлежали пещерным медведям), где добывалась «шкура дракона» (осколки панциря гигантских броненосцев, существовавших около 20 тыс. лет назад) и так далее. Кроме того, немалый интерес представляют гипотезы Херца, касающиеся физиологии и анатомии мифических ящеров (особенно его теория огненного дыхания, гласящая о наличии в теле монстра огромного запаса водорода). В России «Музей драконов» показывали на канале «Культура».

голов и рогов, Сатане было куда как проще воевать со святым воинством. Очевидно, все прочие драконы, расплзшиеся по Земле, являлись прямыми потомками Дьявола и призваны были сеять хаос и разрушение. В этом деле им активно противодействовали святые, особенно отличился, как известно, Георгий Победоносец, который близ города Бейрута копьем заколол одного особо жадного дракона и спас тем самым дочь местного царя, каковую предполагалось отдать змеючке на съедение. Георгий, запечатленный в момент расправы над драконом, попал на бесчисленное количество картин, икон, гербов, а Бейрут и все его окрестности немедленно приняли христианство. Интересно, что в греческой версии сказания Георгий совершил это чудо до своей мученической смерти, в славянских же редакциях – после, то есть уже будучи причисленным к лику святых.

Помимо Георгия над драконами вершили суд святая Марта (дракон топил корабли и всячески безобразил на водах, пока Марта не побрызгала его святой водой, осенила крестным знаменем и не показала распятие), святой Сильвестр (дракон жил в яме близ Рима, выдыхал смрадные пары, которыми губил людей сотнями, святой спустился к нему в логово, прочитал молитву и замотал пасть нитью), святой Донатус (до смерти забил дракона, отравлявшего источник) и прочие хорошие люди. Интересно, что подавляющее большин-

ство «драконо-христианских» историй есть не что иное, как переработка мифов дохристианских культур: древнегреческой, германско-скандинавской, англосаксонских. С драконоподобными существами дрались Апполон, Геракл и Персей, расправлялся Зигфрид из «Старшей Эдды» и Беовульф из одноименной эпической поэмы. Однако ж, дракон мифологический и дракон христианский не тождественны друг другу: первый, как правило, охраняет золото, делами людскими интересуется без особого энтузиазма и вообще являет собой свободомыслящего персонажа, руководствующегося своими интересами. Христианский же дракон чаще всего символизирует дьявольскую силу, противную божественному порядку, как вариант – идола, объект ложного (с точки зрения христианства) поклонения. Георгий, уробивший дракона, которому люди исправно приносили жертвы, по сути, расправился с языческим божком, после чего освобожденные от его гнета с радостью приняли христианство (ведь свято место пусто не бывает).

Оставим, впрочем, драконов европейский и разберемся с близкой каждому из нас его инкарнацией – русским народным Змеем Горынычем. Владимир Пропп, известнейший фольклорист, основоположник структурно-типологического изучения сказок, эпоса, были, в своей работе «Исторические корни Волшебной Сказки» с удивлением отмечал, что





Картина Рафаэля «Святой Георгий и Дракон» (1504 г.). Обратите внимание на дракона: он весьма небольшой, раскрашен в черный цвет и представляет собой довольно эклектичный образ, составленный из нескольких зверей: большой хищной птицы, пантеры, волка и змеи,



Вверху: Другая версия картины Рафаэля, посвященная схватке Святого Георгия и дракона (1504-1506 г.). Как и предшествующее полотно, принадлежит к флорентийскому периоду в творчестве художника. Дракон, обратите внимание, вновь черен как ночь и тоже более походит на дикинское сочетание частей различных млекопитающих, нежели на привычного огнедышащего ящера.

в подлинных народных русских сказках сам Змей никогда не описывается. Предполагается, что слушатель изначально знает, что собой Горыныч представляет. Ну, вроде как, когда вы рассказываете кому-то, как, допустим, ваш кот нагадил на шредер, вы не начинаете уточнять, что кот – это мелкое хищное млекопитающее семейства кошачьих, оснащенное усами, ушами, четырьмя ногами и так далее. Чешуйчатый ли Змей Горыныч, гладкий ли или покрытый шкурой? Неизвестно. Как выглядят его крылья? Неизвестно. Что интересного есть у него на хвосте? И это неизвестно! Одна лишь вещь остается четкой и неизменной, постоянно упоминается и кочует из одной сказки в другую. Это многоголовость. Число голов различно: чаще всего встречаются трехглавые экземпляры, но попадаются типчики с шестью, девятью, двенадцатью (число всякий разкратно трем, видимо, у большинства Змеев эти части тела растут порциями). Изредка попадаются пяти- и семиголовые твари. Что интересно, в большинстве европейских средневековых текстов (в житиях святых, например) дракон тоже нигде детально не описывается, предполагается, что потребитель заранее неплохо представляет себе, где там и что у него прикручено.

Впрочем, если облик Змея остается загадкой, то специфические черты его поведения в русских народных сказках описываются регулярно. И черты эти во многом тождественны

тем, коими обладает дракон из дохристианских культур и христианских текстов. Во-первых, это огненное дыхание. Горыныч безостановочно сжигает все, что попадает ему на пути: посея, людей, королевства, города и деревни. Во-вторых, связь с водой. Несмотря на полыхающее в недрах Змея пламя, он нередко обитает в воде, спит в ней, или просто принимает ванну. Эта стихийная двойственность дракона неоднократно отмечается в христианских и средневековых европейских текстах: многие драконы из житийной литературы селились в озерах, реках и источниках (собственно, пораженный Георгием Змей как раз и обитал в огромном озере). В-третьих, Змей не обитает в горах. Змей нередко проводит время среди гор; собственно вторая часть его имени – Горыныч – и происходит от слова «горы». При этом Пропп утверждает, что в русских народных сказках нельзя выделить Змеев двух типов: горного и водяного. Горыныч любит бывать и там, и там. Интересно, что драконы дохристианских культур – Фафнир из «Старшей Эдды» и дракон из «Беовульфа» были сугубо горными. Вода чудушам полюбилась позднее. Впрочем, горы, очевидно, первичны были и для Горыныча – он ведь все-таки не Водяныч.

К характерным особенностям поведения Змея Горыныча причисляются также страсть к похищениям, поборы с населения, неусыпная охрана своих владений, ненасытность

Внизу: А на этом фрагменте картины английского художника Эдварда Коли Берна-Джонса (1868 г.) Святой Георгий пришел, кажется, не дракона вовсе, а нелепого черного крокодила.

и склонность к безудержному пожиранию людей. Кроме того, при Горыныче нежелательно спать, ибо пользуется он подобными моментами с завидной ловкостью. Особый интерес представляет собой детерминированность, то есть предопределенность, горынычевской судьбы. Он бессмертен и непобедим, при этом откуда-то знает, что в природе существует его злейший враг (главный герой сказки, как правило, Иван-царевич), который все непременно его в итоге угробит. Собственно, именно смерть дракона, погибающего от руки храбреца, – это единственный закономерный исход жизни чудовища, главный смысл его существования. Плескание в воде, выжигание посевов, похищение принцесс, отравление ядом людей и ковыряние в горах награбленного золота – это лишь прелюдия к основному действию, схватке с героем и последующей смерти. Более того, Змей не обретает покой и после кончины – в подавляющем большинстве мифов и сказаний после убийства дракона следует окончательно уничтожить, чаще всего – сжечь или порубать на части, выкинуть в море или закопать.

Обло, озорно, огромно, стозевно и лай

Разобравшись с драконами мифологически, христианскими и русскими народными, преклонимся на тех, что пришли им на смену. Новые драконы обитают на страницах фантастических и фэнтезийных романов, гнездятся в кинолентах, частенько появляются в компьютерных играх. Эволюция этих существ, выванная в первую очередь стремлением авторов быть оригинальными (не всегда, надо заметить, оправданным), видна невооруженным глазом: на свет появились хорошие, сентиментальные, трусливые, ленивые, вороватые, сумасшедшие особи, драконы-плейбой и драконы-бизнесмены, драконы-ученые и драконы-наркоманы и уйма прочих невероятных гибридов. Будучи на протяжении многих веков антиподом человека, главным его противником и угнетателем, современный дракон внезапно приобрел так много антропоморфных черт, что сам практически им – человеком – и стал. Неплохая демонстрация довольно распространенной (еще со времен дохристианских мифов) теории о том, что, побеждая врага, сам же им отчасти и становишься.

Перечислить, не говоря уж о каком-то подобии анализа, все более-менее современные литературные произведения, в которых фигурируют эти гиганты, не представляется



Фрагмент картины «Святой Георгий и дракон» (1555 г.) Тинторетто (настоящее имя Якопо Робусти), итальянского живописца позднего Ренессанса. Дракон имеет вполне себе канонический вид.



Внизу: А на этом фрагменте картины английского художника Эдварда Коли Берна-Джонса (1868 г.) Святой Георгий пришел, кажется, не дракона вовсе, а нелепого черного крокодила.



А вот так изобразил на своей картине (1620 г.) схватку Георгия и дракона Рубенс. Дракон совершенно не похож на привычного нам ящера и даже умеет пользоваться лапами как человеческими руками.

А что если?..

В 2004 году телевизионный канал Animal Planet выпустил в эфир удивительный фильм «Последний дракон» (The Last Dragon), изысканную стилизацию под документальную ленту, повествующую об эволюции этих рептилий. Картина состояла из двух смонтированных параллельно блоков. В первом обильно использовались сгенерированные на компьютере изображения (качеством почти не уступающим тем, что были созданы для оживления динозавров в монументальном телецикле «Прогулки с динозаврами») и детально изображалась жизнь драконов в различные исторические эпохи (от поединка с тиранозавром 65 млн лет назад до XV века нашей эры). Во втором рассказывалась история современного палеонтолога, исследовавшего обуглившийся череп тиранозавра и пришедшего к выводу, что драконы существовали, и получившего впоследствии возможность изучить сохранившееся в ледяной румынской пещере тело одного из них. «Последний дракон» сделан очень грамотно, выдвинутые в нем гипотезы вполне жизнеспособны и правдоподобны (включая объяснение огненного дыхания и того, каким образом драконам удалось пережить катаклизм, уничтоживший динозавров). Если бы легендарные ящеры действительно существовали, то, возможно, эволюция их происходила бы именно так, как показано в фильме. Кроме того, в «Последнем драконе» дается довольно занятное объяснение различий между европейским и азиатским подвидами (параллельные эволюционные ветви). Если изначально не знать, что весь фильм – мастерская стилизация, то вполне можно поверить в то, что это серьезная научно-популярная передача, повествующая об одном из действительно существовавших на земле видов.

Бесчинствующий Змей Горыныч из фильма «Илья Муромец».



Горыныч плещет огнем при помощи армейских огнеметов.



возможным. В той или иной степени и в том или ином облики они присутствуют, наверное, в каждой третьей книге цветущего ныне буйным цветом жанра фэнтези. Невозможно даже приблизительно подсчитать, сколько драконов сложили буйные головушки на бесчисленных страницах романов, повестей и рассказов этого жанра. Впрочем, будем справедливы, количество сложивших головы героев тоже весьма солидно.

Некоторые из книг и циклов, в которых нашлось место для драконов, заслуживают отдельных полноценных статей; большинство – не заслуживает даже одного предложения. Мы ограничимся лишь упоминанием наиболее достойных и перейдем к кинематографическим драконам, у которых по вполне понятным причинам популярность оказалась куда как более скромной. Не будем оригинальничать: самый важный литературный дракон XX века – это Смог из «Хоббита» Толкиена. Оксфордский профессор, лингвист и филолог Джон Рональд Руэл черпал вдохновение из «Старшей Эдды» и прочих литературных памятников германоскандинавской мифологии (в отличие от большинства своих последователей, черпавших вдохновение преимущественно в трудах друг друга), посему его дракон – Смог – есть полноценная надстройка, апгрейд, если желаете, мифологического англосаксонского дракона. Смог жаден и патологически влюблен в награбленные сокровища, он дышит пламе-

Внизу: Убиение дракона с помощью гигантского арбалетного болта («Седьмое путешествие Синдбада»).



нем и большую часть времени дрыхнет в своей пещере. Бдительно охраняет территорию, как должно воспринимает свое могущество и практически непобедим. И, разумеется, судьба жадной твари изначально predetermined – есть Герой (при этом, что интересно, это вовсе не главный герой повести), который обязательно изыщет способ врага упокоить. Все те штуки, которыми обзавелся дракон в житиях святых и иных христианских трудах, обошли Смога стороной. Смог – это Фафнир из «Старшей Эдды» (и, если вам так больше нравится, из знаменитой трилогии «Кольца Нибелунга» Рихарда Вагнера – оперной реконструкции германоскандинавских мифов), помноженный на безмянного дракона из «Беовульфа». В толкиеновской Арде, разумеется, имелись драконы и помимо Смога (в том числе и бескрылый протодракон Глаурунг, праотец остальных змею). Все они в той или иной степени соответствовали канону и сражались, как то и положено негодным подлецам, на стороне Зла.

Упомянув главного дракона-злодея, ставшего прообразом для большинства последующих «отрицательных» фэнтезийных ящеров, необходимо рассказать и о самом наиположительном драконе, прототипе всех последующих фэнтезийных же «драконов-обаяшек». Это змей-недотепа из рассказа «Дракон поневоле» («Дракон-лежебока» в русском переводе), написанном английским новеллистом Кеннетом Грэмом в 1898 году. В этой прекрасной детской сказке (которая лишь на первый взгляд кажется написанной для ребятшек, на деле же – это блестящая сатира на всю средневековую «драконью» мифологию разом) рассказывается история недотепы-дракона, который совершенно не желал похищать принцесс, жечь посевы, нести хаос и разрушения, а любил валяться в пещере, сочинять стихи и болтать о всяких приятных пустяках. Дракон завел дружбу с юным жителем близлежащей деревеньки, который и помог ему впоследствии уладить конфликт с Георгием Победоносцем, прибывшим сразиться с чудовищем. Дракон и Георгий инсценировали кровавое побоище, удовлетво-

рив местных жителей (которые страсть как любили драки и даже держали в амбаре барсучка, чтоб поколотить его, когда в очередной раз потянет на мордочку), после чего дракон интегрировался в общество и со всеми подружился. Стиль «Дракона поневоле» восхитителен, авторский язык прекрасен, а сюжет – особенно для начала XX века – на редкость неординарен. Потому неудивительно, что рассказу подражало (а порой дело доходило даже до прямого плагиата) огромное количество писателей, работавших в жанре юмористического фэнтези. Как нет ничего удивительного в массовом распространении по произведениям означенного жанра подобных лирически настроенных драконов-недотеп.

Имеет смысл упомянуть многотомный цикл «Всадники Перна» (Dragonriders of Pern) американской писательницы Энн Маккеффри. В нем подробно освещаются многочисленные деяния драконов и находящих с ними в телепатической связи наездников, обитающих на далекой планете. Цикл представляет собой в целом удобоваримый микс из «легкой» научной фантастики и фэнтези. Персонажи Маккеффри – создания положительные, умеют типично ориентироваться, перемещаться во времени и делать прочие не вполне привычные для земных драконов штуки. Идеи предки драконов из «Всадников Перна» – это, несомненно, мудрые и могущественные азиатские драконы. Некоторый интерес для исследователя может представлять и цикл фантаста Гордона Руперта Диксона «Рыцарь-дракон» (Dragon Knight). Точнее, первая книга цикла – «Дракон и Джордж» (St. Dragon and the George, 1976), в которой рассказывается история некоего субчика, угодившего в фэнтезийный мир и ставшего там драконом. Стоит вспомнить в качестве занятного курьеза дракона-марксиста Фаламеезара из цикла Алана Дина Фостера «Чародей с гитарой» (Spellsinger). Фаламеезар помнил наизусть «Коммунистический манифест» и «Капитал», переживал за судьбы простых рабочих и люто ненавидел капиталистов. В цикле «Земноморье» (Earthsea) Урсулы Лэ Гуин помимо обычных драконов (го-

воращие, златолюбивые, вполне «европейского» типа) есть и маленькие – размером с ладонь – бессловесные дракончики, идеальные домашние зверушки. Отметим и весьма неординарный роман американского фантаста-постмодерниста Майкла Суэника «Дочь железного дракона» (Iron Dragon's Daughter), стильную смесь киберпанка и фэнтези, в котором фигурируют кибернетические драконы (на фабрике по сборке которых работает главная героиня) и в клочья рвутся жанровые архетипы.

«Литературные» драконы в большинстве своем ничего особенного не представляют, что вполне понятно и объяснимо: порог входа в самый густонаселенный драконами жанр чрезвычайно низок, да и образ за годы беспощадной однотипной эксплуатации основательно истрепался. Совсем другое дело с драконами «кинематографическими». Крылатый огнедышащий ящер гигантских размеров до недавнего времени был одним из самых сложных и дорогих визуальных эффектов, совать его в фильм без особой на то нужды, просто ради симпатичного кадра, решались немногие. С развитием общедоступного и недорогого инструментария для создания CGI, понятное дело, ситуация изменилась. Но не настолько, чтоб сделать дракона тривиальным предметом обстановки, вроде стула или умывальника (что с успехом произошло в романах жанра фэнтези).

Первый настоящий дракон появился на киноэкранах аж в 1924 году, когда режиссер Фриц Ланг снял эпическую картину «Нибелунги» (Die Nibelungen), основанную на германско-скандинавской мифологии. У фильма этого крайне сложная судьба: его несправедливо обвиняли в пропаганде нацизма и расизма, называли одним из любимейших фильмов Гитлера, награждали уймой прочих громких титулов (от «дрянной агитки» до «единственного шедевра кинематографа»). Все это, конечно, тема для отдельного разговора, и касаться ее мы не будем даже пятиметровой палкой. В данном случае нас интересует убитый в первом фильме (картина состояла из двух частей, общая продолжительность почти пять часов) Зигфридом дракон Фафнир, в чьей крови герой, желая стать бессмертным, купается после расправы. Удивительно, насколько лента реалистична (24-й год на дворе). Динозавры из снятого почти 10 лет спустя «Кинг Конга» не идут с ним ни в какое сравнение. А все дело в том, что Ланг использовал для съемок не миниатюры, но полно-размерную модель. Восемнадцатиметровый монстр приводился в движение группой из пятнадцати человек, часть из которых манипулировала конечностями ящера снаружи, а часть – находясь внутри. Получилось невероятно эффектно и даже величественно, как, впрочем, и все остальное в этом памятнике немого кинематографа.

