

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250₽

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

- CALL OF DUTY: BLACK OPS** стр. 18
- СОВРЕМЕННЫЕ ЗОМБИ** стр. 44
- АСТЕРИКС И ОБЕЛИКС** стр. 98
- POKEMON SOULSILVER** стр. 92
- HOMEFRONT** стр. 12
- XENOBLADE** стр. 24



КОРОБКА ЛЮБВИ
И КОДЗИМА-САН



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER



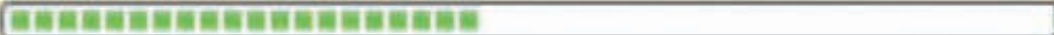
РУБРИКИ
КРУГЛЫЙ СТОЛ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

СЫРОК ЗЕБРА - БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!

Взлом голода in process



50% completed



Загружено: 100 % вкуса, 100 % пользы

Открыть еще один глазированный сырок "Зебра" после завершения загрузки

Я сыт :)

Я сыт :)

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

Ищи на прилавках города!

Слово редактора

Июль 2010 #13 (310)



НА ОБЛОЖКЕ
Metal Gear Solid:
Peace Walker

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Kojima Productions,
Konami

Здравствуйте, дорогие читатели. Пишу вам это письмо из горящего танка. Вокруг от одной контрольной точки к другой бегают журналисты, строчат твиты с айфонов, сохраняют прогресс на FTP, поминутно сверяются с картой местности и журналом квестов. Кое-где срабатывает триггер – и им показывают сюжетные ролики формата «парень со смешной стрижкой рассказывает об игре». Как вы догадываетесь, речь идет о ЕЗ 2010. Трейлеры с выставки вы найдете на диске уже к этому номеру, а подробный репортаж – только в следующем. Ведь нам еще надо вернуться, смонтировать снятое видео, написать тексты и отправить в печать.

Это моя седьмая ЕЗ. Уже в 2004 году было видно, что базовая информация с мероприятия – пресс-релизы, общедоступное видео – стремительно теряет ценность. Сейчас вы уж точно можете все это скачать в Интернете. Та же пресс-конференция Microsoft шла в прямом эфире – включай, запасайся пивом с чипсами. Все замечательно. По сути, мы можем сделать только одно – качественный перевод этого же видео на русский. Для тех, кто не слишком уверен в собственных знаниях английского. Да и по прошествии времени программные пресс-конференции платформодержателей не устаревают, можно с удовольствием пересмотреть через месяц.

В последние два года мы снимаем фильмы-экскурсии по материалам ЕЗ и TGS. Это уже действительно уникальное видео – посмотрел полтора часа на DVD, и как будто сам прошелся по всем стендам. Бесплатные интернет-аналоги – в лучшем случае набор коротких зарисовок, не отражающих полную картину. Естественно, фильм – не замена аналитическому материалу о трендах индустрии и спелу о лучших играх выставки. И то и другое по-прежнему лучше делать в текстовом формате. Но те же игры смотрели и наши коллеги с англоязычных сайтов и, скорее всего, успели написать о них. Что делать с этим?

Разница в том, что мы с вами живем в России. Мы давно знаем друг друга. Выставка ЕЗ проходит через призму опыта наших экспертов, редакционной политики журнала («Игры как искусство»), суровых российских реалий (см. историю с запуском Xbox Live). Личные впечатления от демоверсий, уникальные вопросы на интервью, естественная реакция на громкие анонсы – вот наш эксклюзив, который невозможно скопировать и подделать.

Оставайтесь с нами, следите за редакционным твиттером (@stranaigr), пишите письма на strana@gameland.ru. И до встречи на будущих страницах!

Константин Говорун, победитель подпольного турнира по видеоиграм

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
Наташа 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 Гуржик

(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 Кучеровый

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

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

Директор по продаже Gameland TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стречнева
streckneva@gameland.ru

Старший менеджер
Светлана Пинчук

Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Корефельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Моллер
Татьяна Яковлева

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

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

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

Xenoblade, Lost in Shadow, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2...



18 Call of Duty: Black Ops

Отправляясь на секретную операцию, не забудь проверить свои татуировки!



12 Homefront

Бедная, бедная Америка! Северная Корея объединилась с Южной, и все они вместе пошли войной на янки.

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:

Круглый стол: В чем уникальность Metal Gear Solid?



36 История компьютерных ролевых игр, часть третья: закат Золотого века (1987-1993) Гэрриотт дает установку на добро, прочие – на 3D.



44 Культ мертвых: зомби в массовой культуре и компьютерных играх. Кто они, откуда и чего хотят от нас, живых и вкусно пахнущих людей?

66

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:

Tropico 3: Absolute Power, Yoomurjak's Ring, Age of Conan: Rise of the Godslayer...



72 Metal Gear Solid: Peace Walker

Хидео Кодзима, Хидео Кодзима, Хидео Кодзима, Хидео Кодзима, Хидео Кодзима сделал новый Metal Gear.



80 Skate 3

Что такое скейтбординг? Разбитые коленки? Да. Ушибы-переломы? Да. Социальная сеть? Да!

Список рекламодателей

Сырок «Зебра» 2 обл. | Альфабанк 3 обл. | World of Tanks 4 обл. | SoftClub 7 | Playboy 11 | www.vigodwa.ru 17 | www.gameland.ru 35 | gameland.tv 37 | Журнал «Форсаж» 69 | Журнал «PC-игры» 73 | Редакционная подписка 87 | Общая подписка 105

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:

Обзоры Blur и Skate 3, превью Xenoblade и Transformers: War for Cybertron, и многое другое...
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:

Jade Dynasty, Age of Empires III: The Asian Dynasties, Battlefield 2...
Подробное содержание – на стр. 138.

**28 Knights Contract**

Два героя. Парень и девушка. Здоровяк и ведьма. Мышцы и магия. Очень много плоти и крови.

96

Другие игры

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

Также в номере:

Новинки WiiWare, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 106

**98 Кросс-формат**

Волшебный напиток, помогающий предкам французов одолеть предков итальянцев, добрался до «Страны Игр»!



56 Космос будет наш! История глобальных космических стратегий. Часть I (1982-1997)
Когда звезды изображались звездочками.

**110 Домашнее видео**

Помогаем геймерам собрать лучшую в России коллекцию кино отменного качества. «Страна Игр» заботится!

**84 Blur**

«Серьезный» ответ Mario Kart и «автомобильный» двойник WipeOut. Что скрывает невзрачная графика?

128

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

**130 Retroactive**

В детстве мы играли и не подозревали, что нас зомбируют алчные корпорации. Теперь мы выросли и...

Комплектация

Постеры: Metal Gear Solid: Peace Walker и Blur



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 66

Полное содержание

Слово редактора	1
Содержание	2

6 НА ГОРИЗОНТЕ



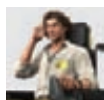
Новости	8
Homefront	12
Call of Duty: Black Ops	18
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	22
Xenoblade	24
Hunted: The Demon's Forge	26
Knights Contract	28
Lost in Shadow	30
White Knight Chronicles 2	32

34 АНАЛИТИКА



История компьютерных ролевых игр, часть III: закат Золотого века (1987-1993)	36
Култ мертвых: зомби в массовой культуре и компьютерных играх	44
Космос будет наш!	
История глобальных космических стратегий. Часть I (1982-1997)	56
Круглый стол: в чем уникальность Metal Gear Solid?	62

66 НА ПОЛКАХ



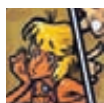
Age of Conan: Rise of the Godslayer	68
Metal Gear Solid: Peace Walker	72
Skate 3	80
Fat Princess: Fistful of Cake	82
Blur	84
Tropico 3: Absolute Power	88
Yoomurjak's Ring	90
Pokemon SoulSilver and HeartGold	92
Order of War: Challenge	95
Numen: Contest of Heroes	95

96 ДРУГИЕ ИГРЫ



Бесконечный холст	97
Кросс-формат	98
Live Network Channel	106
Домашнее видео	110
Банзай! (Отважное сердце и др.)	112
Titsbuster (Ore no Yome: Anata Dake no Nanayome и др.)	118
Большой тест струйных фотопринтеров	120
Мини-тест (оперативная память Corsair DOMINATOR GT TR3X6G1866C7GT)	124
Мини-тест (гарнитура JABRA EXTREME)	125
Железные новости	126

128 ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Retroactive (Рекламные игры нашего детства)	130
Дневники редакции (Илья Ченцов)	135
Итоги конкурсов	136
Содержание диска	138
Занудный FAQ	142
Анонс следующего номера	143
Комикс «Консольные войны»	144



TURN ON TOMORROW*

СОЗДАЙ СВОЙ

МИР



Загружай приложения каждый день
Смартфон Wave

Новая волна возможностей

- Super AMOLED-дисплей • Новая передовая мобильная платформа bada
- Магазин приложений Samsung Apps • Пользовательский интерфейс TouchWiz 3.0
- Социальный сервис Social Hub • Металлический корпус

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

* Наименование, товарный знак, зарегистрированный товарный знак

Samsung Wave

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Ветераны Fire Emblem помнят: если персонаж гибнет в бою, вернуть его уже не удастся, а разбрасываться бойцами – верный способ и дальнейшие сражения завалить. На отсутствие аналога Phoenix Down жаловались, но в то же время признавали – когда далеко не всеми юнитами жадешь пожертвовать, битва протекает совсем иначе, чем в тех случаях, когда знаешь, что погибшего удастся воскресить. Делая для DS римейк Fire Emblem: Mystery of the Emblem (SNES) с подобающе обстоятельным названием Fire Emblem: Mystery of the Emblem – Hero of Light and Shadow, в Intelligent Systems решили пойти на компромисс: «смерть навсегда» станет отключаемой опцией.

Fire Emblem: Mystery of the Emblem на Западе официально не издавалась и по сути представляет собой игру из двух частей: римейк первой FE плюс сиквел к ней. Переименованную оригинальную FE для DS мы уже видели, так что, скорее всего, нас ждет только сиквел.



Безумные кролики переместились во времени из будущего номера и громогласным визгом анонсировали свою новую игру.

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum II (PC, PS3, Xbox 360)	3 января 2011
Dead Space 2 (PS3, Xbox 360)	25 января 2011
Enslaved (PS3, Xbox 360)	октябрь 2010
Gears of War 3 (Xbox 360)	8 апреля 2011
Gran Turismo 5 (PS3)	2 ноября 2010
Fable III (Xbox 360)	IV квартал 2010
Mafia II (PC, Xbox 360, PS3)	III квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	27 июля 2010
The Last Guardian (PS3)	не объявлена
Vanquish (PS3, Xbox 360)	зима 2010

составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Spider-Man: Shattered Dimensions (PS3, Xbox 360)



Sonic The Hedgehog 4 Episode I (PS3, Xbox 360, Wii)

KONAMI

” НАСТОЯЩИЙ
ГЕРОЙ
ГОТОВ
ПОЖЕРТВОВАТЬ
СОБОЙ РАДИ
ВОЦАРЕНИЯ
МИРА.”

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER



© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

METAL GEAR AND METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES WWW.KONAMI-PEACEWALKER.COM



PlayStation Portable

ИЮНЬ 2010

КУПИ ИГРУ И ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК БАНДАНУ С КИЗЬКА!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.SOFTCLUB.RU



www.pegi.info

Реклама



Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



По сравнению с уходом Билла Гейтса с поста председателя «Майкрософт» это так, новостишки. Да, я помню, что это было два года назад.

Отцы Xbox ушли из Microsoft

Джеймс «Джей» Аллард, главный специалист Microsoft по технологиям, покинул компанию. Он проработал в корпорации 19 лет, был одним из пионеров веб-разработок, а также руководил процессом создания Xbox и медиаплеера Zune. По слухам, Аллард ушел из-за конфликта с руководством, которое отменило планы по производству Courier – изобретенного им планшетного компьютера, релиз которого ожидался в 2011 году. Courier, в отличие от прочих подобных устройств, предполагали снабдить двумя сенсорными экранами и интерфейсом, использующим как управление пальцами, так и рукописный ввод.

Аллард был одним из ведущих специалистов Microsoft по дизайну, поэтому окончательно отпустить его в компании не согласились. Джей останется штатным консультантом исполнительного директора корпорации Стива Балмера и всей руководящей верхушки. Джеймс заявил, что не собирается присоединяться к Apple, Google или каким-либо еще конкурентам корпорации.

Одновременно с Джейм ушел еще один видный деятель игрового подразделения Microsoft – Робби Бах, проработавший в корпорации 22 года. Будучи президентом отдела ком-

пании, отвечающего за создание развлекательных продуктов и всевозможных устройств, Бах наряду с Аллардом считался одним из отцов Xbox и ее наследницы. В отличие от коллеги, Робби покинул компанию окончательно, планируя проводить больше времени с семьей.

Место Баха займет Дон Мэттрик, главный по интерактивным развлечениям. Мэттрик начал сотрудничество с Microsoft совсем недавно, в 2007-м, но до этого он многие годы был президентом Electronic Arts.

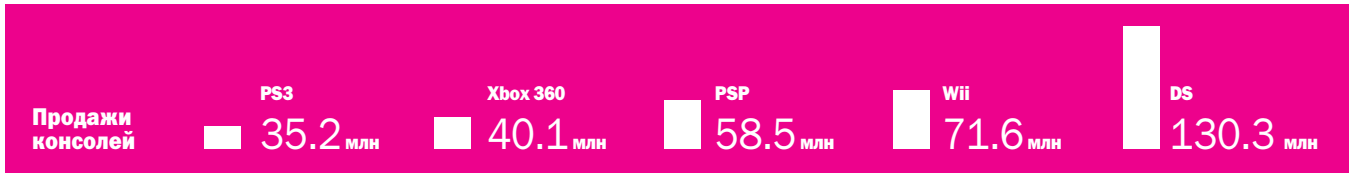
Это далеко не первые серьезные кадровые потери корпорации. В 2004-м она лишилась Эда Фрайса, возглавлявшего Microsoft Game Studios и в свое время переманившего Bungie, Ensemble и Rare. В 2007-м в EA перебежал Питер Мур, главный пропагандист Xbox 360, а в прошлом сентябре в отставку подал Шейн Ким, заменивший Фрайса и Мура. Кто следующий?

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ DAS, KOTAKU.COM:

«Обратите внимание: люди, создавшие и PlayStation, и Xbox, уже не у дел. Интересно, что же будет с PS4 и Xbox-каким-то-там?»





Sony: против DLC, за PSP Go

Роб Даер из американского подразделения Sony заявил, что ему не нравится тенденция распространять дополнительный контент к играм через онлайн. Дело в том, что лишь порядка 70% пользователей PlayStation 3 выходят в Интернет с консоли – а это значит, что практически треть владельцев приставки не может приобрести к «плюшкам». Поэтому, заключает Даер, все должно уже быть на диске с оригинальным продуктом, благо объем Blu-ray позволяет. Не удержался он и от шпильки в адрес Microsoft, кото-

рая делает ставку на эксклюзивный DLC, хотя не у каждой Xbox 360 есть жесткий диск.

А глава австралийского подразделения Sony, Майкл Эфраим, говоря о PSP, назвал смартфоны ее конкурентами на портативном рынке, а также высказал мнение, что именно PSP Go послужит примером для будущих итераций консоли. Остается надеяться, что это не так, ведь из всех находящихся ныне в продаже версий приставки PSP Go пользуется наименьшим спросом.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Это, безусловно, отличная идея – размещать все DLC сразу на игровом диске! Вероятно, м-р Даер перейдет от слов к делу и предложит разработчикам откладывать релиз PS3-версий их игр и сообразно увеличивать цену на них?

Аниме-полнометражка по Dragon Age!

Эксперимент с Dante's Inferno в EA, очевидно, сочли удачным: была анонсирована аниме-адаптация Dragon Age. Исполнительными продюсерами полнометражного мультфильма станут Марк Дарра и Майк Лэйдлоу из BioWare, а непосредственно производством ленты займется студия FUNimation. Полюбоваться на плоды их трудов мы сможем в следующем году.

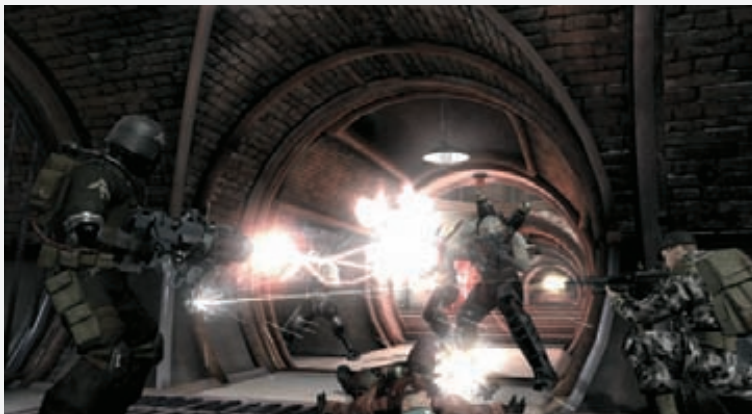
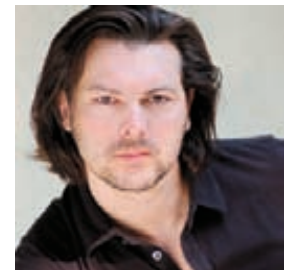
THQ запускает партнерскую программу

Вдохновившись успехами Electronic Arts, THQ запустила программу THQ Partners, призванную дать независимым разработчикам доступ к мировой сети дистрибуции, которой владеет издательство. Компания планирует найти первых партнеров на грядущей E3 – посмотрим, насколько это ей удастся.



Фильмы по MGS и Lost Planet не выйдут на экраны?

Дэвид Хейтер, озвучивавший Снейка из Metal Gear Solid, поведал, что Хидео Кодзима так и не смог договориться с Sony насчет экранизации суперхита. Хейтер даже написал сценарий для фильма, но, увы, дальше дело не пошло. Примерно то же самое произошло и с Lost Planet: Хейтер-сценарист сделал свое дело, но компании что-то не поделили между собой, и съемки картины были отложены на неопределенный срок.



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Во-первых, разработчики смогут развиваться творчески. Во-вторых, больше людей увидят их игры. А уж старые сериалы найдется кому продолжить.

Insomniac увлеклась мультиплатформой

Бывшие «кузницы эксклюзивов» уже не готовы довольствоваться одной консолью: сперва команда Bungie перешла к Activision, чтобы заняться мультиплатформенным проектом, а теперь Insomniac Games с той же целью заключила соглашение с EA Partners. До сих пор студия производила игры исключительно для устройств от Sony и прославилась такими сериалами, как Spyro The Dragon, Ratchet & Clank и Resistance.

Тед Прайс, генеральный директор Insomniac, комментирует сделку: «Работа с EA позволяет нам сохранять за собой права на интеллектуальную собственность, на создаваемые нами продукты, а это для нас очень важно. Мы реши-

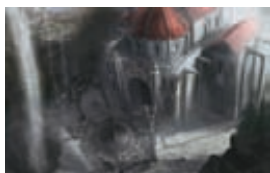
ли перейти на мультиплатформу еще пару лет назад, просто сейчас все наконец сложилось как надо».

Дэвид Демартини из EA Partners тоже высказался на эту тему: «Для независимых студий вроде Crytek или Insomniac важно сделать свои игры доступными для самой широкой аудитории, а наилучший способ добиться такой цели – разрабатывать мультиплатформенные релизы».

Несмотря на новое партнерство, Insomniac не собирается разрываться теплых отношений с Sony и продолжит делать эксклюзивы для PS3. А значит, можно не сомневаться, что анонс Resistance 3 не за горами.

Цифры и факты

Dungeon Siege III выйдет на консолях Square Enix объявила о разработке Dungeon Siege III для PC, Xbox 360 и PS3. Создавать первый мультиплатформенный выпуск сериала будет не Gas Powered Games, а Obsidian Entertainment под присмотром авторов оригинала. Игроки могут ждать кооперативного прохождения на четверых и нелинейного сюжета.



Need for Speed: 14 названий

В прошлый раз мы рассуждали о подвигах Activision на ниве доменных регистраций. В этот раз черед Electronic Arts: компания зарегистрировала аж 14 доменов, начинающихся со слов «Need for Speed». Вот их список: Boost, Drift Kings, Eliminator, Lightning, No Limits, Overdrive, Proven, Redline, Showdown, Street Kings, Takedown, The Run, Time Attack, Underground East. Можно делать ставки, какое из этих названий станет подзаголовком следующей части сериала.



Contra, но не Contra

Konami собирается опубликовать в конце года Hard Corps: Uprising, «идейного наследника» любимого народом выпуска Contra с Mega Drive. Uprising – классический двумерный шутер, герой которого – антагонист из оригинальной Hard Corps, полковник Бахамут (при игре вдвоем к полковнику присоединится напарник). Стистика игры станет более анимешной – возможно, из-за того, что ее разрабатывает Arc System Works. Релиз намечен на зиму этого года.

Splatterhouse от Namco

выйдет на PS3 к Хэллоуину.

Sonic Adventure выйдет на PSN,

согласно рейтингу ESRB.

Tekken 7 уже делают,

как заявил создатель сериала, Кацухиро Харада.

Анонсирована Н.А.В.Х. 2

для Xbox 360, PS3, PC и Wii.



Два ретро-анонса для DS

Вышедшая в прошлом году в Японии Hikari no 4 Senshi: Final Fantasy Gaiden все-таки доберется до наших краев: Square Enix издаст ее в Европе. Называться игра будет Final Fantasy: The 4 Heroes of Light и сможет похвастаться красочной картинкой, доступной боевой системой, напоминающей о классических 8-битных выпусках сериала, и локальным мультиплеером

на четверых. Выход новинки намечен на конец года. A Nintendo портирует на DS третью часть сериала Fire Emblem, продолжающую историю принца Марса. Monshou no Nazo: Hikari to Kage no Eiushi («Тайна эмблемы: Герой света и тени») выйдет в Японии уже 15 июля. Дата релиза на Западе объявлена не была, но можно не сомневаться, что ее рано или поздно назовут.



Treyarch и будущее Call of Duty

Глава Treyarch Марк Ламия заявил, что его подопечные будут заниматься исключительно разработкой новых частей сериала Call of Duty. Учитывая, что последние игры студии, не связанные с начатым Infinity Ward циклом, как правило, получались довольно посредственными, потеря не так уж велика. Ламия же убежден, что такое решение (принятое, к слову, задолго до того, как из Infinity Ward началась утечка кадров) позволит сделать линейку Call of Duty лучше. Так, над мультиплеером Black Ops трудится специально созданное подразделение. Кооперативного прохождения кампании не будет (для любителей командной игры в Black Ops планируется отдельный режим), зато от поддержки выделенных серверов в Treyarch отказываться не собираются.

Также Ламия подтвердил, что, несмотря на сложность разработки для Wii (ведь там нельзя использовать те же заготовки, что и на «больших» консолях), в Treyarch не прекратят обеспечивать консоль новинками. «Это будет уже четвертый наш шутер для Wii. Есть ли другая команда, которая выпустила четыре шутера на Wii? Может быть, и да, но уж точно не в онлайне – а у нас куча фанатов, которые продолжают играть на Wii по Интернету, и мы хотим им угодить».

Новинка не будет поддерживать Move и Natal, но в будущем, говорит Ламия, студия намерена попробовать себя в создании проектов под новые средства управления. В магазинах Black Ops появится в ноябре.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Подробнее о римейке FE3 вы наверняка уже прочитали во вступлении к этому разделу журнала. Добавлю лишь, что нам позволят создать себе юнита-аватара и вывести его на поле вместе с героями. Не все ж бесплотным духом-советчиком быть!

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Когда разработчики Halo заключили контракт с Activision, форумы поразила Страшная Догадка. Однако Bungie все-таки займется новым сериалом, а Call of Duty унаследует Treyarch.

ПОДЧЕРКНИТЕ СВОЙ ГЕЙМЕРСКИЙ СТИЛЬ

Поздравляем с открытием летнего сезона! Игры почти не выходят, зато на улице – плюс двадцать с лишним, девушки сбросили с себя лишнюю одежду, а друзья зовут на дачу с шашлыками. Стоит забыть о компьютере и выполнить пару квестов в реале. В этом вам поможет экипировка от Playboy – пять классных новых ароматов. Какой именно выбрать? Пройдите наш небольшой тест и определите свой тип геймера.

Вопросы

Какой окажется игра с вашим участием?

1. Полной приключений, прыжков по крышам и штурмов отвесных стен. В качестве декораций – непременно что-нибудь экзотическое и колоритное, вроде улиц древних персидских городов.
2. С драматическими сюжетными поворотами, моральными дилеммами и сценами, достойными киноэкрана. Критики единогласно скажут, что такое и на Оскар не грех выдвинуть.
3. Пронизанной духом боевых искусств. Суровые мужики и прекрасные женщины красиво дерутся, есть на что посмотреть!
4. Интеллектуальной головоломкой, самым настоящим упражнением для ума. И вообще вы здесь не просто герой. По вашему образу и подобию смоделировали целую расу.
5. Прежде всего, отличным времяпровождением для компании друзей! Пусть другие игры заманивают одиночными кампаниями! В вашей будет офигенный мультиплеер!

Кстати, а суперприем у вас какой?

1. Двойной прыжок и умение вовремя отыскать стог сена!
2. Впечатлять геймеров тем, насколько хорошо прописан мой характер!
3. Разряжать атмосферу! В битве я использую настолько комические приемы, что вмиг деморализую противников.
4. Моя потрясающая выдержка и умение анализировать ситуацию. Да, это отражено в параметрах!
5. Суперприем? Давайте, я вам лучше весь арсенал продемонстрирую!

Герой понятен, с игрой определились, теперь нужна героиня!

1. Ловкая авантюристка! За такой, конечно, глаз да глаз нужен, но на то вы и герой!
2. Конечно же, такая, которую вы искренне полюбите. И ради которой сделаете все, что угодно.
3. Разумеется, она не должна уступать мужчинам! А то девчонки понаберут себе мужских персонажей, играть будет уныло!
4. Сексапильная библиотекаря! Так выглядят все женщины вашей расы. А драться они будут полным собранием сочинений Пушкина, например.
5. Зачем же ограничиваться одной героиней? Пусть их будет много! А еще лучше – пусть будет генератор персонажей. Тут тебе и рыженькие, и блондинки, и брюнетки!

Чей автограф будет стоять на коробке с вашей игрой?

1. Хидео Кодзимы. Он, конечно, больше любит стелс, но это будет его экспериментальным проектом!
2. Дэвида Линча. Он лично благословит авторов на создание сиквела.
3. Макото Осаки или Ёсинори Оно, вот уж кто знает, как файтинги делать!
4. Всей команды, которая занималась ее созданием!
5. Клиффа Блэжински. Он и фотку приложит – себя с пилотом.



НА ПОЛКАХ

Результаты тестирования:



1. Если в ваших ответах преобладают первые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Malibu**. Вам нравятся путешествия по экзотическим уголкам планеты, захватывающие приключения и внимание спасенных принцесс. Ваш образ отлично подчеркнет свежий ароматический аромат Playboy Malibu, пробуждающий энергию океана.



2. Если в ваших ответах преобладают вторые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Hollywood**. Поздравляем, вы – свой человек в Фабрике Грез и умеете вешать лапшу на уши девушкам. Ориентально-древесный аромат Playboy Hollywood – отличное дополнение к вашему арсеналу.



3. Если в ваших ответах преобладают третьи варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Miami**. Фирменные мавашки-гири и хук слева ждут любых обидчиков, так что вы смело гуляете с девушками по темным аллеям. Поцелуй на природе особенно хороши в комплексе с любимым древесным ароматом Playboy Miami.



4. Если в ваших ответах преобладают четвертые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Vegas**. Вы умеете жонглировать цифрами и командовать людьми. Соберите друзей – и айда в Vegas, за миллионными. Не забудьте запастись ориентально-фужерным ароматом Playboy Vegas. Vegas знаменит и свадьбами на одну ночь!



5. Если в ваших ответах преобладают пятые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Ibiza**. Вы необыкновенно общительный человек! Хлебом не корми – дай потусить с друзьями в инстансах и рейдах. Позвольте себе прикосновение свежего и тропического аромата Playboy Ibiza, с ним ваша вечеринка в кооперативе плавно перейдет из онлайн в офлайн.

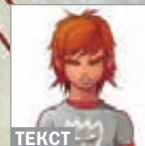
На правах рекламы

ЭТО ИНТЕРЕСНО



KAOS STUDIOS Единственный разработчик консольных игр в Нью-Йорке, офис – прямо на Манхэттене. Сейчас насчитывает более сотни человек, все работают только над Homefront. Студия начинала с Desert Combat, любительского мода для Battlefield 2142, а затем была ангажирована THQ делать Frontlines: Fuel of War. С Манхэттена студия съезжать не собирается. Уж больно много рядом ресторанов с китайской едой.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Константин
Говорун

PC
PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Шутер от создателей Frontlines: Fuel of War. В 2025 году Северная Корея оккупирует США. Наш герой – пилот вертолета, боец сопротивления. Задача – больно уколоть врага в его логове в Сан-Франциско.

ЧЕГО БОИМСЯ? Предыдущая игра студии звезд с неба не хватала, поэтому и новая может оказаться всего лишь обычным шутером баллов на семь. Да и конкуренция в жанре уж очень высока.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Замечательная завязка позволяет надеяться на небанальные миссии, неизбитых персонажей и любопытные экшн-сцены. Да и визуально Homefront очень красива.



Homefront

Шутер Homefront я заметил еще на E3 2009. Прихожу на встречу с THQ, а там – настоящая информационная бомба! Сюжет: Северная Корея оккупирует США, главный герой – боец партизанского отряда. Статус игры: не копеечный трэш какой, а масштабный боевик уровня Call of Duty и Medal of Honor. Художественно выдержана: сначала – кадры с помидорами, качели с ребятей и бидоны с молоком, через минуту – горящая резина и оседающие на землю дома. Даже сидящий рядом Олег Михайлович Хажинский в восторге. Разработчики намекают: «Сценарий у игры будет – закачаешься, в духе сериалов Джей Джей Абрамса». Хит?

В ыставка заканчивается, игра уходит в информационное подполье почти на год. И только в начале июня, за полторы недели до E3, издательство THQ просыпается. Зовет на «секретное мероприятие в Нью-Йорке», внезапно оказывающееся презентацией одной-единственной игры – Homefront. Подробной, с визитом в студию, серией интервью. Я пишу восторженные посты в ЖЖ и оказывается: геймеры или не знают о Homefront, или относятся к ней заведомо негативно. Дескать, сюжет – бредовый, а далее разговаривать не о чем. Обсуждаю это с коллегами – говорят, да, с пиаром у THQ всегда были проблемы. Не умеют создавать вокруг игры ореол всенародного хита, как Activision или Electronic Arts. Это и нам неудобно: вот я сейчас пишу статью, а не факт, что все читатели обратят на нее внимание и дойдут до этих строчек! Понятно, что оценить игру и рекомендовать

(или нет) к покупке мы сможем только к релизу. Но уж следить-то за ней стоит. Почему?

«FPS-календарь на ближайший год такой плотный! Не боитесь ли конкуренции?» – спрашиваю я разработчиков. Они не уходят от прямого ответа. Дескать, на рынке сейчас есть два типа шутеров. Военные боевики о современности или эпохе Второй мировой, в духе Call of Duty и Medal of Honor. И истории о космодесантниках, вроде Killzone и Halo. В обоих случаях герои – это суровые дядьки-супермены, за спиной которых – вся мощь США или их аналога из будущего. Если враг с трудом остановил ваш натиск – наводите на цель авиацию, и дело в шляпе. Легко заметить, что отличие – лишь в сеттинге и наборе видов оружия и техники. А вот Homefront – история о простых людях, которых никто не учил воевать. Механики, таксисты, в лучшем случае – полицейские, взявшие в руки оружие. И почти без тяжелой техники. По сути,

Homefront – шутер о террористах и повстанцах (только, конечно, хороших), воюющих с регулярной армией. О такой игре мечтали многие, но представьте себе, сколько вони поднялось бы, если бы ее посвятили Ираку или Афганистану. «Невероятный» сценарий и американцы в главной роли – способ обойти моральные ограничения, не обезжирив суть идеи. Тактика, сценарий, миссии, образы персонажей – в этом Homefront не будет повторять ни Medal of Honor, ни Halo. Ну и, конечно, важно, что все сто раз убивали врагов в Ираке, Афганистане, Вьетнаме, России, но вот США полем боя становились только пару раз (тут, конечно, надо вспомнить игру Freedom Fighters).

Вот, например, нам показывают одну из миссий – нападение на базу корейцев. Повстанцы тайно выводят на позиции снайпера и минометный расчет, а потом пробивают ворота лагеря грузовиком и атакуют врага в лоб. Опешившие от наглости корейцы вы-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter, first-person, modern
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Kaos Studios
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
I квартал 2011
Онлайн:
www.homefront-game.com
Страна происхождения:
США



сыпают из казарм, и тут-то им на голову и падают снаряды, начиненные белым фосфором. Оккупанты сгорают заживо. Снайпер добывает уцелевших. «Мне почему-то всегда хочется потратить пулю-другую на ребят, обжаренных пламенем. Такой вот личный моральный выбор. Хотя на сюжет это никак не влияет, конечно», — поясняет продюсер. Мне приходит в голову мысль. «А американцы-коллаборационисты в игре есть? Будут ли миссии, где их придется расстреливать?» Разработчики переглядываются — вдруг это запретная тема? «Загляните на пятый уровень, вам понравится, — приходит на помощь вице-президент THQ. — Seriously, у нас в игре все не так однозначно. В сопротивлении есть люди, считающие, что ради свободы страны все позволено. Нужно убить сто мирных жителей — легко. А главный герой — он и вовсе случайный человек, попавший к повстанцам не по собственной воле». Да, кстати, если вы думаете, что «минометная атака» ничем не отличается от «поддержки с воздуха» храбрых морпехов: на втором залпе расчет промахивается, и в белом фосфоре горят свои же...

Расспрашиваю о сюжете. Говорят, что жил в оккупированной Америке дипломированный

пилот, учил корейских новобранцев управлять вертолетом. Власти заподозрили его в двурушничестве, попытались арестовать — но помешали повстанцы. Главный герой был нужен им самим — чтобы доставить по воздуху амуницию и топливо камадам из Сан-Франциско. Именно в этом городе находится штаб оккупационных сил, здесь американские патриоты хотят и показать свою силу, совершив масштабную диверсию. Корейцы, конечно, не уйдут, но крепко задумаются. Вот, собственно, и вся история — ни «финальной битвы с президентом КНДР», ни «побоища на базе МБР, нацеленных на Россию». Доставить груз в Сан-Франциско — такая вот скромная сверхзадача.

Поднять общенародное восстание, кстати, не так-то просто. «После вторжения американское общество раскололось. Часть людей попала в концентрационные лагеря и трудится на благо Новой Кореи. Другие приспособились к режиму. Третьи ушли в подполье. Наконец, многие попросту стали мародерами — членами банд, которые катаются по эдакой Пустоши и нападают на всех подряд», — рассказывает продюсер.

Главная интрига игры («но как это удалось корейцам?!»), как нам обещали на E3 2009,

разрешится в духе сериала Lost. Я, если честно, грешил на машину времени, помощь коммунистических пришельцев из космоса, но все вышло иначе. THQ привезла на мероприятие экс-сотрудника ЦРУ с PowerPoint-презентацией будущего. Он волновался — видимо, не приходилось еще обращаться к геймерской аудитории. И, главное, в его словах звучали нотки оправдания — он натужно, цифрами и фактами пытался логически объяснить, почему сценарий «Северная Корея захватывает США» имеет право на существование. Стоило бы быть смелее — аудитория чувствует неуверенность докладчика. «Вы, наверное, хотите узнать, почему не Россия? — раздражает обстановку вице-президент THQ. — Кое-кто собирался сделать из вас врагов, но я запретил. Ведь у меня есть родственники в Киеве!». Я спрашиваю: куда же делась мистика и когда она появится. Оказывается, все, никакой мистики больше нет. И если сравнивать игру с сериалом, то скорее с Jericho.

Впрочем, главное из выступления становится ясно. Сначала родилась идея об оккупации США. Следующий шаг — выбрать врага, у которого есть мотив. Но современная Россия для США — скорее партнер, чем соперник. И уж точно она не станет нападать первой. Вероятным противником часто называют Китай, однако экономики обеих стран так сильно завязаны друг на друга, что война коммунистам невыгодна. Многие диктаторы ненавидят США, но не станут рисковать собственным благополучием ради сомнительной военной авантюры. Даже если получат необходимые средства — не воспользуются. По-настоящему мотивирована только Северная Корея — в этом единичном и руководстве страны, и воспитанный на пропаганде народ. Здесь экс-шпион был особенно эмоционален, показывал пропагандистские плакаты (реальные!) с корейскими детьми, нанизанными на американский штык, и наоборот. Нет у воинов Ким Чен Ира только возможности. Поэтому геополитические консультанты Kaos Studios получили задачу: сочинить сце-

ПОСЛЕ ВТОРЖЕНИЯ АМЕРИКАНСКОЕ ОБЩЕСТВО РАСКОЛОЛОСЬ. ЧАСТЬ ПОПАЛА В КОНЦЕНТРАЦИОННЫЕ ЛАГЕРЯ И ТРУДИТСЯ НА БЛАГО НОВОЙ КОРЕИ.



Как корейцы мир захватили

Читайте медленно и до конца, иначе эффект будет не тот. В 2012 году умирает Ким Чен Ир, а его молодой сын – харизматичный лидер, провозглашает курс на обновление государства и консолидацию Кореи, тихой сапой объединяет полуостров на своих условиях. Южнокорейцы ведутся на националистические лозунги и изгоняют американские войска. В результате бедная Северная Корея (ВВП – \$40 млрд.) превращается в богатую Новую Корею (ВВП в \$1.3 трлн.), а заодно получает огромный арсенал современной техники и мощный ВПК (все досталось в наследство от южан, все реально существует сейчас). Такому обновленному «государству-изгою» куда проще привлечь на свою сторону другие страны Дальнего Востока и Юго-Восточной Азии. Тем более что имидж США очень сильно подпорчен вторжением в Ирак. В результате создается блок, примерно соответствующий границам Великой восточно-азиатской сфере взаимного процветания, которую строила-строила и не достроила имперская Япония. Одновременно в Штаты приходит вторая волна кризиса (все же знают о том, как огромен госдолг страны, правда?), экономика сокращается, и Пентагон закрывает большинство баз за рубежом. Поэтому к 2025 году создаются все условия для атаки на США. В стратосфере над Америкой подрывается ядерный боезаряд, электромагнитным импульсом выводится из строя энергосистема, бытовые приборы, незащищенная военная техника. Никто не берет на себя ответственность за атаку, и до конца неясно, кто за ней стоит. Поэтому ракеты ядерного щита остаются в шахтах. Неразбериха в руководстве США и проблемы с коммуникацией не дают стране ответить стратегически (самый неправдоподобный момент во всей игре, на мой взгляд) и тогда, когда спецназ корейцев захватывает Гавайи и высаживается на западном побережье; регулярная армия не смогла этому помешать.

нарий возвышения Кореи. И они это сделали, разбив почти невероятную версию будущего на десяток ключевых событий, каждое из которых – более-менее правдоподобно, а вместе приводят к нужному результату. Вероятность осуществления сценария очень мала, но... история уже преподнесла миру немало сюрпризов. Гитлер пришел к власти в 1933 году в стране с разрушенной экономикой и уничтоженной армией, а через девять лет захватил почти всю Европу. Империя Чингисхана тоже возникла ниоткуда – кто бы поверил, что неграмотный вождь кочевников может основать величайшую империю в истории?

Что могут партизаны? Живут они в потайной деревне, маленьком уголке старой Америки, затаенном маскировочной сеткой. Каждый день над головой пролетают патрули корейцев. Дети уже не плачут – привыкли. Время от времени мужчины берут в руки оружие и уходят в ночь – добывать припасы, пускать поезд под откос. Армии больше нет, но со складов повстанцы успели забрать «Голиафа» – танк-дрон, идеально подходящий для поддержки пехоты в городе. Это главный козырь, идущий в дело, когда фактор внезапности уже исчерпан, и враг начинает давить количеством. Пометил цели, отдал команду – робот с ними разберется. Но «Голиафа» могут временно обездвижить электромагнитным импульсом – и тогда уже люди гибнут за металл, а не наоборот. Бродить по окрестностям по правилам sandbox-мира нельзя – игра разбита на уровни с жестко заданным сюжетом. Но гейм-дизайнеры предусмотрели моменты для разрядки, и чередуют сюжетные сценки и истории из почти мирной жизни с взрывным экшном. В отличие от Medal of Honor, главный герой в Homefront – один, действие не будет переключаться от того повстанца к этому. Так что ему придется не только топтать на своих двоих и пилотировать вертолет, но и кататься на ржавом «Абрамсе» – все во имя свободной Америки. Да, и надежда есть! Ведь корейцы оккупировали не все США, а лишь западную





половину. Восточная отрезана поясом радиационного заражения, а за ним, по слухам, сохранилось подобие правительства. А вражеские гарнизоны прикрывают, в основном, шахты по добыче сырья, так что у повстанцев полно пространства для маневра.

Предыдущей игрой Kaos Studios была *Frontlines: Fuel of War*, по словам разработчиков, хороший мультиплеерный шутер, но в сингле не столь удачный. Поэтому на сей раз в центре внимания именно одиночная кампания. Важно было по максимуму дистанцироваться от других шутеров и подчеркнуть аутентичность мира игры. Например, для создания облика техники будущего была запрошена документация из Пентагона (проект *Future Combat Systems*). При моделировании штурмовых винтовок учитывалось, что это оружие партизан. Поэтому они не могут блестять от масла и выглядеть так, будто только что сошли с конвейера. Поцарапанные, перевязанные скотчем, время от времени заедающие, зато — очень индивидуальные. Естественно, аудио-эффекты в основном записывались на военном полигоне. Но, например, собака главного звукорежиссера так громко прыгает с дивана на пол, что после обработки запись идет в дело как удар «тушки» подбитого вертолета о землю.

«А в Северной Корее-то кто-нибудь из вас побывал?» — вопрос риторический. «Увы, это совершенно невозможно. Но у нас игра не о корейцах. Мы хотим раскрыть тему Америки, разрушенной войной. Побежденной Америки будущего. Чтобы каждый геймер из Штатов мог узнать в игровых уровнях свою улицу, свой дом». Что ж, в кино и играх мы так часто видели Америку мирную — сами сможем оценить сходство и отличия.

Заканчивается мероприятие обедом в корейском ресторане (вот же выверт сознания!). Я смеюсь: а вдруг нас отравят? И задаю последний вопрос: «Ребята, а вам не кажется, что вашу игру запретят и в Южной Корее тоже? Там же надо корейцев убивать сотнями, тысячами». Об этом они просто не подумали. **СИ**



ХОЧЕШЬ?



**В КИНО
ЗА ПОЛЦЕНЫ?**

-50%

**ПРЫГНУТЬ
С ПАРАШЮТОМ
ЗА 240 руб.?**

**МАНИКЮР
ЗА 150 руб.?**



-90%



-80%

www.vigoda.ru

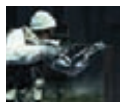
Выгода.ru!

Ежедневно скидки до 90%!

Выгода.ru – это каждый день новые предложения услуг по самой выгодной цене в вашем городе. Кино, ресторан, театр, концерт, фитнес, массаж или маникюр со скидкой до 90%.

Зайди на наш сайт vigoda.ru и бесплатно подпишись на предложения в твоём городе, чтобы первым узнавать о выгодных акциях. Экономь до 90% средств и живи полной, интересной и активной жизнью!

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВСЕ ЛУЧШЕЕ – ДИВЕРСАНАМ! Интересной особенностью Call of Duty: Black Ops станет то, что в распоряжении игрока окажется экспериментальное оружие времен Холодной войны. Например, в одном из роликов герой вооружен штормовой винтовкой Steyr AUG – в серийное производство она поступила только в конце 1970-х, однако наш подопечный орудует ей уже в 1968. Объясняется это просто: он боец секретного подразделения SOG (Studies and Observations Group), а им, как утверждают разработчики, выдавали экспериментальные образцы раньше других.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯPC
PS3
XBOX 360
WII

НА ГОРИЗОНТЕ

Call of Duty: Black Ops

В 2003 году студия Infinity Ward придумала безумный аттракцион под названием Call of Duty. С тех пор изменилось многое, но анонс каждой новой части сериала по-прежнему будоражит умы геймеров.



ТЕКСТ ?

Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:PC, PlayStation 3,
Xbox 360, Wii**Жанр:**

shooter.first-person

Зарубежный издатель:

Activision

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Treyarch

Количество игроков:

не объявлено

Дата выхода:

9 ноября 2010 года

Онлайн:www.callofduty.com/
blackops**Страна происхождения:**

США

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Treyarch в очередной раз пытается сделать свою Call of Duty. Но, кажется, Black Ops опять (так уже было с World at War) будет похожа на Modern Warfare, где снова плохие русские, яркие, но сугубо постановочные перестрелки, до зубового скрежета привнесшие ситуации и образы персонажей. Время идет, Call of Duty не меняется.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что создатели слишком прилежно повторяют опыт старших коллег из Infinity Ward, а мы получим очередной зрелищный, бестолковый аттракцион про войну.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что в Treyarch смогут все же обновить порядком застоявшийся сериал, ведь красивые взрывы и постановочные сцены – это, конечно, здорово, но хочется и сюжета вразумительного, да и разнообразия побольше.



3

Забавный факт: восемнадцатого мая сего года Чед Очосинко, принимающий команды Cincinnati Bengals (а также «лицо с обложки» NFL Street 3, если это вам о чем-нибудь говорит), написал в «Твиттере» сообщение, в котором попросил Джоша Олину, главного специалиста по связям с общественностью в Treyarch, предоставить ему копию Call of Duty: Black Ops чуть раньше официального релиза. За эту услугу спортсмен обещал подогнать Джошу бесплатные билеты на все домашние матчи команды, а заодно сказать большое человеческое спасибо. Чем закончилась эта история, и получит ли Чед свою версию прежде других, пока неизвестно, но масштаб бедствия под названием Call of Duty, мягко говоря, впечатляет.

Исторически сложилось, что Treyarch всегда находилась в тени великой Infinity Ward. Дочерняя компания Activision, организованная аж в 1996 году, долгое время была никому особо не известна, а в ее послужном списке числились не слишком популярные спортивные симуляторы да игры по кинолицензиям вроде Spiderman 2. Студия прославилась лишь в 2006 году, выпустив Call of Duty 3. Несмотря на общую вторичность, третья часть тогда уже знаменитого сериала могла все же похвастаться некоторыми уникальными фишками: так, разработчики придумали забавные QTE-

сцены, когда, скажем, нужно было активно грести, сидя в лодке под вражеским обстрелом, или устанавливать мины, самолично регулируя таймер и активируя запал.

Но пока Treyarch развлекала публику, переключая на новый мотив знакомые песни, в лабораториях Infinity Ward собирали адской мощи бомбу. Она получила название Call of Duty 4: Modern Warfare и рванула так, что мало не показалось: высочайшие оценки в прессе, миллионные продажи. Далее снова привычный круговорот событий: в Treyarch, понурив голову, собирают Call of Duty: World at War, почти целиком выстроенную на идеях из Modern Warfare, а Infinity Ward представляет миру блестящую Modern Warfare 2, поднимающую планку интерактивных боевиков на новую высоту. Ну а теперь в Treyarch готовят свой вариант прошлогоднего хита Infinity Ward под названием Call of Duty: Black Ops. Впрочем, сейчас расстановка сил изменилась: именитых создателей сериала Джейсона Уэста и Винса Зэмеллу выбросили из обоймы, неутомимый Бобби Котик сообщил, что новые части Call of Duty будут создавать студии Sledgehammer Games и, конечно, Treyarch. Настал звездный час главы Treyarch Майкла Лами – он улыбается в камеры, охотно раздает интервью и с нескрываемым удовольствием показывает журналистам следующий эпизод Call of Duty.

Вверху: Как обычно, в игре будет полностью постановочных сцен.

У стелс-разведчика SR-71 Blackbird интересная история: его предшественник, экспериментальный самолет-шпион A-12 OXCART (на иллюстрации), разрабатывался в знаменитой зоне 51, что в пустыне Невада. Во время тестовых полетов случайные наблюдатели, видя блестящий корпус странной формы, проносившийся над ними на огромной скорости, думали, что встретили «летающую тарелку».



Внизу: Судя по всему, русских мы будем видеть исключительно в перекрестье прицела. Правда, мирных жителей, вроде бы, убивать не придется.



Миссия во Вьетнаме начинается с того, что наш вертолет буквально выжигает огнем все вокруг.



Машина времени

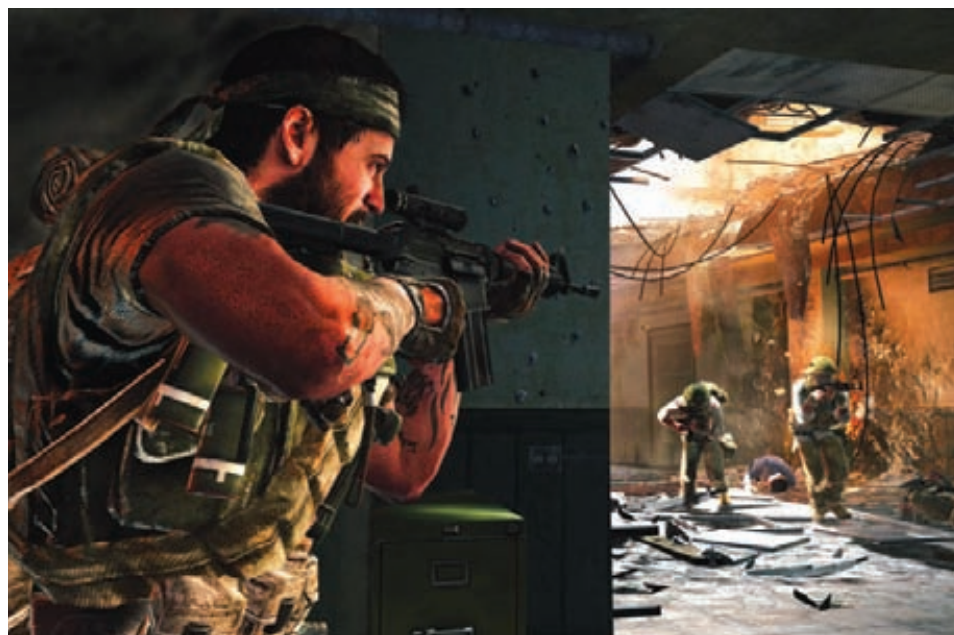
В Treyarch грезят о создании выдающегося боевика, который превзойдет прошлогоднюю Modern Warfare 2 по всем параметрам. Задача, прямо скажем, непростая, но у разработчиков в запасе есть козыри.

В первую очередь они не собираются эксплуатировать только один военный конфликт, а растягивают повествование на несколько лет Холодной войны. По словам Ламии, такой фундамент великолепно подходит для создания чуть ли не шпионского триллера, ведь, по его мнению, в то время между Советским Союзом и США не только шла постоянная гонка вооружений, но и секретные боевые подразделения обеих стран регулярно наведывались друг к другу «в гости». Слова Майкла подкрепляются и первой миссией в демоверсии, которую показали журналистам. Итак, на дворе 1968 год, и мы становимся участниками тайной операции ЦРУ, которая проходит где-то в заснеженных Уральских горах. Начинается задание в лучших традициях сериала: игрок в образе пилота американского стелс-разведчика SR-71 Blackbird поднимается на борт самолета, затем машина уносится в небо. Кстати говоря, летает Blackbird на высоте около 24 километров, скорость набирает нешуточную, и это разработчики передали неплохо – картинка размывается, кабину трясет, пилота буквально вдавливают в кресло. Впрочем, летчику некогда отвлекаться на пустышки – он внимательно следит за происходящим на экране встроенного в шлем монитора, на котором медленно двигаются четыре светлого-голубых точки. В этот момент Black Ops напоминает простенькую стратегию, так как игроку самостоятельно необходимо управлять отрядом, указывая ему дальнейший путь. Полет длится мень-

ше минуты, после чего камера стремительно приближается к земле, и становится понятно, что точки на экране – бойцы спецподразделения, в одного из которых игрок и вселяется. Дальше происходит классическая для сериала сцена: повинувшись воле скриптов, оперативники быстро двигаются и ловко залегают в кустах в тот момент, когда в паре метров не спеша проходит русский патруль... Разработчики не без гордости отмечают, что у игрока есть выбор – положить всю охрану на месте или тихо проскользнуть, не поднимая лишнего шума. Все здорово, но чем этот

Внизу: Главный герой выглядит неплохо, а вот модели противников на заднем плане смотрятся посредственно.

Над татуировкой этого молодчика потешается уже весь Интернет. Еще бы на лбу написал «SOG» – хорошо секретный спецназовец! Вспоминается история, как одного русского обалдую, вытатуировавшего на руке аббревиатуру «ЗАС» (засекреченная аппаратура связи), заставили переправить ее на «ВАСЯ» – притом, что звали его совсем не так.



эпизод отличается от точно такой же сцены, которая разыгрывалась на российской военной базе в Modern Warfare 2, не очень понятно. Дальнейшие события развиваются также в привычном русле: группа спецназа добирается до радиостанции, убивая по пути всех, кто мешает, потом невидимый оператор демонстрирует сцену, в которой пара бойцов ловко спускается на тросах и вламывается через окна в комнату. Другие спецназовцы в этот момент душат опешивших охранников, бьют их ножами и ломают шеи. Выглядит побоище красиво, очень стильно, кажется динамичным, но каким-то, знаете, слишком знакомым. Завершается же штурм тем, что с гор сходит лавина, а наши герои, удирая от нее, смело прыгают со скалы. Приземление отряда нам пока не показывают, но знающие люди говорят, что полетать на парашютах тоже доведется.

Другая сторона медали

По словам разработчиков, первый уровень – это демонстрация скрытых операций, которых в игре будет немало. Герои там пользуются оружием с глушителями, главный персонаж вообще носит с собой арбалет, на стрелы которого можно крепить взрывчатку. А чтобы показать, насколько разнообразной будет Call of Duty: Black Ops, авторы запускают другой уровень. На сей раз действие происходит уже в охваченном войной Вьетнаме, а обстановка там куда жарче, чем в холодных Уральских горах. Играть предлагается за члена спецподразделения США SOG, который высаживается в городе Хюэ, его задача пробиться к пылающему штабу армии, дабы вытащить оттуда Очень Важные Секретные Документы. Тут уж, понятно, не до тихих убийств, так что герой сперва устраивает пальбу прямо на улицах города, причем враги ведут себя удивительно разумно, прячась за укрытиями и даже увертываясь от пуль (улучшенный AI – отличительная черта Black Ops), затем прорывается, наконец, к штабу, где вызывает на помощь боевой вертолет, который мощным пулеметным огнем разносит окопавшихся противников. Сразу заметно, что во вьетнамском эпизоде сотрудники Treyarch выложились на двести процентов, устроив светопреставление не хуже, чем это сделали в Infinity Ward: город пылает, пули свистят над головой, кругом рвутся снаряды, обрушиваются целые здания, а мирные жители в ужасе разбегаются в разные стороны. В общем, хаос царит страшный, адреналина – через край.

Собственно говоря, этими двумя непохожими уровнями демонстрация и ограничилась, однако увиденного хватило, чтобы понять – разработчики стремятся сделать не только красивую, но и разнообразную игру, регулярно подбрасывая разные сюрпризы. Например, известно, что снова можно будет управлять военной техникой: в частности, доведется посидеть за штурвалом Ми-24 (в роли американского солдата, правда), обстреливая пулеметным огнем и ракетами бегущих внизу ветконговцев. Чтобы игрок ни минуты не скучал (хотя в какой серии Call of Duty такое было?), в Treyarch планируют варьировать боевую обстановку, постоянно подкидывая новые задачи и меняя темп игры. То придется пробираться по джунглям, бесшумно уничтожая вражеские патрули, в другой раз с боем прорываться сквозь толпы врагов, наверняка будут и еще сюрпризы.

Красный флаг и звезды на радиостанции не оставляют сомнений, против кого придется сражаться.



ГОРОД ПЫЛАЕТ, ПУЛИ СВИСТЯТ НАД ГОЛОВОЙ, КРУГОМ РВУТСЯ СНАРЯДЫ, ОБРУШИВАЮТСЯ ЦЕЛЫЕ ЗДАНИЯ, А МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ В УЖАСЕ РАЗБЕГАЮТСЯ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ.

Другой вопрос, сумеют ли разработчики справиться с поставленными задачами. Получится ли у них скомпоновать такие непохожие друг на друга уровни, сочинить более-менее интересную историю, а не очередной бред про плохих русских, предложить действительно оригинальные ситуации и задания? Или же (в чем не раз приходилось убеждаться), несмотря на симпатичные демонстрации, а в итоге получится унылая Modern Warfare 2 в исполнении Treyarch. Эти опасения, кстати, отчасти разделяет и руководство Activision, которое уже сейчас говорит о том, что не надеется на повторение успеха Modern Warfare 2. Начальники поясняют: дескать, в ноябре, когда игра появится в продаже, у нее будет много сильных конкурентов. Но, как мы помним, предыдущий эпизод сериала имел настолько бешеный успех, что как раз другие издатели, побоявшись конкуренции, откладывали свои релизы. **СИ**

Вверху: Сцена удивительно напоминает Rainbow Six: Vegas: сначала герои спускаются на канатах, затем влетают в помещение и всех жестоко убивают.

Вместе веселее

В Infinity Ward куда раньше, чем в Treyarch, поняли, что качественный мультиплеер не менее, а может и более важен, чем сюжетная кампания. В первую Modern Warfare люди с упоением играют до сих пор, а какие страсти кипят в Modern Warfare 2, и говорить не приходится. Успехи Treyarch в области сетевых схваток куда скромнее, а мультиплеер World at War не ругал только ленивый – мол, и карты маленькие, и способностей недостаточно, и баланс хромает на обе ноги. Так вот, в Call of Duty: Black Ops обещают исправить все ошибки, хотя опять подробности не открывают. Известно, что карты для мультиплеера начали создавать еще до начала работы над одиночным режимом, обещана поддержка выделенных серверов для PC, вроде бы появится совместный режим прохождения с независимыми от сюжета миссиями. Кроме того, авторы обещают переделат классы персонажей и поменять некоторые специальные способности: например, разработчики не скрывают, что ядерный взрыв, с помощью которого можно было досрочно выиграть раунд в Modern Warfare 2, им очень не нравится, и у них такого не будет. В общем, расплывчатые обещания, никакой конкретики. Ясно одно – чтобы собрать мультиплеер лучше, чем получилось у Infinity Ward в Modern Warfare 2, Treyarch придется сильно постараться.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЧЬИ БУДЕТЕ Разработчик Storm 2 – японская студия CyberConnect2, созданная в 1996 году специально для работы над приключенческим платформером Tail Concerto (PS one). Известность студии принес RPG-сериял .hack// (2002-2008: PS2, PSP), также на счету этой команды десять игр цикла Naruto: Ultimate Ninja (2003-2010) для PS2, PSP, PS3 и Xbox 360. Кроме того, CyberConnect2 выпущен шутер Silent Bomber (1999, PS one), а сейчас студия готовится к выпуску портативную экшн-RPG Solarobo для Nintendo DS.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯ

Справа: Обещано, что в этой части Коноха заживет своей жизнью, на улицах появится деловой и празднующийся народ. В предыдущем Storm поселение ниндзя выглядело пустынным, оставленным большинством обитателей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting_3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
CyberConnect2
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
осень 2010
(Япония, США, Европа)
Онлайн:
www.namcobandai.com/eu/product/playstation-3/naruto-storm-2/4002
Страна происхождения:
Япония



ТЕКСТ
Радик Валентинов

› Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Десятая игра в серии файтингов с ниндзя Наруто обещает быть предельно насыщенной: куча персонажей, квест-режим на обновленном движке и фантастическое разнообразие спецприемов в поединках, порой покерово повторяющих дуэли из аниме-сериала Naruto: Shippuden.