Следующий дракон оказался мультипликационным – в 41-м на студии Уолта Диснея был снят фильм «Дракон поневоле» (The Reluctant Dragon), довольно своеобразная и неординарная адаптация одноименного (и описанного нами чуть выше) рассказа Кеннета Грэма. В этой ленте, представляющей собой микс из кино и анимации, комик Роберт Бенчли ходит по студии Уолта Диснея и постигает азы мультипликации, а потом вместе с самим Уолтом смотрит мультфильм про дракона-недотепу. Сам дракон нарисован очень мило, он с головы до пят выкрашен в голубой цвет, не имеет крыльев и оснащен очень трогательными – похожими на собачьи – ушками.

Крайне интересного дракона (точнее, Змея Горыныча) соорудил советский режиссер-сказочник Александр Птушко в фильме «Илья Муромец» (1956). В каждую из голов чудовища она усадил по солдату с огнеметом, создав тем самым иллюзию огненного дыхания Змея. Кстати, довольно занятно, что фильм этот в несколько перемонтированном виде (переработкой занимался легендарный король трэша Роджер Корман) погулял и по американскому кинопрокату. Там он назывался «Меч и Дракон» (The Sword and the Dragon) и вызывал восхищение у отдельных ценителей кинематографа своим неповторимым колоритом, типажам и манерой съемки (для людей, воспитанных вне русской культурной традиции, понятное дело, все происходившее на экране казалось полным сюрреализмом). Горыныча, кстати, в своей версии Корман почему-то переименовал в Дракона Зуму.

В 1958 году режиссер Натан Джуран снял хорошо известный советскому зрителю фильм «Седьмое путешествие Синдбада» (The 7th Voyage of Sinbad). Помимо прочих неприятных созданий Синдбад-мореход в этом фильме встречается с огнедышащим драконом, который в результате этой встречи помирает, пронзенный стрелой из колоссального арбалета. Анимацией дракона занимался легендарный мастер визуальных эффектов – Рэй Харрихаузен, справился с этим делом он просто шикарно, несмотря на ряд сложностей (фигурка, использовавшаяся для съемок дракона, была метровой длины, и анимация ее давалась очень нелегко). Довольно нетривиально (по тем временам) была решена проблема огненного дыхания дракона: человека с огнеметом, как сделал в свое время Птушко, Рэй в метровую модельку закинуть, разумеется, не мог, посему он отснял на фоне черного ночного неба кадр с десятиметровым потоком пламени, потом аккуратно наложил это на отснятый материал так, чтобы казалось, что поток этот льется из пасти дракона.

В 77-м «Уолт Дисней» выпустил музыкальный фильм «Дракон Пита» (Pete's Dragon), представлявший собой очень милую смесь из анимации (рептилия) и живого кино (все остальное). По сюжету фильма дракон был другом сиротки Пита, умел периодически становиться невидимым и вообще был чудесным простодушным типчиком. Интересно, что диснеевские художники, продумывая дизайн ящера, решили использовать отдельные черты, присущие азиатской разновидности (уши, форма головы и тела), чтобы у юного зрителя как можно меньше возникало ассоциаций со злыми западными драконами.

В 1981 году режиссер Мэтью Роббинс снял фильм «Победитель дракона» (Dragonslayer). Продюсировали картину совместно студии «Парамаунт» и «Уолт Дисней», и для последней это было равносильно прорыву в новое измерение. «Победитель дракона» своей весьма мрачной атмосферой, уровнем брутальности и некоторыми весьма пикантными эпизодами (вроде демонстрации довольно откровенного профиля плескающейся в воде обнаженной девушки) разительно отличался от всего остального, что ковалось в те годы с участием «Диснея». Соответственно, и дракон был категорически не

Пит и его мультипликационный дракон из фильма «Дракон Пита».



Страшный гнев нарисованного дракона.



Монстр из «Победителя дракона».



Детки дракона догладывают тело невинной девы. Не забываем: это фильм, который продюсировал «Уолт Дисней!»



Герои мультфильма «Полет драконов».



КРЫЛАТЫЙ ОГНЕДЫШАЩИЙ ЯЩЕР ГИГАНТСКИХ РАЗМЕРОВ ДО НЕДАВНЕГО ВРЕМЕНИ БЫЛ ОДНИМ ИЗ САМЫХ СЛОЖНЫХ И ДОРОГИХ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ.



Вверху: Симпатичный компьютерный дракон из «Сердца дракона».

похож на прежних диснеевских змеев, в особенности на милягу из «Дракона Пита». Это был злой, агрессивный огнедышащий монстр, охотно пожирающий девственниц (избираемых дважды в год посредством лотереи) и с радостью выжигает поселения. Гильермо Дель Торо (режиссер двух «Хеллбоев» и «Лабиринта Фавна») двадцать с гаком лет спустя констатировал: «Фильм этот был одной из самых чудесных и важных вех в истории драконьего кинематографа. А сам дизайн пресмыкающегося, пожалуй, вообще лучший из всех дизайнов чудовищ, какие мне доводилось видеть». И это не удивительно, при суммарном бюджете картины примерно в \$20 млн четверть этой суммы была затрачена на оживление огнедышащего ящера. Кропотливая разработка дизайна (авторы старались сделать дракона так, чтобы он выглядел и двигался максимально натуралистично, для этого им приходилось детально продумывать всю механику скелетно-мышечной системы), создание почти двух десятков кукол, каждая из которых предназначалась для сьемки определенного действия; наконец, возведение монументальной двенадцатиметровой гидравлической модели и полноразмерных частей тела для крупных планов. Спецэффектами занималась легендарная Industrial Light and Magic Джорджа Лукаса, посему для оживления дракона была использована их последняя революционная разработка – go motion, технология, позволяющая добиться куда как более плавного и реалистичного движения моделей, нежели морально устаревшая stop-motion анимация. Ящер из «Победителя дракона» был настоящим технологическим шедевром и бесспорно являлся на тот момент недостижимым эталоном в области кинематографического драконостроения.

В 82 году вышел очень симпатичный анимационный фильм «Полет дракона» (The Flight of Dragons), частично базирующийся на сюжете упомянутого чуть выше романа «Дракон и Джордж». А в 84-м немецкий режиссер Вольфганг Петерсен снял по мотивам книги Михаэля Энде прекрасную сказку «Бесконечная История» (Die unendliche Geschichte), в которой температура положительности драконов достигла своего максимума. Дракон удачи Фалькор был не только прелестнейшим и добрейшим из тамошних существ, но еще и выглядел как большая пушистая собака. Впрочем, «Бесконечная история» со всеми ее сиквелами, вариациями и драконами – это тема для отдельного разговора.

А двенадцать лет спустя, в 1996 году, на свет родился самый дорогой и самый совершенный с технической точки зрения дракон миновавшего века – добрый и великодушный Драко из «Сердца Дракона» (Dragonheart), фэнтезий-

ного фильма, снятого Робом Козном. Он умел говорить (в фильме его озвучивает Шон Коннери), владел мимикой, дышал огнем и носил на голове и спине занятные рога. Предок Драко – тираннозавр из «Парка Юрского периода», над которым несколькими годами ранее трудились эксперты из Industrial Light and Magic: динозавра скрестили с собакой и львом, обогатили чертами классических азиатских драконов и укоротили нос. Оживление дракона целиком и полностью легло на плечи компьютеров, за исключением одной-единственной сцены, в которой Драко хватает зубами рыцаря (для нее была создана гидравлическая модель челюсти, на которую впоследствии при компьютерной постобработке натянули необходимые текстуры). Создание виртуального ящера обошлось авторам фильма в колоссальную сумму – \$22 млн, что составило почти половину общего бюджета картины. Кое-кто в те дни даже шутил, мол, дешевле было бы отыскать живого дракона.

В 98 году «Дисней» расширил свою линейку положительных драконов миниатюрным ушастым недотепой Мушу из анимационной картины «Мулан». В то же самое время стремительный рост вычислительных мощностей привел к тому, что компьютерные рептилии стали все чаще и чаще появляться в игровых фильмах, быстро превращаясь в расхожих персонажей и теряя статус «главного аттракциона», становясь лишь элементами антуража. Из множества фильмов с участием этих существ, выходящих в первом десятилетии нового века, имеет смысл отметить лишь футуристический экшн «Власть огня» (Reign of Fire, 2002) и фэнтезийную ленту «Эрагон» (Eragon, 2006), созданный по роману Кристофера Паолини. «Эрагон», будучи довольно тривиальной сказкой, интересует нас исключительно из-за зверюги, на которой рассекает одноименный с фильмом паренек. Дракон этот, следует признать,

Внизу: Самец дракона из «Власти огня».



воплне пристойный. Тогда как сама лента – не очень. С «Властью огня» ситуация другая – сами драконы выглядят в фильме не слишком впечатляюще, зато лежащая в основе сюжета история весьма недурна и перспективна. История эта представляет собой вывернутый наизнанку миф, инверсную версию истории о драконах и драконоборцах. В общем, такие чудовища, как утверждают авторы «Власти огня», существовали всегда: они сожрали динозавров, из-за них начался ледниковый период и прочие катаклизмы, которые раньше приписывались причудам матушки-природы. И вот твари проснулись, и к 2020 году сделали доминирующим видом на земле. Цивилизация выжжена дотла, ядерное оружие и сверхсовременная техника оказались бессильны против ярости огнедышащих монстров, рассеянные по планете люди живут в общинах, социум деградировал где-то до средневекового уровня... В одно из небольших поселений прибывает герой, утверждающий, что он знает, как остановить драконий террор. Оказывается, огнедышащие ящеры (огонь, кстати говоря, создается за счет двух расположенных в пасти желез, вырабатывающих химические вещества, которые, смешиваясь, производят поток пламени – примерно по такому же принципу функционирует защитная система жука-бомбардира, поставившая в свое время в тупик Чарльза Дарвина) размножаются на манер икремечущих рыбок. То есть самки откладывают яйца, а потом самец должен эти яйца оплодотворить. И так получилось, что весь мир запрудили самки драконов, а самец у них был всего лишь один. Ну и змеборец, разумеется, решает самца этого порешить. Успеха не достигает, все становится куда как хуже, и задачу приходится решать человеку, далеко не героическому и вообще, судя по всему, страдающему от драконофобии, связанной с детской травмой. Фильму многое можно простить за весьма интересные «фишечки»: спец-выпуск «Таймс», посвященный драконьему апокалипсису; религия, трансформировавшаяся в свод правил для выживания в заполоненном чудовищами мире; сохранение культурного наследия путем разыгрывания перед детьми сенок из «Звездных войн» («Люк, я твой отец!») и так далее. Впрочем, слабую режиссуру и местами балансирующий на грани идиотизма сценарий все это не отменяет. Хотя концепт, повторимся, очень хороший. Ради него и стоит посмотреть.

Понятно, что фильмов о драконах будет снято еще неисчислимое множество. И если что-то интересное появится, то мы вас обязательно с этим интересным познакомим. Вот буквально на днях в широкий прокат выходит трехмерный мультфильм «Как приручить дракона» (How to

Train Your Dragon) – вы-то его, наверное, к моменту выхода журнала в свет уже посмотрели, а мы еще пребываем в трепетном ожидании. В этой картине дракон, если верить промо-изображениям, выполнен в кошачьем стиле. Хорошее, однако ж, будет дополнение к соборно-образному дракону из «Бесконечной Истории»...

Поиграй с дракошей

По понятным причинам мы не имеем возможности рассказать обо всех видеоиграх, в которых фигурируют драконы, иначе рубрика наша займет весь журнал, и главный редактор прискачет к вашему покорному слуге на коне и проткнет его копьем. Постараемся быть предельно лаконичными.

Если ваша игровая практика уходит корнями в далекие девяностые, и вы застали период массового безумия по Heroes of the Might and Magic, то, пожалуй, ответ на вопрос о наиболее значимой для вас «драконьей» игре лежит на поверхности. Всякий ветеран магии и меча, прогуливавший школу во имя партии во вторую часть любимой игры, должен хорошо помнить жаркие споры вокруг титанов и черных драконов. Отношения выяснились бурно, а дискуссия нередко принимала рукопашную форму. Ведущие школьные умы тратили уйму свободного времени на разработку тактических схем и создание «идеального доказательства, которое обязательно повергнет в прах идеи оппонентов». В большинстве регионов черные драконы победили, хотя апологеты титанической теории еще долго пытались оспорить результаты полемики. В третьей и последующих частях «Героев» острота конфликта изрядно приутихла, способствовала тому серьезная перебалансировка сил и появление на свет уймы новых разновидностей драконов, однако крылатые ящеры все равно продолжили играть весьма важную роль в цикле, оставаясь одними из наиболее серьезных бойцов в обширном парке юнитов.

У родительского ролевого цикла Might and Magic, как и у его «героического» ответвления, также имеется огромный ностальгический драконий потенциал. Ветераны магических боев наверняка с приятной дрожью в пораженных артритом пальцах вспомнят многочасовое поливание стрелами и выбивание ценных артефактов из несчастного зеленого дракона, обитающего в пещере на Изумрудном острове, первой локации седьмой части игры. В восьмой части дракон стал полноправным членом команды (чрезвычайно сильным, вплоть до присвоения титула «читерский»). А в девятой их популяция сократилась ровно до одного на всю игру. Словом, драконы да «Меч и Магия» были (а в случае с «Героями» и остаются) едины и неделимы. Впрочем, в той или иной степени это утверждение применимо почти ко всем долгоиграющим многосерийным циклам: Wizardry, The Elder Scrolls, Legend of Zelda, Final Fantasy, Suikoden и многим другим.

Разумеется, существуют игры и сериалы, в которых драконы выступают в роли главных и сюжетообразующих персонажей. Так, например, протагонистом цикла Spyro the Dragon, выходящего на консолях с 1998 года, является симпатичный фиолетовый рогатый дракончик Спайро. Практически все выпуски цикла (а их на данный момент уже больше десяти) являются платформерами, в которых дракончик при помощи своих друзей совершает всяческие благородные деяния и разрушает коварные планы злодеев.

В 90-м году Namco выпустила Dragon Saber, простенький вертикальный шутер, в ко-

тором дракон делал все то же самое, что делают обычно в подобных играх боевые самолетики (включая бомбардировку наземных объектов). Тремя годами ранее, кстати говоря, Namco уже выпускал другой вертикальный шутер с драконами под названием Dragon Spirit.

В двух частях экшна Drakengard, разработанных компанией cavia inc для PlayStation 2, дракон является важным с точки зрения сюжета персонажем и одним из основных средств уничтожения вражьей силы. Кроме того, зверюга говорящая, и на ней можно летать. На цикл этот несколько походит серия Drakan, две части которой были рождены в недрах Surreal Software. И в ней игрок вынужден пешком или верхом на драконе (легендарном красном типчике Ароне) сражаться с вековечным злом.

В 99-м компания Namco выпустила экшн Dragon Valor, в котором игрок, оснащенный могучим магическим мечом, должен был очищать мир от полчищ перенаселивших его ящеров-злодеев. Интересно, что персонажи периодически женились и плодились, после чего меч (и статус протагониста) переходил по наследству новому змеборцу. А вот в выпущенной в 2002 году компанией Strategy First ролевухе I of the Dragon протагонистом являлся как раз -таки дракон (игрок должен был выбрать одного из трех монстров, различающихся цветом и умениями), который, летая по городам и весям, крушил негодяев во имя спасения человечества от вековечного зла. Подопечные рептилии умели бить по врагам магией и должны были регулярно питаться, восстанавливая потраченные силы. Дракон является также главным героем шутера Dragon Rage, разработанного компанией 3DO в 2001 году. Персонажа этого зовут Казлем, и основное его занятие – война с орками, поработившими и угнетающими добрую и мудрую расу крылатых ящеров. Интересно, что изначально игра должна была называться Dragon Wars of Might and Magic, но потом, когда выяснилось, что сюжетных пересечений с основным циклом Might and Magic нет и придумать их никак не удается (да и представить себе тамошних драконов порабощенными орками довольно сложно), от идеи этой отказались.

В 2002 году компания Soft Enterprises завершила труды над игрой Dragonfarm, представлявшей собой своеобразный симулятор драконьей фермы. От игрока требовалось выращивать крылатых ящеров (при этом имела возможность мешать конкурентам, после чего выставлять их на специальный чемпионат. Соревнования состояли из нескольких этапов. На одном из них, например, требовалось



Верху: Наконец, взрослый дракон все из того же «Эрагона».

победить, вручную управляя собственным питомцем, ящера конкурентов; другая представляла собой конкурс драконьей красоты.

Разумеется, перечисленные выше игры – это лишь верхушка гигантского айсберга. Драконы в той или иной роли присутствуют в подавляющем большинстве игр, выполненных в фэнтезийном или средневековом антураже. Никаких нитей не хватит для того, чтобы сплести сеть, способную охватить весь этот чудовищный массив. Дракон, бесспорно, является самым распространенным в видеоиграх монстром, и это прекрасно, ибо каждый может подобрать себе сюжет по вкусу. Можно побывать в роли змеборца, наставника драконов, наездника, тренера, укротителя или даже самого ящера. Удивительно, такое создание никогда в природе не существовало, а симуляторов его сделано превеликое множество. Впрочем, в этом ведь и заключается одна из прелестей видеоигр – попробовать на своей шкуре такое, чего никогда не удалось бы испытать в реальной жизни. **СИ**

Внизу: Таким представлял себе дракона Атанасиус Кирхер, немецкий ученый-натуралист, живший в XVII веке.





ТЕКСТ

Александр Фолин

ДИСК
ВИДЕОСЕРВИС,
BD50

ВИДЕО:

2.40:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК:

DD 5.1 русский (дубл.,
448 Кбс), DTS-HD
английский (3,4 Мбс),
DD 5.1 украинский,
DD 5.1 польский, DD
5.1 чешский, DD 5.1
венгерский, DD 5.1
турецкий, DD 5.1 хинди,
DD 5.1 тамильский,
DD 5.1 телугу

СУБТИТРЫ:

англ./другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1000 рублей

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



Blu-ray
Новинка

2012 Еще два года, и каюк

ФИЛЬМ
2012
2009, 158 МИНУТ

РЕЖИССЕР:

Рональд Эммерих
В РОЛЯХ:
Джон Кьюсак, Чиветель
Эджиофтор, Аманда Пит,
Тюнди Ньютон, Оливер
Платт

БОНУСЫ

Фильм о фильме
(26 минут)
Удаленные сцены
(5 минут)
Альтернативный финал
(4 минуты)
Рассказ о Рональде
Эммерихе (10 минут)
Рассказ об актерах
(8 минут)
Научное обоснование
фильма (13 минут)
Рассказ о календаре
мая (4 минуты)
Интерактивный
календарь мая



Группа ученых во главе с Эдрианом Хелмсли (Эджиофтор) обнаруживает то, что дает им все основания заявить: очень скоро мир сотрется такая природная катастрофа, что человечеству не спастись. И остановить это нельзя. В обстановке страшной секретности американское правительство, заручившись поддержкой крупного капитала, строит ультрасовременные ковчеги, которые смогут спасти от гибели несколько тысяч людей, а также животных, семена растений, ярчайшие образцы мировой культуры. В 2012 году страшное пророчество, имевшее еще в древнем календаре мая, сбылось.

Рональд Эммерих давно зарекомендовал себя как мастер, если так можно выразиться, киновампки, перед которым меркнут и Майкл Бэй, и Уве Болл. Признаваться в любви к его работам даже как-то стыдно. Между тем за последние годы Эммерих превратился в человека, который как никто другой умеет снимать масштабные фильмы-катастрофы. И аппетиты его раз от раза росли. Задолго до премьеры «2012» Интернет гудел, обсуждая головокружительные рекламные ролики фильма, в которых гигантские приливные волны сметали с лица земли столицы мира. Когда же картина наконец вышла, оказалось, что немецкий постановщик остался верен себе: его новое творение такое же нелепое по части драматургии, как и все предыдущие, и все, ради чего его стоит смотреть, — это грандиозные сцены разрушений. В деле уничтожения всего и вся Эм-

мерих поднял планку на новую высоту, и на то, как Голливуд проваливается в ад, посмотреть, наверное, стоит. Просто по возможности лучше не вслушиваться в диалоги и не искать сюжетную логику. Это та черная кошка, которую не стоит искать в черной комнате, поскольку ее там нет.

ДИСК

Намеренно ли было занижено качество изображения, дабы скрыть огрехи CGI, или это вышло случайно, но фильму, который только и держится, что на спецэффектах, даже на блюере остро не хватает четкости, а зернистость достаточно высока, чтобы углядеть шевеления даже с нескольких метров. Еще

больше удручает русская звуковая дорожка. Мало того что она здесь в обычном DD 5.1, так еще и трек очень глухой, рыхлый, а при переключении на оригинал плакать хочется. Казалось бы, в чем проблема — смотреть на английском. Но создатели диска не озаботились русскими субтитрами, хотя на обложке диска они и обещаны. Что в издании действительно здорово, так это бонусы. Во-первых, их много и они очень разнообразны. Во-вторых, все они переведены синхронно. Особенно порадовал донельзя сопливый альтернативный финал и интерактивный календарь мая (русифицировали даже его!), выдающий индивидуальный гороскоп по дате рождения и предсказания на любой день.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Есть у геймеров своего рода «профессиональная болезнь»: для каждой новой приставки или топовой видеокарты обязательно нужно заиметь игру, выжимающую из мощного железа все до капельки. Хвалиться друзьям, гордиться покупкой, запускать фоновым скринсейвером... «2012» претендует на тот же статус. Во всяком случае до выхода «Аватара».

ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ **6**

ВИДЕО **8**

ЗВУК **7**

БОНУСЫ **8**

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Редкий случай, когда дополнения лучше не только фильма, но даже и технических характеристик.



ТЕКСТ

Эдуард Шиндяпин

ДИСК
CP DIGITAL, BD50

ВИДЕО:

2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК:

DTS HD-MA 7.1 русский (синхр.), DTS HD-MA 6.1 английский, DD 5.1 русский (синхр. перевод Гоблина, 448 Кбс)

СУБТИТРЫ:

рус
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Можно долго рассуждать о том, чем так привлекательны фильмы Тарантино для поколения геймеров и какое влияние оказали они на нашу индустрию. Можно даже вспомнить игровую адаптацию «Бешеных псов» от разработчиков Dead to Rights: Retribution, запрещенную в Австралии и Новой Зеландии. Но хочется отметить именно качество коллекционного издания. В R5 подобное – редкость.

» БЕШЕНЫЕ ПСЫ

Склад мертвых белых

Blu-ray
ЛучшееФИЛЬМ
RESERVOIR DOGS
1992, 99 МИНУТ

РЕЖИССЕР:

Квентин Тарантино
В РОЛЯХ:
Харви Кейтель, Тим Рот,
Стив Бушеми, Майкл
Мэдсен, Крис Пенн

БОНУСЫ

Фильм о картине (16 минут)
Фильм Гоблина «Вскрытие «Бешеных псов»» (17 минут)
Фильм о выборе мест для съемок (4 минуты)
Интервью (63 минуты)
Рассказ о персонажах (7 минут)
Вырезанные сцены (13 минут)
Фрагмент картины в исполнении марионеток (2 минуты)
Фильм о фестивале «Сандэнс» 1992 года (29 минут)
Анонсы
56-страничный буклет
Два постера
Открытки



После неудачного налета на ювелирный магазин члены наемной банды, не знаящие друг о друге ничего, кроме данных им кличек, собираются в тайном ангаре. У каждого из них своя версия произошедшего, но ясно одно – их подставил кто-то из своих.

Дебют Тарантино не зря стал основой для театральной постановки. Такое количество диалогов, мизансцен и замкнутых пространств – элементов, ставших впоследствии его фирменными, – присуще сценическому подмоуткам. А вот массовой публикой подобная структура кинопроизве-

дения усваивается не всегда – но не в этом случае! Достойный ученик Акиры Куросавы, Серджо Леоне и Джона Ву уже в начале славных дел подошел к таким пределам экранной жестокости, за которыми начинаются совсем другие жанры – какая уж тут скука. Однако отрезанное ухо, лужа крови, в которой корчится получивший пулю в живот Мистер Рыжий, и канистра с бензином, ставшие в свое время причиной бегства с сеансов целых толп рассерженных такими откровениями зрителей, не имеют ничего общего с демонстративным эпатажем и болезненной страстью к насилию. Тарантино не ангел, но бесчеловечность его персонажей имеет резон и ее стоит перетерпеть. «Бешеные псы», как

ни странно, такой же фильм о героизме и сострадании, как и «Бесславные ублюдки», какими бы легкими штрихами эти качества ни были нанесены и какой бы чудовищный акцент на расправах ни делал автор. У него все как в жизни: ярости и гнева хоть отбавляй, а мужество и терпение – на вес золота.

ДИСК

По картинке иногда проскакивают крохотные дефекты пленки, кое-где можно разглядеть зерно, но в целом трансфер удачный. Ясное, четкое, точно расцвеченное изображение. Дорожки в DTS HD-MA не слишком отличаются от трека Гоблина, поскольку во всех трех записях господствуют диалоги. «Тылы» задействованы лишь для передачи уличных шумов. Случается это регулярно, но без точного позиционирования эффектов. Русская дорожка звучит мощнее других, и она лучше сбалансирована. Диск и печатные дополнения уложены в жестяную коробку. Videобонусы содержательны, все они переведены закадрово. Некоторые – Гоблином.

Коллекционное издание

В первой и второй зоне уже выходил релиз, упакованный в жестяную канистру. CP Digital пошла еще дальше и не просто скопировала упаковку, а и увеличила ее в размерах и помимо вертикально открывающегося диджипака вложила в нее солидный гляцевый буклет, два небольших плаката и пять ламинированных открыток.



ВЕРДИКТ

фильм 8

видео 8

звук 7

бонусы 8

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 8

Во всем удачное BD-издание – и с технической точки зрения, и фильм замечательный.

Железные новости

Современная компьютерная техника



ТЕКСТ
Николай Арсеньев



Ждали, ждали и дождались

Встречаем NVIDIA Fermi

NVIDIA на удивление долго готовилась с ответом AMD и ее серии видеокарт, но наконец мы дождались — NVIDIA Fermi представлена официально! На данный момент в лице парочки hi-end видеокарт GeForce GTX 480 и GeForce GTX 470.

Сразу стоит сказать, что камбэк получился достойным, хотя мог бы быть и более убедительным, но не будем ворчать. Итак, новинки поддерживают DirectX 11 и тесселяцию во всех ее проявлениях. Последняя позволяет кардинально увеличить сложность моделей в играх, что делает их вид куда более реалистичным и насыщенным. Наравне с общепризнанными стандартами, включая OpenGL 4.0, серия видеокарт поддерживает проприетарные технологии, включая 3D Vision, CUDA, PhysX, GigaThread и другие. Ориентировочная стоимость топовой GeForce GTX 480 составит 19 000 руб. О младшей версии узнаем позже. Кстати, уже сейчас NVIDIA всяюгу трудится над более доступными вариантами карт, включая GeForce GTX 460. Поздравим компанию с убедительным возвращением! Ведь конкуренция еще никому не мешала.

На все руки мастер

Или не просто ножик от Victorinox

Victorinox компания почетная, у каждого когда-нибудь был универсальный нож производства этой марки. В век информационных технологий подобным компаниям ох как сложно обратить на себя внимание гиков и прочих гаджетоманов. Victorinox проявила свою фантазию и представила нож Victorinox Secure Pro.

Все-то в нем есть — и ножнички, и лезвие, и пилочка, но что-то упустили. И, правда, про встроенную флеш-память объемом до 32 Гбайт совсем забыли. А память не простая, она защищена от несанкционированного доступа, по заверениям производителя, ничего подобного в продукции для простых смертных вы не увидите. К деталям: в наличии сканер отпечатков пальцев и термодатчик, есть защита от взлома — при попытке добраться до чипа памяти все данные будут уничтожены. Сама информация шифруется с помощью технологии AES256. За все эти примудрости отвечает единый чип, что делает практически невозможным взлом сего девайса.



Жесткие диски еще в цене

WD показала новый VelociRaptor

WD хоть и начала производство SSD-накопителей, но также и верит, что время традиционных винчестеров еще не прошло. Серия VelociRaptor всегда задавала планку производительности для конкурентов, которых, по сути, у нее не было среди SATA/IDE устройств, про SCSI/SAS вспоминать не будем.

Емкость жестких дисков WD VelociRaptor возросла до 450/600 Гбайт, объем кэша равен 32 Мбайт, скорость шпинделя, как и раньше, составляет 10 000 об/мин. Кроме увеличения объемов, производитель рапортует еще и о том, что производительность по сравнению с прошлым поколением увеличилась на 15%. Как и прежде, перед нами 2.5-дюймовое устройство, установленное в достаточно крупный радиатор с ребрами, что позволяет устанавливать новинку в традиционные 3.5-дюймовые отсеки.

WD VelociRaptor — WD4500HLHX и WD6000HLHX — будут доступны по цене \$300 и \$330 соответственно.

Работа над ошибками

Koolance охладит пыл NVIDIA Fermi

Всем хороши видеокарты NVIDIA GeForce GTX 480 и GTX 470, вот только система охлаждения явно подкачала - ощутимо шумит, да и температура графического чипа под интенсивной нагрузкой достигает внушительных показателей. Это не есть хорошо, с этим необходимо как-то бороться. Многие производители видеокарт еще предлагают свои варианты плат с альтернативным охлаждением, ну а пока уважаемая компания Koolance без лишней помпы представила водоблоки для GeForce GTX 480 и GTX 470 — VID-NX480 и VID-NX470. Данные водоблоки полностью покрывают PCB карт, обеспечивая охлаждение всех ключевых компонентов видеокарт, включая собственно графический процессор, память и VRM. Размеры и вес двух охладителей равны и составили 159x146x16 мм, вес — 680 г. Столь скромные размеры позволяют нам с уверенностью говорить о том, что соседний с видеокартой слот не будет перегорожен, как это обычно бывает в случае с воздушными системами охлаждения на производственных видеокартах. Водоблоки полностью сделаны из никелированной меди, стоить VID-NX480 и VID-NX470 будут порядка \$120 и \$110 соответственно.



Blu-ray не сдается

Емкость дисков Blu-ray увеличилась

Судьба у стандарта Blu-ray незавидная, хоть победа над HD DVD и была одержана, большой популярности он не снискал. Попыток реанимировать Blu-ray было предостаточно — добавляли поддержку интерактивных технологий, потом в Sony решили, что всем просто необходимо смотреть фильмы в 3D... Конечно, время рассудит, достаточно ли этих потуг для того, чтобы спасти тонущий корабль.

А сегодня представляем очередную попытку: BDXL. Хорошая новость — емкость обычных дисков возрастет до 128 Гбайт, а перезаписываемых — до 100 Гбайт. Количество слоев информации увеличилось до четырех. И все бы ничего, только с этого места начинаются плохие новости — чтобы читать или записывать диски BDXL, необходим новый, более мощный лазер... А это значит, что новенький BD-плеер уже часть истории, ну а фанатам PS3 придется в будущем купить обновленную версию консоли.



Справедливость восторжествовала!

Razer DeathAdder для левшей

Левшей на нашей планете Земля — меньшинство, как и продукции, заточенной под их нужды. И это «нормально», ведь живем мы в мире, где властвует рынок — спрос и предложение. Razer решила внести свою лепту и представила отличную мышшь DeathAdder... для левшей!

Razer DeathAdder мало чем отличается от оригинала, все тот же сенсор с оптической подсветкой поколения 3..5G и чувствительностью 3500 dpi, пять программируемых кнопок, позолоченный USB-порт и все такое. Размер мышши составляет 128x70x42,5 мм. Ориентировочная стоимость новинки не отличается от стандартной версии и составляет \$60.



Быстрее, выше, сильнее

OCZ выпустила новые серии SSD

OCZ отлично себя чувствует в роли производителя SSD-накопителей и крайне активно продвигает свою продукцию, оперативно обновляя прошивки и выпуская все новые и более быстрые винчестеры. Были анонсированы сразу две серии — Vertex 2 и Agility 2, форм-фактор 2.5 дюйма, полная совместимость с SATA II. Данные накопители нацелены на энтузиастов, которым нужна максимальная производительность.

OCZ Vertex 2 и Agility 2 обеспечивают скорость чтения и записи до 285 Мбайт/с и 275 Мбайт/с соответственно. Главное же их отличие в показателе IOPS при случайной записи данных объемом 4 Кбайт: первый обеспечивает скорость до 50 000, второй до 10 000.

Все винчестеры поддерживают функцию TRIM, которая реализована в Windows 7, емкость накопителей равна 50, 100 и 200 Гбайт. В скором будущем ожидаются версии объемом 400 Гбайт.





ТЕКСТ
Алексей Шуваев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core 2 Duo T6600,
2200 МГц
Графика:
ATI Mobility Radeon HD
4570 (512 Мбайт)
HDD:
320 Гбайт SATA
ОЗУ:
4 Гбайт DDR2-800
Дисплей:
15,6", 1366 x 768
Оптический привод:
8x DVD Super-Multi
Сетевые адаптеры:
Gigabit Ethernet, Wi-Fi
802.11 a/b/g/n, модем
Интерфейсы:
4 x USB 2.0, HDMI, D-Sub,
RJ-45, RJ-11, S/PDIF, mic,
phones
Карт-ридер:
Memory Stick, Secure
Digital, xD-Picture Card
Габариты:
383x250x37 мм
Вес:
2,8 кг

Погружение в 3D

Тестирование ноутбука Acer Aspire 5738DG

На заре появления трехмерных ускорителей и производительных компьютеров было предпринято немало попыток окунуть пользователя в мир настоящего 3D. Картинка преобразовывалась, объекты на разной дистанции выглядели по-разному, но даже при этом изображении оставалось плоским. Чтобы создать иллюзию объема, требовалось обмануть мозг, а для начала – глаза. Появлялись шлемы виртуальной реальности с двумя мониторами, но малое разрешение экранов и страшное мерцание сводили на нет все попытки окунуться в виртуальность. Но приходит новая эра – эра мобильного и доступного 3D. А мы посмотрим, насколько это возможно реализовать на базе ноутбука Acer Aspire 5738DG.



Что такое 3D?

Проведем краткий экскурс в понятие 3D. Это сокращение означает не что иное, как 3 Dimension, то есть три направления: длина, ширина, глубина. Именно так мы воспринимаем все предметы относительно себя. Это стало возможным благодаря разнесению глаз на некоторое расстояние и, как следствие, получению двух разных картинок с несколько отличающимся изображением. Наш мозг преобразует сигналы, получаемые от глаз, складывает две картинки, и нам кажется, что мы видим объекты в объеме. Если закрыть один глаз, этот эффект, конечно, теряется.

Современное 3D

Что касается современных методов создания трехмерной картинки, то здесь мнения разде-

лились, и можно выделить три основных направления: анаглиф, чередование картинки для каждого глаза и чересстрочное кодирование. Первый метод выделяется тем, что картинка, по сути, получается монохромной из-за цветного кодирования для каждого глаза. Для применения необходимы специальные очки, которые имеют цветные фильтры. Как правило, используются красный и синий цвета. Второй метод требует специальных очков с линзами-створками, которые будут синхронизированы с картинкой, выводимой на экран. При скоростном показе изображения для каждого глаза выводится отдельная картинка, а створка затвора очков для второго глаза закрывается. Как правило, очки синхронизируются по ИК-лучу. К достоинствам можно отнести сохранение всей цветовой палитры, а к недостаткам – сильную утомляе-

мость глаз при низкой частоте работы затворов. Третий метод наиболее интересен нам, потому что он реализован в тестируемом ноутбуке. Дисплей демонстрирует две картинки сразу для двух глаз, но вся фишка в том, что изображение разделено на два: происходит чересстрочная демонстрация картинки для двух глаз. Чтобы изображение не смешивалось, применяют поляризацию. Суть этого метода заключается в том, чтобы разделить изображение для каждого глаза. Волновая структура света позволяет сделать волну поляризованной, то есть «направленной» в одной плоскости. И если повернуть световую волну относительно этой плоскости на 90 градусов, то она будет отфильтрована. Таким образом можно получить отдельную картинку для каждого глаза. Преимущества налицо: глаза не утомляются, цвета не искажаются.

ся. Но и данный метод не лишен недостатков: чересстрочная фильтрация снижает вертикальную разрешающую способность экрана вдвое. К примеру, вместо 768 строк мы получаем $768/2=384$ строки. Что из этого выйдет – мы узнаем из теста.

Игровая платформа

Недорогая игровая платформа на базе процессора Intel Core 2 Duo T6600 и видеокарты ATI Mobility Radeon HD 4570 с 512 Мбайт видеопамяти предполагают не только возможность просмотра фильмов, но и достаточную производительность для игр. Широкоформатный дисплей более 15 дюймов в диагонали и графические интерфейсы для подключения больших экранов или проектора допускают расширение визуального пространства. Что касается внешнего вида и функциональности, то можно смело назвать ноутбук легким расширяемым и вполне эргономичным. Начнем с того, что клавиатура полноразмерная и даже нашлось место для блока цифровых кнопок. По нынешней моде между кнопками имеется пространство. Причем поскольку сами клавиши достаточно высокие – потребуются проводить регулярную чистку клавиатуры от мелкого мусора и пыли. Различные интерфейсы, расширяющие текущие возможности, равномерно распределены по боковым панелям. Там же находятся оптический мультимедийный привод и картридер с поддержкой популярных форматов карт. Встроенная web-камера позволяет получать довольно качественное изображение. Стоит отдельно отметить тачпад с поддержкой технологии multi-touch. Не будем описывать преимущества данной технологии, отметим лишь, что работать стало гораздо приятнее. Ну а чтобы тачпад не мешал при подключении мыши, его можно выключить нажатием кнопки, смонтированной рядом. Уже привычный многим

биометрический сканер отпечатков пальцев расположен между кнопками тачпада. А теперь непосредственно о самой главной особенности: «3D-дисплее» и специальных очках. В комплект поставки входят стильные очки и отдельно поляризованные линзы с возможностью крепления на любые очки с диоптриями, поэтому обладатели неважного зрения не останутся в стороне и не будут вынуждены громоздить по две пары очков на нос. А далее мы перейдем к тестам.