Минувший год в России, можно сказать, прошел под знаком «Наруто»: начала выходить переведенная манга, по телевидению демонстрировали мультсериал, школьники обвешивали сумки значками с Сакурой и Саскэ, на аниме-слетах глаза разбегались от нарутических (нарутистских? нарутошных?) косплееров, а в магазинах без труда можно было отыскать игры – не ту, так другую, третью или двадцать третью. Сотням тысяч поклонников повзрослевшего желтово-

лосого живчика не приходится жаловаться на недостаток видеоигр: ни одно произведение масскульта на нашей памяти не обростало консольными воплощениями в таком пугающем объеме за такие короткие сроки, как это случилось с «Наруто». Отстал даже «Покемон», по которому за 14 лет создано 46 игр, включая образовательные PC-проекты. По «Наруто» за вдвое меньший срок, с 2003 года, уже выпущено – держитесь – 44 игрушки, в основном 3D-файтинги. Ultimate Ninja Storm среди них – высшее на сегодняшний момент достижение

в плане навороченности геймплея и качества графики. Первая игра этого цикла создавалась специально под PlayStation 3, целью разработчиков было достичь «зеркального отражения аниме-сериала». Ресурсы современных консолей и технология cel-shading позволяют выдавать картинку почти на уровне японской ТВ-анимации, и у студии CyberConnect2 получилась очень приличная интерактивная инсценировка мультфильма – с одной стороны, именно то, что нужно фэнам, а с другой – способ в общих чертах познакомиться с вселенной «Наруто», минуя

Цикл 3D-файтингов Naruto: Ultimate Ninja (Narutimate Hero в Японии) служит игровой адаптацией манги Масаси Кисимото и снятого по ее мотивам аниме-сериала. Особое внимание разработчики игр уделяют точному воспроизведению умений и коронных приемов многочисленных героев, ведь игроки больше ценят возможность повторить поединки, памятные по манге и анимационной версии. После старта в 2003 году базовой платформой для сериала долгое время оставалась PlayStation 2 (в то время как на GameCube и Wii параллельным курсом развивался цикл файтингов Naruto: Clash of Ninja от другого разработчика, студии Eighting), но позднее к PS2 прибавились PSP (три части Ultimate Ninja Heroes), а с выходом в 2008 году флагманского проекта с подзаголовком Storm список платформ пополнили PS3 и Xbox 360. В дополнение ко всему этому многообразию существует еще серия мобильных драк для GBA и DS – Naruto: Ninja Council/Destiny.

Справа: В полном соответствии с событиями сериала, Наруто в Storm 2 осваивает сэндзюцу – особую технику поглощения природной энергии, вводящую ниндзя в «умудренное» состояние-сэнин, усиливая его способности к ниндзюцу, гэндзюцу и тайдзюцу. Иначе говоря, парень крутеет на глазах.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Компанию давно отполированному боевому движку составят преобразившийся сюжетный режим с RPG-элементами и долгожданные онлайн-соревнования. Сюжет захватит значительный отрезок событий Shippuden.

ЧЕГО БОИМСЯ? В первом Storm был крохотный игровой мир, квесты вертелись вокруг утомительного собирательства, а загрузки порой были невыносимо длинны. Есть ненулевая вероятность, что все это перекочует в сиквел.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Если от перечисленных выше недостатков оригинала авторам все-таки удастся избавиться, мы получим отличное переложение нескончаемой ниндзя-эпопеи для двух мощных современных консолей.

первоисточники. Наконец, это доступный, сбалансированный файтинг с вмняемой камерой и акцентом на спецприемы-дзюцу.

Место и время

Новая часть несет в заголовке название Shippuden, то есть относится ко второму крупному блоку аниме-эпопеи, экранизации комиксов начиная с 28-го тома и далее. Судя по имеющимся кадрам и отрывкам в трейлерах, сюжетная составляющая Storm 2 затронет несколько сезонов Shippuden, связанных с противостоянием главных героев и тайной организации Акацки – начиная со «Спасения Кадзэкагэ» и заканчивая битвой Дзирайи с Пэйном и нападением на Коноху. Часть этих событий лежит в основе последних эпизодов серии Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution для Wii – самым ярким фэнэмом наверняка будет интересно сравнить интерпретации разных студий-разработчиков. В Storm 2, как и в предыдущей игре, доступ к миссиям в сюжетном режиме реализован через квестовый хаб, только улочки Конохи и Песчаной деревни, которые необходимо прочесывать в поисках заданий и предлогов ввязаться в мини-игру, теперь выполнены не в 3D. Поселения нарисованы от руки, что придает дополнительное сходство с мультипликационным источником, японскими RPG и классическими приключениями для PC.

Крепить ряды

Значительно расширен перечень игровых персонажей: в предыдущей части их было 25, а тут список уже насчитывает 40 имен (авторы особо подчеркивают наличие Какудзу и Хидана, а также возможность лицезреть Саскэ в костюме клана Акацки). Каждый герой может похвастаться собственным боевым стилем, уникальными не только атаками-дзюцу, но и базовыми движениями. Файтинг-движок отточен еще в PS2-трилогии Ultimate Hero, дополнения в него вносятся с изрядной аккуратностью, чтобы не испортить баланса простоты и увлекательности. Управление в Storm осваивается молниеносно: атака, блок, бросок, использование предмета и вызов напарников для командного дзюцу удобно разложены по кнопкам – но опыт, умение правильно распоряжаться доступным арсеналом приходит с практикой. Обещаны более тонкие настройки «команды поддержки»: комбо можно будет начать основным героем и завершить при участии помощника. Бойцы с низким уровнем здоровья смогут входить в режим «пробуждения», визуально преобразуясь и увеличивая силу своих атак. В финальную версию Storm 2 войдут 18 локаций с разрушаемыми элементами пейзажа, в дуэлях с боссами предусмотрено постепенное расширение арен – поединок будет перекидываться на новые области. Анимация драк предсказуемо великолепна; первый Storm в движении уже смотрелся как управляемое аниме, здесь это ощущение усилено благодаря подросшей детализации и еще более эффектным углам показа схваток. Камера в сериале вообще наделена широкими полномочиями, виртуальный оператор здорово справляется со своими обязанностями, демонстрируя всевозможные дзюцу в самых выгодных ракурсах.



Среди заявленных персонажей – Пэйин. Во всех, кажется, его зловещих ипостасях.



Сакура – бронзовый призер чемпионата по метанию Наруту.



Фэнбои (и фэнгёрлы) ликуют: Хидан детектед!

НОВАЯ ЧАСТЬ НЕСЕТ В ЗАГОЛОВКЕ НАЗВАНИЕ SHIPPUDEN, ТО ЕСТЬ ОТНОСИТСЯ КО ВТОРОМУ КРУПНОМУ БЛОКУ АНИМЕ-ЭПОПЕИ.

Плюрализм

Последнее важное нововведение, о котором продюсер Юки Нисикава объявил в блоге на японском сайте Storm 2, – онлайн-мультиплеер с набором соревновательных режимов для двух игроков, включающим общемировую таблицу достижений. Отсутствие сетевых побоищ в первом Storm многие обозреватели называли основным недостатком игры, и сейчас ситуация будет исправлена. В свою очередь, специально для пуристов и фанатов актеров-сэйю европейский издатель сообщает, что наряду с англоязычным дубляжом на дисках решено сохранить и оригинальную японскую озвучку. Демоверсию с поддержкой онлайн-боев обещали показать на E3 (а значит, ждите видеоматериалов на диске и впечатлений редакции непосредственно с мест), а пока, в ожидании информации с выставки, фэны на форумах придирчиво изучают кадры и выдают желаемое за действительное, рассуждая о возможных нюансах геймплея, еще не анонсированных создателями. В частности, популярно предположение, что в игре появится возможность сводить на одной арене двух саммонеров (например, Оротимару против Дзирайи) и продолжать схватку между призванными существами.

Когда?

Точная дата выхода Storm 2 на момент подготовки этого номера «СИ» официально еще не объявлена, Namco Bandai указывает лишь примерный срок: «осень 2010 года». Есть основания считать, что американская версия игры появится в продаже 28 сентября – эту дату указывают на своих страницах сеть магазинов GameStop и крупнейший онлайн-ритейлер Amazon.com. Распространители часто приводят предварительные сроки, которые им называет по свои каналам издатель, но пока точная дата не появилась на сайте Namco Bandai, информации из вторых рук не стоит доверять безоговорочно. **СИ**

Внизу: Временами игру можно переключать с типичной JRPG.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПРАВДА О НАЗВАНИИ Сперва Namco Bandai представила Xenoblade миру как *Monado: Beginning of the World*, но позднее новинку переименовали. Тецуня Такахаси уверяет, что приставка *Xeno* появилась в названии не потому, что в *Monolith Soft* до сих пор лелеют надежду возродить цикл *Xenosaga*, а для того, чтобы уже обложка напоминала геймерам о послужном списке авторов. Вот и Сатору Ивата на собрании акционеров Nintendo заявил: «Мы сменили название в честь господина Такахаси, который всю душу вложил в эту игру, а также работал над *Xeno*-циклом».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Слева: Механические чудовища – обитатели второго бога-континента, и у них с людьми явно старые счеты.

Квесты в *Xenoblade* влияют не только на благосостояние отряда (больше сделанных поручений – больше золота!), но и на отношения внутри команды, а также с NPC. Взаимные симпатии и антипатии повлияют на ход сражений, а также на то, насколько радушный прием бойцам окажут в городах (на ум сразу приходят *Persona 3* и *4*).



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

» Xenoblade

Иллюзорность свободы в японских RPG, кажется, совершенно не беспокоила геймеров в те времена, когда в Square Enix сделали *Xenogears* для PS one: с жестко заданным сценарием прохождения, затянутыми монологами персонажей, схватками на отдельных аренах и многоэтапной финальной битвой без промежуточных чекпойнтов. Да и в эпоху PS2 большинству не пришло бы в голову ругать цикл *Xenosaga* за верность канонам жанра. Но та пора безвозвратно ушла, полагает Тецуня Такахаси, приложивший руку ко всем перечисленным играм, а теперь занятый работой над *Xenoblade*.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

role-playing, action-RPG

Зарубежный издатель:

Namco Bandai

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Monolith Soft

Количество игроков:

1

Дата выхода:

10 июня 2010 года (Япония); не объявлена (США)

Онлайн:

www.nintendo.co.jp/

wii/sx4j

Страна происхождения:

Япония

Параллели с *FF XII*, *Infinite Undiscovery* и, как ни странно, *Monster Hunter* начинаешь проводить сразу же, когда видишь, как отряд из трех

храбрецов бежит по бескрайней равнине, где повсюду кипит жизнь. Мелкие твари и здоровенные монстры патрулируют свои угодья, не прячась от путешественников. Достаточно навестись на любого, чтобы выявить, насколько он крепок здоровьем, сильнее героев (особо серьезные противники помечены красным цветом) и горит желанием ввязаться в драку (самые вспыльчивые поспешат на выручку собратям, если заметят, что рядом кого-то мутузят). Стоит лидеру команды подобраться к цели поближе, как начнется

битва – без переходов на отдельную арену и поразительных обменов ударами.

Да что там отсутствие арен! В *Monolith Soft* особо гордятся тем, что в *Xenoblade* можно запросто спрыгнуть на песчаную отмель под обрывом или попробовать свои силы в скалолазании. То есть, не просто полосу препятствий в лабиринте преодолеть, как в *Valkyrie Profile* или номерных *Wild Arms*, – тут в распоряжении игрока вся карта мира. На ум сразу приходит недавняя *Nier*: вот где, увидев гигантский мост на равнине, можно было не сомневаться – с него непременно позволят сигать ласточкой, причем герой даже не ушибется. Интересно, что правило насчет неуязвимости виртуального персонажа в *Xenoblade* не прижилось: руки-ноги,

конечно, никто не переломает, но здоровьем за рискованный прыжок все же придется расплатиться.

Число перерывов на подгрузку данных о новых участках карты создатели постарались свести к минимуму. Сюжетное обоснование существующих зон вызывает уйму ассоциаций: от *Shadow of Colossus* до древнегреческих мифов. Жители Эллады, например, верили, что Земля сама по себе является божеством, праматерью Геи. Именно она, в союзе с небом-Ураном, дала жизнь титанам, а те, в свою очередь, – обитателям Олимпа. В *Xenoblade* дела обстоят похожим образом, только здесь пара богов когда-то сошлась в ожесточенной схватке. Исход поединка был таков: противники остались стоять здоровенными памятниками посреди океана, и со временем их тела превратились в два континента, но бывшие очертания сохранили. Так что лицезреть экраны подгрузки нам предстоит именно тогда, когда команда покидает, скажем, туловище гиганта и перебирается ему на руку. Забавная подробность – путешествие начнется в пещере, которая располагается где-то в районе правой ноги, а стремиться герои будут к голове противившего их бога. Чем не повод для очередной волны шуток про блок? Кстати, вернуться к уже исследованной местности окажется проще простого – создатели предусмотрели специальные телепорты (*Warp Points*), которые значительно облегчают бэктрекинг.

Схватки идут в реальном времени, но как и в *FF XII*, персонажи получают право хода

Справа: Юитиро Такеда, сочиняя сценарий *Xenoblade*, чуть было не назначил главным боссом одного из спутников героя. Хорошо, Тецуня Такахаси вступился за геймеров, которым пришлось бы прокачивать негодяя вплоть до самого финала, – мол, не оценят они подобную драматургию. Действительно, мало нам что ли *Eternal Sonata*?



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Путешествия по карте мира в духе Final Fantasy XII (монстры не прячутся, отдельных арен для боев нет), динамичные сражения, красивейшие для Wii пейзажи, множество побочных квестов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Предсказуемости и занудства, монологов на полчаса (с Monolith Soft станется!), однообразных поручений в духе «принеси двадцать лягушачьих лапок».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что сюжетные повороты и вполне удивят, а герои запомнятся, что в драках будет возможность проявить изобретательность, а желание исследовать карту мира не иссякнет после первой вылазки на правую ногу бога.



Набор разноцветных иконок в нижней части экрана – и есть та самая «боевая палитра», панель шорткатов для особых приемов.



по истечении определенного срока. Игрок непосредственно управляет только одним бойцом, соратники дерутся автоматически, но им традиционно позволяют отдавать приказы. Из MMO позаимствована система шорткатов для особых навыков и заклинаний – так называемая «боевая палитра», куда можно добавить до восьми приемов. Цель нападающих: так чередовать рядовые атаки со специальными, чтобы накопить энергию для «цепочек ударов». Выглядит подобная цепочка так же, как и в большинстве японских RPG: монстр как будто замирает, а герои музуют его от всей души, причем за счет сплоченности отряда суммарный урон, нанесенный неприятелю, увеличивается. Не станет большим сюрпризом и следующая придумка: поведение врагов теперь можно просчитывать не только исходя из того, что, мол, по замыслу коварных разработчиков, целью любого супостата становятся прежде всего самые слабые персонажи. Противники сперва ненавидят бойцов тайно (и в большинстве случаев – одинаково), но по ходу сражения таки выясняют, кто досаждают им больше всего, и тогда все тумачи летят именно в сторону обидчика, а для большей наглядности вокруг него появляется красное кольцо. Соответственно, неприязнь гнев можно направлять в нужное русло: скажем, «танк» задирает монстра и таким образом мужественно отвлекает огонь на себя.

Наиболее свежее нововведение – возможность жонглировать временем, заглядывая на несколько секунд в будущее. Например, чтобы выяснить, не захочет ли враг в ближайшем будущем обрушить на голову кому-то из союзников (а то и лидеру команды) гигантский булыжник или огнем жажнуть. И, в свою очередь, предусмотрительно скастовать заклинание, увеличивающее выносливость бойца или нейтрализующее вред от пламени. Глава отряда, к слову, нуждается в особой опеке – если он погибнет, приключенные преждевременно оборвется.

Физиономии персонажей пока смахивают на облагороженные модели Chrono Cross – печальное зрелище, если учесть, что сага о Серже и его соратниках вышла еще в 2001 году. А вот пейзажи, на первый взгляд незрелые из-за приглушенных красок, убеждают: в Monolith Soft знают, как распорядиться возможностями Wii и выдать куда более

В Resonance of Fate приходилось ждать милостей от природы: ускорить приближение рассвета или, наоборот, сумерек не удавалось. А вот в Xenoblade внутренними часами позволяют управлять.



Вверху: Такахаси предъявил композиторам Xenoblade (подробнее о них читайте во врезке) немало требований: в частности, чтобы музыка для сражений не походила на те мелодии, что геймеры привыкли слышать в RPG.

качественную картинку, чем та, на которую способна PS2. Глубина прорисовки пространства, степень детализации декораций – в той же FF XII такого великолепия не сыскать. Правда, толком города сейчас не оценить, но пышные кустики травы и убедительно изъеденные ветром скалистые горы мотивируют почаще отвлекаться на путешествия, да и создатели обещают невидимыми стенами не злоупотреблять.

Обилие побочных квестов, исчезновение отдельных арен для боев и динамичные схватки – пока такая краткая характеристика мало чем принципиально отличается от того, что и так предлагали японские RPG с элементами экшна. Другое дело, что в Monolith Soft постараются всеми силами обеспечить иллюзию свободы – да не где-то на тридцатом часу прохождения, а почти с самого начала. Признаться, крайне любопытно, что же получится у Такахаси и его команды: лично мне FF XII очень понравилась, и похожую на нее игру я ни в коем случае не пропущу. Главный повод для сожалений – пожалуй, то, что Xenoblade вряд ли удастся не повторить судьбу Baten Kaitos, хорошей RPG, которую многие поклонники жанра пропустили только потому, что она вышла на GameCube. **СИ**

Справа: Получат ли герои Xenoblade, по примеру персонажей Tales of Symphonia и Xenosaga, купальники? Пока обличающие скриншоты еще не увидели свет, но спешу вас обрадовать: менять наряды бойцов точно позволят.

Четыре диска, девяносто одна композиция – именно так выглядит полный саундтрек к Xenoblade (урезанную версию на одном CD владывали в японское издание игры). Над его созданием трудились Ясунори Мицуда (в частности, он написал мелодию к финалу), Ёко Симокура (а на ее счету – основная тема), Манами Киота и трио ACE+ (Томори и Кендзи Хираматсу). Такахаси постоянно вмешивался в работу композиторов: просил переписать сочиненное, чтобы музыка лучше отражала стиль ее автора и в то же время не контрастировала совсем уж резко с чужими работами. Он настолько болел душой за результат, что его письма выходили по японским меркам крайне хлесткими. Чтобы у получателей не опустились руки, обмен корреспонденцией производился через секретаря, который (или которая – об этом история умалчивает) переписывал комментарии Такахаси на более вежливые лад. Тем не менее, Манами Киота призналась, что начала воспринимать послания от руководителя как сообщения о сдаче экзамена и ужасно боялась увидеть очередной «неуд». Безусловным отличником оказался Мицуда – проработав бок о бок с Такахаси пятнадцать лет, он понимал полученные указания с полуслова, и его почти не заставляли что-либо переделывать.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПОЛЗКОМ ПО ПОДЗЕМЬЮ Dungeon crawl (переводится как «медленное продвижение по подземелью») – это определенный тип сценария для игр, в котором герои обследуют различные лабиринты, пещеры и т.д., сражаются с монстрами и прибирают к рукам всевозможные сокровища. В основном этот термин используют для настольных и компьютерных RPG, а также игр в стиле Diablo. Но разработчики Hunted: The Demon's Forge доказывают нам, что и почти чистокровные, «мясные» экшны могут подчиняться принципам подобных сценариев.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Алексей Ларичкин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3

Жанр:
role-playing, action-RPG, fantasy

Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks

Российский издатель:
не объявлен

Разработчик:
inXile Entertainment

Количество игроков:
до 2

Дата выхода:
2011 год

Онлайн:
www.bethsoft.com/eng/games/games_hunted.html

Страна происхождения:
США



» Hunted: The Demon's Forge

Брайан Фарго, лидер прославленной Interplay, покинув свой пост, недолго оставался без работы. После римейка The Bard's Tale он взял большую паузу и неожиданно анонсировал адреналиновый экшн, который все называют не иначе как «фэнтезийная Gears of War».

Центральные фигуры Hunted: The Demon's Forge, новой игры Брайана Фарго, – наемники Кэддок (Caddoc) и Элара (E'lara). Он – мускулистый, разукрашенный татуировками воин, мастер ближнего боя. Она – сексапильная и язвительная лучница-эльфийка, предпочитающая разить врагов с дальнего расстояния. Нельзя сказать, что это новое слово в играх, но факт – два ярких героя лучше, чем один.

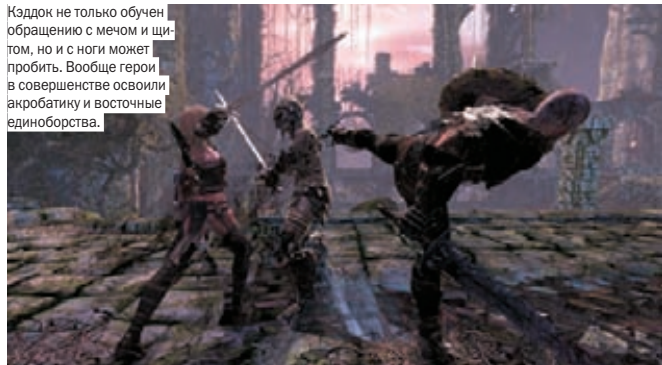
А вот со сценарием дела совсем плохи. В мрачном фэнтезийном мире Кала Moor (Kala Moor) начались массовые исчезновения селян и городских жителей, что, конечно, не могло не обеспокоить местных правителей. За розыск и освобождение пропавших людей назначена хорошая награда, на которую и польстились

меркантильные Кэддок и Элара. Им предстоит исследовать подземелья, схлестнуться с мерзкими тварями и разгадать тайну Кузни Демонов (The Demon's Forge). Господи, сколько раз мы уже выслушивали подобные истории, но сценаристы никак не желают проявлять фантазию! Едва теплится надежда, что они припасли пару сюрпризов на будущее и хоть чем-то удивят нас в процессе игры, но опыт подсказывает – ожидания вряд ли оправдаются. С другой стороны, надо учитывать, что перед нами типичный dungeon crawl (см. справку), несмотря на явный перекос в сторону экшна. А в играх такого плана сюжет – едва ли не на последнем месте: главное, чтобы он обуславливал наличие подземелий, лабиринтов, руин, пещер, жутких монстров и многочисленных сокровищ, манящих приключенцев.

Сладкая парочка

Решение ввести в игру сразу двух главных героев вместо одного здорово расширило возможности разработчиков в плане геймдизайна. Первое, что приходит на ум, – раскрыть образы персонажей через диалоги и взаимодействие, а то и срежиссировать пикантную любовную интрижку. Но авторы The Bard's Tale, верные себе, сказали решительное «Нет!» мелодрамам и слезливым историям и наштапиовали игру юмором. По их задумке Кэддок и Элара недолюбливают друг друга: по мнению эльфийки, верзила слишком медлителен, и к тому же по натуре тугодум. Что, впрочем, не мешает ему отпускать мрачные шуточки. Элара склонна к более тонкому и язвительному юмору. Порой она откровенно потешается над напарником. Когда Кэддок удивляется, почему же здоровенный

Внизу: Бой со скелетами обставлен не менее эффектно, чем с противниками из плоти и крови.



Кэддок не только обучен обращению с мечом и щитом, но и с ногами может пробить. Вообще герои в совершенстве освоили акробатику и восточные единоборства.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Брутальный экшн с ролевыми элементами. Два харизматичных героя, обученных командному взаимодействию. Unreal Engine 3, завораживающий спецэффектами и интерактивностью окружения.

ЧЕГО БОИМСЯ? Потери профессиональных навыков разработчиками и, как следствие, провала: ветераны inXile давно не занимались серьезными проектами.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На появление яркого, красивого слэшера, который сможет стать в один ряд с Gears of War, God of War и вообще с играми, имеющими слово «war» и предлог «of» в названии.



Студия inXile Entertainment знаменита в первую очередь своим основателем и председателем правления Брайаном Фарго (Brian Fargo). Ветеран игровой индустрии начинал делать карьеру в далекие восьмидесятые. В 1983 году он создал и возглавил компанию Interplay Productions. Брайан лично принимал участие в разработке таких культовых игр, как Wasteland (ее небезосновательно считают предтечей Fallout) и The Bard's Tale – о них, кстати, читайте в очередной части нашего спец по истории компьютерных RPG. Под его чутким руководством создавались Fallout, Fallout 2 и Fallout Tactics, он отвечал за издание Baldur's Gate, Icewind Dale и ряда других хитов.

Брайану пришлось покинуть Interplay в 2002 году, когда контроль над ней получила Titus Interactive. Как показало время, некогда благополучная издательская компания быстро захирела без своего рулевого, и нынче влачит жалкое существование. Меж тем Фарго, прихватив нескольких коллег, уже в следующем году открыл студию inXile Entertainment, которая в 2004-м отметилась римейком The Bard's Tale, не шибко обласканным прессой и игроками. Кстати, Брайан сразу же выкупил права у Electronic Arts и на другую свою игру – Wasteland. Правда, до сих пор неизвестно, что он собирается делать с этим брендом. Да и вообще творческие планы студии довольно туманны: например, экшн Hei\$т, над которым трудились сотрудники inXile, в начале этого года был заморожен издателем. Будем надеяться, что Hunted: The Demon's Forge не постигнет та же участь...



сонажи могут подлечивать друг друга, причем с довольно внушительного расстояния.

Все это подталкивает игроков к совместному прохождению, тем более что на специальных чекпойнтах можно для разнообразия обменяться героями. Плюс ко всему, по словам авторов, специальная система определит ваш игровой стиль и автоматически подыщет наиболее подходящих напарников. Это уже совсем из области фантастики, но чем черт не шутит!

Интрига

Кроме боев Hunted способна предложить и кое-что еще. Во время странствий герои разыщут кристаллы, на которые у духа Серафима (Seraphim) можно прикупить новое снаряжение, способности и заклинания (вот вам и пресловутые ролевые элементы). Чтобы повысить темпы поступления этой игровой валюты, имеет смысл заняться поиском всяческих секретных мест, на которые не поспешили разработчики. В этом помогут разговоры с освобожденными пленниками и даже... с мертвецами: не забывайте, в фэнтезийном мире возможно и не такое. Впрочем, если вам по душе чистый, незамутненный экшн, можно игнорировать подобные диалоги. А вот разнообразных головоломок, скорее всего, не избежать. Но куда ж без них в подземельях?

Пока игра выглядит многообещающе – в немалой степени благодаря Unreal Engine 3, подарившему ей ослепительные спецэффекты и интерактивность окружения. Даже статичные скриншоты способны передать то великолепие, которое, надеемся, мы будем лицезреть в следующем году. Но главный вопрос: совладают ли со столь амбициозным проектом Фарго и его коллеги, ранее занимавшиеся в основном ролевыми играми с достаточно посредственной графикой? Скоро узнаем! **СИ**

монстр заметил их, героиня ехидно отвечает: «У него гигантский глаз. Сам-то как думаешь?»

Впрочем, на одних диалогах при таком-то сюжете далеко не уедешь, да и жанр предполагает совсем другие развлечения. Упор, естественно, сделан на схватки с разнообразными нарезкам геймплея, искупают все недостатки. Авторы позиционируют свой проект как «кооперативный экшн от третьего лица». Чисто теоретически герои могут действовать и поодиночке, но, помогая друг другу, добиваются более впечатляющих результатов. Особенно, если ими управляют разные игроки.

Например, Кэддок может обездвигивать врагов и поднимать их в воздух с помощью за-

клинания «Левитация». В этом случае противники становятся прекрасной мишенью для лучницы. Та, в свою очередь, способна замораживать недругов, выпуская в них ледяные стрелы. С помощью заклятья Battle Charge герои могут усиливать друг друга на короткое время. Такой прием довольно эффективен в сражениях с многочисленными варгарами – похожими на орков созданиями с синей кожей и острыми зубами. При встрече с боссами стоит попробовать другие способности. Во время демонстрации геймплея Кэддоку и Эларе пришлось схлестнуться с огромным демоном, который был неуязвим к обычным атакам. Но после того как эльфийка «зарядила» меч воина заклинанием молнии, дело сдвинулось с мертвой точки. Кроме того,

Вверху: Пример командного взаимодействия: один герой усиливает другого с помощью заклинания. Вроде бы, ничего особенного, но как эффектно!

Внизу: Наглядное пособие по применению заклинания «Левитация»: пока Кэддок удерживает врага в воздухе, Элара расстреливает несчастного из лука.

Чтобы справиться с некоторыми монстрами, придется воспользоваться особо мощными заклинаниями или... приспособлениями. Баллиста, как мы видим, пришлась весьма кстати.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОМПАНИЯ Game Republic получила известность, главным образом, благодаря двум эксклюзивам – экшне Genji: Dawn of the Samurai на PS2 и Folklore на PS3. Сиквел Genji, получивший название Days of the Blade, тоже довольно популярен, правда, не в лучшем смысле этого слова (во время его презентации родился интернет-мем «GIANT ENEMY CRAB!!!»). На данный момент компания также ведет разработку Majin and the Forsaken Kingdom, многообещающего экшна от третьего лица.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Отличный дуэт: девушка-красавица и образина с косой! На скриншотах, кстати, Гретхен чуть ли не богиня войны – всегда в центре событий.



ТЕКСТ

Евгений Закиров

» Knights Contract

Вампиры – популярная тема не только в видеоиграх, но также в кино и литературе. Популярная настолько, что уже приелась, отчего и появилась нужда в новом источнике вдохновения. Искали. Нашли. Ведьмы!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action, third-person
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Game Republic
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2011 год (Япония)
Онлайн:
www.bandainamcogames.co.jp/cs/list/kc/first/index.html
Страна происхождения:
Япония

Молодые ведьмочки и раньше считались одним из самых привлекательных типов главных героинь, но только теперь, когда за дело взялись люди из Game Republic, «тема наконец-то будет раскрыта». Впрочем, главная героиня Knights Contract, Гретхен, не совсем обычная ведьма. Её сначала убили, а затем воскресили, взяв с неё слово спасти человечество от вселенского зла и возрождения темных сил. Шутка? Нет, шутка – это когда телохранителем ведьмы назначают палача, в прошлом как раз лишившего несчастную жизни.