Методика тестирования

Помимо стандартных синтетических тестов на проверку производительности железа,

в число которых входят бенчмарки от компании Futuremark, мы воспользовались архиваторами WinRAR и 7-Zip, оптимизированными под многопоточные вычисления. Кроме того, любимый тест на скорость действия процессора – SuperPi был запущен с паттерном 1M, то есть с вычислением числа пи до миллионного знака после запятой. Среди современных игр в тест была включена Call of Duty Modern Warfare 2 с автоматической адаптацией настроек под возможности железа и с оригинальным разрешением дисплея. И конечно, мы проверили возможности построения трехмерной картинки при помощи этого дисплея. **СИ**



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06	3052
PCMark Vantage	4102
7-Zip	3382 MIPS
WinRAR	984 Кбайт/с
SuperPi 1M	24.897 сек
Call of Juarez (Максимальные настройки)	9,5 fps
Call of Duty Modern Warfare 2	52 fps
Время автономной работы	1 час 23 минуты

Выводы

Что касается производительности, то недорогая платформа легко обеспечит возможность игры, если не гнаться за максимальными настройками графики. Дисплей демонстрирует неплохую картинку. Необходимо отметить специальный софт, который позволяет насладиться всеми качествами подобного монитора: оптимизированное видео и фотографии действительно могут окунуть в мир 3D, а специальный плеер может доработать имеющиеся фильмы для просмотра в специальных очках. Нельзя сказать, что из простого, неподготовленного, фильма легко получается объемное изображение, но что-то похожее появляется. С помощью этой же утилиты

можно сделать массу игр трехмерными, правда в списке доступных игр не присутствовала наша, но этот список регулярно пополняется, поэтому стоит периодически проводить обновление ПО. А недостаток был замечен только один: смотреть объемные фотографии и видео с малого расстояния довольно сложно – видна гребенка. Чтобы достичь эффекта объемного изображения, необходимо отодвинуться от дисплея на расстояние не менее одного метра. Но тогда дисплей слишком мал для комфортного просмотра. В итоге: можно смотреть, работать и играть, а для хорошего 3D надо обзаводиться подготовленными фотографиями и фильмами.



ТЕКСТ

Ирина Кузнецова

Разрешение на истребление

Тестирование игровых манипуляторов

Компьютерные игры открывают перед нами новые фантастические миры, завораживающие своими местностями нереальной красоты или поражающие атмосферой тотального ужаса, со своими законами, возможностями и историей. И как приятно порой с головой окунуться во все это, забыть о реальности, насущных заботах, проблемах, сбросить эмоциональное напряжение, да и просто получить удовольствие. Но об этом не может быть и речи, если постоянно испытываешь дискомфорт от неподходящего лично тебе манипулятора. Поэтому мы в очередной раз провели испытание разнообразных игровых мышей, постаравшись учесть индивидуальные потребности каждого геймера.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Logitech Gaming Mouse G500

Logitech G9x Laser Mouse
Microsoft Sidewinder X5
Microsoft Sidewinder X8
Razer Abyssus
Razer Diamondback 3G
Razer Salmosa
SteelSeries World of Warcraft MMO Gaming Mouse

Методика тестирования

Традиционно наша оценка складывается из ряда параметров. Первый и наиболее важный – это эргономичность мыши. При тестировании мы учили, что хват мыши у игрока может быть разный, поэтому каждую участницу мы держали тремя способами: когда вся ладонь накрывала корпус манипулятора, только пальцами и когда нижняя половина ладони находится на мыши, а клавиши нажимаются кончиками пальцев. Конечно же, мы обращали внимание на то, устает ли рука при

продолжительном использовании мыши, на тактильные ощущения и то, насколько удачно расположены дополнительные кнопки. Следующими и наиболее очевидными критериями оценки стали внешний вид и качество сборки. Вряд ли кто-то хочет видеть у себя на столе безликое унылое нечто, а активное использование мыши предполагает, что от манипулятора ничего не будет отваливаться и прослужит он долго. Не менее значимым для нас было проверить функциональность испытываемых устройств. Для полной картины

мы устанавливали ПО из комплекта поставки и «игрались» с его настройками. Тестирование традиционно проводилось в игровом режиме: Unreal Tournament 3 позволил нам оценить, в первую очередь, чувствительность сенсоров, а World of Warcraft раскрыл пользу дополнительных клавиш и дал возможность проверить, устает ли рука при длительном активном использовании мышки. Также мы проверили удобство манипуляторов в повседневных задачах: веб-серфинг и работа с документами.



2800 руб.

Logitech Gaming Mouse G500

Открывает наше тестирование наследница культовой геймерской мыши Logitech G5. Первое, на что обращаешь внимание в Logitech Gaming Mouse G500, это обновленный дизайн в эталонном стиле милитари. Приятный на ощупь пластик верхней части корпуса в сочетании с шершавой поверхностью боков обеспечивают комфорт при продолжительном непрерывном использовании устройства. Наиболее удобно будет людям с не слишком маленькой ладонью, которые предпочитают накрывать кистью всю поверхность мыши или оставлять на ней часть ладони, а кончиками пальцев нажимать кнопки. Кстати, назначить функций и макросов на кнопки можно аж 10 штук – пригодится и в играх, и в повседневных задачах. Мы находим, что управлять мультимедийными приложениями с помощью дополнительных кнопок крайне удобно. С помощью четырехпозиционного колеса прокрутки особенно приятно листать страницы в Интернете. Мы больше привыкли к классическому режиму прокрутки, с щелчками, но для пролистывания объемных документов плавный режим просто идеален. В шутере мышь показала себя отлично, высокое разрешение позволит наслаждаться быстротой и точностью и на большом мониторе. От предшественницы G500 переняла возможность индивидуально настроить вес манипулятора, для чего в комплекте поставляется набор гирек и картридж для их размещения. Довершает картину отличное качество сборки и шнур в надежной оплетке.

Дополнительно

встроенная память, вертикальная и горизонтальная навигация колеса прокрутки, 2 режима прокрутки, картридж с грузиками

9



Возможность регулировки веса
Высокая функциональность
Отличное качество и эргономичность



Не подходит для хвата пальцами

Logitech G9x Laser Mouse

Одного взгляда на G9x достаточно, чтобы понять, что перед нами серьезное игровое устройство. Строгий дизайн, качественное покрытие корпуса, надежный шнур, сменная панель, набор гирек и вложенный диск с ПО: полный боекомплект для успешного уничтожения виртуального врага. Большое количество программируемых кнопок, тонкая настройка чувствительности сенсора и встроенная память позволяют тщательно подогнать функции мыши под свои геймерские нужды. Мышь отлично лежит в руке, причем ею удобно управляться любым способом хвата, разве что полностью покрывать ладонью будет не очень удобно обладателям больших кистей рук. Накладка из шершавого пластика нам понравилась: отличное сцепление и приятные тактильные ощущения. Дополнительные кнопки расположены удачно, до них легко дотянуться, колесо прокрутки четырехпозиционное и работает в двух режимах, которые переключаются кнопкой на дне. Было бы логичнее вынести ее наверх корпуса, как это реализовано в Logitech G500, но, с другой стороны, часто ли ей придется пользоваться? На дне также имеется кнопка переключения профилей. Под левой основной клавишей имеются кнопки переключения разрешения сенсора и светодиодный индикатор, цвет которого можно выбрать в программных настройках мыши. Лазерный сенсор показал превосходную точность, а запаса dpi хватит даже для огромных мониторов с высоким разрешением.

Дополнительно

диск с ПО, сменные покрытия, встроенная память, вертикальная и горизонтальная навигация колеса прокрутки, 2 режима прокрутки, картридж с грузиками

Выбор редакции



3500 руб.

10

- + Потрясающая эргономичность
- + Возможности персонализации
- + Встроенная память
- Высокая цена

Microsoft Sidewinder X5

Первая ассоциация при виде этой мыши – космический истребитель: обтекаемая форма, сочетание плавных и прямых линий, необычные цилиндрические боковые кнопки, нажимая которые, сразу представляешь, как ведешь обстрел вражеского межгалактического корабля. А довершает картину зловеще-красная подсветка. Корпус выполнен из черного матового пластика, слегка шершавого, а на боках приятное матовое покрытие. Аккуратная добротная сборка говорит нам о том, что манипулятор готов к активным компьютерным баталиям. Мышь довольно крупная и больше подходит под хват ладонью, особенно если кисть руки небольшая. При длительной напряженной игре держать мышь другим хватом неудобно – рука быстро устает. Под колесом прокрутки находятся три кнопки переключения разрешения, для каждой из которых можно выставить нужное значение с помощью прилагаемого ПО. Посередине корпуса – кнопка быстрого доступа к меню настроек мыши, которую изначально можно принять просто за пашку с логотипом. Колесо прокрутки не показалось нам удобным ввиду отсутствия засечек. Разрешения в 2000 dpi вполне хватит, чтобы быстро и точно отстреливать врагов. Средствами ПО можно запрограммировать основные клавиши, колесо прокрутки и боковые кнопки, причем есть возможность настроить их индивидуально под каждое приложение.

Дополнительно

кнопки переключения разрешения, кнопка быстрого доступа к меню мыши



1900 руб.

8

- + Добротная сборка
- + Демократичная цена
- Неудобное колесо прокрутки
- Подходит только под один стиль хвата

Microsoft Sidewinder X8

Внешние сходства с «младшей сестрицей» очевидны, но только что касается формы, особенностей хвата и расположения кнопок. Выглядит X8 интереснее и солиднее благодаря сочетанию темно-серого и черного матового пластика с серебристыми элементами. В отличие от остальных участников нашего тестирования этот манипулятор работает в двух режимах: проводном и беспроводном. В комплекте имеется передатчик, от которого можно подключить провод для зарядки (собственно, так и реализован проводной режим). Если шнур не используется, его можно аккуратно обмотать вокруг док-станции. Правда, нас несколько удивило то, что производитель не позаботился о более надежной оплетке хотя бы провода, идущего от передатчика к компьютеру. В манипуляторе реализована технология BlueTrack – хоть голубая подсветка сенсора несколько нарушает эффектность сочетания черного, серого и красного, в игре и работе он показал себя достойно. Кнопки под большой палец оказались нам чрезвычайно удобными, а колесо прокрутки здесь значительно лучше, чем на младшей модели: четырехпозиционное и металлическое. Сбоку имеется кнопка, позволяющая прямо во время игры записывать макросы – очень пригодилось в MMORPG. Мышь работает от аккумулятора типа AA. На корпусе имеется ЖК-дисплей, который выводит информацию о текущем разрешении, заряде батареи, записи макросов. В верхней части док-станции мы обнаружили отсек с двумя комплектами сменных ножек для мыши.

Дополнительно

кнопки переключения разрешения, кнопка быстрого доступа к меню мыши, вертикальная и горизонтальная навигация колеса прокрутки, передатчик с функцией зарядного устройства, сменные ножки, ЖК-дисплей, кнопка быстрой настройки макросов



3700 руб.

9

- + Проводной и беспроводной режимы
- + Сменные ножки
- + Очень удобные кнопки под большой палец и кнопка быстрой записи макросов
- Отсутствие встроенной памяти
- Ненадежная оплетка шнура

Razer Abyssus

Традиционно приятный матовый пластик и приковывающая взгляд голубая подсветка – грызуны от Razer обладают собственным неповторимым стилем. Мышь очень легкая, что дает особое преимущество при игре одними пальцами: не надо прилагать усилий, чтобы ее передвигать. В сочетании с качественным сенсором данный параметр может решить исход битвы в шутере в вашу пользу. С другой стороны, к этой «невесомости» некоторым придется привыкать – передвижения курсора могут показаться слишком прыткими. Небольшая ладонь будет комфортно себя чувствовать, полностью расположившись на корпусе. Мышь симметрична, поэтому одинаково хорошо подойдет как правшам, так и левшам. Возможности настроек небольшие, но по большей части реализованы так, чтобы не было особой необходимости устанавливать специальное ПО: на дне устройства имеются переключатели разрешения и частоты опроса. Тем не менее, для назначения функций на многочисленные кнопки (основные клавиши и колесо прокрутки), воспользоваться драйверами придется. Мышь хорошо скользит по столу благодаря тефлоновым ножкам, а колесо прокрутки здесь одно из самых удобных. Единственное, чего, на наш взгляд, недостает этой лаконичной игровой мыши, так это надежного шнура.

Дополнительно

переключатели разрешения и частоты опроса



1800 руб.

8



Быстрая и легкая
Подходит и правшам, и левшам
Приятный дизайн



Ненадежный шнур
Всего три программируемых кнопки



Лучшая покупка

1650 руб.

8



Эффектный дизайн
Легкая, быстрая, точная
Много программируемых кнопок



Не подходит для хвата ладонью
Ненадежный шнур

Razer Diamondback 3G

Еще один бюджетный манипулятор от Razer выделяется изящным внешним видом: плавные линии, вытянутый корпус, зеленая подсветка (при покупке можно выбрать также модель с красной и синей подсветкой). Мышью одинаково комфортно пользоваться как правой, так и левой рукой. Корпус выполнен из бархатистого пластика, доставляющего тактильное наслаждение, основные клавиши крупные, с удобными волнующими выступами. За счет недостаточно большой выпуклости корпуса держать мышь хватом ладонью не очень удобно даже небольшой руке. А для пальцевого метода и хвата «когтем» данная мышь просто идеальна. Кроме того, она достаточно легкая, поэтому позволяет двигать ее быстро и стремительно. По краю манипулятора тянется волнистая вставка из прозрачного матового пластика, которая напоминает змею, на ней находятся (симметрично с обеих сторон) по две дополнительных кнопки, на которые с помощью специального ПО можно назначить различные функции и макросы. Разрешение у сенсора классическое для игровых мышей, удовлетворяющее большинство непривередливых геймеров, 1800 dpi, нареканий касательно точности позиционирования нет. А о шнуре в надежной оплетке пока остается только мечтать.

Дополнительно

позолоченный разъем

Название модели	Тип сенсора	Интерфейс	Разрешение сенсора, dpi	Частота опроса, Гц	Количество программируемых кнопок
Logitech Gaming Mouse G500	лазерный	проводной, USB	от 200 до 5700 (с шагом 100 dpi)	1000	10
Logitech G9x Laser Mouse	лазерный	проводной, USB	от 200 до 5700 (с шагом 100 dpi)	1000	9
Microsoft Sidewinder X5	лазерный	проводной, USB	от 200 до 2000 (6 позиций)	500	5
Microsoft Sidewinder X8	BlueTrack	проводной, USB/беспроводной	от 250 до 4000 (8 позиций)	500	7
Razer Abyssus	инфракрасный оптический	проводной, USB	от 450 до 3500 (3 позиции)	1000	3
Razer Diamondback 3G	инфракрасный оптический	проводной, USB	от 800 до 1800 (2 позиции)		7
Razer Salmosa	инфракрасный оптический	проводной, USB	от 800 до 1800 (2 позиции)	1000	3
SteelSeries World of Warcraft MMO Gaming Mouse	лазерный	проводной, USB	от 800 до 3200 (6 позиций)	1000	15

Razer Salmosa

Младшая модель среди мышей-змей выполнена по принципу «качественно, но ничего лишнего». Она даже не оснащена подсветкой, но при этом выглядит симпатично. Все как положено: приятный матовый пластик, за счет которого мышь не выскальзывает из руки, крупные основные клавиши с вогнутостями и прорезиненное колесико прокрутки с засечками. На дне находятся два рычажка, переключающих разрешение сенсора и частоту опроса. Клавиши и колесо прокрутки можно запрограммировать, установив драйвера к манипулятору, а специальное ПО также позволяет более тонко настроить чувствительность манипулятора по осям X и Y. Мышь очень легкая, тефлоновые ножки позволяют ей с легкостью скользить по столу. В руке устройство лежит довольно удобно независимо от типа хвата, но меньше всего оно подойдет обладателям крупных кистей рук. В шутере мышь показала себя достойно, можно сказать, что она в большей степени заточена именно под этот жанр компьютерных игр, разве что обладатели огромных мониторов с высоким разрешением не будут удовлетворены в полной мере. Наличие совершенно обычного шнура объясняется более чем скромной стоимостью манипулятора.

Дополнительно

переключатели разрешения и частоты опроса



1400 руб.

8

- + Хорошо заточена под шутеры
- Низкая цена
- Хорошая эргономика
- Минимальный набор настроек

ЖЕЛЕЗО. ТЕСТ

ДРУГИЕ ИГРЫ



2770 руб.

9

- + Широкие функциональные возможности
- Необычный дизайн в стиле WoW
- Неплохая эргономичность
- Сомнительная надежность сборки

SteelSeries World of Warcraft MMO Gaming Mouse

Мир, созданный компанией Blizzard, настолько притягателен и оригинален, что производители стремятся создать идеальную мышь, чтобы облегчить пользователям пребывание на просторах Азерота. Так появился манипулятор, разработанный компанией SteelSeries совместно с вышеупомянутым создателем известной MMORPG. Все, начиная от коробки и заканчивая ПО, выполнено в стиле World of Warcraft. Отлично детализированное ПО позволяет настроить 10 профилей, хотя даже настройки по умолчанию значительно облегчают управление персонажем. Пятнадцать программируемых кнопок позволяют «повесить» на себя все необходимые макросы и функции. Особенно нам понравилась возможность подобрать цвет и интенсивность подсветки устройства через драйвер. Форма мыши заточена под размещение всей ладони на поверхности корпуса, но она оказалась слишком крупной для обладателей небольшой кисти руки. Все дополнительные кнопки расположены в пределах досягаемости, разве что поначалу можно запутаться, что и на какую кнопку было назначено. Верхняя гладкая часть выглядит эффектно, но на практике ладонь потеет, вызывая дискомфорт, а вот боковые панели выполнены из приятного матового пластика и предотвращают выскальзывание манипулятора. Что касается возможностей сенсора, то тут все в полном порядке: и запас разрешения есть, и точность позиционирования на достойном уровне. Беспокоество вызывает лишь качество сборки: тефлоновые накладки на дне мыши приклеены очень неаккуратно.

Дополнительно

специально заточенное под World of Warcraft ПО, память на 10 профилей

Длина USB-кабеля, м

Вес, г

2	п/а, максимально можно увеличить на 27
2	п/а, максимально можно увеличить на 28
2	126
2.8	162
2.1	75
2.1	90
2.1	52
2	425

Выводы

Сегодняшнее тестирование было поистине жарким. За награду «Лучшая покупка» дрались Microsoft Sidewinder X5, Razer Abyssus и Razer Diamondback 3G. В итоге за сочетание функциональности, скорости и точности с более чем демократичной ценой мы наградили изящную Razer Diamondback 3G. А награда «Выбор редакции» безоговорочно ушла профессиональной игровой мыши G9x от Logitech за ее прекрасные характеристики, эргономичность и функциональность. Также обратим ваше внимание на двухрежимную Microsoft Sidewinder X8, предназначенную для тех геймеров, кто не любит путаться в проводах, и SteelSeries World of Warcraft MMO Gaming Mouse, которая практически идеальна для игры в World of Warcraft.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru.gameland](http://ru.gameland.com) (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 влезает в душу и настраивает 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!

130 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 56:

В ногу со временем, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



На VGCharts народ гадает, какая игра первой наберет миллион копий – Demon's Souls или Valkyria Chronicles. Обе они доказывают, что можно выпустить хардкорную JRPG по новому IP, не вложив почти ничего в рекламу, и при этом хорошо заработать. А еще – что «сарафанное радио» и рецензии в профильной прессе работают. Demon's Souls я непременно куплю, когда в США буду. Внесу свой вклад.

СТАТУС: Оранжевый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft II

Артём «cg» Шорохов



Осваиваю потихоньку тхэквондо. Как-то совершенно для себя неожиданно съездил на соревнования и еще более неожиданно занял первое место (из-за нехватки соперников бой, правда, был всего один), получил внеплановый пояс. Приятно, конечно. Хотя вдруг чрезвычайно остро осознал, что учиться (и переучиваться) предстоит ой как много. Все равно что с «Теккена» на «Стрит Файтер» пересесть. А на горизонте уже UFC 2010.

СТАТУС: WTF encounter **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Undead Knights

Наталья Одицова



Неурядицы на «Почте России» коснулись и меня: никак не приедет из Англии новый выпуск «Феникса Райта», в котором Феникс уступает главную роль прокурору Майлзу Эджворту. Впрочем, переживаю я не сильно: во-первых, верю, что посылка таки дойдет, а во-вторых, куда больше интригует Ghost Trick, новый квест от Сю Такуми. «Феникс», конечно, прекрасен, но и разнообразия хочется.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resonance of Fate

Сергей «TD» Цилюрник



Весна – время аллергии. Работоспособность падает до нуля. Даже думать не особо получается – хочется залечь в спячку до тех пор, пока не отпустит. Одно хорошо – полгода налаживается, наконец-то тепло, и можно стирать пыль с велосипеда. А играть сложнее выходит – глаза слезятся. Хорошо, в TF2 можно за инженера поставить пушку где надо и не слишком много внимания уделять окружающему. Скорее бы апрель для инженеров!

СТАТУС: durr hurr **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Sonic Classic Collection

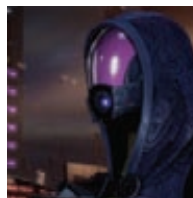
Марина Петрашко



Поклонники MMO любят мериться уровнями своих героев. Фанатам RPG, особенно тех, где крутость монстров не завязана на уровень игрока, следует взять на вооружение эту практику, но с обратным знаком. В самом деле, гораздо сложнее найти лазейку в логике разработчиков и пройти всю игру без читов персонажем двадцатого уровня, чем трубить повсюду, что раскчался до шестидесятого!

СТАТУС: Баталист-минималист **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins – Awakening

Денис «Срасетан» Никишин



Играю во второй Mass Effect. Столько идей... Вот бы, например, X-Com в таком стиле. С главным героем, набором команды, исследованиями, миссиями по зачистке... В общем, всем тем, чем мы занимались в классических X-Com, только в перспективе ME2. Или Mass Effect с кооперативным режимом в стиле Resident Evil 5 и Borderlands. Чтобы у каждого свой персонаж и споры, как в какой ситуации поступить...

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mass Effect 2

Илья Ченцов



Насмешники Зак Парсонс и Стив Самнер уже год ведут на сайте Something Awful замечательную рубрику WTF, D&D!?, где в стиле Бивиса и Батхеда обсуждают разные книжки по настольным ролевым играм, такие как Rogue Trader (предтеча Warhammer 40,000), bestiarii к старым версиям Dungeons & Dragons, RPG по Street Fighter и World of Synnibarr, из которой родом вот этот енот без штанов, зато в сапогах и с базую.

СТАТУС: Raccoon, Talking **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Age: Origins – Awakening

Евгений Закиров



Прошел Resident Evil 5 еще два раза, правда, на PS3. Сначала надо было пройти, чтобы открылись все дополнения, а потом просто захотелось собрать все эмблемы. Дополнения классные (особенно первое, где можно три раза попробовать выйти из особняка, и после этого камера перейдет к фиксированным ракурсам, как в первом выпуске), новый Mercenaries радует появлением Барри и Ребекки, а в Versus можно играть часами.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 5 Gold Edition

Дневники редакции

Как вы, возможно, догадываетесь, наша редакция не всегда играет «под обзор», и свободное время проводит не только за рыбалкой, изучением японского и соревнованиями по тхэквондо. Мы часто посвящаем часы досуга как старым добрым забавам, так и уже отрецензированным свежим хитам, а иногда и мало кому известным артефактам. Иногда об игре проще всего рассказать, не пытаясь делать аналитические выводы на основании полного прохождения, а просто записывая свои впечатления по ходу событий – так что можете считать «Дневники редакции» своеобразными «путевыми заметками» о странствиях по Стране Игр.

7th Dragon



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

8 апреля 2010 года, 22:30

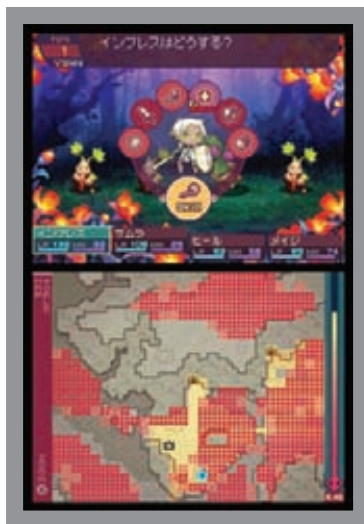
7th Dragon для DS как-то очень быстро подложила первую свинью. Я минут десять просидела в раздумьях над генератором персонажей, собрала отряд с умильной принцессой во главе и отправилась за пределы Казань-тауна (да, город так и называется – Казан!), чтобы посмотреть, как выглядят бои. Посмотрела, ага. Три хищных гриба-мутанта против маленькой, беззащитной принцессы, пусть и с хлыстом! Бедняжка и пары раундов не продержалась.

8 апреля 2010 года, 22:45

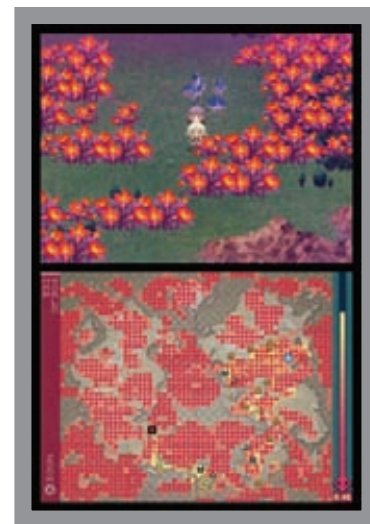
Навык пополнения отряда бойцами освоен. Мало объяснить грудастой вербовщице, какие воины требуются и какие имена они получат, нужно еще определиться с расстановкой солдат на поле. И вот тогда-то, когда милая барышня в короне снова выйдет за пределы деревеньки, за ней гуськом побегут рыцарша, магичка и медик. А потом вся процессия опретью помчится обратно, потому что частота случайных стычек зашкаливает, а герои по загадочной причине не знают ни одного заклинания и не владеют никакими суперприемами. Конечно, они все до сих пор первого уровня, но даже если начальные скиллы выдадут на втором, как продержаться-то? Лекарств мало, денег мало, враги роняют орехи да хвосты, а вот с золотыми монетами прямо кризис какой-то... Орехи, правда, можно продать. Бизнес!

8 апреля 2010 года, 23:00

Навык разочивания скиллов освоен. Если не лазить в меню с красноречивым названием



«кастомизация» и не покупать героям новые приемы, над ними так и будут глумиться грибы всякие. Магичка зажирила первую зубастую поганку, посрамив рыцаршу, – та пока не убивает врагов одним ударом. Каждая стычка – испытание каваем: обычно на экране отображаются только неприятели (знаете, в духе Dragon Quest старых), но увидеть бойцов тоже удастся – когда настанет их черед идти в атаку. Принцесса, например, прям как Белая Королева из новой «Алисы»: улыбается предобро и на месте топчется (а у самой в кулачке хлыст зажат, ага). Осталась лишь малость: разобраться, как выполнить все те квесты,



которые отряду только что выдали в гильдии. Я уже сказала, что тут все на японском?

9 апреля 2010 года, 02:00

Наладила торговлю орехами. Необходимость распределять очки скиллов начинает вызывать мандраж. В рамках выбранной профессии герой может специализироваться в нескольких дисциплинах. А вдруг окажется, что я развиваю не те? О муки выбора! Откуда-то повылазили драконы, загадили континент ядовитыми цветами, раздолбали Казань-таун, король погиб, пролог закончился, но это ж разве важно? Вот куда очки вбивать – это да, это серьезный вопрос!



➤ Vampire: The Masquerade – Redemption



ТЕКСТ
Илья Ченцов

16 февраля 2010 года, 17:37

Купил на цифровой распродаже GOG.com игру про вампиров. Давно когда-то рубился в демку, был нещадно бит, но понравилось.

21 марта 2010 года, 02:28

Ой, тут, оказывается, сюжет – прям «Сумерки». Мальчик (крестоносец Кристоф) любит девочку, девочка любит мальчика, мальчик становится вампиром, девочка ищет мальчика, мальчик ищет девочку. Речи они при этом ведут – ни дать ни взять рыцарский роман. Вместо «you» все «thee» подпускают, а у героя пафос аж из ушей. Тем смешнее, когда его самого обращают в «демона». Кстати, периодически нам предоставляется «тяжелый моральный выбор» в духе Dragon Age. Но хотя Кристофу и дают возможность сказать «Вы злые вампиры, я с вами не играю», все равно никуда ему из банды, то есть клана, не уйти.

21 марта 2010 года, 02:42

Я думал, это Кристоф так новьяляет, потому что после тяжелого ранения. Ан нет, он уже вампиризировался, а все ходит, как хромая ворона. А бегаёт-то как потешно! Еще и топает, как слоник.

21 марта 2010 года, 02:59

За что люблю Vampire: The Masquerade – у них действие происходит не в каком-нибудь Ферелдене, а в нашем вроде бы мире. Тут, в частности, средневековая Прага: церковь Святого Фомы, мост Юдифи (ныне разрушенный, подсказывает «Википедия»), в еврейском квартале каббалисты

лепят голема, а в замке сидит местный вампирский принц. Хотя, конечно, ощущение все равно не города, а набора локаций, где гуляет полтора человека. Если на улице начнешь из кого-нибудь сосать кровь – тут же подбежит стражник и с размаху зарядит алебардой. Вывод – сосать надо сразу из стражников. Хорошо, что у упырей в арсенале множество заклинаний («дисциплин», как тут говорят), в том числе контролирующих сознание. Зачаровал – подманил – подкрепился. Только вот если кого до смерти зачмокаешь, человечность потеряешь. К чему это ведет, пока не понял, но гораздо более человечно покупать кровь в колбочках у цыганки в лавке.

21 марта 2010 года, 16:02

Что приятно, боссы здесь убиваются довольно быстро. Остроты происходящему добавляет «бешенство» – если у вампира здоровье и кровь (она тут служит типа маной) на исходе, он впадает в ярость и набрасывается на ближайшего «съедобного» персонажа. Хорошо, если это будет босс, а может же оказаться и товарищ по партии (она здесь зовется «кружок», coterie) – тогда оба, считай, на время выведены из строя.

21 марта 2010 года, 18:17

Нашел свиток с заклинанием Spirit Touch. «На местность» не действует, на своих не действует, на врагов не действует. Как говорила Анна в «Петьке VIII»: «Что это еще за «тач»?»

21 марта 2010 года, 18:40

Почитал руководство (приколные картинки!).

Оказывается, Spirit Touch идентифицирует предметы – кто бы мог подумать? Убивать за такие названия!

На радостях опознал лежавшие до этого мертвым грузом крест, статуэтку, устрашающего вида косу, глаз и палец (ха, так к концу игры можно будет целого Дракулу, то есть Каина, собрать). Оказалось – хлам хламом. Кроме косы, но для нее нужна человечность 40 или меньше, а у моих пока у всех больше.

Еще в руководстве написано, что на Кристофа в юности напал дикий кабан. Возможно, поэтому он так странно ходит?

22 марта 2010 года, 00:32

Теперь нас отправили громить базу колдунов-Тетеге. К счастью, их тоже можно временно брать под контроль, получая доступ к панели заклятий, а там и фэйрболы, и вызов гомункулусов... Мои, впрочем, тоже не промах, уже научились саммонить адских гончих и призраков, а также зачаровывать зверей и поднимать мертвецов. С покойниками только одна проблема – разбросанные везде трупы замученных вампирами жертв эта «дисциплина» не поднимает, а свежеебитые монстры мгновенно становятся невидимыми.

2 апреля 2010 года, 3:42

А-а, теперь герои отправились в Вену (гы-гы!), но там все по новой: встретил вампира, получил квест, пошел зачищать подземелье. Говорят, дальше по сюжету действие переместится в будущее. Не уверен, дотяну ли...



➤ Dual Transform

4 апреля 2010 года, 0:36

Только что прошел новую игру Эндрю Плоткина. Эндрю, как всегда, умеет удивить – теперь он сделал в формате «интерактивной прозы» что-то вроде «виртуального офиса» из Heavy Rain, с той только разницей, что перед нами настоящая игра с интересными пазлами, даром что большую часть времени приходится просто брать и класть предметы. (Заметка на будущее: написать спец про со-

временное состояние interactive fiction; взять интервью у Плоткина).

4 апреля 2010 года, 1:11

Хм, а знал ли Плоткин про «виртуальный офис» из Heavy Rain?

4 апреля 2010 года, 2:22

Знал ли Плоткин про «виртуальный офис»? Знал ли Плоткин про «виртуальный офис»?

Знал ли Плоткин про «виртуальный офис»?

4 апреля 2010 года, 3:06

Написал Плоткину, спросил, почему его игра похожа на виртуальный офис из Heavy Rain.

4 апреля 2010 года, 5:21

Пришел ответ: «Обязательно прокомментирую это сходство, как только поиграю в Heavy Rain. Возможно, через месяцок-другой». Чет. **СИ**

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

РЕТРОАКТИВЕ



ТЕКСТ

Александр
Щербаков

1: Mutant League Hockey, следуя заветам Blades of Steel, позволяя устраивать драки один на один. Обычно возникали они в самый неподходящий момент, да и геймплей, мягко говоря, оставлял желать лучшего. Зато очень зрелищно.

2: Как вы можете видеть, предлагается подкупить судью, убить судью или же сбежать со скамейки запасных.

3: «Суперудар» активирован. Сейчас наша команда будет убивать рефери.

4: Демоническая голова – заменяющая голкипера – проглотила шайбу. Через несколько секунд она взорвется, а на месте ворот образуется лужница слизи с плавающими глазами.



» Лига мутантов

Mutant League Hockey и Mutant League Football



Впервые я узнал о Mutant League Hockey из журнала «Dendy: Новая реальность», из шестнадцатого номера – который с викингами, если кто помнит. Это февраль 1995 года, игра, по нашим меркам, только-только вышла. На самом деле, не совсем «только-только» (релиз был еще в мае 1994), но отечественные игровые журналы (все два!) тогда, как бы это сказать, не делали ставку на оперативность и не имели на то никаких возможностей. Где-то далеко люди уже гоняли в Ridge Racer (с его единственной трассой) на свежевышедшей PlayStation, но мы об этом слышали только краем уха и не придавали значения.

Буквально где-то за год до этого мы с товарищами по даче рубились в хоккей от Technos Japan, точное название которого

никто толком не знал. На разных «желтых» сборниках он существовал под разными названиями (типа Heroes' Hockey), и мы обычно просто называли его «хоккей без правил». Кстати, лет десять спустя интерес к игре был реанимирован, но это отдельная история. Анонс Mutant League Hockey поразил меня до глубины души: предполагалось, что это качественно новый уровень тех же самых яиц. Заметка в «Dendy», кстати, завершилась одной из моих самых любимых фраз о том, что картридж с игрой «имеет тенденцию очень быстро раскупаться». По не совсем ясным причинам, я ее помнил даже через пятнадцать лет и даже без подглядывания в подшивку журнала готов был процитировать ее в первоапрельской «Стране Игр: Новая реальность».

Мой друг, а по совместительству тогдашний сосед по даче Витя Зувев (которого

вы, наверное, лучше знаете, как Виктора Перестукина), подтвердил, что Mutant League Hockey действительно великолепная игра. Которую Витя, правда, сам на тот момент не видел. Но человек, знакомый с тем, кто в нее, по слухам, играл, рассказал в общем и целом, что да, все отлично. Витя еще добавил, что картридж редкий. Но это, как мне кажется, он вынес из того же самого номера журнала, из той же самой фразы про «тенденцию очень быстро раскупаться». Так или иначе, но достать игру и вправду было сложно. Нашел я ее случайно, порядочно времени спустя, и выпросил – как сейчас помню – у мамы на свой день рождения.

Поначалу игра немного разочаровывала. Я привык к тому, что ориентация игрового поля должна быть горизонтальной. Как в большинстве наших любимых



Логичное завершение матча в Mutant League Hockey: у противника недостаточно хоккеистов, чтобы продолжить игру.