При предварительном ознакомлении Knights Contract рождает десятки самых разных ассоциаций, одна другой чуднее. Прекрасная ведьма заставляет вспомнить про Bullet Witch,

правда, с поправкой на то, что там события разворачивались в наше время и главная героиня позволяла себя щеголять в короткой юбке, сверкая трусами налево и направо. Гретхен, к общему счастью, одета не так вызывающе. Суровый палач Хайнрих, в свою очередь, будто списан со всех брутальных героев-мечников разом: высокий, крепкий, внушающий страх, ужас, он оберегает ведьму и одновременно рубит все, что протягивает к ней руки – по локоть. Затем по плечо, после отсекает шею, потом рассекает на две части туловище и рубит половинки на симметричные куски. По уровню насилия Knights Contract предлагает обратиться к NanoBreaker – игре довольно посредственной, зато очень уж кровавой и жестокой.

Красота, насилие, реки крови – три главные характеристики визуальной со-

ставляющей Knights Contract. Эти качества, вкупе с эстетикой средневековой Германии, а также грамотными заимствованиями по части дизайна всякого рода нежити, создают уникальную стилистику и атмосферу, которые уже сейчас позволяют выделить игру из множества одинаковых с лица представителей жанра. Впрочем, было бы неверно утверждать, что это очередной бездумный экшн от третьего лица и что декалитры красной жидкости на каждом кадре здесь единственная особенность. И хотя акцент действительно делается на сражения, героям предстоит еще и работать вместе – решая головоломки и избавляя мир от приспешников зла, главный из которых – доктор Фауст. Он, не иначе как по совету Мефистофеля, превратил деревни и города населенные кроважадными монстрами

Пять ведьм, покоривших видеоигры

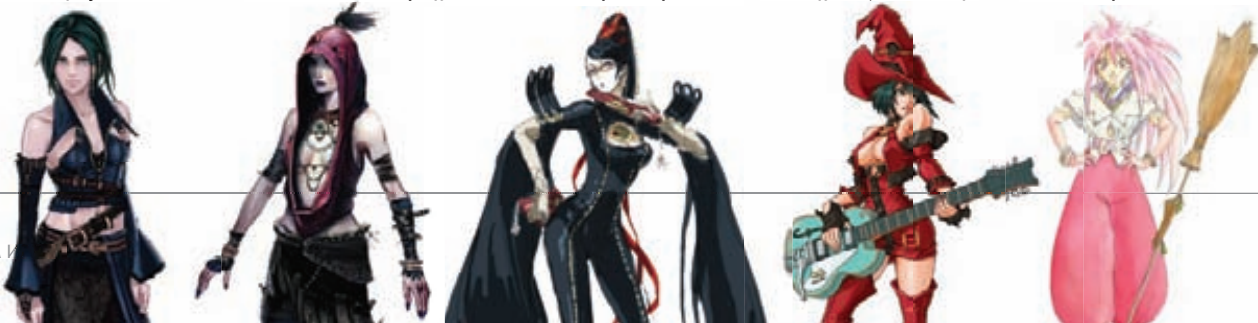
Алисия Клаус (Bullet Witch)
Пускай сама игра понравилась не многим (зато уж кому понравилась, тот только о ней и говорит), ведьма в ней никакой не оставила равнодушным. А кого по недоразумению все же оставила, тому надо показать несколько дополнительных костюмов. Еще лучше – все.

Морриган (Dragon Age: Origins)
Ведьма, какой ее представляли в Средневековье и какой сегодня видят любители фэнтези. Умна, стержовна, обвооружительна, маг. Разгуливает, как говорят разработчики, «в каких-то тряпках», но с этим можно поспорить. Да и потом, никто не мешает ее переодеть!

Байонетта (Bayonetta)
Несмотря на непривычные пропорции тела (наверное, в представлении Хидеки Камии анатомически ведьмы отличаются от обычных женщин), она быстро покорила сердца игроков. И даже принесла создателям десять баллов от «Страны Игр»!

I-No (Guilty Gear)
Пожалуй, единственная ведьма в этом списке, про которую сразу можно сказать, что она волшебная. Кроме того, I-но таскает с собой электрогитару и даже умеет путешествовать во времени. Одет, как и подобает ведьмам, вызывающе.

Арчи Кляйн (Tales of Phantasia)
Вообще-то, она вовсе даже эльф, а совсем не ведьма, просто умеет колдовать и летать на метле. Отличается расудительностью и почему-то розовыми волосами. Ведет себя совсем не как ведьма, хотя всем запомнилась именно в этом образе.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Экшн от третьего лица, в котором ведьма и здоровяк с косой рубят на мелкие куски монстров и спасают деревню от злых замыслов доктора Фауста. Выглядит стильно и многообещающе.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразного геймплея, отсутствия мультиплеера, высокой сложности, того, что в финальном релизе насилия и крови окажется существенно меньше.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На превосходную графику, увлекательный сюжет, классный дизайн чудовищ, декалитры крови в каждом кадре.



Вверху: Бафф! Гретхен – баффер! Наложить чары на меч или броню для нее пара пустяков.

Слева: Будем надеяться, точно так битвы и будут выглядеть в финальной версии игры. Важная составляющая концепции!

берет напарницу на руки и мчится подальше от врагов и оглушительных взрывов, перепрыгивая пропасти и на ходу раздавая тумачи преграждающим путь чудушам. Такие эпизоды, когда силач переносит ведьму с места на место, не будут редкостью, и это уже сейчас внушает некоторые опасения. Ведь всем известно, как непопулярны в играх задания, где из героя делают телохранителя и заставляют оберегать персонажей, которые сами же и лезут на рожон. Однако не будем забегать вперед – возможно, на этот случай парочка припасла несколько хитростей и о них будет рассказано позже. Как и о том, как персонажи будут открывать новые умения – с помощью прокачки или по мере развития сюжета. Вообще же, несмотря на то, что по описанию Knights Contract производит впечатление игры с готовой концепцией, никто не удивится, если к намеченному на следующий год релизу многое изменится кардинальным образом.

Так или иначе, анонс еще одного многообещающего экшна точно не остался незамеченным. И что самое удивительное, несмотря на несколько упомянутых в начале «вдохновителей», современных конкурентов у Knights Contract не так уж много. Можно было бы привести в качестве примера Ninety-Nine Nights II, с таким же рвением заливающую экран кровью убитых монстров, но это сравнение будет явно не в пользу сиквела. Уже хотя бы потому, что там нет молодой ведьмы! **СИ**

Внизу: Минуту назад в кадре мелькала очаровательная Гретхен – и вот уже Хайнрих выворачивает наизнанку чудовищного монстра. Контраст!

бойни, и именно с ним придется иметь дело неразлучной парочке – ведьме и палачу.

Почему неразлучной? Нет, этих персонажей вовсе не связывают никакие романтические отношения (во всяком случае, пока), просто Гретхен предпочитает не принимать активного участия в сражениях и полностью полагается на грубую физическую силу Хайнриха. Именно им большую часть времени будет управлять игрок, тогда как красавица-ведьма будет лишь изредка вмешиваться в ход событий. Так как Хайнрих – собирательный образ главных героев экшнов от третьего лица, то и его тактика ведения боя мало чем отличается от того, что мы видели раньше. Слабый, сильный, заряженный удар, бросок через себя, бросок в воздух – джаггл! – серия ударов косой до тех пор, пока от монстра не останется несколько аккуратно порубленных квадратиков. Несомненно, в умении шинковать недругов герой не желает уступать Рю Хаябусе, хотя и лишен присущей ниндзя грациозности – необходимости проявлять ловкость и какие-то акробатические навыки ожидать не стоит.

Конечно, для разнообразия можно попросить Гретхен что-нибудь наколдовать и тем самым помочь герою в битве с нежитью. Ведьма знает самые разные заклинания, причем почти все они имеют поистине разрушительную силу. Так, например, она с легкостью создает вокруг Хайнриха укрытие из множества острых копий, которые по щелчку пальцев – надо подождать, пока противники столбятся вокруг, – выстреливают в разные стороны и отправляют обратно на тот свет десятки чудовищ. Она также может стрелять огненными шарами, бить молниями и создавать вокруг

себя энергетический щит. Последнее умение особенно полезно, ведь других средств защиты Гретхен не знает, и в ближнем бою ее неминуемо ждет гибель (что не так страшно, ведь для ведьмы единичная смерть лишь сокращает общую продолжительность жизни, а она у них растягивается на века!). При этом управлять непосредственно девушкой, по всей видимости, возможности не представится – большую часть времени она будет действовать самостоятельно, и лишь иногда к ней можно будет обратиться с просьбой.

Правда, всё идет к тому, что просьбы чаще всего будут исходить именно от неё. Уже в дебютном трейлере было показано, как Хайнрих



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОМПАНИЯ Hudson Soft, ныне принадлежащая Konami, – организация старая и уважаемая. Основанная еще в 1973 году, Hudson Soft долгое время входила в число наиболее видных японских издательств, хотя за пределами родного рынка ее игры выпускались, как правило, под эгидой других компаний, таких как Nintendo. Вероятно, самым известным детищем Hudson Soft была и остается бессмертная Bomberman, известная миллионам игроков во всем мире. Кроме того, ее сотрудники работали над всеми выпусками Mario Party.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo Wii

Жанр:
adventure/puzzle

Зарубежный издатель:
Konami

Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»

Разработчик:
Hudson Soft

Количество игроков:
1

Дата выхода:
осень 2010 года (Европа)

Онлайн:
www.

hudsonentertainment.com

Страна происхождения:
Япония



▶ Lost in Shadow

Легко быть героем, когда держишь в руках острый меч. Героем можно остаться, даже если дерешься голыми руками – выручат ловкость и физическая сила. Но что делать, когда нет ни оружия, ни мускулов? Что делать, когда нет даже тела – может ли быть героем бесплотная тень, не способная сдвинуть с места даже песчинку?

Внизу: Иногда при помощи специальных порталов наша тень будет попадать в другое измерение, где связь с окружающим миром едва ощущается. Задерживаться здесь надолго не стоит, лучше как можно скорее отыскать выход и вернуться к действительности.

Судьба ребенка в современных видеоиграх – тема обширная и порой вызывающе грустная. Детей то превращают в мутантов, запрограммированных, будто вампиры, на сбор крови и сопутствующего генетического материала, то запирают в огромных замках, обрекая на голодную смерть, то вынуждают становиться жестоки-

ми убийцами – или убивают их самих за никому не ведомые преступления. Само собой, посвященные этому игры редко бывают яркими и веселыми, порой лишь пара шажков отделяет их от мрачности – как, например, жутковатую Limbo для Live Arcade. Конечно, Lost in Shadow (прежде – A Shadow's Tale) от компании Hudson Soft и издательства Konami не так темна и зловеща, но и она начинается с гибели

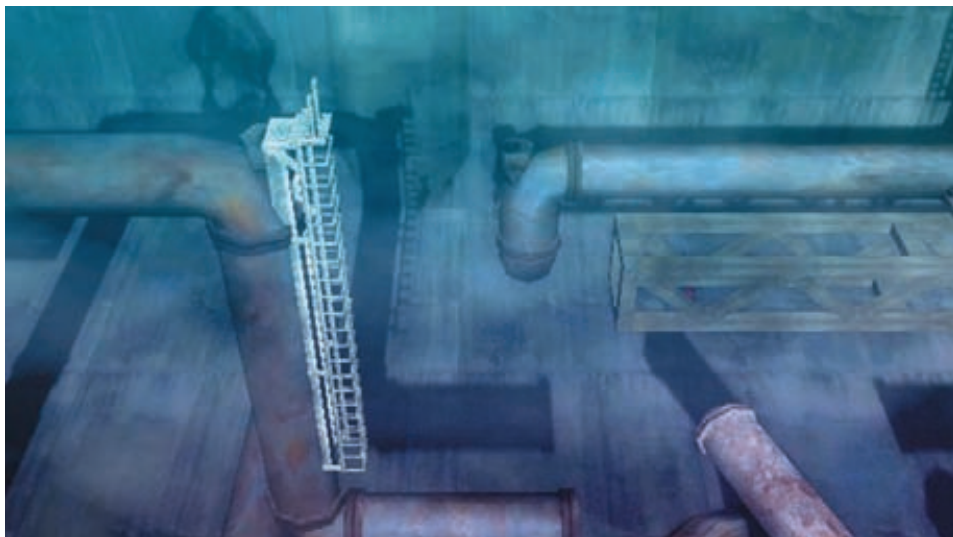
невинного ребенка. Во всяком случае, именно на это указывает полное загадок вступление.

Вниз и вверх

О сюжете Lost in Shadow пока не известно почти ничего; имя малолетнего главного героя, события, которые привели его на вершину высокой башни, причины расправы и личность палача – вот лишь приблизительный список оставшихся без ответа вопросов. Одно мы знаем наверняка: незадолго до начала игры наш будущий подопечный попадает в плен, а немного погодя его казнят – именно после казни тень мальчика начинает жить собственной жизнью. Само собой, тень не хочет существовать отдельно от тела, с которым ее связывали долгие годы тесной дружбы, однако безымянный злодей сбросил ее к подножию башни и теперь предстоит трудный и полный опасностей обратный путь.

Тень, знай свое место

Тени, как известно, бесплотны – и тень мальчика не исключение. Ее существование в трехмерном мире объемных вещей – болезненная иллюзия, а свет (точнее, различные источники света) может быть одновременно и полезным союзником, и почти непреодолимой преградой. Тень не может касаться предметов, ей не по силам переместить даже пылинку, не говоря уже о чем-то большем. Тень способна взаимодействовать только с другими тенями, будь



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Создатели Lost in Shadow пытаются собрать в единое целое интересный, построенный на головоломках игровой процесс, любопытный сюжет и запоминающаяся графика. Звучит интригующе, если знать, о чем речь. Другой вопрос, что из этой затеи получится.

ЧЕГО БОИМСЯ? Любая игра, где львиная доля времени уходит на решение головоломок, рискует оказаться слишком монотонной, чересчур трудной или, напротив, непросто легкой. Все это в известной мере угрожает и Lost in Shadow.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Lost in Shadow может стать одной из самых интересных игр для Nintendo Wii, в этом году: неспешной, загадочной и очень красивой. Именно таких поклонникам Wii в последнее время очень не хватает.

то тени водопроводных труб или груды ящиков. А чтобы подняться на башню, необходимо преодолеть целый лабиринт всевозможных препятствий, и связь с миром материальных объектов тени жизненно необходима. Неужто затея безнадежна с самого начала? Отнюдь! Сразу после падения с башни у тени появляется помощник – крошечная фея (или тень феи?), которая, в отличие от главной героини, не лишена возможности влиять на окружающие объекты и прежде всего – источники освещения. Разумеется, фее не удастся избавиться попутчицу от всех тягот грядущего приключения, но именно ее помощь необходима для решения многих головоломок.

Под другим углом

Именно головоломки и составляют основу игрового процесса Lost in Shadow, заставляя нас с вами постоянно искать решение то одного, то другого ребуса. И здесь главное – всегда помнить простое, но очень важное правило: в реальном мире положение теней, как правило, зависит от того, под каким углом падает свет на оказавшиеся поблизости объекты. И, в случае необходимости, этот угол можно и нужно подкорректировать с помощью нашей феи. Пусть скрипшоты не вводят в заблуждение – хоть временами Lost in Shadow и притворяется двухмерным платформером, в действительности мир игры трехмерен, а значит, вовремя изменив точку обзора, зачастую можно обнаружить новый, не существовавший прежде маршрут. Кроме того, фея умеет передвигать некоторые предметы, меняя таким образом и реальный, и «теневого» ландшафт. Однако главное препятствие каждого уровня – призрачную стену – удастся убрать, лишь отыскав три специальных «ключа», и обнаруживать их местонахождение по мере продвижения вперед будет все сложнее и сложнее.

Кисти и краски

Завершая предварительный рассказ о Lost in Shadow, нельзя не упомянуть о графическом исполнении. Сегодня многие из нас привыкли считать, что только Nintendo способна выпускать для Wii действительно красивые игры, безупречные как с технологиче-

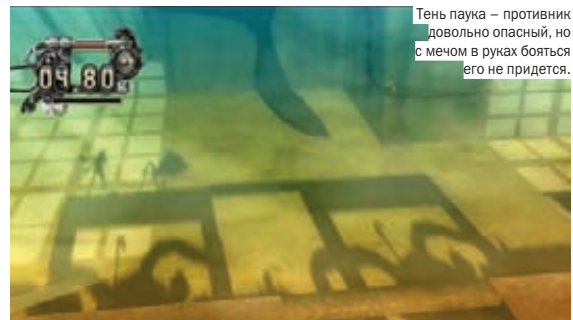


Тени острых кольев в яме обычному человеку ничем не угрожают, но героине Lost in Shadow нужно держаться от них подальше.

ской, так и с художественной точки зрения. Сотрудники Hudson доказывают, что это не так – или, по крайней мере, не совсем так. Да, Lost in Shadow едва ли поразит воображение количеством полигонов, буйством красок и фейерверком спецэффектов. Как раз напротив: здесь используется сдержанная палитра цветов и оттенков и минимум пиротехники, однако каждый кадр демонстрирует внимание к мельчайшим деталям, идеально продуманное освещение (взаимодействие света и тени – идейная основа игры), великолепную анимацию. После первого знакомства с Lost in Shadow, кажется, будто перед тобой мультфильм. Достойная всяческих похвал работа художников и выверенный дизайн при ограниченных ресурсах – вот что обеспечило Lost in Shadow отнюдь не вычурной, но очень запоминающейся внешностью.

Восходящая тень

Конечно, сейчас пока рано делать выводы – до появления Lost in Shadow в продаже и, стало быть, нашего с нею более близкого знакомства остается еще несколько месяцев. Однако уже сейчас детище Hudson Soft обращает на себя внимание, не теряется в потоке



Тень паука – противник довольно опасный, но с мечом в руках бояться его не придется.

Мир теней опасен не только препятствиями, которые можно обойти, проявив должную сообразительность, – здесь таятся и другие угрозы, требующие от тени ловкости и силы. Обитатели Lost in Shadow не слишком дружелюбны к чужакам, и, чтобы защитить себя, все-таки понадобится меч. Но даже отыскав его, нужно помнить: клинок поможет расправиться с красноглазыми врагами (например, огромными пауками), а вот тем, у кого глаза горят недобрым синим пламенем, он не страшен; этих волей-неволей придется либо обходить, либо пытаться хитростью убрать с пути. Кроме того, уровни изобилуют хитроумными ловушками, которые также могут избавить тень от изрядной доли и без того шаткого здоровья и, лишив сил, отправить к началу уровня. В то же время, успешное противостояние опасностям, во-первых, оказывает на персонажа целебное воздействие, во-вторых, помогает осваивать новые умения и навыки – они еще пригодятся в дальнейшем, ведь испытания, которые готовит непорочной тени хозяева башни, с каждым шагом все труднее и опаснее.



Слева: В мире Lost in Shadow все взаимосвязано, подчас довольно неожиданным образом. Отыщите способ добраться до тени рычага, чтобы изменить ее положение – и настоящий рычаг заставит сработать тот или иной механизм, расставив герою дальнейший путь наверх.

«простых игр», захлестнувшем владельцев Wii. Едва ли она претендует на звание революционной игры: все, или почти все, что в ней есть, мы уже видели ранее, будь то почти забытая Heart of Darkness, воздушно-акварельная Ico или обаятельная Paper Mario. Тем не менее, Lost in Shadow не выглядит копией идейных предшественниц. Есть в ней и собственный стиль, и странноватая атмосфера – сказки и триллера одновременно, и любопытные технологические решения. Посмотрим, удастся ли авторам сложить все перечисленное в целостную и увлекательную головоломку. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ Единственным полезным источником информации относительно разработки сиквела WKC до настоящего времени оставался... твиттер-аккаунт Акихиро Хино (twitter.com/AkihiroHino). Иногда его замещал Ёсиаки Кусада (twitter.com/yoshiakiik), который выкладывал скриншоты (фотографии экрана, если быть точным) со свежих билдов игры. Именно так геймеры узнали о двух нововведениях: кошачьих ушках и расширении онлайн-команды до шести игроков.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3

Жанр:
role-playing console-style
Зарубежный издатель:
SCEE

Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»

Разработчик:
Level-5

Количество игроков:
до 6 (онлайн)

Дата выхода:
8 июля 2010 года (Япония)

Онлайн:
www.jp.playstation.com/scej/title/shirokishi/2nd/
Страна происхождения:
Япония

Новая героиня почему-то заставляет вспомнить сериал Phantasy Star.



White Knight Chronicles 2

Владельцам PS3 самое время затаить обиду на Level-5. Мало того что, в общем-то, неплохая JRPG White Knight Chronicles вышла на пару лет позже положенного и предстала не в лучшем виде, она еще ничем и не закончилась. Убит главный злодей, показана концовка, и сразу после – еще одна, где говорится, что все усилия были напрасны. Ну кто так делает?

Официальный анонс сиквела White Knight Chronicles был вопросом времени. Причем его ожидали со дня на день после выхода оригинала, ведь в конце первой части чуть ли не открытым текстом говорили: «ждите продолжений!». И если первое время всем было интересно именно развитие сюжета, то позднее люди задумались над тем, так ли необходима кривая онлайн-составляющая и стоит ли и дальше пытаться скрестить жанр японской ролевой игры с MMO на домашней платформе, если первый блин вышел комом, а разработка второй попытки отнимает так много времени?

Оказывается, такая необходимость есть, и разработчики находятся в постоянном поиске способа доработать механизмы оригинала, довести графический движок до совершенства, отладить баланс боевой системы и, конечно, сделать онлайн более интересным. Проблема в том, как это будет выглядеть и что стоит на первом месте в списке неотложных дел, ведь с такими глобальными планами по сиквелам настоящему кардинальных перемен можно и не дожидаться.

Если верить немногословным заявлениям Акихиро Хино, на первом месте окажется все же мультиплеер, который раньше являлся, скорее, своеобразной after game. Ведь

только пройдя игру до конца и открыв все точки на карте мира, можно было получить доступ ко всем поручениям, а следовательно, свободно играть по сети с друзьями. В сиквеле же изначально будут доступны те локации, которые команда спасителей принцессы уже успела посетить, и использоваться они будут как своеобразные тренировочные площадки с несколькими простыми квестами.

Такое решение сразу же находит убедительное оправдание: поскольку основное действие теперь будет разворачиваться на землях некогда враждебного государства, то есть совершенно новой для игрока местности, именно для нее имеет смысл прибегать все самое интересное. Причем привязка к путешествиям по новым землям касается не только и столько каких-то нео-

бычных заданий для совместного прохождения, но и повествования в общем. В первом выпуске события преподносились однобоко и было ясно, что разработчики просто не спешат рассказывать историю целиком. Выступивший отряд королевской стражи отправился в путь... куда? Зачем? Куда он в итоге пришел? Смутные намеки в концовке вряд ли можно назвать достаточным объяснением. Хитрый помощник короля, успевший занять место в совете руководителей государства, замыслил... что? Без понятия, ответа на этот вопрос разработчики так и не дали. Все это время игрок наблюдал за тем, как одни герои ищут принцессу, но не было почти никаких намеков на то, что делали другие. Судя по всему, сиквел наступит на те же грабли: нам обещают рассказ о новой стране, народах, переходы по таинственным пещерам и очень красивым лесам, в общем, все, что можно обещать, но это окажется именно путешествием в один конец. Прощел – и сюжет больше к этому не возвращается.

Слухи о том, что сериал White Knight Chronicles станет трилогией (и что будут выходить продолжения ровно до конца жизненного цикла консоли), нельзя назвать необоснованными. Ведь простора для фантазии много, темных пятен в истории и на карте мира хватает, а онлайн-играм жизненно необходимы регулярные обновления. Судя по всему, последний факт в Level-5 осознают, однако почему-то не спешат заниматься реализацией этой идеи на подобающем уровне. Так, в оригинале дополнительные квесты (скачиваемые, как говорилось ранее) в действительности уже были в игре, просто становились доступными в определенные дни – срабатывала своеобразная внутренняя календарная система. Она же останется и в продолжении. А чтобы избежать предсказуемых неурядиц с переносом персонажей, брони и всего остального, на диск с сиквелом будет записан... оригинал. Можно ли предположить, что, фактически, владелец PS3 ожидает одно большое дополнение к сюжету первого выпуска WKC?

Не стоит делать поспешные выводы. Да, прочную связь между двумя выпусками отрицать нельзя, все-таки две главы одной исто-

Окно с информацией в левом верхнем углу на самом деле очень полезное, хотя и вызывает недоумение у людей, не знакомых с оригиналом.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Продолжение не самой успешной RPG на PS3 расскажет о том, что случилось с главными героями после спасения мира. Многопользовательский режим ждет ряд приятных дополнений, что, впрочем, вряд ли сделает его популярным.

ЧЕГО БОИМСЯ? Устаревшей графики, однотипных монстров, скучных дополнительных квестов, того, что европейского выхода игры придется очень долго ждать. Все-таки предыдущий опыт не внушает доверия.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На удачное продолжение истории и ее настоящий финал, на возможность посетить красивейшие новые локации, пополнение списка брони и оружия, доработанную боевую систему и стабильный онлайн.



Одно из достоинств движка WKS заключается в том, что он может справляться с очень большим количеством анимированных объектов в кадре. Пусть хоть пятьдесят монстров соберет вокруг себя главный герой – игра все равно не будет тормозить.

рии, но это отнюдь не подразумевает отсутствие каких-либо различий между ними в плане геймплея. Так, расширится состав партии в мультиплеере – теперь можно будет исследовать локации и бить боссов аж вшестером. Добавятся новые комплекты брони, умения, можно будет составить новые цепочки комбо, плюс ожидается обновление списка приемов «рыцарей» – громадных магических доспехов, в которые «облачаются» (на самом деле просто превращаются, как в каком-нибудь аниме) герои по накоплении определенной шкалы. Боевая система в целом станет более динамичной, и это огромный плюс: больше не придется наблюдать будто бы постановочные бои, когда урон засчитывается просто по факту использования какого-нибудь приема, несмотря на то что противники стоят на расстоянии нескольких метров друг от друга.

Само собой, сохраняются все созданные игроками внутриигровые учетные записи и лобби. Необходимо напомнить, что последние представляли собой что-то вроде локаций, которые каждый пользователь мог обустроить на свое усмотрение: какой заборчик поставить, какие магазины нужны и так далее. Не останутся без внимания и специальные блоги участников. Во всем этом тоже можно усмотреть стремление разработчиков максимально сблизить два выпуска, сделать так, чтобы игрок прошел первый и тут же захотел взяться за продолжение. Неприятные моменты? Можно назвать один,

причем он работает в оба направления: европейцы опять неизвестно когда получат дополнения, а японцам, вполне вероятно, к моменту западного релиза придется купить сиквел еще раз – в расширенной версии. Вспоминая историю с первой частью, можно предположить, что интернациональную версию придется ждать до тех пор, пока не исправят все недочеты японской. А этот процесс, как известно, может растянуться на долгие годы. **СИ**

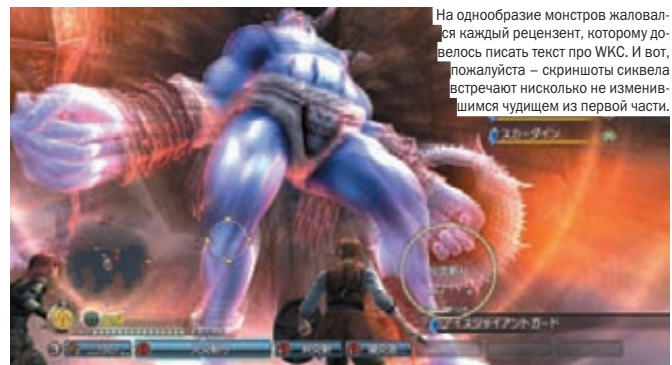
В White Knight Chronicles 2 игроков ожидает встреча с двумя новыми персонажами – пятнадцатилетней девушкой Миу и генералом армии Фории, закованным с головы до пят в доспехи человеком по имени Скардин. Разумеется, все герои первой части проявят себя и в сиквеле. Леонард по-прежнему является протагонистом, тогда как Юли выступает как его верная спутница. Неизвестно, достанется ли какая-нибудь важная роль принцессе – теперь уже, конечно, королеве – или приключениям она предпочтет политическую деятельность. Во всяком случае, именно с такими намерениями она возвращалась в родной замок и такие обещания давала своим подданным. Не останутся без внимания и магические доспехи: герои встретят на своем пути много новых людей, некоторые из которых тоже смогут призывать на помощь громадных рыцарей. Захотят ли они помочь или перейдут на сторону зла – вопрос, на который разработчики пока не хотят давать определенный ответ.



Модели персонажей красивее не стали. Прозвучит речь и одновременно шевельт губами они тоже пока не научились.



Заснеженные просторы обещают быть сказочно красивыми. Впрочем, претензий к внешнему виду локаций никогда и не было, напротив, это первое, что обычно хвалят геймеры.



На однообразие монстров жаловался каждый рецензент, которому довелось писать текст про WKS. И вот, пожалуйста – скриншоты сиквела встречают несколько не изменившимся чудиком из первой части.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов

АНАЛИТИКА



Илья Ченцов

Е3 радуется вестям о новых проектах интересных команд и личностей, в последнее время находившихся в тени. Многих, наверное, интересовало, чем все эти годы занимался Эрик Шайи, автор Another World. Оказывается, на какое-то время он отошел от игр, много путешествовал, а потом его пригрела Ubisoft, и теперь Эрик делает игру в духе Populous для PSN и XBLA под названием Project Dust, где мы будем, управляя силами природы, изменять мир, населенный вот такими аборигенами.



Европейский хит-парад

1	Red Dead Redemption	Rockstar
2	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts
3	UFC 2010 Undisputed	THQ
4	Just Dance	Ubisoft
5	Wii Fit Plus	Nintendo
6	The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
7	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
8	Wii Sports Resort	Nintendo
9	Lost Planet 2	Capcom
10	Blur	Activision

Хит-парад Японии

1	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Wii
2	Fairy Tail: Portable Guild	Konami	PSP
3	Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix	DS
4	Soccer Tsuku DS: World Challenge 2010	Sega	DS
5	Lost Planet 2	Capcom	PS3
6	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	PSP
7	Medarot DS	Rocket Company	DS
8	World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen	Konami	PS3
9	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
10	Tomodachi Collection	Nintendo	DS



События прошлых лет

Год назад

Кипит война между новыми контроллерами: Nintendo показывает миру Wii MotionPlus, Microsoft демонстрирует Project Natal, Sony же представляет PlayStation Move.



Пять лет назад

Microsoft ведет переговоры с Blizzard о переносе World of Warcraft на Xbox 360, а Electronic Arts собирается вложить в развитие своих европейских студий \$200 млн.



Семь лет назад

Стало известно, что игры PS2 не будут совместимы с PS3, Blizzard покидает президент Дэйвид Бревик, а также вице-президенты Эрик Шэфер, Макс Шэфер и Билл Роупер.





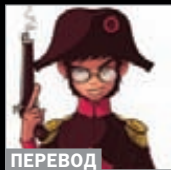
gameland.ru

Игры меняются,
gameland.ru остается!

реклама



АВТОР
Мэтт Бартон



ПЕРЕВОД
Александр
Трифонов

ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ЗАКАТ ЗОЛОТОГО ВЕКА (1987-1993)

Сегодня нам сложно представить времена, когда трехмерные игры в реальном времени считались технологическим прорывом, но в конце 80-х геймеры только начали менять свои старенькие восьмибитные домашние компьютеры на Atari ST и Commodore Amiga. Новые машины обладали процессорами помощнее, большими объемами памяти и жестких дисков, а также улучшенными звуковыми и графическими возможностями, что, конечно же, вдохновило разработчиков на создание более продвинутых проектов.

Трехмерные игры в реальном времени

Скажем честно – новая технология не сразу обрела популярность, а вопрос, становится ли CRPG лучше от того, что действие в ней происходит в реальном времени и отображается в ракурсе от первого лица, до сих пор разделяет поклонников жанра на два лагеря. Ведь большая часть ранних ролевых проектов позволяла управлять целой группой героев в пошаговых тактических боях, и немало игроков предпочитают именно такую схему.

И поныне не утихают споры, какой подход правильнее: применяемый в Dragon Age или в Fallout 3, но семья раздора посеяла студия FTL Games, выпустив в 1987 году знаменитую Dungeon Master. Появившись сперва на Atari ST, игра со временем стала самым продаваемым продуктом за все время существования платформы, а вскоре была перенесена на конкурирующую Amiga, и чуть позже вышла в версиях для MS-DOS и SNES. Ее хвалили за инновационные звуковые технологии и сюжет, придуманный профессиональной писательницей Нэнси Холдер, но для нас самое главное – это 3D-перспектива.

Большую часть экрана занимает вид от первого лица, обновляющийся в реальном времени, как в шутерах, меньшую – интерфейс (немаловажно, что персонажи располагались в два ряда, и враги могли бить только стоящих спереди). В версии для Atari ST для

перемещения приходилось нажимать курсором на нарисованные стрелочки, но в более поздних вариантах разрешилось управлять отрядом и с клавиатуры. Бои происходят в реальном времени, и игрок вынужден отдавать приказы героям (ударить, прочесть заклинание, выпить зелье) как можно быстрее, и учитывать при этом, сколько времени уйдет на то или иное действие. А поскольку процесс почти не был автоматизирован, кликать приходилось много и часто.

Однако, все не сводилось к одному лишь терзанию кнопки мыши: в Dungeon Master имела хитрая магическая система, основанная на сочетании различных рун. Эффект имели лишь некоторые заранее заданные комбинации, и игрок мог настраивать «мощь» заклинания, ограничивая или повышая количество магической энергии, которое на него тратится. Хотя использовать руны позволялось любому персонажу, лишь маги и жрецы раскрывали их истинный потенциал. Что самое интересное – комбинации рун не были перечислены в руководстве пользователя, и узнавать их приходилось из инструкций, находимых в подземельях, либо действуя методом проб и ошибок.

Кроме того, герои страдали от голода и жажды, как в древних проектах вроде Rogue и Ultima. К счастью, кормить и поить членов отряда приходилось не так часто, чтобы это превратилось в головную боль, а совсем оголодав-



Bloodwych



Подсвечник – лучшее оружие против гигантских пиваков, инфузорий-туфелек и летающих глистов!



Eye of the Beholder



Dungeon Master



Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon

шие персонажи не гнушались даже останками только что побежденных монстров. Хотя лучше, конечно, было питаться разбросанными по подземельям окорочками и другой едой (обеззараживать ее, к счастью, не требовалось).

Успех Dungeon Master разработчики закрепили, выпустив дополнение Chaos Strikes Back в 1989 году, но другие компании тоже не сидели сложа руки. В 1990 году SSI издала первую часть трилогии Eye of the Beholder, созданную Westwood Studios (в прошлом Westwood Associates), основанную на правилах второй редакции Advanced Dungeons & Dragons. Сперва игра вышла для MS-DOS, а позднее на Amiga, SNES и даже Sega CD (в этой версии был отличнейший саундтрек от Юдзо Косиро).

Во всех играх действие разворачивается в мире Забытых королевств, как и в Pool of Radiance с ее продолжениями. Так же как в Dungeon Master, геймер управляет отрядом из четырех персонажей, но к ним по ходу прохождения могут присоединиться еще двое NPC. Другие отличия – героев разрешено

создавать самому, а не только выбирать из подготовленных заранее, и доступный изначально компас (в Dungeon Master сперва требовалось его найти).

Сюжет первой Eye of the Beholder незамысловат: игроку предстоит разобрататься с загадочной злой силой, укравшейся под городом Уотердип. Отряд отправляется на расследование, но обрушившийся потолок запирает героев в подземельях, откуда они и должны выбраться. Во второй части, The Legend of Darkmoon (1991), появились локации на поверхности, а сюжет и общение с NPC вышли на первый план. Кроме того, теперь можно было сохраняться в шесть разных файлов, а не перезаписывать один и тот же. Хотя героям опять требовалось победить загадочную злоую силу (на этот раз в башне Темной Луны), поклонники сериала считают именно этот выпуск лучшим. Завершила трилогию вышедшая в 1993 году Assault on Myth Drannor, разработанная самой SSI. В ней появились полезные новшества: в интерфейсе добавилась кнопка «атаковать всем», а персонажам, стоящим в заднем ряду, разрешили бить врагов древковым оружием. Но в целом это было не самое достойное окончание сериала: куцый сюжет, однообразие и резкие скачки сложности совсем не красили финальный выпуск.

Другая компания, жаждавшая повторить успех Dungeon Master – DMA Design, один из ведущих разработчиков игр для Amiga. В 1993 году Psygnosis публикует созданную этой студией Hired Guns для MS-DOS и Amiga, которую всегда включают в списки «лучших на платформе», кто бы их ни составлял. Действие происходит в мрачном мире далекого будущего, где команду из четырех наемников отправляют спасать заложников, но вскоре герои обнаруживают, что их подставили: злая корпорация хочет испытать на них боеспособность искус-





Hexx: Heresy of the Wizard

ственно выведенных существ. Самая популярная особенность Hired Guns – многопользовательский режим, в котором четыре человека могут вместе проходить игру либо сражаться друг против друга за одним компьютером.

До повсеместного распространения Интернета и локальных сетей лишь немногие CRPG могли похвастаться наличием мультиплеера, например, Ali Baba and the Forty Thieves от Quality Software, вышедшая еще в 1981 году (!) для Atari 8-bit и Apple II. Более поздний пример – Swords of Twilight, разработанная Free Fall Associates и изданная Electronic Arts в 1989 году на Amiga. Ее можно было проходить вдвоем (один сидел за клавиатурой, остальные брали джойстики). Также в 1989 появилась Bloodwych от Mirrosoft, похожая на Dungeon Master, но с возможностью игры вдвоем. В историю она также вошла благодаря многочисленным диалогам и гигантским уровням. Продолжение Hexx: Heresy of the Wizard появилось лишь в 1994 году.

Ultima в Золотом веке: Великое Просвещение

Конечно же, Ричард Гэрриотт не сидел все это время сложа руки, и в течение Золотого века появились три новых выпуска Ultima. Хотя некоторые поклонники сериала считают третью часть самой удачной, Ultima IV: Quest of the Avatar, вышедшая в 1985 году, сегодня известна гораздо больше.

В 1996 году журнал Computer Gaming World поместил ее на второе место в списке лучших игр для PC всех времен, а сам Гэрриотт называет ее одной из двух самых любимых частей сериала. И в самом деле, Ultima IV стала поворотной точкой в истории и положила начало так называемой трилогии «Эры Просвещения». Именно начиная с нее основным мотивом Ultima стали моральные проблемы, а также важные культурные и социальные явления. Что значит прожить достойную жизнь? Если вы не понимаете, как на этот вопрос может ответить ролевая игра – вы многое пропустили.

Ключевой аспект Quest of the Avatar – нетипичный набор основных целей. Почти все RPG в нашем списке сводятся к очень простой формуле: накопить достаточно сил, опыта и ресурсов, чтобы победить какого-нибудь могущественного врага, и развитие персонажа сводится к получению уровней и повышению характеристик.

В Quest of the Avatar приходилось заботиться о духовных качествах подопечного, представленных восемью добродетелями: честностью, состраданием, доблестью, духовностью, смирением, жертвенностью, справедливостью и честью. Игра наказывала того, кто пытался проходить ее в обычной для CRPG манере (то есть убивать все, что движется, и подбирать все, что не приколочено гвоздями!) И если в других проектах самосовершенствование героя сводилось к наращиванию его мощи и возможностей, главная цель Ultima IV – достичь просветления и стать образцом добродетели для жителей королевства Британния.

Отличия становились очевидны еще на этапе создания персонажа: вместо распределения характеристик игроку предлагалось ответить на серию вопросов, предполагающих сложный моральный выбор, и по итогам теста герой становился бардом, друидом, пастухом и так далее. Хотя не вполне корректно рассуждать о том, насколько Гэрриотт желал, чтобы его игра повлияла на подрастающее поколение, его послесловие к руководству пользователя весьма красноречиво: «Поиск Аватара – поиск нового стандарта, нового видения жизни для нашего народа. Мы ищем того, кто стал бы блистательным примером для всех и вывел бы нас из века Тьмы в век Света». Некоторые критики считали, что Ричард хотел разрушить бытующий стереотип, гласивший, что ролевые игры – прямая дорога к сатанизму, но, как бы там ни было, глубокий философский и этический подтекст Ultima IV обеспечил ей многочисленные похвалы за пересмотр жанровых устоев. Менее важное новшество проекта – магическая си-



стема, в которой для сотворения заклинаний требовалось собирать и тратить ингредиенты (например, женьшень или чеснок). Это зачастую требуется в настольных RPG, но вот в компьютерных обычно игнорируется.

Кроме того, немалую часть времени герой проводит в беседах с персонажами, некоторые из которых могут присоединиться к нему (до семи спутников – по числу существующих классов). Можно сказать, что именно здесь зародилась (печально известная) традиция CRPG – заставлять игрока говорить с каждым встречным, чтобы ничего не упустить. Также, если вы хотели хоть сколько-нибудь продвинуться по игре, приходилось делать ру-



копийные заметки – ведь в общей сложности прохождение Ultima IV отнимало от 150 до 200 часов. К счастью, существовало множество средств для перемещения по огромному миру: лошади, корабли, порталы и тому подобное, а к руководству пользователя в двух (!) томах прилагалась матерчатая карта.

К слову, в документации ко всем частям трилогии «Эры Просвещения» содержалось огромное количество дополнительной полезной информации. Так, помимо пространных описаний добродетелей, боевой и магической систем, к Ultima V прилагались слова и ноты песни Stones, сочиненной постоянным спутником главного героя, знаменитым бардом Иоло Фитцоуэном, и его женой Гвендиан Гвалшгаф. Словом, если вы решите познакомиться с этими проектами без сопутствующих печатных материалов, много потеряете. С другой стороны, Quest of the Avatar – единственная часть сериала, официально доступная для свободного скачивания, а энтузиастами выпущено несколько версий, оптимизированных под современные системы, например, <http://xu4.sourceforge.net>.

Ultima V: Warriors of Destiny (1988) еще больше внимания уделяет вопросам морали, и на сей раз главная тема – фундаментализм. Злой тиран Блекторн захватил земли Британии и установил в ней чрезмерно жестокие законы в духе «ты должен жертвовать половиной своего дохода на благотворительность, либо лишиться всего». Многие составляющие переключались из Quest of the Avatar без изменений, но тексты написаны более профессионально, а взаимодействие с NPC стало осмысленнее. Так, игрокам приходилось хорошенько запоминать ключевые слова, которые могли вызвать необходимую реакцию тех или иных NPC. Не упрощала задачу и смена дня и ночи: некоторые события происходили, только если Аватар находился в нужное время в нужном месте – в общем, без книжки с подсказками не разберешься.

Количество классов сократилось с восьми до трех (воин, бард и маг), что было особенно заметно при переносе героев: некоторые из них теряли магические способности. Да и сама магия претерпела изменения: ингредиенты стали продаваться в магазинах, а заклинания распределились по восьми «кругам» и собирались из особых слогов. Теперь, как и в Dungeon Master, игрок мог составлять комбинации заклятий и регулировать их мощь. Боевая система также стала более сложной и реалистичной: персонажи даже могли случайно ранить соратников. Наконец, Warriors of Destiny – последняя игра сериала, вышедшая для Apple II, и последняя, для которой Гэрриотт лично писал код.

Ultima VI: The False Prophet вышла в 1990 году только под MS-DOS: к этому времени Apple II уже сильно устарел и в Origin сочли, что не стоит тратить время на отдельную версию для заметно сократившейся аудитории. К тому же для PC появились VGA-карты, обещающие куда лучшую графику. Впрочем,

хотя картинка улучшилась, вся игра проходила с видом сверху – можно сказать, шаг назад по сравнению с прошлыми частями, переключавшимися с 2D на 3D при спуске в подземелья. Зато исчезло разделение на глобальную карту и локацию – весь огромный мир стал единой непрерывной картой.

Изменился интерфейс – на смену списку команд пришло удобное меню, а общение стало приятнее благодаря наличию портретов собеседников и выделению ключевых слов цветом. Изобилие кинематографичных сцен также помогало создать нужную атмосферу. Стали более реалистичными города: населения прибавилось, а помимо таверн и кузниц появились ткацкие мастерские и пекарни. Предметы вроде стульев и бочек разрешили передвигать, а стены и двери – проламывать, хватило бы сил. Игрок даже мог, например, собрать пшеницу, перемолоть ее в муку и испечь себе хлеба! Кроме того, исчезли «случайные» стычки с монстрами – героев отныне не атаковали внезапно где попало.

Основной темой Ultima VI стали расизм и ксенофобия: игрок должен был познакомиться с чуждой культурой и проникнуться идеями культурного релятивизма. Однако некоторые обвиняли проект в отсутствии фокуса и избытке примитивных побочных заданий: и правда, очень легко было потерять нить повествования и начать блуждать туда-сюда по миру без особой цели. Тем не менее, игра ценится многими поклонниками сериала, хотя она и не столь популярна, как седьмой выпуск, о котором мы поговорим подробнее в следующей части нашего материала.



COMMAND TURN LEFT

Wizardry в Золотом веке: Темный Мудрец

Прошло уже четыре года после выхода Wizardry III: Legacy of Llylgamyn (1983), и завязка Wizardry IV: The Return of Werdna (1987) застала поклонников сериала врасплох: на сей раз вы играете за злого волшебника, который стремится отомстить героям. Пожалуй, это единственный сюжет в таком духе за всю историю жанра. Если вкратце, главный злодей первой части, колдун Вердна, пробудился на нижнем этаже своего десятиуровневого подземелья, лишенный всех магических сил. А ловушки и монстры, которые раньше защищали его от любителей приключений, наоборот, теперь не дают выбраться на волю. Чтобы вызвать Вердну из заточения, придется немало попотеть – к счастью, он умеет призывать себе монстров на помощь, хоть и не способен управлять ими напрямую.

Return of Werdna – одна из самых сложных CRPG в истории, пройти которую под силу разве что одолевшим все три предыдущих игры. Карты подземелий трудно зарисовать даже на бумаге, и повсюду разбросаны невероятно сложные головоломки. В довершение всего, призрак вашего врага, Требора, скитается по коридорам, и любая встреча с ним тут же закончится смертью героя, а каждое сохранение игры возрождает всех монстров на уровне! Забавная подробность – пользователи частенько присылали дискеты в Sir-Tech, чтобы разработчики их восстановили, либо просто желая похвастаться, что они и в самом деле прошли одну из первых частей. В студии использовали созданных игроками персонажей с таких дискет, и вставили их в Wizardry IV в качестве врагов Вердны.

Помимо сюжета, четвертая часть мало отличалась от предыдущих, да и Wizardry V: Heart of the Maelstrom (1988) привнесла лишь незначительные новшества: новые способности героев, закливания и еще более огромные лабиринты. Но важно, что главным дизайнером проекта стал Дэвид Брэдли, сме-

нивший создателей сериала Роберта Вудхеда и Эндрю Гринберга. В 1992 году вышла версия для SNES, более успешная, чем другие.

Лишь в 1990 году с подачи Брэдли с Wizardry произошли серьезные перемены. Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge положила начало трилогии, посвященной поискам загадочного Темного Мудреца и легендарному магическому перу, славному тем, что описанные им события становились реальностью. В игре наконец-то сменили движок, добавив улучшенную EGA-графику и удобный интерфейс с поддержкой мыши, а по объему Wizardry VI в четыре раза превосходила любую предыдущую часть, и стала своеобразной «перезагрузкой» сериала. В частности, в нее нельзя было перенести персонажей из прошлого выпуска, решению загадок уделялось не меньше внимания, чем сражениям, и имелось несколько концовок. К созданию персонажей также стоило подходить ответственно, поскольку их раса и пол непосредственно влияли на прохождение. Ролевая система была основана на навыках, разделенных на три большие группы: оружейные, физические и академические (примерами могут послужить владение мечом, красноречие и знание мифологии соответственно). Боевая система также усложнилась: одних только ударов стало восемь разновидностей вроде «ткнуть», «огреть», «хлестнуть», «стукнуть», каждый со своими плюсами и минусами. Руководство пользователя занимало аж 130 страниц, и его следовало протудировать от корки до корки.

Седьмая часть, Crusaders of the Dark Savant, вышедшая в 1992 году для MS-DOS и переизданная в 1996 году как Wizardry Gold под Windows 95 – кульминация истории сериала. Игра перешла на 256-цветную VGA-графику, а в сюжете появились элементы научной фантастики, от космических перелетов до бластеров. Начиналось все с того, что киборг Алетейдिस похитил пресловутое магическое перо, сорвав покров тайны со считавшейся прежде лишь выдумкой планеты

Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge



Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant



Гардия. Где-то на ней спрятан секрет невероятного могущества, и несколько групп заинтересованных лиц (включая отряд ваших героев и Темного Мудреца) отправляются на его поиски. Соперничество с другими командами открывало новые возможности: объединить ли усилия или уничтожить всех конкурентов? Кроме того, игра предполагала четыре разные завязки в зависимости от того, как ваши герои закончили шестую часть (можно было, конечно, начать и с чистого листа).

Как и все предшествующие выпуски, Crusaders of the Dark Savant очень сложна. От сражений персонажи устают не только физически, но и морально, а взлом замков требует хорошей реакции, чтобы вовремя нажимать на кнопку, пока крутятся защелки. Как бы там ни было, сериал продолжится только в 2001 году (с переносом персонажей из седьмой части!), но это уже отдельная история.

Wizardry IV: The Return of Werdna

WERDNA'S OPTIONS	
F) FIGHT	U) USE ITEM
S) SPELL	P) PARRY

#	CHARACTER NAME	CLASS	AC	HITS	TATU	SP
1	JIRI	WARRIOR	10	10	10	10
2	BALTEC	WARRIOR	10	10	10	10
3	BALORSK	WARRIOR	10	10	10	10
4	AVENGGER	WARRIOR	10	10	10	10
5	LYANNA	WARRIOR	10	10	10	10
6	SORCERIC	WARRIOR	10	10	10	10

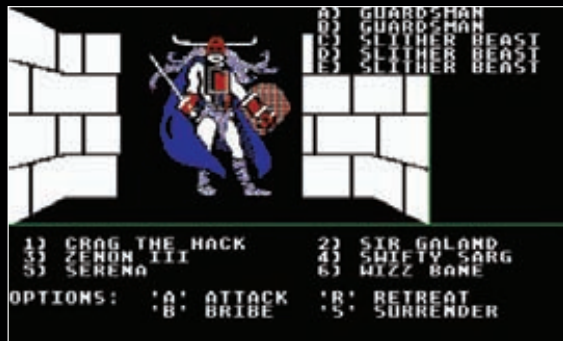
Wizardry V: Heart of the Maelstrom

SERVO'S OPTIONS	
F) FIGHT	U) USE ITEM
S) SPELL	P) PARRY

#	CHARACTER NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
1	SERVO	G-FIG	18	4	???????
2	CROW	N-THI	18	4	???????
3	GYPSY	G-FIG	18	6	???????

LEVEL 1 HITS 2(25)

GOLD 250



Might & Magic: Book I

Might and Magic: дивный новый мир

Might and Magic находится в тройке самых долгоживущих CRPG-сериалов наряду с Ultima и Wizardry (каждый из них зародился еще в 80-х и дожил до 2000-х), но мы до сей поры о нем не упоминали, хотя история его весьма интересна.

Первая часть под названием Book I: The Secret of the Inner Sanctum – детище Джона Ван Канегема и его жены Микаэлы. Вместе они основали компанию New World Computing и выпустили игру для Apple II в 1986 году, с последующими переносами на Commodore 64, MS-DOS и Mac. Проект встретили благосклонно, и особую похвалу заслужил размер Варна, игрового мира: более четырех тысяч локаций, разделенных на 55 областей! Кроме того, исследовать эти просторы позволялось в каком угодно порядке, в отличие от жестко заданной последовательности во многих проектах того времени.

В Might and Magic имелось несколько важных особенностей: например, раса и пол персонажей влияли на прохождение. Так, в одном из королевств царил матриархат, и отряду из персонажей мужского пола там приходилось несладко. Также мировоззрение героев (позаимствованное из D&D) разделяло на злых и добрых) определяло, какие локации они смогут посетить. Наконец, игра была заметно проще большинства аналогов, что сделало ее популярной среди не слишком искусственных геймеров. Сражения тут незамысловаты (и с красивыми картинками, хоть и без анимации), и даже если отряд погибал, можно было продолжить прохождение с последнего посещенного постоялого двора.

Сюжет повествует о приключениях отряда из шести героев, пытающихся разгадать тайну «Внутреннего святилища», о котором известно очень мало – сведения приходится собирать по крупицам, странствуя по Варну. Со временем в игре появляются и элементы научной фантастики (планета оказывается гигантским космическим кораблем), кроме

того, всем запомнилось руководство пользователя: шикарное переплетенное издание с раскладывающейся картой мира.

В 1988 году появилось продолжение Gates to Another World с улучшенной EGA-графикой и еще более огромным миром. Главными изменениями стали автоматически заполняемая карта (правда, для этого один из героев должен обладать навыками картографа), новые классы, заклинания, и возможность добавить в отряд пару NPC. Как и в оригинале, игроку предоставлена большая свобода в путешествиях по миру (на сей раз он назывался Крон). Со временем герои узнают, что Шелтем, злодей из первой части, собирается уничтожить Крон (еще один искусственный планетод), отправив его напрямиком на солнце. Чтобы предотвратить беду, отряду придется не только как следует попутешествовать по Крону, но и посетить четыре параллельных мира, и даже переместиться во времени! Путешественников ожидало немало сюрпризов, например, устройства, изменяющие пол. Кроме того, как и в цикле Phantasie, герои старели, а по достижении 75 лет умирали.

Might and Magic III: Isles of Terra вышла в 1991 году, и с ней сериал совершил технологический скачок: появились VGA-графика, звуковые эффекты и оцифрованная речь, воспроизводимые через аудиокарту, а также поддержка мыши. Среди других новшеств – портреты героев, отражавшие их состояние (бодрствует, спит, превращен в камень и т.д.), сюжетные видеоролики и отображение здоровья персонажей и монстров в виде разноцветных камней (зеленый – полон сил, желтый – ранен, красный – при смерти). Также добавились дистанционные атаки, более удобная система сохранений и список незавершенных заданий. А если дела шли совсем неважно, одно нажатие кнопки отправляло отряд на последний посещенный постоялый двор (правда, за использование такой палочки-выручалочки с героев снимали по уровню опыта).

Начиная с Clouds of Xeen (1992), New World Computing стала делать продукты



Might & Magic: Clouds of Xeen



«ЧТО ТАКОЕ "РОЛЕВАЯ ИГРА", ПОНЯТНО ИЗ НАЗВАНИЯ. ВЫ ИГРАЕТЕ РОЛЬ ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА ИЛИ СУЩЕСТВА. ПОДОБНО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ АКТЕРАМ И АКТРИСАМ, ВЫ ИЗОБРАЖАЕТЕ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, ДЕЙСТВУЯ И РЕАГИРУЯ В РАЗНЫХ СИТУАЦИЯХ ТАК, КАК ЭТО СДЕЛАЛ БЫ ОН». (ИЗ РУКОВОДСТВА К WIZARDRY VI: BANE OF THE COSMIC FORGE).

COMMAND TURN LEFT

только для MS-DOS. Единственное исключение – релиз 1994 года для Macintosh, объединивший четвертую и пятую серии цикла. Да, *Clouds of Xeen* и вышедшая годом позже *Darkside of Xeen* (1993) на самом деле были половинками одной игры под названием *World of Xeen*. Если у вас есть одна часть, добавление второй увеличивает ее примерно на четверть и открывает недоступные прежде локации (и наоборот). Изменения по сравнению с *Isles of Xeen* больше косметические, впрочем, благодаря появлению CD-ROM разработчики смогли записать отличное музыкальное сопровождение.

В 1996 году *New World Computing* была куплена издательством 3DO, и продолжила выпускать CRPG (а также игры других жанров и различного качества) из сериала *Might and Magic* до 2002 года, после чего обанкротилась. Но об этом – в следующий раз.

Sierra смешивает жанры

Sierra On-Line прославилась своими авантюрами, но успела она выпустить и два известных ролевых сериала: *Quest for Glory* и *Kronidor*. Оба размывают границы жанров, и немало внимания в них уделено сюжету и решению головоломок.

Первая часть *Quest for Glory* называлась *Hero's Quest: So You Want to be a Hero*, и вышла в 1990 году для MS-DOS, Amiga и Atari ST. Позже возникли проблемы с авторскими правами (выяснилось, что существует настольная игра *HeroQuest*) и Sierra переиздала обновленную версию в 1992 году под названием *Quest for Glory*. Хотя проект выглядит очень похожим на авантюры из сериалов *King's Quest* и *Space Quest*, в нем есть ролевые элементы: предлагается выбрать класс героя (воин, маг, вор) и развивать его умения. Головоломки каждый из персонажей решает по-разному. Так, воин или вор полезет на дерево, чтобы достать волшебное кольцо из гнезда, а маг просто сотворит заклинание. Ворам и магам противо-

показано вступать в близкий контакт с монстрами, а воинам только того и надо (боевая система построена на чередовании приемов и контрприемов – например, бить нужно, только когда монстр не выставил блок). Словом, игру можно пройти три раза подряд, и каждый раз удастся увидеть что-то новое. Общий тон *Quest for Glory* был юмористическим, местами разработчики откровенно дурачились. Чего только стоит город под названием Спилбург под управлением барона Стефана фон Спилбурга, или улучшение навыка взлома посредством команды «ковырять в носу».

В оригинальной *Hero's Quest* все разговоры и действия осуществлялись с помощью распознавателя текста: необходимо было печатать «расспросить о бандитах» или «залезть на дерево», но в переиздании интерфейс переделали под управление мышью, что возмутило часть поклонников – мол, это ограничивает их свободу взаимодействия с игрой. Поэтому в сборник *Quest for Glory Anthology*, выпущенный в 1996 году, разработчики включили обе версии.

Всего же Sierra издала еще четыре части *Quest for Glory*. В *Trial by Fire* (1990) добавился новый класс – паладин, а в *Wages of War* (1992) – 256-цветная графика, оцифрованные звуковые эффекты и упомянутый выше «мышинный» интерфейс. Также появилась глобальная карта, по которой герой путешествовал на дальние расстояния, то и дело вступая в случайные стычки. Не все новшества встретили одобрение фанатов – больше всего они раскритиковали простенькие головоломки и однообразные сражения. Боевую систему переделали в *Shadows of Darkness* (1993): теперь схватки проходили с видом сбоку, что сделало их еще более аркадными, правда, можно было доверить управление драками компьютеру. Четвертая часть была выдержана в более мрачных тонах, ее озвучивали профессиональные актеры (самый известный – Джон Риз-Дэвис). Финальную игру сериала, *Dragon Fire*, мы обсудим в следующем номере.

В 1993 году Sierra издала *Betrayal at Kronidor* от *Dynamix*, действие которой происходило в мире Мидкемии, известном по популярному циклу романов Раймонда Фейста «Война Врат» (*Riftwar*). Автор очень тепло отзывался об игре и даже написал ее новеллизацию. Пошаговые сражения, основанная на умениях ролевая система, неглупые загадки и огромный объем текста и сюжетных сцен – все это было в *Betrayal at Kronidor*. Успеху проекта помешала лишь посредственная (даже по меркам 1993 года) графика.

Вторая часть, *Betrayal in Antara* (1997), уже не основана на произведениях Фейста – Sierra временно лишилась лицензии и придумала новый мир Рамар. Продолжение также не могло похвастаться красивой картинкой, и было встречено прессой прохладно, хотя лично я считаю его весьма интересным. Sierra даже сделала первую игру бесплатной в попытке заинтересовать геймеров, но и это не помогло. Лишь третья часть, *Return*



В *Quest for Glory IV* вы могли встретить Бабу-Ягу, русалку и лешего.