спортивных игр на тот момент, вроде FIFA International Soccer, Blades of Steel и того самого «хоккея без правил» от Technos Japan. А тут, значит, она странная такая, вертикальная. В NHL 94 я тогда не играл – а именно его движок Mutant League Hockey и использует. Впрочем, недоумение прошло очень быстро. В своем сегменте у игры не было конкурентов и, пожалуй, их не так много до сих пор (хотя происходящее в ней может и должно казаться несколько инфантильным). В середине девяностых это был один из главных party-хитов. Собиралось несколько человек, и вперед, рубиться на вылет. Правда, целью игры далеко не всегда было забросить больше шайб, чем соперник. Обычно мы вели матчи на полное уничтожение. О чем я поподробнее расскажу немного позже.

Всем по дыне

Честно говоря, у меня была мысль сделать материал сразу о нескольких – или почти обо всех сразу – играх направления «спорт без правил». Подобных проектов не так уж и много, выходят все эти «роллерболлы» крайне редко, так что в теме не потеряешься. С другой стороны, одна только физкультура от Technos Japan (а там и футбол, и хоккей, и уличная олимпиада) тянет на самостоятельный материал. Который, кстати, наверняка в обозримом будущем где-то здесь появится. Да и статьи о Speedball, наверное, тоже – хотя я, признаться, его не особо понимаю. И уж точно Mutant League Hockey достойна отдельного чествования.

Строго говоря, начинать рассказ нужно с Mutant League Football, вышедшей в 1993 году, то есть за год до хоккея. Но в этой статье, разумеется, ей будет посвящено гораздо меньше места. Причины очевидны – у нас в стране американский футбол вообще мало кому нужен. И, соответственно, в Mutant League Football народ играл гораздо меньше, чем в Mutant League Hockey. Очевидно, что в Америке дело обстояло несколько иным образом. В общем-то, Mutant League Football даже недавно была перевыпущена для PSP в рамках компиляции EA Replay. А вот переиздания Mutant League Hockey так и не случилось.

Сложно сказать наверняка, но с большой долей вероятности сериал Mutant League родился как подражание Blood Bowl. Если

вы не в курсе, Blood Bowl – это настольная игра Games Workshop во вселенной, пародирующей мир Warhammer. Американский футбол с орками и эльфами. Компьютерные игры по мотивам тоже выходили – об этом читайте на отдельной врезке. Ну а в начале 90-х Electronic Arts просто скопировала идею, заменив фэнтезийных существ на скелетов, мутантов, инопланетян и прочих уродцев. Посадили это все на движок Madden NFL 93. Фактически, сделали конверсию игры, в которой появилась возможность

Blood Bowl

Mutant League Football была в значительной мере вдохновлена настольной игрой Blood Bowl, первое издание которой Games Workshop выпустила в 1987 году. Это пошаговая игра для двух человек, пародирующая американский футбол, а также вселенную Warhammer. С миниатюрками, как водится. И с фэнтезийными существами.

В 1995 году SSI разработала крайне странную игру по мотивам Blood Bowl, о которой вообще мало кто слышал. Идея сделать новую игру по мотивам настолки появилась у Games Workshop случайно. Французская команда Cyanide выпустила игру Chaos League, которая почти во всем повторяла Blood Bowl – с той разницей, что действие происходило в реальном времени. Games Workshop – по доброй традиции – устроила разработчикам порку в суде. Но позже решила вопрос полюбовно – отобрав права на Chaos League, но при этом дав лицензию на Blood Bowl. В 2009 году Cyanide выпустила уже официальную игру для PC, Xbox 360, PSP и Nintendo DS.



ПЕЧАЛЬНЕЕ ВСЕГО ТО, ЧТО MUTANT LEAGUE HOCKEY ДО СИХ ПОР ОСТАЕТСЯ ЧУТЬ ЛИ НЕ САМОЙ ЯРКОЙ ИГРОЙ В СВОЕМ ЖАНРЕ. НУ, МОЖЕТ, НЕ СЧИТАЯ НЕККETSU-СЕРИАЛА TECHNOS JAPAN.

Справа: Строго говоря, мутантов в «Лиге мутантов» не особо много – зато присутствуют роботы и ящерообразные инопланетяне. Правда, в Mutant League Hockey видовое разнообразие подсократили: остались только скелеты, роботы и тролли.



убивать. Получилось неплохо. Но, наверное, нужно любить американский футбол или же быть американцем, чтобы оценить все это по достоинству. Мне лично игра кажется скучной – по тем же причинам, по которым она покажется скучной большинству наших читателей. В первой половине 90-х – да и во второй, наверное, тоже – я, правда, симпатизировал американскому футболу. Ну, знаете, вся эта мишура, красивые шлемы, дикие наплечники. У нас по телевидению

показывали несколько раз матчи и даже были специальные передачи, объяснявшие правила игры. И я понимаю, как это круто может смотреться, если тебе 13 лет. Или если ты вырос в стране, где это народный вид спорта, его смотрят все, ты с детства в этом варишься. В противном случае, даже несмотря на первоначальное впечатление, что это такой прямо рыцарский турнир, быстро становится скучно. Регби, кстати, намного проще воспринимать адекватно и



Вверху и справа: Уборка льда в EA Hockey (европейская разновидность NHL Hockey 1990 года выпуска) и Mutant League Hockey.



с интересом. По крайней мере, лично мне. Я, например, даже лет пять назад не мог представить, что регби в разы динамичнее и интереснее американского футбола с его шлемами и брутальщиной. К слову – хотя я понимаю, что уже заболтался и немного отошел от темы – есть еще разные виды очень интересных футболов, о которых у нас мало кто подозревает. На меня вот неизгладимое впечатление произвел австралийский футбол – я надеюсь когда-нибудь серьезно в него вникнуть. Это как регби, только быстрее и, пожалуй, поярче. Кто бы мог подумать. Ну, кроме австралийцев, разумеется. Обязательно проейте англоязычную «Википедию» на тему Australian Rules Football.

Mutant League Football был вполне успешной, а потому неудивительно, что Electronic Arts моментально решила закре-

Мультмутанты

В 1994 году, вскоре после релиза Mutant League Hockey, был запущен мультипликационный сериал «Лига мутантов» (Mutant League). Какой-то конкретный вид спорта в названии заявлен не был – но знакомые всем по видеоиграм команды участвовали порой сразу в нескольких дисциплинах, включая волейбол. Сюжет рассказывал не о каких-то абстрактных монстрах, как в играх. Действие разворачивалось в нашем мире, а мутанты – это в прошлом люди, которые оказались на одном из футбольных матчей во время землетрясения, вызвавшего выброс токсичных отходов. Сериал прожил два сезона и закрылся в начале 1996 года.



Zombies Ate My Neighbors



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1993
Жанр:
action
Издатель:
Konami
Разработчик:
LucasArts
Платформа:
Mega Drive, SNES

ТЕКСТ

Александр Щербаков

Zombies Ate My Neighbors принято считать культовой игрой. Тут и отсылки к трэш-фантастике времен Эда Вуда и зомби-фильмам Ромеро, и куча прочих радостей. Ну и, конечно, одно из лучших названий для видеоигры, которое только можно придумать.

Проблема в том, что несмотря на все свои несомненные достоинства, Zombies Ate My Neighbors относительно занудна и однообразна. Впрочем, тут стоит оговориться, что она занудна и однообразна по теперешним меркам – игра просто не выдерживает испытание временем – именно в плане геймплея. Запустив ее сейчас, в 2010 году, можно умиляться визуальному ряду, интересным фишечкам, милым деталькам, но играть скучно уже сразу, на первом же уровне. Я, конечно, тут занимаюсь навязыванием личного мнения. Но, во первых, я этим занимаюсь почти всегда, а во-вторых, в данном конкретном случае со мной наверняка многие согласятся. Другое дело, что в 1993 году нехитрый и достаточно неприязнительный игровой процесс Zombies Ate My Neighbors был вполне уместен. Это очень хорошая игра для своего вре-

мени. Учитывая качество графики и, как уже отмечалось, цитирование классики B-movies.

Геймплей, с одной стороны, банален, с другой стороны, прямых аналогий не так много. Мы бродим по уровню, сражаемся с нечистой и спасаем мирных жителей. Мирные жители – это такой игровой объект. Наступаешь на него – он исчезает, как пауэр-ап. «Собрал» определенное количество человечков – появился выход с уровня. Я отдаю себе отчет в том, что разработчик LucasArts, издатель Konami, игра крутая и вообще, но назвать это все интересным занятием я и раньше не мог, и сейчас не могу. Но что полностью спасало ситуацию – это все тот же сеттинг, юмор и разнообразие уровней. Собственно, уровень аж пять десятков. Да, они не шибко большие. Но пять десятков. Они вполне разнообразны. То есть, мы сражаемся не только с зомби, но и со всякими мумиями-вампирами, локация тоже разные, и – повторяю – множество цитат. Буквально на третьем уровне нам, например, нужно будет бегать по торговому центру, кишашему зомби (включая детишек с топорами) – это «Рассвет мертвецов», если кто не в курсе. Оружие, боссы и пауэр-апы,

в общем, соответствуют. Именно ради всего этого в Zombies Ate My Neighbors и нужно играть.

В это практически невозможно поверить сейчас, но Zombies Ate My Neighbors вызвала серьезные нарекания цензоров с целым рядом европейских стран – и в Австралии до кучи. Абсолютно пародийная, практически всевозрастная мультяшная игра, была для начала переименована просто в Zombies (как это так! зомби едят людей!) – что отдаст клиническим дебилизмом. Затем в игре заменили некоторых врагов. Самый известный пример – убрали людей с бензопилами. А то слишком жестоко. В случае с версией для SNES вымарывалось еще и все, что было похоже на кровь, – Nintendo категорически была против изображения таких вещей на своей приставке.

У Zombies Ate My Neighbors был еще и сиквел – с теми же персонажами и на том же движке. Назывался он Ghoul Patrol и выходил только на SNES. Игра была значительно менее успешна, чем оригинал. Что во многом может быть связано с тем фактом, что на самом деле разработчиком там выступала не LucasArts (не верьте написанному), а неизвестная студия, которой просто была передана технология.



пить успех, попробовав другой вид спорта – хоккей. Собственно, четвертый по значимости командный вид спорта в США. Очевидно, что такие переходы Electronic Arts давались малой кровью – как раз в этот момент начинала свою долгую историю линейка спортивных симуляторов. Имея под рукой движок NHL 93/94, все технологические проблемы можно было решить с ходу. Аналогичную процедуру, кстати, планировалось проделать и с NBA. После Mutant League Hockey на очереди была Mutant League Basketball – по слухам, даже не просто «на очереди», а запущена в производство. Но проект был отменен. Вероятно, из-за неудовлетворительных продаж Mutant League Hockey. Как вы понимаете, то, что мы тут сидим и рассуждаем о том, какая это была отличная игра, совсем не значит, что ее продажи были достаточными, чтобы удовлетворить Electronic Arts.

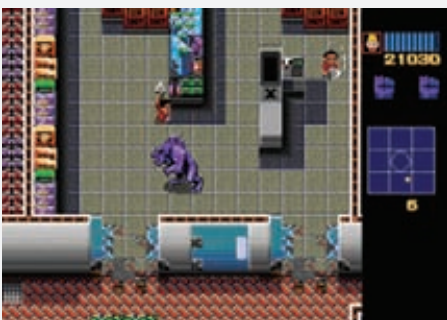
Death Index

Как я уже говорил выше, костяк игрового процесса в Mutant League Hockey – это ранние игры серии NHL. То есть, по теперешним меркам, он очень архаичен, хотя это совсем не значит, что играть неинтересно. Я, кстати, на досуге запускал самую первую часть NHL, вышедшую в 1990 году. И, в общем, в нее достаточно интересно играть до сих пор, несмотря ни на что. К слову, была еще и версия игры со сборными разных стран – называлась просто EA Hockey – в которой были, представьте себе, команды СССР, Чехословакии и Югославии. Ну, то есть, вообще красота.

Mutant League Hockey отличалась от «серьезного» хоккея тем, что атака на противника могла быть не просто грубой, а намеренно опасной. Целенаправленное избивание игрока приводило не только к от-

Вверху: Обычный матч в NHL 94 и Mutant League Hockey.

НАСКОЛЬКО ПРОСТО ИЛИ СЛОЖНО УБИТЬ ПРОТИВНИКА, РЕГУЛИРОВАЛОСЬ УРОВНЕМ ЖЕСТОКОСТИ В ГЛАВНОМ МЕНЮ. КАК-ТО ТАК ПОВЕЛОСЬ, ЧТО ПОЧТИ ВСЕ ВЫТЯГИВАЛИ ЭТОТ ПОКАЗАТЕЛЬ НА МАКСИМУМ.



бору шайбы, но и, в конце концов, к смерти. Останки никуда не исчезали, а валялись на льду, затрудняя движение. Их подчищали после остановки игры.

Насколько просто или сложно убить противника, регулировалось уровнем жестокости в главном меню. Как-то так повелось, что почти все вытягивали этот показатель на максимум. То есть, убивать становилось достаточно легко. Собственно, до такой степени, что традиционная победа «кто больше шайб забросит» становилась чем-то неинтересным, все стремились победить, уничтожив команду противника – если игроков для продолжения матча не хватало, объявлялось техническое поражение. С компьютерным оппонентом это проделывать было не особенно интересно – немного сноровки, и матчи превращались в избивание младенцев, можно было выиграть чемпионат, не забросив ни единой шайбы. Но когда собиралась компания за приставкой – матчи становились войной на истребление. Иногда даже возникало желание уменьшить уровень жестокости: сразу же после свистка оба противника прекращали играть в хоккей, а исключительно занимались убийствами.

Доходило до смешного – атаки на ворота были крайне редки, потому что всем было очевидно, что матч вряд ли закончится в соответствии с отведенным хронометражем. Количество заброшенных шайб не имело



Вверху: Розыгрыш мяча в Madden NFL и Mutant League Football.

почти никакого значения – какая разница, если игра завершится досрочно, а проиграет тот, у кого останется меньше народу на площадке? Обычно выигрышная тактика сводилась к тому, чтобы выбрать игрока с хорошим оружием в руках или же подобрать оружие, появляющееся на льду. Кулаками тоже можно драться, но если в руках булава или бензопила – это светит врагу крупными неприятностями. Опытные игроки, получив оружие, старались переместить бой поближе к середине поля – к зоне, где происходит смена составов. То есть, на место убитого всегда должен был встать запасной игрок. Поэтому не было ничего эффективнее, чем взять бензопилу, караулить выезжающих на площадку запасных и прямо на месте распиливать их на части. Гораздо проще, чем бегать за новоприбывшими по всей площадке.

Одна из самых известных фишек Mutant League Hockey (да и Mutant League Football тоже) – это Special Plays, особые, если так можно выразиться, «суперудары». В реальности они крайне редко имели хоть

какое-то значение с точки зрения тактики. Скорее, просто присутствовали для красоты. Например, можно было подкупить или вообще убить судью. Или устроить массовое нападение на вратаря (с последующим убийством, конечно). Можно было заменить своего голкипера на громадную голову демона. Весело, зрелищно, хотя на практике и бесполезно.

Печальнее всего то, что Mutant League Hockey до сих пор остается чуть ли не самой яркой игрой в своем жанре. Ну, может, не считая Nekketsu-сериала Technos Japan. Прошло уже более пятнадцати лет (со времен выхода Nekketsu – еще больше), а за это время так и не было ни одной

реально, без оговорок, мощной игры в жанре «спорт без правил». Здесь можно спорить, но все эти Dead Ball Zone и Chaos League несколько не тянут на звание «легенд». Возможно, недавние Blood Bowl и с натяжкой можно назвать достойными преемниками «Лиги мутантов» (как бы странно это ни звучало, учитывая, что настолкой Blood Bowl в свое время и вдохновлялась Electronic Arts). Но тут следует признать, что такие продукты проходят мимо нас, суровых русских мужиков с балалайками, – та же ситуация, что и с Mutant League Football. Хотя учитывая, что у нас наконец-то начали показывать регби, может как-то и втянемся.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL – ХОРОШАЯ ИГРА, ЧЕГО УЖ ТУТ. НО, НАВЕРНОЕ, НУЖНО ЛЮБИТЬ АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ ИЛИ ЖЕ БЫТЬ АМЕРИКАНЦЕМ, ЧТОБЫ ОЦЕНИТЬ ВСЕ ЭТО ПО ДОСТОИНСТВУ.

Toxic Crusaders



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1992
Жанр:
beat-em-up
Издатель:
Bandai / Sega
Разработчик:
Realtime Associates /
Infogrames
Платформа:
Mega Drive, NES,
Game Boy

ТЕКСТ

Александр
Щербakov

Когда мы играли в Toxic Crusaders в первой половине 90-х, мы и понятия не имели, что такое студия Troma и кто этот парень со шваброй. Это была просто игра. Может, и не очень хорошая, но и критерии в то время несколько отличались от теперешних.

Что характерно, такой выдающийся во всех отношениях персонаж, как Токси (который «Токсичный мститель»), в видеоигре начала 90-х воспринимался вполне органично. На общем фоне он выделялся только наличием швабры, которую он и использовал как оружие. Собственно, если мне не изменяет память, мое первое знакомство с игрой состоялось, когда Витя Перестукин показал мне картридж, выдав тираду, смысл которой сводился к «тут главный герой всех шваброй бьет, это круто». В остальном эта трэш-икона казалась абсолютно нормальной, обычной вещью. Это, кстати, в вопросе о том, насколько реально трэшовыми – если досконально разобраться – были многие игры 80-х и 90-х. «Токсичный мститель» – пусть и в детской

мультишной обработке – попросту терялся на фоне всяких интергалактических ниндзя, трехглазиков и йоноидов.

Тут, кстати, отдельно заметим, что Toxic Crusaders основан на одноименном мультсериале, а не на понятном каком фильме. Мультсериал, представьте себе, был реально детским, а не трэшней с кровью и сиськами. Troma решила повернуть странный трюк, сделав экологически-озабоченный мультик, в котором главными героями выступают Токси, Кабукизмэн и прочие персонажи студии. Пройтись по стопам «Черепашек-ниндзя» у Ллойда и Кауфмана не получилось, сериал быстро прикрыли. Но игры успели сделать. И, вроде, даже до России дошли жвачки с наклейками!

Честно признаюсь, в версию для Mega Drive я впервые поиграл, когда готовил этот материал, – до этого только видел картридж в магазине. В Toxic Crusaders мы играли на «Денди» (ну, в смысле, на NES – но в реальной жизни по-русски так мало кто говорит). Причем версия обычно бродила с бесконечным запасом жизней. Поэтому мы оперативно проходили ее до самого конца,

радовались и выключали. Было ясно, что на самом деле должно быть сложнее, а просто картридж такой хитрый – ну, как Super Contra с 30 жизнями. Еще было ясно, что если бы не вот это бессмертие, Toxic Crusaders из нас, наверное, мало кто до конца прошел бы. Воспринималась игра нормально – обычная ходилка слева-направо, ничего особенного, но разнообразно достаточно, боссы забавные. Я даже – стыдно признаться – как-то написал «обзор-прохождение» и отправил его в редакцию журнала «Денди». Ужас-ужас!