The Faery Tale Adventure: Book 1



Times of Lore



«В DYNAMIX СОЗДАЛИ НЕ ПРОСТО ИГРУ ПО ЛИЦЕНЗИИ, НАЗВАВ СТАНДАРТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ИМЕНАМИ ИЗ КНИГИ. МЕНЯ ЧАСАМИ РАССПРАШИВАЛИ О САМЫХ РАЗНЫХ ВЕЩАХ, ИСКРЕННЕ СТРЕМЯСЬ СДЕЛАТЬ ВСЕ «КАК НАДО». В РЕЗУЛЬТАТЕ ДОЛЖНА БЫЛА ПОЛУЧИТЬСЯ ПЕРВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, ПОХОЖАЯ НА ХОРОШИЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ РОМАН». (РАЙМОНД ФЕЙСТ, ИЗ РУКОВОДСТВА К BETRAYAL AT CRONDOR)

to Krondor (1998), вернула любовь игроков и считается самой лучшей в сериале.

Другие компании тоже экспериментировали со смешением CRPG и адвенчур, например, SSI издала Realms of Darkness (1987), интересно сочетающую элементы фэнтези и фантастики. Игра также могла похвастаться занятными головоломками и продвинутым распознавателем текста. Beyond Zork: The Coconut of Quendor (1987) от Infocom пронизана сатирой и полна шуток, но сильное недовольство игроков вызвал тот факт, что прохождение могло закончиться в тупик, и приходилось начинать с начала. Такая ситуация – отнюдь не редкость для старых адвенчур, но когда в придачу тратишь долгие часы на развитие персонажа, приятного, конечно, мало. Общего мнения на тему, нужны ли головоломки в ролевой игре, и стоит ли вводить в адвенчур прокачку персонажа, нет и по сей день, но, как бы там ни было, во многих CRPG приходится заниматься не только уничтожением монстров. Лично я не вижу в разнообразии ничего плохого!

Золотой век: всякое разное

Как вы уже убедились, количество разработанных в течение Золотого века CRPG было просто рекордным – хотя некоторые очень известные проекты появятся чуть позже, к тому времени (которое я называю Платиновым веком) былого размаха уже не будет. Классические одиночные ролевые игры станут выходить все реже, уступая место MMORPG и другим проектам «с ролевыми элементами».

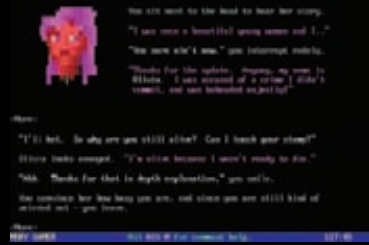
Конечно, при всем желании сложно описать каждую ролевую игру, вышедшую с 1985 по 1993 годы, поэтому я сосредоточился лишь на самых заметных (по моему мнению,

естественно). И конечно, найдется немало читателей, которые обвинят меня в игнорировании их любимых вещей. Поэтому, прежде чем завершить рассказ о Золотом веке, давайте все же упомянем еще несколько выдающихся проектов.

Например, Faery Tale Adventure (1987) от MicroIllusion, CRPG в реальном времени от третьего лица, которая во многом превосходит Diablo и Baldur's Gate. Или как можно рассказывать об Alien Fires, но забыть про Drakkhen, Keef the Thief и Legacy of the Ancients?

А как же Hillsfar? Где Times of Lore? Dragon Wars? Age of Adventure?

Если на то пошло, хоть статья и посвящена исключительно компьютерным RPG, странно было бы не вспомнить ранние консольные ролевые сериалы Dragon Warrior, The Legend of Zelda, и Final Fantasy – на развитие жанра они тоже повлияли немало. В общем, если вы не нашли любимую игру в статье – простите, я старался как мог. Однако, хотя я живо представляю сотни разгневанных электронных писем, есть один проект, про который я обязан написать напоследок, чтобы избежать линчевания. И это... Legend of the Red Dragon.



Legend of the Red Dragon

Уверен, эта разработка Robinson Technologies 1989 года для многих связана с эпохой медленных модемов и BBS. Это одна из самых известных BBS door games (называемых так, потому что BBS служила своего рода дверью между пользователем и программой) – если вы не были клиентом крупного провайдера вроде America Online, GEnie, Portal, или Prodigy с их богатым выбором текстовых MUD или даже первых графических MMORPG, то единственным онлайнным развлечением для вас оставались такие вот игры. Сами они были небольшими по размеру из-за низких скоростей тогдашних модемов (я помню, как считал, что мой модем на 2400 бод – дар свыше), да и лишнюю нагрузку на сервер создавать не стоило.

Хотя в Legend of the Red Dragon отсутствует графика и она простенькая даже по сравнению с Rogie, игра запомнилась благодаря красочным текстам и юмору. Кто может забыть, как флиртовал с официанткой Вайолет или бардом Сетом в местной таверне? Кроме того, игру легко изменять с помощью сторонних дополнений, и часть из них была очень широко распространена. Сперва она появилась на Amiga, но вскоре вышла версия и для MS-DOS, а в 1992 году Robinson выпустила продолжение New World, которое, впрочем, сильно отличалось от оригинала. Гораздо больше похож на классическую версию современный римейк: браузерная Legend of the Green Dragon (<http://www.loigd.net>).

Заключение

Некоторые читатели спрашивают, почему я назвал Золотым веком именно этот период, указывая на то, что действительно «золотые» проекты появились либо до 1985, либо после 1993 года. Что ж, решение и правда было непростым. Скажем прямо – далеко не все ролевые игры, вышедшие в ту эпоху, заслуживают упоминания. Многие из них – беззастенчивые клоны, а некоторые и вовсе ужасны. Да и часть шедевров Золотого века сложно назвать оригинальными – скорее, это компиляции идей и особенностей более старых проектов. Но я все равно нахожу в этом периоде огромное количество инноваций – ведь разработчиков как минимум постоянно подгонял технический прогресс. Сегодня легко, глядя на хиты той поры, вопрошать «и что в них такого», но представьте себе студии, которым приходилось изобретать велосипед и перекраивать каноны жанра с учетом появления мыши, звуковых карт, жестких дисков, CD-ROM, все растущего количества доступных цветов, наконец! Не будь этих игр и выработанных в них подходов к дизайну – мы бы с вами никогда не увидели Elder Scrolls, Diablo и Baldur's Gate! Но о них – уже в следующем номере.

P.S. Продолжение следует. Статья впервые опубликована на сайте Gamasutra.com 23 февраля 2007 года. Публикуется с разрешения автора. **СИ**

КульТ МертВых

Зомби в массовой культуре
и компьютерных играх



ТЕКСТ

Александр
Щербаков

За последние двадцать лет зомби стали одними из самых популярных фантастических существ в массовой культуре, проделав путь от чудищ из фильмов категории «Б» до всенародных любимцев.



Зомби-сериал Onechan-бага славен не только ордами живых мертвецов...



Фактически в последнее время эти монстры не менее почитаемы публикой, чем вампиры, и столь же доходны. Они воспринимаются совершенно естественно, как и прочие, условно говоря, «волшебные» существа, вро-

де драконов, гномов и единорогов. Первоначальные представления о зомби, так же, как обо всех прочих «товарищах по несчастью», очень сильно отличаются от современных, сформированных массмедиа. В процессе образ эволюционировал и видоизменялся под влиянием многочисленных художественных



33 главные зомби-игры

The House of the Dead

(Arcade, Saturn, PC)

К сериалу The House of the Dead иногда принято относиться как к вещи второго сорта. Мол, да игра-то отличная, но это лайтган-шутер – несерьезно и вообще малонужная вещь за пределами аркад. Тем не менее, до сих пор игры из этого сериала (причем зачастую первую часть!) можно встретить, кажется, практически в любом зале игровых автоматов. Не говоря уже о том, что цикл породил кучу любопытнейших спин-оффов, включая находящийся в нашем списке The Typing of the Dead. И не пошедший туда The Pinball of the Dead.

1996 ГОД

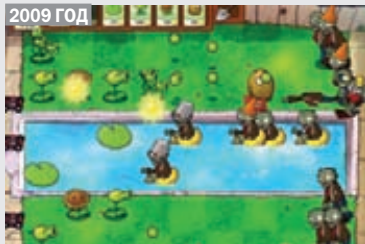


Plants vs. Zombies

(PC, Mac, iPhone)

Можно только удивляться невероятной популярности этого казуального tower defense-проекта. В него режутся все – начиная от домохозяек и заканчивая хардкорщиками, для которых икона – это Panzer General. Разброс совершенно фантастический. Возможно, секрет в том, что помимо яркого сеттинга (и при этом вполне себе детского) и мощной рекламной поддержки, игра еще и предлагает лучший геймплей в своем жанре. Отдельных слов заслуживает промо-песня «There's a zombie on your lawn...» – одно из важнейших дополнений к зомби-канону последних лет.

2009 ГОД



Resident Evil Zero

(GameCube, Wii)

Феноменальный долгожитель, который сначала делался для Nintendo 64, потом был закрыт, а потом заново стал разрабатываться для GameCube. Впоследствии игру портировали и на Wii (для японского и американского рынков) – так что, вероятно, вам будет проще ее увидеть теперь, чем сразу после релиза. А вещь, поверьте, очень хорошая – с красивейшими пререндеренными бэкграундами, возможностью переключаться между главными героями, плюс здесь есть Ребекка – возможный лучший персонаж сериала Resident Evil.

2002 ГОД



произведений. Ближайший и самый понятный аналог – вампиры, чей «канонический» вариант практически всецело строится на интерпретациях Джона Полидори, Шеридана Ле Фаню и, конечно, Брэма Стокера, ставшего главным их популяризатором. В случае с зомби тоже сложился собственный канон, есть истоки и люди, которые изобрели миф заново. Ну и, конечно, нужно обратить внимание, что, как и слово «вампир», слово «зомби» теперь тоже используется в переносном смысле. Что, кстати, является в известной мере проблемой при написании статьи, ведь любой пассаж про «фантастических существ» может вызвать скептическую усмешку – мол, не такие уж фантастические, раз они абсолютно повсюду.

Убили негра

Главная сложность с зомби в том, что сейчас этот термин трактуют очень широко. Фактически превратившись в синоним ожившего мертвеца – архетип, в том или ином виде присутствующий, наверное, во всех культурах. Первоначально же зомби были существами из мифологии вуду – синкретической религии потомков африканских рабов, распространенной, в первую очередь, на Гаити. Вуду – как и похожие концепции, вроде кубинской сантерии (или лукуми – как ее называют последователи культа), базирующиеся на ритуалах и космологии народа йоруба, – развилась в условиях, когда родные для выходцев из Западной Африки религиозные системы фактически находились под запретом их новых белых хозяев. Гаитянским рабам приходилось маскировать свои верования, прикрываясь христианской символикой, что, в конце концов, и привело к слиянию родной для них религии водун (в чистой форме до сих пор исповедуемой в ряде африканских стран, вроде Бенина) с католицизмом.

Считается, что вудуистский колдун-священник (бокор) может оживить мертвеца

«Я – легенда» с Уиллом Смитом – третья по счету официальная экранизация романа Ричарда Мэтисона.



и полностью его контролировать. Такое существо и будет называться зомби. Есть и альтернативная – впоследствии широко популяризированная – точка зрения, что колдуны никого не воскрешают, а просто дурманят людей, после чего те хорошо поддаются внушению и легко превращаются в послушных рабов, зачастую пребывая в сомнамбулическом состоянии.

Когда этот феномен стал набирать обороты и был представлен широкой общественности, вполне логично, что обычным людям вуду казалась каким-то безумным полусатанинским колдовским культом. Ну как Трансильвания ассоциируется с кровящей и вампирами. Между тем вуду – и его первоисточники – несколько шире и вообще все эти зомби-истории занимают в учении достаточно скромное место. Правда, на дурную репутацию этой религии работают не только байки о магических ритуалах (второй по известности – вуду-кукла), но и тот кошмар, который культисты творили на Гаити во времена правления диктатора Франсуа Дювалье. Не говоря уже о том, что весь этот фьюжн из африканского шаманизма и католицизма для христиан выглядит каким-то жутковатым искажением собственной веры. Ну а для атеистов, разумеется, примитивными верованиями чумазых дикарей.

Hate the Living, Love the Dead

Несмотря на то что религия вуду была известна относительно давно и, более того,

ПЕРВОНАЧАЛЬНО ЗОМБИ БЫЛИ СУЩЕСТВАМИ ИЗ МИФОЛОГИИ ВУДУ – СИНКРЕТИЧЕСКОЙ РЕЛИГИИ ПОТОМКОВ АФРИКАНСКИХ РАБОВ, РАСПРОСТРАНЕННОЙ, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, НА ГАИТИ.

Resident Evil 2

(PlayStation, PC, Nintendo 64, Dreamcast, GameCube, PSN)

Настоящий любимец публики, зацементировавший и приумноживший успех первой части. Главная фишка, как вы все, наверное, помните, в интереснейшем «заочном взаимодействии» главных героев – Леона Кеннеди и Клэр Редфилд. Если пройти игру за одного из персонажей, это скажется на злоключениях второго – фактически в Resident Evil 2 есть четыре основных варианта развития сюжета. В остальном – это все тот же самый, ставший классическим survival horror-геймплей.

1998 ГОД



Cold Fear

(PC, Xbox, PlayStation 2)

Мы, конечно, любим Cold Fear в первую очередь за потоки сквернословия в исполнении русских матросов. Если вы не в курсе, они там не просто матерятся, а кроют трехэтажным да с огоньком, порой дословно цитируя анекдот про «... и грязно выругался». Но вообще, кроме всего прочего, это и просто отличный клон Resident Evil от студии Darkworks, создавшей замечательную Alone in the Dark: The New Nightmare. Бегаем по русскому китобойному судну, сражаемся с ужасными зомби, слушаем матюки. Не игра, а сказка!

2005 ГОД



Forbidden Siren

(PlayStation 2)

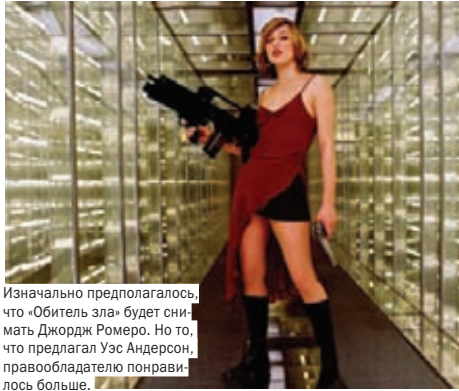
Странная японская игра про японских зомби. Ну, то есть, формально они конечно не зомби – но по факту самые что ни на есть. Несмотря на то что в целом, это такой достаточно откровенный клон Resident Evil, Forbidden Siren есть чем похвастаться. В частности, уклоном в сторону stealth-action, возможностью играть за нескольких персонажей (что дает очень интересное продвижение по сценарию), а также путем медитации проникать в сознание зомби и смотреть на мир их глазами. Имеет смысл обратиться к тотальному римейку Siren: Blood Curse, вышедшему на PS3 в 2008 году.

2003 ГОД





«Живая мертвечина», великий фильм Питера Джексона.



Изначально предполагалось, что «Обитель зла» будет снимать Джордж Ромеро. Но то, что предлагал Уэс Андерсон, правообладателю понравилась больше.



Killing Floor

(PC, Mac)

Мультиплеерный шутер, выросший, как и ряд других крутых вещей того же типа, из мода. В данном случае это была конверсия Unreal Tournament 2004, позже превратившаяся в полноценный коммерческий продукт на Unreal Engine 2.5 и распространяющаяся в основном через Steam. Строго говоря, тут есть и режим для одного игрока, но вообще Killing Floor – это именно многопользовательская забава, где нужно сдерживать волны «мутантов-клонов» – малоотличимых от привычных нам зомби. Можно даже назвать разработку «бюджетным ответом» на Left 4 Dead, хотя это не совсем правда.

2009 ГОД



Zombies Ate My Neighbors

(Mega Drive, SNES)

Одно из лучших названий для видеоигры – о чем мы не устаем повторять – и, наверное, первая крупная вещь, эксплуатирующая не только зомби-тематику, но и вообще клише разномастных B-movies. Прежде всего – низкобюджетную фантастику 50-х годов. Игра, разработанная LucasArts «классического» периода, в принципе не может быть плохой – хотя сейчас она многим наверняка покажется несколько однообразной. Зато если вам все нравится, здесь порядка пятидесяти уровней. Коротких, но очень милых.

1993 ГОД



Resident Evil: The Umbrella Chronicles

(Wii)

Сарком и раньше заигрывала с превращением Resident Evil в лайтган-шутер – собственно, с ублюдочным сериалом Gun Survivor, который пришел в себя только к третьей части, а позже еще и подарил нам наркотический Dino Stalker. Здесь же – чистая рельсовая стрелялка, Resident Evil превращается в The House of the Dead. Только такой, серьезный, без дуракаваляний. И превращается более чем успешно. Как вы знаете, позже вышло и продолжение – Resident Evil: The Darkside Chronicles. Тоже для Wii и тоже хорошее.

2007 ГОД

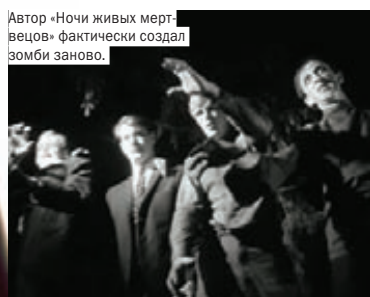




ее последователи жили не только на Гаити, но и еще несколько веков назад перебрались в Луизиану, широкая аудитория обо всем этом мало что знала до тридцатых годов XX века. В 1929 году свет увидела книга Уильяма Сибрука «Волшебный остров» (The Magic Island), серьезно повлиявшая на интеграцию зомби в масскультуру. Фактически это был трэвелог – то есть, описание путешествия автора. Сибрук – на тот момент журналист New York Times – посетил Гаити, о чем и отчитался перед читателями, рассказав, помимо всего прочего, о зомбировании и работающих на плантациях мертвецах. Тема пришлась по душе американским кинематографистам и в 1932 году вышел, ставший впоследствии легендарным, фильм «Белый зомби» (White Zombie) с Белой Лугоши в главной роли. Хотя сейчас он считается классикой B-movies и, что важнее всего, первым настоящим зомби-фильмом, публика приняла его достаточно холодно. Тем не менее, начало было положено и впоследствии на экранах время от времени стали появляться картины, так или иначе эксплуатирующие эту тему, в том числе и такие знаменательные вещи, как лента 1943 года «Я гуляла с зомби» (I Walked with a Zombie).



Роб Зомби – музыкант (начинавший в группе White Zombie), на протяжении всего своего творческого пути эксплуатирующий хоррор-тему. В последнее время превратился в серьезного режиссера фильмов ужасов.



Автор «Ночи живых мертвецов» фактически создал зомби заново.

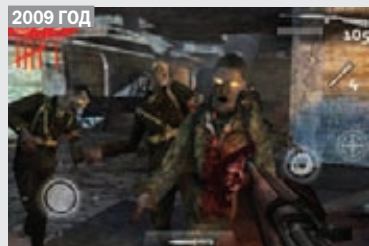


«Белый зомби» считается первым настоящим тематическим фильмом.

Call of Duty: World at War: Zombies

(iPhone)

Наци-зомби – это отдельная категория мертвецкого жанра, к большому сожалению, недостаточно представленная в компьютерных и видеоиграх. Ситуацию пытались исправить в Wolfenstein и в специальных режимах для Call of Duty: World at War и Call of Duty: Modern Warfare. Пока, наконец, Activision не решила превратить эти режимы в самостоятельную вещь. Call of Duty: World at War: Zombies полностью посвящена борьбе с зомби-нацистами и, что характерно, вышла только на iPhone.



Corpse Killer

(PC, Mega CD, Saturn, 32X, 3DO)

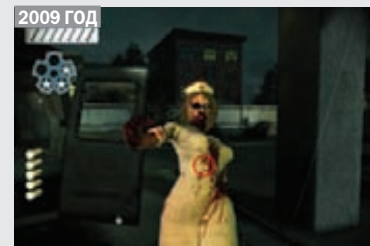
Вы будете смеяться, но наш материал просто не может обойтись без придурочной игры Corpse Killer. Это совершенно феерический FMV-шутер, с ужасающим низкобюджетным видео, где в кадре нелепо передвигаются люди в резиновых масках, изображая страшных и ужасных зомби. По уровню трэшовости игра, конечно, не дотягивает до Space Pirates, но ей это совершенно не мешает быть выдающимся образцом своего жанра. Настолько выдающимся, что, услышав словосочетание «зомби-игра», старожилы вспоминают Corpse Killer сразу же после Resident Evil!



The House of the Dead: Overkill

(Wii)

Апофеоз развития сериала The House of the Dead. Если он и раньше балансировал на грани пародии, то здесь цикл ее не просто перешел – перепрыгнул. Теперь это настоящее, откровенное B-movie, на уровне фильмов Брайана Юзны и разухабистой родригесовской «Планеты страха». С беспрерывно матерящимся негром, реплики которого, кстати, отлично монтируют ребята на YouTube, превращая в непрерывный поток сквернословия – то, к чему мы стремимся в рубрике «Круглый стол».





«Возвращение живых мертвецов 3» Брайна Юэны смешало низкобюджетный зомби-хоррор с «Ромео и Джульеттой».



Игровой сериал Onechanbara, всецело посвященный девицам в бикини, сражающимся с ожившими мертвецами, тоже обзавелся экранизацией.



«Рассвет мертвецов» Джорджа Ромеро стал одним из важнейших зомби-фильмов за всю историю жанра.



Dead Rising

(Xbox 360)

Ультимативная зомби-игра, неофициальное переложение «Рассвета мертвецов», разбавленного другими стереотипными ромерообразными приемами. Кто-то скажет – беззастенчивый дер и паразитирование на чужих идеях. Мы возразим – веселая игра, полностью построенная на цитатах и аллюзиях. У нас есть зомби, много зомби. И есть много оружия, которое позволяет делать кучу презанятнейших вещей с ожившими мертвецами. Пожалуй, избитие умертвий никогда еще не проходило в таком угаре.

2006 ГОД



The Last Guy

(PSN/PlayStation 3)

The Last Guy – крутейшая скачиваемая игра для PlayStation 3, возможно одна из лучших на PSN. Мы в роли героя в красном плаще, который ходит по разным городам мира, атакованным зомби, и спасает людей. Вид сверху, внешне все напоминает Google Maps, о чем, кажется, говорят абсолютно все рецензенты. Игровой процесс сочетает в себе элементы Рас-Мап и «змейки». Собираем за собой «хвост» из человечков, доводим их до зоны эвакуации и радуемся. Все очень просто, дико интересно и стоит недорого.

2008 ГОД



The Typing of the Dead

(Arcade, PC, Dreamcast, PlayStation 2)

Вы, наверное, немного удивлены появлением этой игры в списке, но, поверьте, она здесь к месту. Идея совершенно потрясающая – скрестить лайтган-шутер The House of the Dead со скоростным набором текста. Целиться больше не надо – вместо этого придется очень быстро набивать предлагаемые игрой фразы, пока до вас не добрались зомби. Игра, разумеется, в достаточной мере пародийна и полна самоиронии. И, конечно, не стоит удивляться, что к ней – в силу специфики профессии – всегда крайне тепло относились журналисты.

1999 ГОД





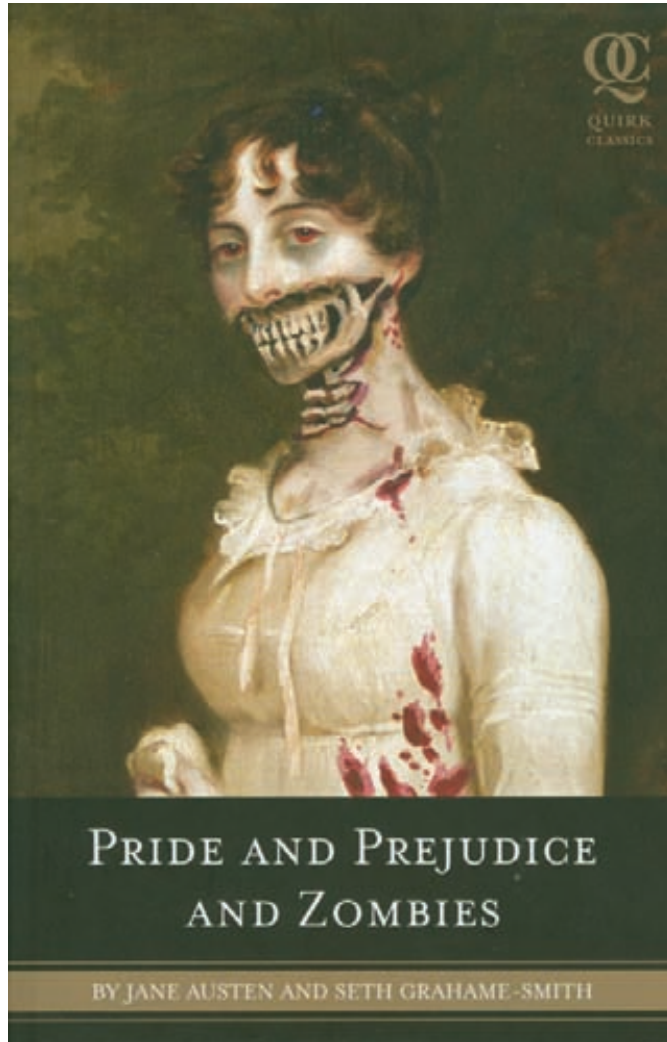
В послевоенные годы наметилось слияние концепции зомби и просто ходячих – и обычно плотоядных! – мертвецов, хотя само вудуистское словечко использовалось еще достаточно редко. В «канон» начали входить и культовые произведения, посвященные ожившим покойникам, включая прозу Говарда Филлипа Лавкрафта, в первую очередь его «Герберт Уэст: Реаниматор». Разумеется, существовали и более ранние «смежные» истории подобного рода, например, классический «Франкенштейн» Мэри Шелли, также воздействовавший на массовое сознание.

Большое влияние на последующие поколения оказали комиксы Tales from the Crypt, много лет спустя адаптированные для телесериала «Байки из склепа». Но мало что так изменило образ зомби в массовой культуре, как роман Ричарда Мэтисона «Я – легенда» 1954 года, в разные годы три с половиной раза экранизированный (включая блокба-

стер с Уиллом Смитом в главной роли). За «половину» сойдет полуофициальный фильм «Я – Омега» (I am Omega) с Марком Дакасосом, снятый великой трэш-студией The Asylum.

Главное значение романа «Я – легенда» было в популяризации того, что впоследствии стали именовать «зомби-апокалипсисом» (в англоязычном варианте – Zombie Apocalypse), фактически поджанром зомби-фикшна. То есть, истории о том, как большая часть населения планеты превращается в ходячих мертвецов, а многочисленным живым приходится спасаться. Обычно такой «конец света» наступает

Помимо «Гордости и предубеждения и зомби», добавившего зомби в роман Джейн Остин, издательство Quirk Books выпустило, в частности, еще и такую мощную нетленку, как «Андроид Каренина».



Zombie Driver

(PC)

Это просто праздник какой-то. Пусть вас не смущает название – тут нет зомби-водителя. Водитель – это вы. А зомби – они вокруг, тысячи их. И их надо бы раздавить всех к чертовой матери. Или перестрелять – потому что помимо традиционной давилки есть еще порядка полутора десятков видов оружия для вашего авто, включая огнемет. В итоге у нас получается дикий гибрид из первой части Grand Theft Auto, Carmageddon и Burnout. Мне кажется, что это будет поинтереснее всяких офисных забав, вроде Crimsonland!

2009 ГОД



Onechanbara: Bikini Samurai Squad

(Xbox 360)

Волшебный игровой сериал Onechanbara, некоторые части которого периодически выходят за пределы Японии, – следует гениальной, практически беспроблемной схеме «полуголые девицы против зомби». Есть расхожее мнение, что на самом деле на выходе мы получаем достаточно занудные и не слишком красивые beat'em-up-проекты. Но вообще это все равно что придраться к Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball. Вам при такой концепции нужен еще и геймплей? А зачем? Это же произведение искусства, можете обойтись и без него.

2006 ГОД



Zombi

(PC)

Практически полностью забытая всеми игра Zombi – разработанная, кстати, Ubisoft – была, пожалуй, одним из первых зомби-проектов не только на PC, но и вообще. Практически целиком и полностью она вдохновлена «Рассветом мертвецов» и, соответственно, во многом предвосхищает Dead Rising. Что интереснее всего, так это жанр игры – это, представьте себе, квест! Ваш вертолет сел на крышу торгового центра, чтобы где-то найти горячее и продолжить полет. Ну а дальше сами понимаете.

1990 ГОД





БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ НАСЕЛЕНИЯ ПЛАНЕТЫ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ХОДЯЧИХ МЕРТВЕЦОВ, А ЖИВЫМ ПРИХОДИТСЯ СПАСАТЬСЯ.

Zombie Apocalypse

(PlayStation 3, Xbox 360)

Беспригрешное и говорящее о многом название, за которым скрывается стрелялка в духе Alien Shooter/Zombie Shooter, только на небольшой локации. Или, если вам так будет понятнее, все это сильно напоминает классическую Smash TV для аркадных автоматов, впоследствии портированную и на Mega Drive со SNES. Но только, разумеется, с зомби, с солидным арсеналом оружия, включая обязательную в таких случаях бензопилу, и кучей цитат из киноклассики. Игра коротенькая, но очень милая – и недорогая, это же скачиваемый продукт.

2009 ГОД



Shellshock 2: Blood Trails

(PC, Xbox 360, PlayStation 3)

Критики достаточно оперативно разорвали эту игру в клочья, отругав за... ну, практически за все, начиная от графики и заканчивая левел-дизайном. Между тем вещьца не настолько чудовищна и, главное, ценна с общекультурной точки зрения. Не каждый день ведь мы сталкиваемся с зомби-игрой, действие которой происходит по время войны во Вьетнаме! К сожалению, нам не позволят играть за мертвых вьетконговцев, пытающихся выесть мозг американским солдатам – но не все коту маслиница.

2009 ГОД



Zombie Virus (Zombie vs Ambulance)

(PlayStation 2)

Обычно мы ставим только одно название игры, отдавая предпочтение имеющим хождение на PAL-территории. Но в данном случае просто необходимо сделать исключение. Японская версия щеголяет совершенно гениальным заглавием «Скорая помощь против зомби», которое не просто звучит как хор ангелов, но еще и популярно объясняет, о чем же пойдет речь. А игра эта о команде скорой помощи, принимающей инфицированных пациентов во время пандемии. Мы не знаем, как разработчики додумались до такого, но подозреваем, что тут не обошлось без божественного вмешательства.

2005 ГОД





в результате пандемии – и это тоже было достаточно новой идеей, ранее практически не использовавшейся. Исключением, наверное, можно считать фильм «Облик грядущего» (Things to Come) по мотивам произведений Гэрберта Уэллса, где эксплуатировалась похожая идея. Что характерно, в романе Мэтисона зараженных вирусом обычно называли «вампирами»! Несмотря на то что подобного рода существ уже в то время причисляли именно к зомби.

Именно «Я – легенда» стал главным источником вдохновения для молодого Джорджа Ромеро, в 1968 году полностью изменившего принципы зомби-жанра благодаря фильму «Ночь живых мертвецов» (Night of the Living Dead).

Когда в аду нет места...

«Ночь живых мертвецов» считается произведением, поставившим черту под старыми

представлениями о зомби, фактически вводя в речевой оборот термин в его нынешнем значении. Оно же определило явление, порой называемое «ромеровскими зомби». Здесь и апокалипсис, и стрельба в голову, и пандемия, полностью демистифицирующая весь процесс, отрицающая сверхъестественную подоплеку происходящего.

Фильм заложил основу самого знаменитого зомби-сериала всех времен и породил тучу подражаний. Но несмотря на то что «Ночь живых мертвецов» был одним из самых успешных инди-хорроров своего времени, мысль о сиквеле возникла у Ромеро только в 1974 году. Испытывая проблемы с финансированием, он согласился принять помощь от человека, ставшего еще одной легендой в индустрии ужасов – Дарио Ардженто. Их сотрудничество совершенно неожиданно привело к созданию фильма, считающегося многими одной из главных вех в истории жанра – «Рассвета мерт-

вецов» (Dawn of the Dead) 1978 года. Картина развивала идеи, заложенные в первой части, выступая в том числе и на поле социальной сатиры – Ромеро до сих пор известен тем, что его ленты, скорее, рассказывают о живых людях, чем о мертвых. И именно «Рассвет мертвецов» начал использовать слово «зомби» применительно к пораженным вирусом существам, тем самым окончательно соединив «просто мертвых» и вудуистских покойников. Более того, за пределами США «Рассвет мертвецов» обычно выходил под лаконичным названием «Зомби» (Zombi). И буквально через несколько месяцев после релиза фильм еще и обзавелся «сиквелом» – картиной «Зомби-2» (Zombi 2, но есть целый перечень альтернативных названий для разных территорий) режиссера Лючио Фульчи, в дальнейшем тоже легенды индустрии ужасов. В реальности лента никак особенно не была связана с ромеровской работой, и вообще снималась совершенно независимо от нее и, что немаловажно, параллельно, а не влопыхах, лишь бы поскорее заработать, как заподозрили многие фанаты. Фильм, конечно, не стал такой вехой, как «Рассвет мертвецов», но тоже считается культовым. Именно здесь, кстати, есть легендарная сцена сражения зомби и акулы.

Слева: Можно поспорить, является ли Dead Space зомби-игрой или нет. Мы считаем, что все-таки является.



Внизу: Это, конечно, не «Робокоп против Терминатора», но тоже весьма интересный вопрос.



Little Red Riding Hood's Zombie BBQ

(Nintendo DS)

Еще одна великая, могучая и лучезарная игровая концепция: Красная Шапочка сражается с зомби. В волшебной стране. Ой. Между тем, помимо идеи в духе «все, как мы любим», есть и отличный геймплей. По жанру это такой шутер, несколько даже в духе космических скроллеров, вроде, простите за сравнение, Ikaruga. Только не столь хардкорный и с прицеливанием, которое осуществляется стилусом. Еще игра трехмерная, очень красивая, и эффективно использует оба экрана DS – то есть один является продолжением другого.



Resident Evil 5

(Xbox 360, PlayStation 3, PC)

Наш список из 33 главных зомби-игр имеет не только историческую ценность, но и практическую – то есть, в нем можно найти вещи, которые вам захочется оценить. Строго говоря, все серии Resident Evil хороши. Но, наверное, было бы некоторым перебором записать в этот список сразу с десятком «резидентов» (мы ограничились всего шестью). Но нельзя не назвать Resident Evil 5 – новейший и притом достойный упоминания выпуск. Хотите актуальную, современную высокобюджетную игру про оживших мертвецов – берите эту, не прогадаете.



Zombie Revenge

(Arcade, Dreamcast)

По названию так сразу не догадаешься, но вообще это ответвление сериала The House of the Dead. Узнаваемости практически никакой и по жанру это аж beat'em up! Не то, чтобы очень крутой, но просто неплохой. И, как водится для японских игр такого рода, не шибко простой с точки зрения прохождения. Упоминания заслуживают мини-игры для VMU (дримкастовской карты памяти) в Zombie Revenge, а конкретно Zombie Fishing – симулятор рыбалки. Для зомби. Рыбалки. Для зомби.





**«НОЧЬ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ» СЧИТАЕТСЯ
ПРОИЗВЕДЕНИЕМ, ПОДВЕДШИМ ЧЕРТУ ПОД
СТАРЫМИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯМИ О ЗОМБИ.**

В Marvel Zombies всем знакомые супергерои превратились в зомби. Они сохранили способность думать, но не откажутся от человеческого мяса.

Resident Evil: Dead Aim

(PlayStation 2)

Несмотря на то что Resident Evil: Dead Aim относится к устрашающему сериалу Gun Survivor (оригинальное японское название игры – Gun Survivor 4: BioHazard – Heroes Never Die), конкретно этот выпуск был вполне приличной игрой. Dead Aim сочетает стандартный survival horror и лайтган-шутер, причем делает это – представьте себе – блестяще. И, кстати, в некоторых аспектах превосходит Cold Fear – здесь тоже действие происходит на корабле. Я бы даже осмелился сказать, что эта игра будет поинтереснее, чем некоторые «номерные» части Resident Evil.

2003 ГОД



Evil Dead: A Fistful of Boomstick

(Xbox, PlayStation 2)

Вообще это вопрос – считать ли «Зловещих мертвецов» фильмом про зомби. Мы склоняемся к варианту: а почему бы и нет – если в широком смысле. Соответственно, на игры по мотивам это тоже распространяется. Evil Dead: A Fistful of Boomstick удивляла тем, что после провальной Evil Dead: Hail to the King (которую спасало только то, что иногда к коробочке прилагался DVD со второй частью фильма), от сиквела никто ничего не ждал. А на поверку он оказался очень даже мил и забавен. Весьма такой бодрый экшн, совершенно не противный, а прямо даже наоборот.

2003 ГОД



Zombie Nation

(NES)

Zombie Nation считают одной из первых зомби-игр. Ведь вышла она еще на NES, западное название прозрачно намекает на всякие страшные вещи, ну и если пристально посмотреть, то что-то такое можно разглядеть. И правда, не отметить игру нельзя. С другой стороны – это же дурдом форменный, с гигантскими летающими головами самураев (это главные герои!) и ожившей Статуей Свободы, выполняющей функции босса. Да еще и по жанру это скролл-шутер в духе R-Туре. Совершенно сюрреалистичное зрелище.

1990 ГОД



Межвременье

80-е хоть и не принесли чего-то сверхвыдающегося в плане зомби-кинематографа, оказались все же достаточно плодотворны, благодаря таким лентам, как «Реаниматор» (Re-Animator), ставшего творческим дебютом для Стюарта Гордона и Брайана Юэны, началом угарной эпопеи «Зловещие мертвецы» (Evil Dead) и появлением альтернативных продолжений «Ночи живых мертвецов» от разругавшегося с Ромеро соавтора сценария оригинальной ленты Джона Руссо. Сам Ромеро выпустил в 1985 году «День мертвецов» (Day of the Dead), где еще больше критиковал современное общество. Самым же ярким зомби-произведением оказался видеоклип на песню Thriller Майкла Джексона – как бы смешно это ни звучало.

Отдельного упоминания заслуживает фильм Уэса Крейвена «Змей и радуга» (The Serpent and the Rainbow) по мотивам документальной повести Уэйда Девиса, возвращающаяся к теме «настоящих» гаитянских зомби. Сама книга Девиса хоть и имела успех, была все же встречена с некоторым



Внизу: Forbidden Siren – один из самых колоритных клонов Resident Evil.



скепсисом. Дело в том, что там описывались рецепты снадобий, с помощью которых бокоры дурманили людей. Рецепты, не особо дружившие с наукой.

В начале 90-х были предприняты первые настоящие попытки предложить тему зомби массовой аудитории. Но появившийся в 1990 году римейк «Ночи живых мертвецов», выпущенный студией 20 Century Fox, с треском провалился, а потому почти целое десятилетие зомби по большей части оставались действующими лицами жанрового низкобюджетного кино, принимавшего порой все более гротескные формы – как в случае с «Живой мертвечиной» (Braindead) Питера Джексона. Но именно в 90-х появилась, пожалуй, главная зомби-игра современности – Resident Evil.

Вообще вполне очевидно, что востребованность этой темы в игровой индустрии

примерно совпадает по времени с расцветом популярности ее же во всей остальной масскультуре. То есть, общим местом зомби-проекты стали все-таки в нулевые годы. Но развитие, разумеется, началось раньше и, конечно, тон здесь задавала Resident Evil, вышедшая в 1996 году. Мы можем вспомнить и множество других проектов, вроде Zombie Nation, Zombi или Zombies Ate My Neighbors, но тогда это были, скорее, единичные явления.

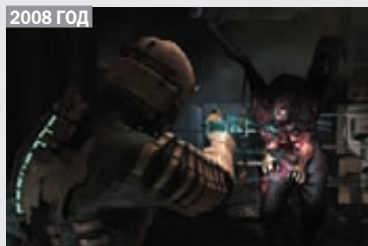
Я на солнышке гнию

Пик популярности экзотических монстров пришелся на начало нового века. И тема эта не вышла из моды до сих пор – мы живем в эпицентре настоящего зомби-бума. Существа эти проникли повсюду, Marvel Comics начал выпускать серию Marvel Zombies –

**Dead Space**

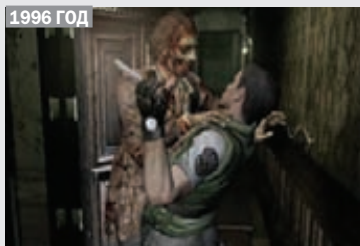
(PC, Xbox 360, PlayStation 3)

Нам пришлось изрядно поразмышлять, целесообразно ли отнести Dead Space к зомби-играм. И – если в широком смысле – то, наверное, все же да. Разумеется, некроморфы, вызванные к жизни странным инопланетным микробом и обычно принимающие совсем «неканоничные» формы – немного не те зомби, к которым мы привыкли. Но было бы неправильно проигнорировать этот милый космический хоррор с расчлененкой и абсолютно замечательный игровым интерфейсом, своей красотой затмевающим все происходящее вокруг!

**Resident Evil**

(PlayStation, Saturn, GameCube, PC, Wii, PSN, Nintendo DS)

Наверное, именно первый Resident Evil можно и нужно считать главной игрой о зомби. Сейчас она вас вряд ли заинтересует – разве что красивый римейк для GameCube. Но здесь важно влияние, которое проект оказал на популяризацию темы в индустрии. Про инновационный геймплей, развивший идеи Alone in the Dark и ставший фундаментом для всего направления survival horror мы умолчим, это и так очевидно. Resident Evil для видеоигр – это аналог «Ночи живых мертвецов» для кинематографа.

**Left 4 Dead**

(PC, Xbox 360)

Если честно, после анонса Left 4 Dead закрались подозрения, что у сотрудников Valve не то чтобы творческий кризис, а просто они идут по очень простому, очень банальному пути: «Зомби вошли в моду? Делаем нашу версию «28 дней спустя!» Тем не менее, все эти надуманные обвинения и рыдания о потере оригинальности можно спокойно позабыть, учитывая, что главное в Left 4 Dead – это все-таки великолепный мультиплеер. Который в принципе не может быть плохим в игре, сделанной Valve.



с инфицированными супергероями. Книга «Гордость, преубеждение и зомби» (Pride and Prejudice and Zombies) стала большим хитом и дожидается экранизации. Ежегодно выходят сотни фильмов, в которых так или иначе присутствуют зомби.

Очень сложно сказать, почему именно так произошло и что этот самый бум вызвало. Наверное, просто накопилась «критическая масса» продуктов этой тематики. Переломным стал, пожалуй, 2002 год, когда на экраны вышли фильмы «28 дней спустя» (28 Days Later) Денни Бойла и «Обитель зла» (Resident Evil) Пола «What Script?» Андерсона. «28 дней спустя» был особенно важен, потому что ознаменовал собой новый виток эволюции зомби-жанра, становящегося более реалистичным – ну и, конечно, изображал мертвяков более стремительными и гипер-агрессивными. Нельзя сказать, что эти идеи были так уж нетривиальны – ноги-то в любом случае растут из картин Мэтисона и Ромеро, но поданы они были очень даже по-новому. Ну а после пародийного «Шона – короля мертвецов» (Shaun of the Dead) и роскошного римейка «Рассвета мертвецов» в исполнении Зака Снайдера, стало ясно, что зомби окончательно превратились в мейнстрим-тренд. Снявший с 1993 года только один фильм, Ромеро неожиданно снова стал востребованным режиссером и впервые за двадцать лет начал снимать продолжение своего главного сериала, материализовавшегося в 2005 году в качестве ленты «Земли мертвых» (Land of the Dead). А позже в виде еще двух менее удачных сиквелов. По мотивам «Земли мертвых», кстати, вышла еще и весьма сомнительная игра.

Вполне понятно, что значительная часть проектов из нашего «подвала» про 33 главных зомби-игры увидела свет в новом веке.

Причем, как и в 90-х, ключевым сериалом до сих пор остается Resident Evil – который с годами обзавелся спин-оффами, экранизациями, новеллизациями и всем таким прочим. И это развитие уже не остановить. За последние два десятилетия зомби практически сравнялись по популярности с вампирами – одной из главных дойных коров индустрии развлечений. Они могут появиться абсолютно в любом продукте: и в низкобюджетном японском ужастике, и в архаусной постановке. В серьезной хоррор-игре и в казуальном мультяшном проекте. В постмодернистской прозе и в книжках-раскрасках для детей. **СИ**

Внизу: «Реаниматор» был снят по мотивам Лавкрафта, но традиционно считается одним из ярчайших зомби-фильмов.



ЗОМБИ ПРАКТИЧЕСКИ СРАВНЯЛИСЬ ПО ПОПУЛЯРНОСТИ С ВАМПИРАМИ.



Teenage Zombies: Invasion of the Alien Brain Thingys!

(Nintendo DS)

Да, название, конечно, не чета Little Red Riding Hood's Zombie BBQ, да и как игра она несколько менее интересна, но вообще это на удивление крепко сбитый платформер. Стремя подростками-зомби в главной роли. У каждого, как водится, есть уникальные способности. И между ними нужно переключаться – но не в том смысле, как в The Lost Vikings, а, скорее, как в первых «Черепашках-ниндзя» на «Денди», будь они прокляты. И все в таком комиксово-мультяшном стиле. Даже на небольшие и не соответствующие случаю воспоминания о Comix Zone прибавляет.

2008 ГОД



Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

(PC, Mac, Xbox, Xbox 360)

Одна из немногих – и одна из лучших – вещей, где нам предстоит действовать не за людей, а за зомби. Главный герой, Стаббз, озабочен практически только одним – пожиранием человеческих мозгов. И, в общем, примерно этим мы и будем заниматься большую часть этой достаточно непродолжительной, но насыщенной игры. Покусанные противники, в соответствии со всеми канонами, также превращаются в ходячих мертвецов и помогают нам бороться с мерзкими людшками. Между прочим, разработка Алекса Серопиана – одного из основателей Bungie и создателей Halo.

2005 ГОД

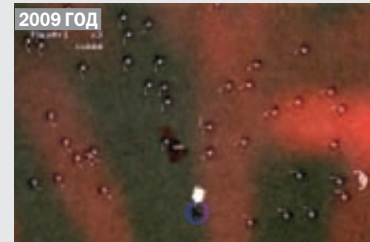


I MAED A GAM3 WITH ZOMBIES IN IT!!!

(Xbox 360)

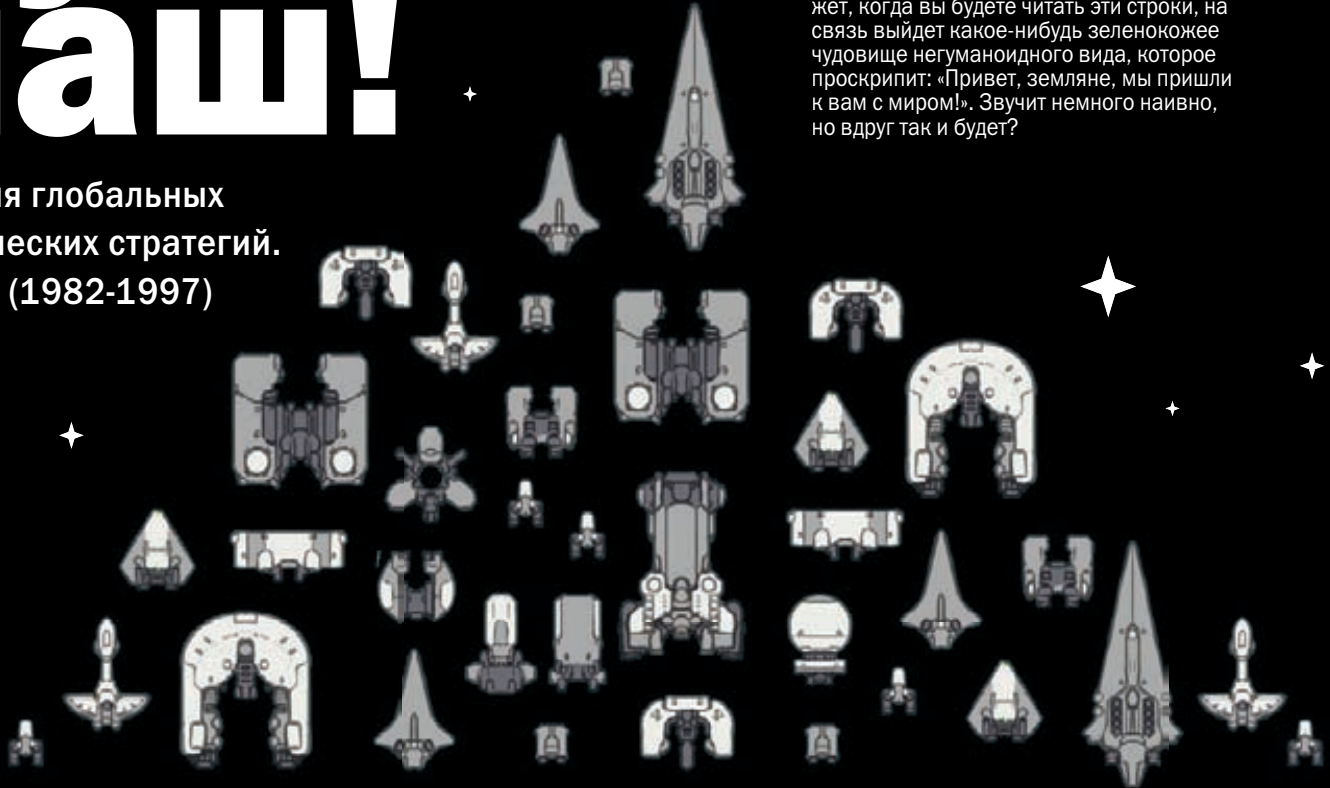
Еще один, очередной уже зомби-шутер. В духе Crimsonland. И с диким названием. Основное же его отличие в том, что он, во-первых, интересный. А, во-вторых, создан одним человеком и продается на XBLA за 80 очков – то есть, за доллар. Эта замечательная комбинация сделала I MAED A GAM3 WITH ZOMBIES IN IT!!! хитом с сотнями тысяч скачиваний и наградами в номинации «лучшая инди-разработка». А еще здесь есть любопытный саундтрек, где, в частности, мужик дурным голосом напевает название игры.

2009 ГОД



Космос будет наш!

История глобальных
космических стратегий.
Часть I (1982-1997)



С тех пор как человек обратил свой пылкий взгляд к небу, его всегда занимал вопрос: «А есть ли там кто-нибудь?». Мы заселяли небеса богами и героями, писали книги о путешествиях за пределы нашей маленькой планеты, в душах крепла вера в существование иной жизни, иного разума. Сумма знаний о вселенной росла, сегодня мы уже не просто предполагаем наличие планет у других звезд, мы изучаем их при помощи мощнейших приборов. Но иная разумная жизнь все еще не найдена, хотя поиски не прекращаются. И, быть может, когда вы будете читать эти строки, на связь выйдет какое-нибудь зеленокожее чудовище негуманоидного вида, которое прокрипит: «Привет, земляне, мы пришли к вам с миром!». Звучит немного наивно, но вдруг так и будет?



ТЕКСТ
Андрей Окушко

Иллюстрации:
Арне Никлас
Янссон
androidarts.com

Через тернии...

Самой собой, когда пришло время компьютерных игр, не обратить внимания на звезды было нельзя. Мы не знаем, когда впервые разработчики предложили геймерам взяться за создание галактической империи. Ходят легенды о том, что еще на древних-древних компьютерах (да-да, в те времена, когда «умные машины» были большими-пребольшими) древние-древние программисты резались в древние-древние космические стратегии. Как они выглядели? Насколько сложен был геймплей? Были ли эти раритеты похожи на игры наших дней хоть в чем-то? Пожалуй, это тема для отдельного исследования, тянущего минимум на кандидатскую диссертацию. Мы же не намерены писать обширную монографию, а просто хотим рассказать о тех глобальных космических стратегиях, что стали массовыми и нашли своих почитателей.

В начале 80-х такие проекты выглядели незамысловато и весьма примитивно. ASCII-псевдографика, полное отсутствие всяких ис-

следований, малое разнообразие кораблей, неудобнейший интерфейс с десятками менюшек, сквозь которые еще надо было продрапать, чтобы сделать хоть что-нибудь. Типичный пример – **Andromeda Conquest**, выпущенная Avalon Hill в 1982 году. Игра вышла проще некуда: на карте галактики (где звезды изображались звездочками, уж извините за каламбур) в пошаговом режиме перемещались флоты-циферки. Задача ставилась простая: колонизировать определенное количество систем как можно быстрее. Тамошние жители могли обороняться, так что важно было привести флот более сильный, чем все защитные сооружения. Вот и все. Просто? Еще бы. Но ведь можно было играть не в одиночку, а с тремя друзьями на общем компьютере, что резко повышало ценность продукта. Да и других вариантов для тех, кто желал покорить галактику, еще не было. Неудивительно, что у игры появлялись идейные продолжатели-однодневки (так, автор статьи видел такой клон, сделанный русскими программистами для компьютера «Вектор-06Ц»).



Действие Spacemarl, одной из первых видеоигр, созданной еще в 1962 году, тоже происходит в космосе, но стратегией ее можно назвать с бо-ольшой натяжкой, хотя менеджмент ресурсов там присутствовал.



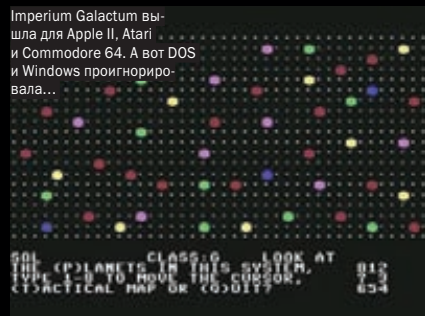
Циферки, символы, два цвета – так выглядела одна из первых глобальных космических стратегий.

К звездам!

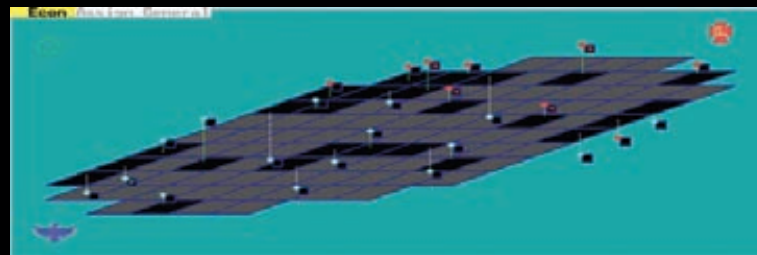
С глобальными космическими стратегиями неразрывно связана концепция 4X. Расшифровывается термин просто: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate (столь же красивого русского варианта до сих пор не придумано, увы). Слово eXplore означало исследование окружающего пространства, eXpand – расширение империи, eXploit – эксплуатация ресурсов покоренных планет для усиления собственного звездного государства, а eXterminate – «вынос» оппонентов, не соглашавшихся быстро сдаться (ммм... как насчет «4P: Разведай, Расширься, Разграбь и Разбей наголову?» – Ред.). Термин «4X» появился в 90-е в превью к Master of Orion в журнале Computer Gaming World, но уже игры 80-х на практике реализовывали все его компоненты. Даже Andromeda Conquest позволяла и расширять свою империю, и эксплуатировать ее богатства, и сражаться. Впрочем, гораздо ближе к современным стандартам поджанра подошла не она, а **Reach for the Stars: The Conquest of the Galaxy** от SSG, вышедшая в 1983 году на Commodore 64, а в 1986 году под DOS. В отличие от Andromeda Conquest, Reach for the Stars была на порядок сложнее, да и внешне выглядела привлекательнее – использование графики, пусть и примитивной, стало новой вехой для зарождающегося поджанра. Кстати, именно здесь впервые появилась концепция исследования технологий. Да, разрабатывать можно было лишь дополнительные типы боевых кораблей, но уже то, что приходилось задумываться над вопросом «сколько денег выделить ученым?», дорогого стоило. Крайне важно было не отстать от конкурентов, ведь суда четвертого поколения оказывались значительно сильнее, чем первого. Задержавшиеся в развитии расплачивались за медлительность, теряя пограничные системы, а то и капитулируя. А что еще сделаешь, если противник уступает в численности, но превосходит в «технологичности» вооружения?

Само собой, это были не единственные изменения по сравнению с ранними космическими стратегиями. Так, звезду теперь могло окружать несколько планет, каждая из которых отличалась условиями проживания (какие-то миры оказывались враждебными, а какие-то – благоприятными для колонизации). AI давал неплохие советы по распределению ресурсов нашей необъятной империи, хотя полагаться на них стоило далеко не всегда. На каждой планете обитало определенное количество жителей и стояло сколько-то фабрик, и чтобы эти показатели росли, требовалось и сюда выделять часть средств. Как видите, многое из того, к чему мы привыкли в наши дни, появилось еще в Reach for the Stars. Неудивительно, что она на долгие годы стала эталоном, а впоследствии вернулась в обновленном виде.

Благосклонное отношение публики к вопросу завоевания вселенной показало: тема выбрана благодатная, разрабатывать ее не только можно, но и нужно. В 1984 году на свет появилась **Imperium Galactum** (не перепутайте с Imperium Galactica – это две разные игры!) от SSI. Визуальный ряд ее не далеко ушел от Andromeda Conquest, а вот



Reach for the Stars – эталон в области создания космических 4X-стратегий в начале 80-х.



Слева: Псевдотрехмерная карта галактики, мощнейшая экономика и сюжет – вот слагаемые успеха Stellar Crusade.

в геймплее кое-что добавилось: например, возможность высаживать десант на планеты с транспортных кораблей, причем даже победа не давала гарантий лояльности населения. Покоренные аборигены после вторжения начинали партизанскую войну, что затрудняло эксплуатацию захваченных ресурсов. Игрок также мог сам комплектовать корпус кораблей «начинкой», создавая звездолеты разных типов, каждый для выполнения своих задач. Увы, ни под DOS, ни под Windows Imperium Galactum не вышла, и пользователям этих ОС пришлось ждать и десантов, и разработки собственных судов в космических стратегиях еще долго.

И все же в SSI не рискнули сбросить со счетов поклонников IBM PC, представив в 1988 году игру со сложнейшей экономической системой. В **Stellar Crusade** были ресурсы разных видов, которые приходилось не только добывать, но еще и перерабатывать. Переработка требовала заводов и транспортного флота для перевозки сырья. В итоге мы строили здания десятками, причем не только фабрики, шахты, фермы, но и, скажем, разведывательные центры, обеспечивающие проведение секретных операций. А еще все флоты и армии отныне хотели «кушать», и война редко была экономически выгодной, приходилось долго готовиться к ней, после чего использовать тактику блицкрига. Ну а десантирование и возможность проектировать звездолеты почти напрямую пришли из Imperium Galactum. Мы ставили на суда самое разнообразное вооружение (позволяющее сражаться как в обычном космосе, так и в «гиперпространстве»), усиливали защиту, улучшали двигатели, увеличивали грузоподъемность, добавляли командные модули для повышения эффективности управления и готовили каюты для космодесантников. В общем, создать корабль для выполнения любой задачи было вполне реально, а задач хватало – флоты отправлялись не только биться друг с другом, но и могли эскортировать

транспортники, атаковать конвои, действовать в тылу неприятеля (поднимать восстания или собирать информацию о планетах). Плюс появились офицеры, каждый из которых обладал собственным набором характеристик и мог пригодиться в той или иной ситуации. А еще в Stellar Crusade был сюжет, повествующий о противостоянии двух непримиримых соперников – Священной Народной Республики, населенной «христианскими коммунистами», и Корпоративной Лиги, организованной переселенцами-анархистами. Напоследок отметим случайные события – то артефакт древней цивилизации найдем, то планету с аборигенами почти неразумными обнаружим. Увы, игра была рассчитана лишь на двоих, правда, соперником мог стать и живой человек.

Если до этого момента Reach for the Stars считалась сложной, то после появления Stellar Crusade геймерам пришлось пересмотреть свою точку зрения (представьте себе, руководство к игре заняло бы страниц тридцать журнального текста!). Да и вообще творение SSI перевернуло мир, став рекордсменом по числу нововведений. Пожалуй, и сейчас нет другой глобальной космической стратегии, настолько повлиявшей на все созданное впоследствии. Даже Master of Orion II и Galactic Civilizations лишь развивали идеи Stellar Crusade. Да, в них ввели много нового, был доработан ряд идей, появились удобный интерфейс, о котором в 80-е оставалось лишь мечтать (впрочем, в SSI хотя бы попытались задействовать как клавиатуру, так и мышь). Но первой по-настоящему глобальной космической стратегией была и остается Stellar Crusade. Именно она убедила всех, что строительство звездной империи – дело трудное, но интереснейшее. Да, сегодня игра смотрится невзрачно, но истинному поклоннику покорения космоса рекомендуем хотя бы взглянуть на нее. А то ведь так и не узнаете, откуда у космических 4X-проектов «ноги растут».



КОСМОС БУДЕТ НАШ!



Сколько раз мы потом видели такое нагромождение менюшек – не честь. И в Imperium интерфейс оказался на высоте – управлять своей звездной страной было просто и интересно.



VGA Planets была первопродуман в области массовых РВЕМ-космических стратегий. Популярна до сих пор!



Тысяча мелких шажков...

Получив такой удар, конкуренты засуетились, пытались придумать хоть что-нибудь, чего в Stellar Crusade не было. Следующей отметилась Electronic Arts со своей Imperium в 1990 году. Прорывом проект не назовешь, но положительных моментов в нем хватало. Начнем хотя бы с интерфейса, приведенного к классическому горизонтальному меню с кучей подменюшек. Удобно, понятно, приятно, иначе и не скажешь. К тому же масса статистической информации легко находилась и усваивалась, так что управлять империей стало проще, чем в Stellar Conquest. А врагов прибавилось – на межзвездную арену выходило сразу шесть наций, впоследствии же их число могло увеличиться за счет восстаний и расколов в существующих державах. Неудивительно, что, исходя из этого, «электронники» добавили компонент, без которого нынче подобные стратегии представить сложно: дипломатию. Мы могли заключать торговые договоры и накладывать на соседей эмбарго, вступать в альянсы и требовать дань за мирные взаимоотношения. Ну а если договориться не получалось, в ход шли пушки. Звездолеты бомбардировали планеты (еще одна новинка в Imperium), десант сваливался на головы защитникам, и начиналось неуправляемое веселье. Кстати, частые сражения в системе могли привести к ее выходу из состава империи – кому ж понравится, что тебя каждый божий день утюжат бомбардировщиками и заваливают десантниками? Отметим также появление лидеров (послов и губернаторов), обладавших, помимо всего прочего, показателем лояльности. Стоило ему упасть, и подчиненный мог учинить какое-нибудь непотребство, восстание поднять или вовсе на трон позариться. Впрочем, чересчур баловать своих подданных тоже не стоило – излишне удачливый генерал мог в конце концов и занять наше кресло. Хотя потерять тепленькое местечко было реально и в результате выборов, проводившихся каждые полвека. Правитель, к слову, был почти бессмертен, но для продления жизни (один из способов победить – продержаться тысячу лет!) ему приходилось искать загадочное вещество нострум, продляющее жизнь. За нострумом, однако, охотился и AI, действовавший весьма напористо.

Но сражаться только с «железным мозгом» в какой-то момент надоедает, хочется большего. Некоторое время в плане мульти-

плеера лидировала Stellar Conquest, но все портила ее направленность на дуэли. И вот в 1991 году на арене появилась VGA Planets Тима Виссмана. На просторах галактики сходились до одиннадцати рас (в версии 3, выпущенной в 1993-м), а ходы отправлялись по переписке. Противостоять сразу десяти соперникам было поначалу тяжело, но жутко весело и интересно, что и доказали цифры продаж: 50 тысяч копий за пять лет (по тем временам – невероятно успешный результат). Впрочем, игра могла похвастаться не только мультиплеером, но и непохожими друг на друга расами. В предшествующих проектах между землянами и какими-нибудь там марсианами был минимум отличий, теперь же каждая звездная нация получила определенные плюсы и минусы. Да, экономика оказалась простенькой, но именно за это VGA Planets не раз хвалили, ведь на подготовку хода уходило не слишком много времени. Да и немалому количеству геймеров хотелось не столько мучиться с налаживанием работы предприятий, сколько встретиться с соседом и показать ему свою мощь. А после победы начать новую партию и так повторять, пока не надоест. Многим не надоело до сих пор, свидетельством чему всевозможные космические браузерные MMOG, первый камень в основание которых заложила именно VGA Planets. Впрочем, не стоит сбрасывать со счетов и Stars! Джеффа Джонсона и Джеффа Макбрайда, появившуюся на четыре года позже и предложившую более сложный геймплей. Разобраться в нем с ходу было нелегко, поэтому в Stars! включили обучающий режим, а также серьезный AI, позволявший потренироваться на компьютерных оппонентах, прежде чем выходить сражаться по Сети с геймерами из разных уголков мира.

1991-й стал и годом рождения Armada 2525 от Interstel Corporation. Основными особенностями ее были разветвленное древо технологий (исследуемых в специальных лабораториях), а также богатство выбора зданий и кораблей. Увы, отсутствие дипломатии, активно использовавшейся в конкурирующих играх, заставило многих вернуться от Armada 2525. Впрочем, кому-то этот недостаток казался пустяком по сравнению с возможностью управлять боем. Да, на примитивном уровне, просто объединяя корабли в формации и отдавая приказы в стиле «атаковать» или «защитаться», но тогда и это было в диковинку.



Вскоре после VGA Planets появилась Stars! – сложная, но все равно затягивающая.



Собираем флот, отправляем на врага, отдаем приказы – бой в Armada 2525 стал хотя бы относительно управляемым.

И грянул гром!

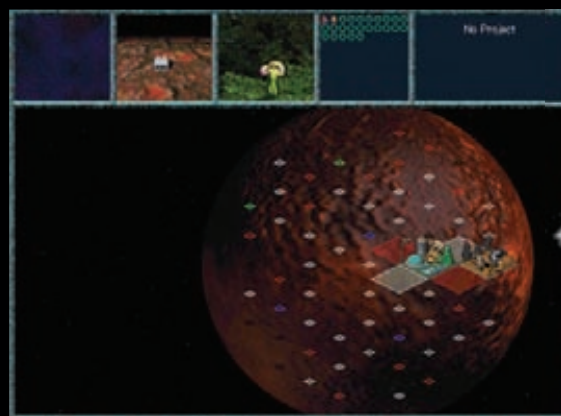
Первые раскаты грома грянули на «Маках», где в 1993 году вышла **Pax Imperia**. Три особенности отличали ее от соперниц. Во-первых, в одной системе могли ужиться несколько рас, заселив разные планеты (до этого раздел шел по принципу «кто первый встал, того и тапки»). Причем захват хотя бы одного небесного тела позволял продолжать колонизацию вдоль «звездных путей» дальше, и порой имело смысл завоевать некажистую планетку, лишь бы сделать еще шаг к «вкусным» землям. Во-вторых, появилось полноценное управление боями в космосе, а в сражениях принимали участие и звездолеты, и оборонительные сооружения, в том числе всяческие минные поля и ракетные базы. Но все это просто терялось на фоне сокрушительного удара: действие в **Pax Imperia** шло в реальном времени! И это в те дни, когда RTS только-только торили дорожку в жизнь, а скептики утверждали, что глобальные космические стратегии бывают лишь пошаговыми. И вот, поди ж ты, Changeling Software наплевала на авторитеты и представила свой проект, завоевав сердца геймеров новизной. А в 1997 году под Windows вышла **Pax Imperia: Eminent Domain** (также известная как **Pax Imperia 2**). И снова произвела фурор, хотя и не оспорив лидерства **Master of Orion II**, но лишив гранда части поклонников, предпочитавших «унылым TBS» динамичные RTS.

Тогда же, в 1993, гром прогремел вторично – вышла **Master of Orion** от Simtex. Казалось бы, в игре собраны лишь идеи предшественниц, слегка обработанные

Pax Imperia и ее сиквел стали первыми полноценными RTS, позволявшими строить звездные империи.



напильником. Но создателям удалось так гармонично скомпоновать их, что и критики, и геймеры сошлись в одном: это – лучшая глобальная космическая стратегия. Слагаемых успеха было много: удобный интерфейс с «горячими клавишами», удачная схема управления людскими ресурсами, десять различных рас (кто не помнит харизматичных шпионов-дарлоков, умников-пилотов или силикоидов, способных жить хоть в вакууме). К победе позволялось идти двумя путями: вы могли не только уничтожить всех оппонентов, но и выиграть мирно, если подавляющее большинство населения на галактической ассамблее голосовало за вас как за нового императора вселенной. А если «начальником космоса» избирали кого-то другого,



ГЕНЕРАТОР ЧЕРНЫХ ДЫР ПОЗВОЛЯЛ УНИЧТОЖАТЬ КОРАБЛИ ПРОТИВНИКА ЦЕЛЫМИ ГРУППАМИ!



всегда можно было воспротивиться и начать войну за передел мира. Не последнее место в **Master of Orion** занимала забота об экологии – чем больше вы ставили на производство, тем заметнее был ущерб для окружающей среды при строительстве зданий. Волей-неволей приходилось задуматься и о флоре с фауной, к тому же отчисления на нужды «зеленых» помогали ускорить рост населения. Разумеется, желания следовало соотносить с возможностями: огромный флот серьезно бил по карману, и надо было либо быстро отправлять его на войну, где число кораблей уменьшится «естественным путем», либо сокращать любыми способами. В области исследований в **Master of Orion** появилась интересная «фишка» – пройдя любую ветку до конца, можно было открыть «технологии далекого будущего», способные, скажем, уменьшить размеры компонентов звездолетов. Согласитесь, что восемь лазеров в одном корпусе лучше, чем семь, так что даже на поздних стадиях игры ученые не скушали. Впрочем, не одними лазерами жило судостроение, были и ракеты, и средства для противодействия им, и понижающие получаемый урон щиты, и некоторые уникальные типы оружия – например, генератор черных дыр, способный уничтожать корабли противника целыми группами! Но главное даже не это, главное – в **Master of Orion** наконец-то позволили полноценно управлять битвами на

Вверху: А вот в **Ascendancy** искусственный интеллект оказался пассивным. Без мультиплеера быстрое забвение хорошей игре было обеспечено.



Слева: Однозначный хит от закрывшейся уже в прошлом веке Simtex: первая часть сериала **Master of Orion**, ставшая для многих эталоном в поджанре.

GALACTIC CIVILIZATIONS ЛЕГКО ЛОВИЛА ПОТЕРЯВШИХ БДИТЕЛЬНОСТЬ ЗАЗНАЕК НА МАЛЕЙШЕЙ ОПЛОШНОСТИ.

орбитах планет в пошаговом режиме! Теперь только мы решали, отступить, атаковать одну группу кораблей врага или распределять свои силы так, чтобы связать боем всех сразу. Жаль, что сейчас почти все космические 4X-стратегии этот компонент игнорируют.

Гроза продолжилась и в 1994 году, когда увидела свет **Galactic Civilizations** от Stardock Systems. Недостатки в игре найти было тяжело, если не считать одного маленького, но неприятного упущения – создавалась она под операционную систему OS/2, тогда еще популярную, но уже терявшую аудиторию. Увы, всем, у кого доступа к OS/2 не имелось, пришлось ждать выхода портированной версии в 2002 году. Зато тех, у кого возможность поиграть в **Galactic Civilizations** появлялась, за уши оттащить не могли. Всеми виной даже не удачное сочетание разветвленного древа технологий, разнообразия кораблей, продуманных экономики и дипломатии. Нет, на первом плане оказался AI. В большинстве игр ведь как получалось – геймеру было достаточно не допускать ошибок на старте, чтобы к середине партии стать королем, решающим судьбы вселенной без особых проблем. **Galactic Civilizations** легко ловила таких потерявших бдительность зазнаек на малейшей оплошности. Искусственный интеллект действовал жестко и агрессивно, не давая отдохнуть ни на секунду, постоянно выкидывая неожиданные фортели и подстраивая пакости. Увлечен экономическим



Вверху: Master of Orion II предложил массу улучшений по сравнению с оригиналом, а еще порадовала мультиплеером.

Внизу: AI в Galactic Civilizations творил чудеса. Даже опытные геймеры не всегда побеждали его, что уж говорить про новичков...

развитием и колонизацией в ущерб флоту? Получи пачку враждебных звездолетов, отбирающих все нажитое непосильным трудом. Построил огромные армады линкоров и собираешься «вломить» конкуренту? На тебе альянс нескольких наций, объединившихся перед лицом общего врага. Впрочем, всех соседей по галактике было не обязательно уничтожать – образование глобального альянса под нашим руководством также считалось победой. Это позволяло варьировать стратегию от партии к партии. Принимаемые решения влияли на «карму» звездной нации – можно было стать «хорошим» или «плохим», получив доступ к уникальным технологиям. Напоследок отметим возможность строить космические станции,

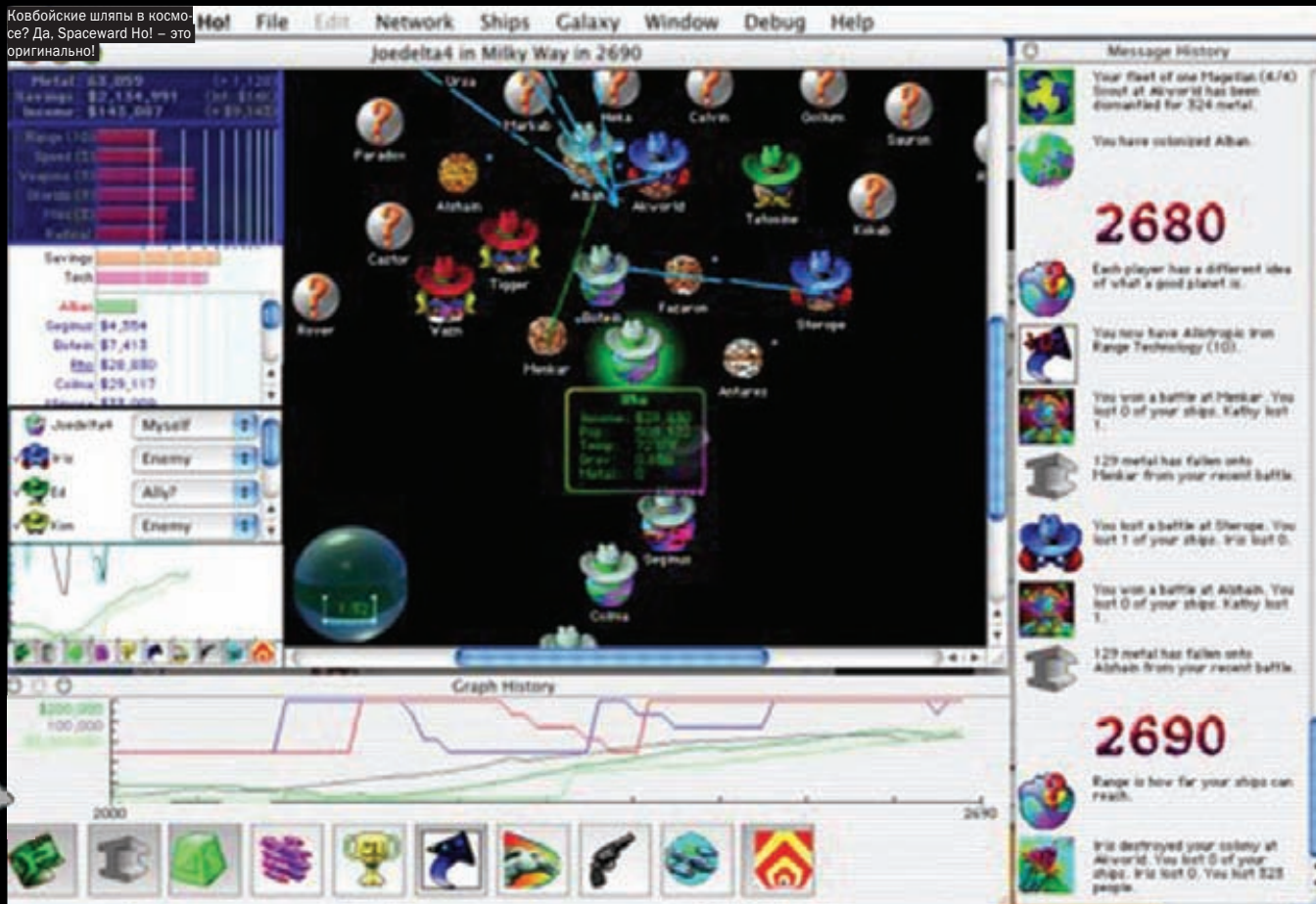
помогавшие, например, экономике или обороне. Причем в Windows-версии их было реально превратить на поздней стадии в настоящие «Звезды смерти», уничтожающие целые системы.

В 1995 году вышла **Ascendancy** от The Logic Factory. Запомнили игру в первую очередь за богатейший выбор рас, причем каждая из чуть более чем двух десятков обладала индивидуальными способностями: одна только временная неуязвимость планеты от атак, например, дорогого стоила. А еще приходилось семь раз отмеривать, прежде чем что-то отрезать (читай – возвести здание на планете). Подходящих стройплощадок всегда не хватало, так что было необходимо определяться со специализацией колони, чтобы не оказаться в ситуации, когда верфь слишком далеко от линии фронта, а вот исследовательские институты – наоборот. Жаль только, что с мультиплеером не сложилось, а искусственный интеллект не показывал и десятой части ума, продемонстрированного в **Galactic Civilizations**.

Наконец, 1996 год отмечен релизом **Master of Orion II: Battle at Antares**. Экономика, в отличие от первой части, напоминала небезызвестную Master of Magic, несколько однотипных зданий на планете строить запретили, плюс ввели третий способ победы (атаку на родной мир древней расы, жутко «дostaющей» набегам) и возможность создавать собственные звездные нации. Каждая система теперь могла содержать несколько планет, в разной степени пригодных для колонизации, а еще получить губернатора, увеличивающего добычу пищи, например. Порадовали и любителей создавать оригинальные корабли – отныне позволялось иметь звездолеты более чем шести типов, и в битвах сходились десятки разнообразных судов, что значительно оживило сражения. В общем, улучшений оказалось достаточно для достижения успеха. Тем более что баланс между разными сферами деятельности сохранился, а появление мультиплеера в разы увеличило реиграбельность.



Ковбойские шляпы в космосе? Да, Spaceward Ho! – это оригинально!



КОСМОС БУДЕТ НАШ!

Я так хочу, чтобы звезды не кончались...

П одробно рассмотреть в рамках одной статьи все проекты, связанные с завоеванием космоса, – задача непосильная. Даже рассказывая о раннем периоде развития космических стратегий поджанра 4X, мы многое оставили «за кадром». Например, **Anacron: Reconstruction 4021** от Thinking Machine Associates, где проблему колонизации сняли с повестки дня, сразу заселив все планеты и предложив заняться их захватом и использованием по назначению. Можно вспомнить и **Millennium: Return to Earth**, где упор делался на экономику и борьбу с мутантами-марсианами, мешавшими лунным колонистам восстановить жизнь на Земле после падения астероида. Боевой режим там был не стратегический, а в виде этакого космолетного 3D-шутера. К Millennium выходил и сиквел – **Deuteros**, тоже концентрировавшийся на эксплуатации ресурсов, но, к сожалению, загонявший геймера в жесткие рамки сюжета. А еще была **Spaceward Ho!**, появившаяся

впервые на «Маках», поставившая на широкую ногу терраформирование непригодных для жизни планет и повеселившая намеками на Дикий Запад (ковбойские шляпы и револьверы в оформлении прилагались). Нельзя оставить совсем без внимания и **Supremacy** с четырьмя захватывающими кампаниями с нарастающим уровнем сложности и высочайшим для 1993 года уровнем графики. Не забудем и про **Emperor of the Fading Suns**, отличавшуюся проработанной системой дипломатии и сюжетом, восходящим к настольной ролевой системе Fading Suns. Упомянем и сериал **Star Control**, ориентированный больше на приключения, чем на управление звездной нацией. Наконец, вспомним **Star General**, хотя и ее полноценной космической глобальной стратегией не назовешь. У игры гораздо больше общего с сериалом варгеймов General, тем самым, к которому относятся и великолепная Panzer General II. Ну а про часть **Space Empires** мы обязательно поговорим в продолжении. Впереди вас ждет масса сюрпризов и открытий! **СИ**



Emperor of the Fading Suns – смесь варгейма, ролевой игры и глобальной стратегии. Борьба дворянских домов за императорский трон получилась острой и напряженной.



В Star Control II проникли отдельные элементы 4X-стратегий, но отнести ее к этому поджанру все же сложно.

СЕРИАЛ STAR CONTROL БЫЛ ОРИЕНТИРОВАН БОЛЬШЕ НА ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ЧЕМ НА УПРАВЛЕНИЕ ЗВЕЗДНОЙ НАЦИЕЙ.

Круглый стол

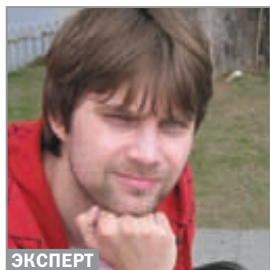
с Александром Щербаковым

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: В ЧЕМ УНИКАЛЬНОСТЬ METAL GEAR SOLID?

Смысл рубрики «Круглый стол» 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.

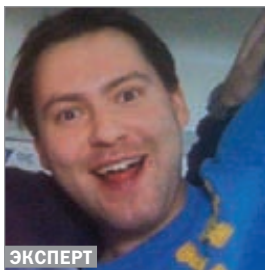
В дискуссии принимают участие:



ЭКСПЕРТ

Александр Щербаков

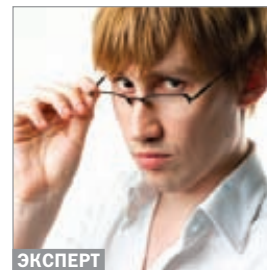
Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



ЭКСПЕРТ

Андрей Белкин

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



ЭКСПЕРТ

Игорь Сонин

Главный редактор журнала «PC Игры».

Только что вышла *Metal Gear Solid: Peace Walker*, одна из важнейших игр для PSP этого сезона. Это хороший повод поговорить о сериале MGS в целом – почему мы вообще в это играем. У нас собралась компания, где два человека из троих очень хорошо шарят в MGS, давние поклонники творчества Хидео Кодзимы. И один, который шарит, в общем-то, крайне мало, но любит задавать вопросы.

АЩ: Вообще изначальный посыл будет звучать следующим образом. Почему вот эта нереальная, безумная дичь на грани трэша и невменяемости считается чуть ли не высоким искусством? Очевидно, что здесь есть короткий ответ: «Потому что это очень хорошие игры». Нам нужен более развернутый. Мы, естественно, все понимаем, что *Metal Gear Solid* сыграл огромную роль в становлении всего жанра stealth action.

ИС: Не совсем корректно причислять игру к stealth action. Есть stealth action, а есть *Metal Gear Solid*. Он сам по себе. Если срав-

нить его с любой другой игрой жанра stealth action... Их можно сравнивать между собой. Можно сравнить *Splinter Cell* с каким-нибудь *Thief*. Но *Splinter Cell*, *Thief* и *Metal Gear Solid* – это вообще разные вещи. И MGS как бы создал собственный жанр, который так и называется: MGS.

АБ: Мне кажется, нужно отделить *Metal Gear* до и после *Metal Gear Solid*. Я – читер. Я воспользуюсь мыслями других людей, которые подслушал на GDC. Там как раз была отличная ремарка, что когда появился MGS, народ – всякие дизайнеры-разработчики – говорили, что это вообще такое, это вообще не игра. Это какой-то медиа-жанр, медиа-формат. Какая же это игра, когда тут через каждые пять минут кат-сцена, потом болтовня, потом еще кат-сцена, и еще по радио полчаса треплются? На самом деле, очень забавное наблюдение. Я помню в Game.EXE была рецензия на MGS. Она была в разделе «адвенчуры!» (все смеются) Это я все к тому, что до MGS кинематографичность в играх практически никто не использовал. В каком-то интервью Кодзима сказал, что человек со-

стоит на 90% из воды, а я – на 90% из кино. В таком объеме кино, может, и пытались привести, но мало кому удалось это сделать так же успешно. Мне кажется, здесь и был какой-то переломный момент, который захватил умы многих геймеров. Которые ждали не только каких-то чисто геймерских эмоций, но и переживания героев и так далее.

АЩ: Но почему *Metal Gear* так высоко котируется? Почему ей прощается почти все? Очевидно, что если бы это была не вещь от Кодзимы, а какая-то другая игра, но с таким же безумным, невменяемым сюжетом, совершенно на грани – еще шаг и начнется «Сталин против марсиан», почему этот бред, где есть русский с именем Револьвер Оцелот и девушка Насташа – что, сложно было в Интернете было посмотреть русские имена? – почему игра, где есть крокодилы в Сибири – любого бы заклевали за это... Почему все на это смотрят и говорят: «Как круто! Крокодил в Сибири!» Почему?

АБ: Количество всяких находок к третьей части достигло определенного критического уровня. У меня MGS3: Snake Eater – во-

обще любимая из всего, что вышло до сих пор. MGS еще так любят, потому что нет другой игры, где был бы настолько гармоничный сплав геймплейной механики, кинематографии и безумных находок. И вообще, несмотря на всю критику, игровой процесс MGS достаточно крепенький. Есть всякие люди, которые кидаются фразами: «А, вырежьте кат-сцены – в это невозможно будет играть!» Это не так. Причем склеить все в один такой «состав» никому другому пока не удастся.

ИС: MGS последовательно шел от первых частей к тому, что есть сейчас. Если взять и сделать игру с нуля на уровне четвертого MGS – это сложно, это много денег и большой риск. Я не уверен, что кто-то на это пойдет. Если у Kojima Productions есть база фанатов, они вбухивают кучу денег и знают, что к ним придет куча поклонников, которые играли в предыдущие игры. А все остальные не готовы лезть в эту мясорубку и делать новые стелс-жанры. Они будут там же, где Splinter Cell какие-нибудь.

АБ: Вот этот фольклор если в первых сериях еще вызывал какое-то удивление, то потом, когда начинаешь много в это играть, воспринимаешь все как само собой разумеющиеся вещи. Все же знают, что у него клон-брат. Это ж очевидно! Жидкий и Твердый Змеи! И они выросли из одного генетического материала, который взяли из руки «отца». Все нормально. Так что все это режет глаз только до определенного момента.

ИС: Там есть внутренняя логика. И как только с ней соглашаешься, все воспринимается нормально. Есть, например, Нью-Йорк во второй части, совершенно аутентичный, с историческими достопримечательностями. И сюжет – если выкинуть оттуда гигантских роботов и совсем психоделические замуты – он нормальный.

АЦ: В «Сталине против марсиан» тоже есть внутренняя логика, но это не делает ее вменяемой! Хорошо, а если взять игровой процесс MGS и посадить его на другой, небредовый сюжет? Понятно, что это будет совсем другое. Понятно, что это будет какая-то вариация на Splinter Cell (который в некотором роде был «нашим ответом Чемберлену»), наверное.

ИС: Ну, почему же сюжет в Splinter Cell не бредовый?

АЦ: Скажем так, менее бредовый. Тома Клэнси все же не подпускали. Если бы подпустили – там был бы ад. Крокодилы бы тоже, наверное, появились.

ИС: В чем проблема с крокодилами? Нет проблемы с крокодилами. MGS делался не



для того, чтобы было реалистично. Он делался для того, чтобы было круто. От этого там и шагоходы, и советские полковники, в которых бьет молния.

АЦ: Это понятно, что реализм им никуда не впился. Но есть определенный порог вменяемости. Его MGS успешно проходит.

АБ: Вменяемость – она ведь растяжимая такая вещь. Я просто помню, что в свое время русские разработчики очень любили делать игры про Америку, как они себе ее представляли. Я думаю, мы там тоже с легкостью проходили все пороги вменяемости, сами того не сознавая. В данном случае товарищи из Kojima, конечно, это делали вполне осознанно.

АЦ: Серьезно? А откуда тогда берутся имена «Насташа»? Может, они берутся просто потому, что им тупо лень открыть Интернет? Или из-за того, что, насколько я знаю, в Японии уровень школьного образования крайне своеобразен: они в массе своей не знают почти ничего о том, что происходит за пределами их страны.

ИС: Они тест TOEFL сдают на уровне Афганистана. Они все учат английский, при этом ни черта не могут выучить. У них особое восприятие внешнего мира, он их обычно не волнует. Но вообще у меня есть теория, что во всех играх, которые делают про Россию, никому не нужен реализм. Никто не хочет, чтобы там были правильные постеры на стенах, правильные имена, правильная Сибирь и все такое. Нужен намеренный китч. Потому что если ты сделаешь игру серьезную – ты мо-

жешь попасть в какой-нибудь скандал. Ее могут не понять. Нет никакой проблемы в том, чтобы нанять консультанта по русскому языку. Если взять практически любую игру, где он есть, – там полная чушь. У меня есть твердая уверенность, что это делается намеренно, чтобы создавалось ощущение России. Какая-то кириллица на стенах написана. Но от серьезности они намеренно бегут, чтобы это не было слишком похоже на реальность.

АЦ: Мне кажется, что здесь вопрос не в этом. А в том, что людям просто пофиг. Кроме того, не стоит недооценивать степень раздолбайства наших западных – или восточных – товарищей. Там хватает народу, которому просто лень нанять специалиста, лень залезть в Интернет и посмотреть. Да и просто нет такой цели.

ИС: Ключевой момент – нет цели. Была бы цель – никакая бы лень не помешала.

АЦ: Костя Говорун в одном из предыдущих «Круглых столов» озвучил дельную мысль, что для зарубежных разработчиков Россия – это такие инопланетяне, сказочные существа, которых на самом деле не существует. И там может происходить что угодно.

АБ: Пожалуй, я здесь согласен. У меня был замечательный эпизод в Тусоне, штат