Версия игры для Mega Drive отличается... всем. Это другая игра. С другим разработчиком и издателем – Infogrames и Sega соответственно, пусть это немного шокирует. На выбор предлагается даже не один персонаж, а сразу три. Причем предлагается почему-то в опциях, а не как это должно быть по уму. Выглядит и играется оно все же, наверное, посolidнее, чем NES-вариант, но воодушевления не вызывает вообще никакого. Может, потому что об этой версии нет почти никаких детских воспоминаний. А может потому, что игра все-таки слабая, чего уж там.

Приобретенный рефлекс



Справа: А вот Щербаков, кстати, год назад установил себе на Мак первый Deus Ex, выполнил первое задание и его чуть не вырвало.



Рhantasy Star IV объективно (86% на Gamerankings) считается лучшей в серии, но лично мне больше по нраву PS III (60% там же). Почему вдруг? Я что, СУБЪЕКТИВНЫЙ журналист? Да нет, просто барьер импринтинга, установленный пятнадцать лет назад, очень сложно преодолеть. До PS III я не играл в пофазовые RPG, мое восприятие их равнялось нулю, а потом сразу прыг – и, условно, 60 единиц. Зря

я, что ли, месяц потратил на все четыре концовки? А вот PS IV не осилил даже до середины – почти все ее содержимое я видел в предыдущей игре серии. Подъем виртуального барьера с 60 до 86 очков остался незамеченным по сравнению с 0-60.

Та же фигня творится, скажем, с «ужасниками». Граждане, писающие(ся) от Dead Space! Вы играли в Alien 3? В Jurassic Park? В не такой уж древний The Thing, в конце концов? «Мертвечина в космосе» – сборник про-

кисших пионерских страшилок по сравнению с истинными зубрами жанра, от которых мы в далеком детстве могли «случайно» выключить приставку, чтобы зубастая башка Ти-Рекса куда-нибудь пропала поскорее. Вот это был всем импринтингам импринтинг, не то что нынешнее племя.

Самое интересное, что чем дальше в лес, тем толще сосны. Чем старше впечатления, тем больше усилий требуется, чтобы их преодолеть. Когда-то я был настолько очарован Shining Force (да и сейчас фанатею по тихонечку), что к аналогичному сериалу Fire Emblem отношусь предвзято, притом что он и с точки зрения сторилайна, и по игровой механике более продвинут. А вышли-то в одно время.

Жадные правообладатели не стесняются брать на вооружение психологию пополам с эмуляторами: удовлетворить смутные потребности вроде «давненько я не играл в Streets of Rage, сейчас бы зарубиться» может любой владелец современной консоли или даже iPhone. PlayStation Network, Xbox Live, Wii Ware, AppStore – та же Sega с удовольствием распродает доступ на «Улицы Ярости» по бросовой цене, да и в до-онлайновые времена не стеснялась толкать игроманам сборники типа Sega Ages.

Но вообще, конечно, это не самый честный ход – написать эмулятор под платформу и продавать любимые с детства приключения по третьему кругу. Вот у меня, допустим, есть все три лицензионных картриджа про Акселя и его друзей – я бы с удовольствием обменял их на ROM-файлы, чтобы не возиться со шнурами и телевизором, а спокойно играть и в Super Mario Galaxy, и в Streets of Rage на одной приставке. Ан нет – 500-1000 Wii Points вынь да положи.

Однако десять лет назад, в эпоху GBA ситуация складывалась еще хуже: пусть технические характеристики консоли были недостаточны хороши для эмулирования, но сама платформа оказалась открытой для творчества. Как результат – шквал официальных портов и римейков по цене обычного картриджа полностью накрыл рынок. Порой по названию было сложно отличить, оригинальный это продукт или перенесенная в точности до последнего пикселя копия с NES/SNES/Genesis. Отдельные правообладатели даже ступали на опасную тропу римейкерства: Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon, Metroid: Zero Mission, Final Fight One, The Legend of Zelda: A Link to the Past – все они на голову превосходили свои оригиналы, и это были единственные «переработанные» продукты, стоящие своих денег.

Так что сегодня отношение правообладателей к ностальгирующим геймерам еще ничего. Игры прошлого продают в среднем по \$5 за ROM-файл с эмулятором в нагрузку. Некоторые хиты прошлых лет переделывают специально под XBLA, за них запрашивают уже по \$10. За римейки посерьезнее (Serious Sam HD, извините за каламбур) хотят все \$15. Это удивительные и, пожалуй, даже какие-то волшебные prices. **СИ**



Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!



Ретро-вдохновение

Здравствуйте, «Страна Игр». Меня зовут Кирилл ака Тиаматик. Я из города Минска, Республики Беларусь. В этом письме я хочу рассказать вам о нашей видео-костплей-сценке «The NES Parade. Восьмибитный праздник». Ее, мы верим, ваши читатели смогут найти на вашем диске.

Все началось с первого выпуска рубрики «Крутятся картриджи». Мне очень понравилась вся

эта идея с ретро-играми. Именно они вдохновили меня на создание проекта «The NES Parade». Ведь каждый, у кого была (осталась) «Денди», знает, как было интересно меняться играми, писать свое прохождения игр в тетрадки (привет журналу «Великий Дракон»), собираться с друзьями на игровые посиделки, рисовать любимых героев, прогуливать школу, чтоб больше поиграть, и многое другое. Именно благо-

даря приставке «Денди» все мы полюбили видеоигры. И что бы мы ни делали, эти воспоминания всегда будут с нами.

Наша «видеопостановка с элементами театрального представления» в первую очередь будет интересна тем, кто много играл (и до сих пор играет, например, на эмуляторах) в «Денди». Вживую она была представлена на аниме-фестивале «Гансен 2010», который проходил в Минске 13-14 марта (при желании можно найти много фотографий в Интернете), а с вами мы спешим поделиться записью, которая, хочется верить, появится на вашем диске.

Приятного вам просмотра!

Тиаматик
plasticfantasy@tu.tu

Наталья Одинцова \ \ Размах проделанной работы впечатлил! Это ж сколько костюмов пошито (Боевая Лягушка так просто мой фаворит), сколько репетиций отыграно! Спасибо, порадовали. А еще буквально потрясла реакция зала – я, грешным делом, думала, что редкий анимешник высидит тридцать минут «не-вполне-стёбного» представления. Правда, когда только включила ролик, представляла себе что-то вроде вашей сценки по Devil May Cry, которую смотрела на одном из прошлых Аниматриков в Москве (какая была сценка! мы с друзьями ее до сих пор вспоминаем!). Знаете, что-нибудь в духе «и тут встретились герои

из разных игр, поговорили...». Но оказалось, это самый настоящий ретро-спец. С нетерпением жду, что вы еще нового придумаете!

Хотим еще Final Fantasy!

Доброго времени суток, «Страна Игр»! Дорогая Наталья, поздравляем вас с прохождением очередной части Final Fantasy и от всей души надеемся, что вам понравилось. Мы тоже не можем долго ждать, и у нас уже чешутся руки! Но вот что интересует нас больше всего... За последнее время тринадцатая часть настолько сильно приковала к себе внимание, что многие позабыли о ее «близняшке» (не в буквальном смысле разумеется) Final Fantasy Versus XIII. А ведь некоторые ждут эту часть не меньше, чем Final Fantasy XIII, если конечно не больше. И неудивительно, за прошедшие годы мы мало что видели, кроме впечатляющих, крышесносящих видеороликов. Однако никакого геймплея показано до сих пор не было, а любопытство долго ждать не любит.

Все, что мы до сих пор знаем, так это то, что игра расскажет нам историю последнего наследника правителя нации, охраняющего магический Кристалл, благодаря которому удерживался мир. К несчастью, завладев силой магического объекта хотят многие, и город находится практически в осажденном положении.

Мир новой Final Fantasy очень похож на реальный. Присутствуют автомобили, автоматическое ору-

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз! Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Что такое?! Купил Battlefield: Bad Company 2, и вот что за история: на коробке с игрой указано одно возрастное ограничение (16+), а на самом диске – другое (18+). Как такое может быть и, главное, чему же верить?

Верить, конечно, значку на коробке – ведь именно он «выдан» общеевропейской организацией PEGI, в отличие от немецкой эмблемы на диске, которая закралась туда по ошибке. Дело, как говорится, житейское.

«Страна Игр», привет! Разрешите, пожалуйста, наш с другом спор: сколько дополнительных контроллеров понадобится,

чтобы играть в игры для сониевской PS Move? И неужели обязательно нужна камера? Ведь у Wii никакой камеры нет, и все работает!

Разрешаем: контроллеров понадобится... по-разному. Дело в том, что всего Sony их придумала два: один «указательный» (тот, что со светящимся шариком), а другой – «вспомогательный» (тот, что с аналоговой рукояткой), но не всякой игре они потребуются оба. Более того – если верить обещаниям, вспомогательный контроллер легко может быть заменен обычным геймпадом, который уже содержит и гироскопы, и рукоятку, и все нужные кнопки. Так что если не

хотите тратить на «излишние» удобства – никто не заставляет: купить можно будет как «полный», так и «неполный» комплект. Что же касается камеры PlayStation Eye, то она требуется обязательно: во-первых, как принимающий сенсор (вспомните специальную планку Nintendo Wii, которую необходимо устанавливать под или над телевизором), во-вторых, именно на нее лягут функции по распознаванию цвета контроллера (того самого светящегося шара) и положения в пространстве самого геймера – камера будет приглядывать за поворотом и наклоном вашей головы, и, возможно, даже попытается уловить эмоции по выражению лица. Недрёманое Око в действии!

жие и современные технологии. Главным героем выступает юноша по имени Noctis – последний наследник Династии Saellum, которая управляет единственным государством, находящимся под влиянием Кристалла. Именно Noctis призван защищать город от завоевателей, которые силой пытаются завладеть Кристаллом. Владеет телекинезом, способностью быстро перемещаться, в бою использует трансформирующийся в несколько холодных орудий меч.

Господин Номура сравнивает семью, к которой принадлежит Noctis, с современной японской мафией. Вероятнее всего, что и родственники мальчика отнюдь неперемещаются, а деловые люди (возможно мафиози).

Другой важный персонаж, которого многие приметили, это молодая девушка, блондинка Stella (Stella Nox – «вечерняя звезда»). Дочь семейства Fleuret из страны Tenebrae (в переводе «Темнота»). Хотя ее преданность семейству находится под вопросом, как и то, что она является врагом Noctиса. Номура описывает Стеллу как благовоспитанную и вежливую особу, что и полагается принцессе. Она руководствуется тем, во что верит, и не уклоняется от проблем. По заявлениям, Стелла будет выделяться сильнее многих других женских персонажей из ранних частей Final Fantasy, хотя пока еще не ясно, как именно.

Также Номура заявил, что геймплей Versus он намеривался продемонстрировать на грядущей E3, однако это обещание было недавно опровергнуто им самим. По его словам, в игру были внесены изменения, которые могут задержать подготовку демонстрационной версии.

Но мы все же хотим верить, что на E3 наконец-то будет показан геймплей игры.

А поскольку ваш журнал никогда не пропускает подобных событий, мы надеемся, что вам удастся раздобыть столь ценный материал

для своих верных читателей.

Может быть, у вас уже есть какая-нибудь интересная информация о ней???

И еще, как вы думаете, останется ли игра эксклюзивом для PS3, или же есть малюсенький шанс увидеть ее на Xbox 360? Ведь не многие из нас могут позволить себе обе консоли, как это ни прискорбно!!!

С уважением, Роман
roman.guitar.hero@mail.ru

Наталья Одинцова \ \ Да, FF XIII мне понравилась, спасибо за письмо. Я думаю, в Square Enix специально не афишировали новые подробности FF XIII Versus и вряд ли будут ими делиться до E3, чтобы не отвлекать внимание от «нынешней Final Fantasy». Но как только нам что-нибудь расскажут, в журнале это обязательно появится! Насколько я помню, Номура обещал сохранить эксклюзивность Versus, но это было давно. И, возможно, продажи боксовой FF XIII переубедят руководство Square Enix в правильности такого решения.

О хорошем, плохом, снова о плохом и, наконец, опять о хорошем!

Ю-ху-ху! Как же я давно не читал «СИ»! Но 300-й номер меня все-таки соблазнил! А теперь еще и 301-й, да и последующие, думаю, тоже! Как же классно взять руки этот журнал – он стал тоньше, но информативнее, спецы, как всегда, отличны! Дизайн подрос! Рубрика «Банзай» очень радует! Та же прекрасная и радостная атмосфера! И можно долго-долго еще говорить комплименты, но... DVD – о ужас! Ужасно оформленный видеодиск с еще более ужасной музыкой (300-й номер) на фоне! А-а-а! А ведь раньше даже специально выковыривал музыку, которая добавляла неповторимую атмосферу в обзоры, бла-

годаря чему я познакомился со многими отличными музыкальными коллективами, которые продолжаю слушать до сих пор! Обзоры Burnout Revenge и MFA2, спецы по RO – засмотрены до дыр... Иногда какие-то просто ужасно невнятные обзоры (DJ Hero например), хотя в большинстве своем все-таки радуют очень даже... итого года! А вот PC-DVD вообще непонятно зачем нужен... Весь этот софт давно уже у всех есть, а у кого нету, у тех есть Интернет или друзья с доступом в Сеть. Моды и патчи тоже отлично берутся из Сети. Конечно, галерея и PC-видео это хорошо, но не оправдывает. Уж лучше напечатать пару лишних страниц с подборкой модов и ссылками на них в Интернете, что ли... Или еще больше видео!

Вот так вот я увидел «СИ» в этот раз – как и всегда, лучший журнал об игровом искусстве!

И – об игровом воспитании. И пришла такая мысль: игры ведь всегда умели подготовить человека к какой-либо деятельности... Играл в детстве в охотника, выросли, стали охотником (тут смех)... Играл в Guitar Hero, потом взяли в руки настоящий инструмент и стали музыкантом. Играл в Gears of War, Call of Duty, Prototype – в общем, в большинство современных игр – и... В общем, как-то теперь страшно... Все страшнее, брутальнее и злее становятся игры. Пойду Nintendo DS куплю, может, хоть на ней первых Super Mario пройду до конца!

Илья Мясников
ilyam88@mail.ru

Илья Ченцов \ \ PC-DVD хорошо тем, что с него всякие многогигабайтные демки быстрее устанавливаются, чем часами их из Интернета тянуть. Плюс, на нем часто бывают собраны дополнительные материалы к нашим (моим, по крайней мере) спецам. Давать ссылки, конечно, тоже вариант, но если, скажем, файл лежит на FilePlanet, где для скачивания

надо зарегистрироваться, да еще в очередь стоять, или на каких-нибудь задворках Интернета, откуда данные сливаются в час по килобайту... проще все-таки с диска взять. Хотя, конечно, вам, читателям, виднее. Ждем голосов в защиту PC-диска (ну, или новых мнений о том, что он не нужен).

Что же касается «игрового воспитания», темы, без сомнения важной: во-первых, вы идеализируете прошлое. Возьмем, например, шахматы. Игра моделирует военный конфликт, в котором, уничтожая вражеские войска, вы должны захватить короля со всеми вытекающими последствиями. Теперь сравним эту жестокую игру с «Цивилизацией», где, помимо военной победы, существуют также научная и культурная. Какая из этих двух стратегий являет нам более положительный пример?

Кроме того, перечисленные вами игры – они не для детей. У них даже на коробках нарисована большая такая цифра 18. Те, кто в них играют, уже и так чему-то научились, и за джойстики берутся, чтобы отдохнуть, или в поисках новых впечатлений (все-таки, помимо убийств, там еще есть и путешествия в далеких краях, и встречи с интересными людьми). Да и насилие, изображенное в этих экшнах, непросто воспроизвести в домашних условиях. Сомневаюсь, что те, кто играют в Prototype, завтра вколют себе модифицированную вакцину от бешенства и превратятся в мутантов-оборотней. Сделать функциональный гибрид бензопилы и дробовика тоже непросто, да и огнестрельное оружие на каждом углу не продается. То ли дело Super Mario, предлагающая доступную форму убийств: напрыгиванием сверху, безо всякого дополнительного оборудования и модификаций организма (ладно, Марио прыгает выше обычного человека, но забраться на второй этаж все-таки проще, чем приобрести ружье). Так что осторожнее с грибами... в смысле, с Nintendo DS.



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.

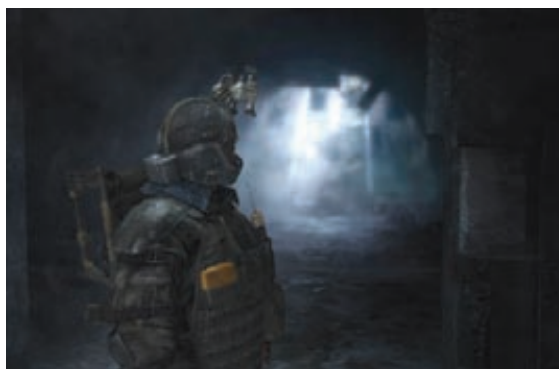
Skate 3

Геймплейное видео из превью-версии свежего выпуска Skate. Новый город, новая физика и слегка подтянутая графика – фанаты, не проходите мимо.



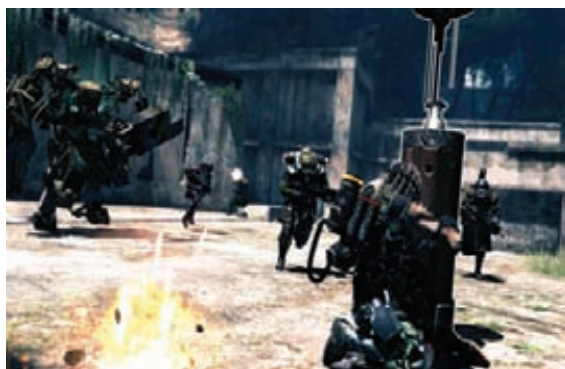
Metro 2033

Могут ли быть темные туннели московского метро и заснеженная уничтоженная столица быть красивыми? Оказывается, могут. Выкладываем видео в качестве доказательства.



Lost Planet 2

Видео из превью-версии Lost Planet 2, показывающее грядущую нелегкую жизнь тем, кто обделен подключением к интернету. У них – не слишком умные боты, отсутствие общения... А вот в онлайн – лепота.



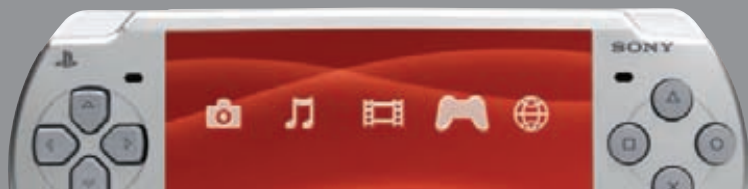
Обитель зла 4: Жизнь после смерти

Корпорации Umbrella и тысячам зомби вновь не повезло, ведь вернулась Милла Йовович, и не одна, а в компании собственных клонов.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Dead or Alive: Paradise
Трейлеры: Disgaea Infinite, The Flying Hamster, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3



Слово редактора

Если бы в нашем мире вещи материализовались в зависимости от фантазий людей, то Земля погибла бы под натиском зомби всех мастей. Да, у нас снова парад живых мертвецов на диске. Моддерам оказалось мало движка Source – они наводнили мир ArmA II любимцами Джорджа Ромера. Кроме того, в разделе Widescreen у нас обосновался трейлер четвертого фильма по мотивам Resident Evil. Впрочем, найдется на этом диске прекрасное и мирное. Свет и добро в этот раз несет раздел PSP-Zone с демоверсией Dead or Alive: Paradise.

// 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/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Путьс

Видеопreview:

- Skate 3 (PS3, Xbox 360)
- Lost Planet 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- UFC 2010 Undisputed (PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- Metro 2033 (PC, Xbox 360)
- Modern Warfare 2: Stimulus Package (PC, PS3, Xbox 360)
- Mount & Blade: Warband (PC)

Трейлеры:

- Split/Second (PC, PS3, Xbox 360)
- Prince of Persia: The Forgotten Sands (PC, PS3, Xbox 360)
- Spider-Man: Shattered Dimensions (PS3, Xbox 360)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)
- Metroid: Other M (Wii)

Special:

- Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
- Random Encounter
- Mafia II (дневник разработчиков)
- The Witcher 2: Assassins of Kings (дневник разработчиков)

PC-DVD:

Демоверсии:

- Mount & Blade. Эпоха турниров

Территория HD:

- Skate 3
- Lost Planet 2
- Metro 2033

PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- Dead or Alive: Paradise (демоверсия)
- Disgaea Infinite (трейлер)
- The Flying Hamster (трейлер)
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 (трейлер)

Дополнение:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- Battlefield 2
- 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

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:

- James Cameron's Avatar: The Game v1.02 RU
- Линия фронта. Битва за Харьков – патч №7 RU
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim v1.3.336 RU
- Mount & Blade. Огнем и мечом v1.015.02 RU
- Red Faction: Guerrilla v1.02 RU

Софт:

- AnVir Task Manager 6.3.1
- DVD-Cloner 7.20
- ExploreandBurn 1.6.1
- Express Burn 4.31
- DownTester 1.20
- PingInfoView 1.25

- AbiWord 2.8.3
- ClickyMouse 7.4.5
- Defraggler 1.18.185
- Foxit Reader 3.2.1.0401
- GPU-Z 0.4.2
- HD_Speed 1.6.1.81
- OpenedFilesView 1.46
- RegDlView 1.40
- ShellMenuView 1.12
- WinUtilities Free Disk Cleaner 4.3
- 1by1 1.69
- Free Sound Recorder 8.2.1
- MorphVOX Pro 4.3.5
- Nexus Radio 5.0.0
- WinMPG Video Convert 9.1.2
- Recover My Files 4.5.2.729
- Hard Drive Inspector 3.60
- TweakUI Free 1.0 build 1125
- WinUtilities Professional 9.51

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 3.2.2
- HyperSnap-DX 6.80.01
- 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
- MVFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

Widescreen:

- Обитель зла 4: Жизнь после смерти (Resident Evil: Afterlife)
- Скотт Пилгрим против всего мира (Scott Pilgrim vs. the World)
- Команда A (The A-Team)
- Неудержимые (The Expendables)
- Ученик чародея (The Sorcerer's Apprentice)

Shareware/Freeware:

- 1 Penguin 100 Cases
- Defender of the Crown: Heroes Live Forever
- Millennium: A New Hope
- Super Granny Winter Wonderland

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».

Mount & Blade. Эпоха турниров

Демоверсия дополнения к кавалерийской ролевой игре «Mount & Blade. История героя». На выбор 6 огромных королевств с множеством замков, городов и деревень. Выполнять квесты, громить вражеские отряды на поле боя и завоевывать себе новые титулы можно лишь до достижения 7 уровня главного персонажа. Но и этого вполне достаточно, чтобы успеть поучаствовать в турнирах, познакомиться с боевой системой и новыми возможностями игры. Также доступен режим быстрой битвы, но, к сожалению, закрыт мультиплеер. Других функциональных ограничений нет.



Half-Life 2

Поклонникам Hal-Life 2, предпочитающим одиночные кампании, мы предлагаем в этом месяце модификацию под названием Human Error 1.0.2. Необычность данного мода в том, что здесь игроку предстоит выступить на стороне Комбайнов, которые наводят в захваченном инопланетянами мире порядок. В этот раз Комбайны выступают, в большинстве своем, обычными людьми со своими проблемами и переживаниями. Особенно достается главному герою, которого периодически навещает совесть в виде его пассив.



ArMA II

Живая мертвечина добралась и до ArMA II. На нынешнем диске мы предлагаем модификацию The Undead Mod 0.81, благодаря которой можно воевать не только с живыми, но и с мертвыми врагами. Помимо целой кучи зомби, в The Undead Mod 0.81 можно найти инфицированных жителей, а также оживших мертвецов животного мира, в частности собак. К сожалению, миссий в моде пока нет, но и то, что есть на сегодняшний момент, вызывает уважение. По качеству моделей данная работа имеет мало соперников.



rFactor

Среди формульных чемпионатов попадают соревнования, которые проходят в весьма экзотических местах. На нынешнем диске мы представляем модификацию NZ Toyota Racing Series 1.00, где предстоит гоняться в новозеландской формульной серии. На киви здесь гоняться не придется, но сам по себе чемпионат весьма интересен, да и проработаны машины хорошо. Больше всего NZ Toyota Racing Series 1.00 понравится тем, кто только начинает знакомиться с миром формульных болидов и для кого Формула-1 еще слишком быстрая штука.

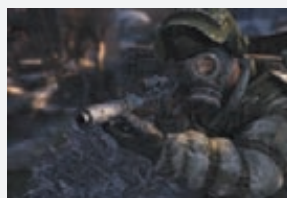


Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



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.



Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package (PC, PS3, Xbox 360)

Не можете решить, стоит ли тратить деньги на набор из пяти новых карт? Смотрите наш обзор первой DLC для MW2.



Warhammer 40,000: Dawn of War II – Chaos Rising (PC)

Не нравилось, что в Dawn of War II нельзя было играть за Космодесант Хаоса? В новом аддоне это возможно.

Видеопревью

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



Skate 3 (PS3, Xbox 360)

С тех пор, как с конвейера BlackBox убрали ежегодные выпуски Need For Speed, на ленту угодил сериал Skate. Тестируем превью-версию третьей части. Тестируем долго, внимательно, с пристрастием.



Lost Planet 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Сложно рассматривать превью-версию игры, почти полностью ориентированной на онлайн – при незапущенных серверах. Так что расценивайте данный демотест как исключительно синглплеерный.

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».



The Witcher 2: Assassins of Kings

Анонсирована игра уже давно, а первый дневник разработчиков появился только что. Не очень то охотно сотрудники CD Projekt делятся подробностями о сиквеле.



Mafia II

...Впрочем, разработчики Mafia II в этом плане оказались еще более медлительными, ведь до выхода их игры и во все осталось лишь полгода.

В продаже с 12 мая

АНОНС

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Dragon Age: Origins – Awakening (PC, PS3, Xbox 360)

«Пошла отсюда прочь, Баронесса, я завтра же тебя зарежу». Интересно, читали ли в BioWare Шварца?



РЕЦЕНЗИЯ

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

«Десять самых эффективных способов поддержать разговор» и другие полезные советы Сэма Фишера.



В РАЗРАБОТКЕ

Two Worlds II (PC, PS3, Xbox 360)

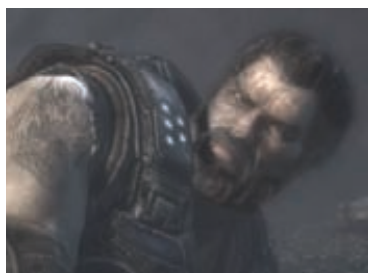
Нет, в таких красивейших декорациях никого убивать не хочется. Но придется. Не в первый раз, не в последний.



В РАЗРАБОТКЕ

Gears of War 3 (Xbox 360)

Анонс заключительной части трилогии сопровождался таким шумом, что не заметить его было невозможно. И тем не менее никто не ожидал, что Дом отпустит бороду!



В РАЗРАБОТКЕ

L.A. Noire (PS3, Xbox 360)

От бандитской стези к полицейским будням: Rockstar придумает, чем занять следователя в городе, словно списанном с нуарных кинолент.



СПЕЦ

История Metroid

О том, как появился и развивался флагман платформенных action-adventure, о женственности Самус Аран и просто об одном из лучших игровых циклов всех времен.



В РАЗРАБОТКЕ

White Knight Chronicles 2 (PS3)

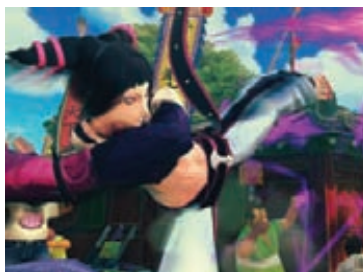
Работа над второй главой WKC близится к завершению, и Акихиро Хино демонстрирует главное нововведение: кошачьи ушки для аватаров.



В РАЗРАБОТКЕ

SUPER Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)

Катаемся как арабы в масле, крепко принимаем корейнок, выгуливаем ручного тануки и наказываем Кена Сагатом.



В РАЗРАБОТКЕ

Monado: Beginning of the World/Xenoblade (Wii)

RPG от создателей Baten Kaitos поведает, какие сюрпризы уготованы тем, кто строит дома на телах поверженных богов.

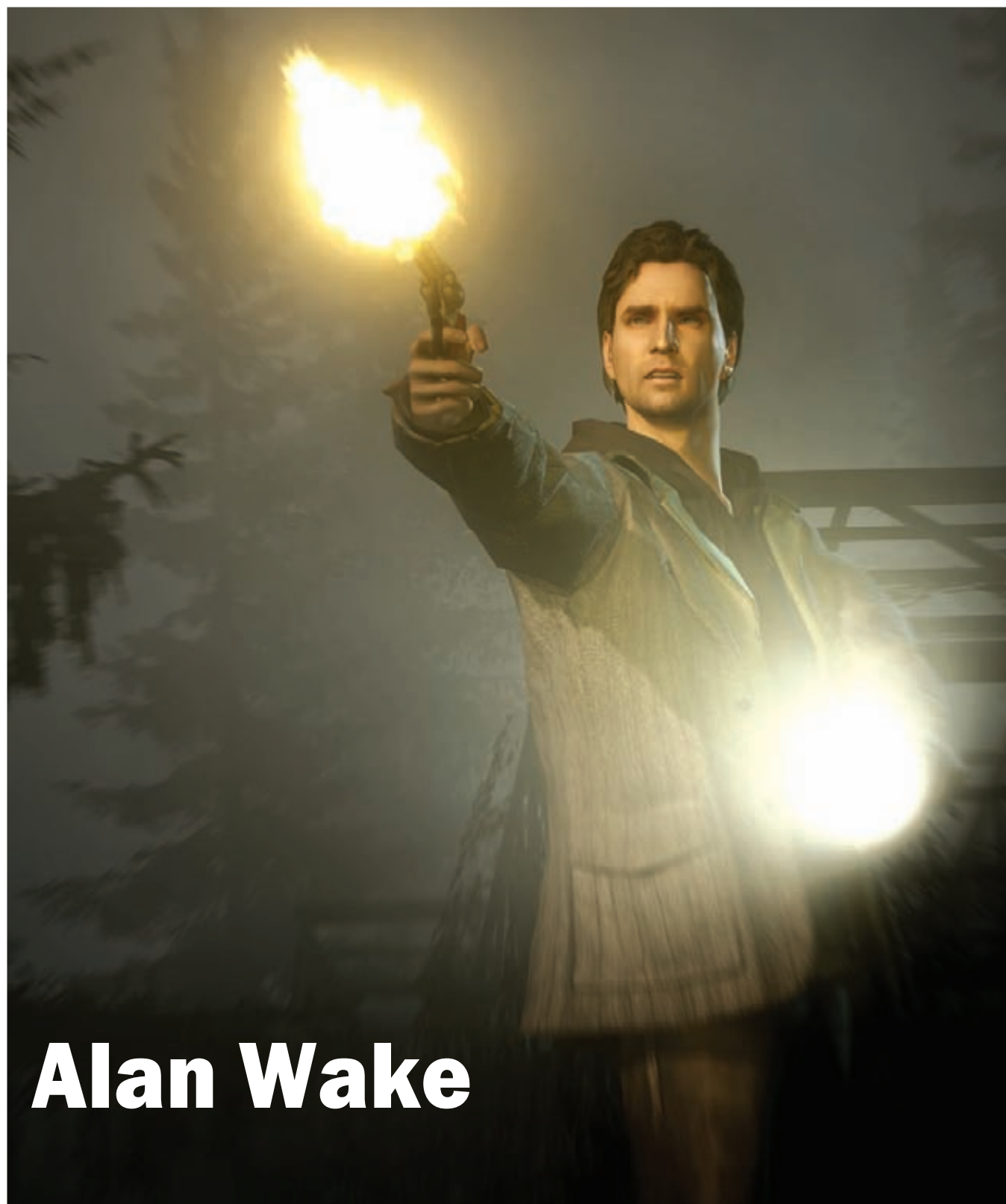


В следующем номере

«Интригующий долгострой». «Игра от создателей дилогии Max Payne». «Интерактивный телесериал». «Мистический триллер о борьбе света и тени». «Главный Xbox-эксклюзив весны». Все это о нем, об Alan Wake, проекте под кодовым названием «Пробуждение», зашифрованном уже в самом имени главного героя. Ровно через две недели все тайное станет явным – только для читателей «Страны Игр».

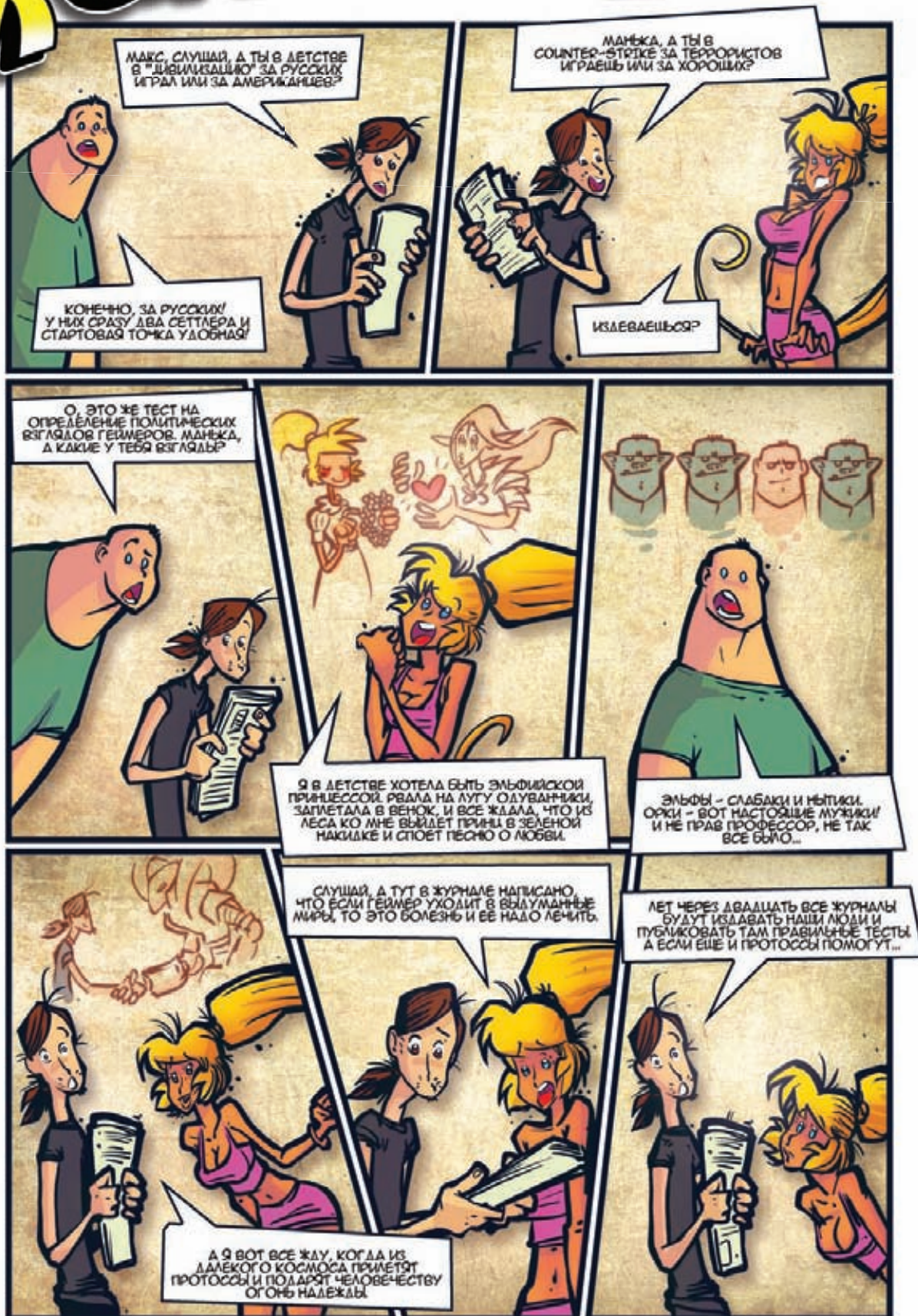
АНОНС

СТРАНА ИГР



Alan Wake

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



Выпуск 56 В ногу со временем

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

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




Реклама

••••Нет телевизора? Не страшно!

Оставил телевизор дома? Подключи услугу «Видео-портал» и смотри каналы на любой вкус прямо на экране своего мобильного!

Набери *506# и подключи базовый пакет из 15 видеоканалов за 8 рублей в день!

Отправка абонентом запроса *506# считается его согласием с Условиями оказания услуги. Подробности в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru

www.megafon.ru
 0599
звонок бесплатный



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя



SPLIT SECOND



**СТРАНА
ИГР**

**СТРАНА
ИГР**

THQ

FEAR THE FUTURE

METRO

★2033★

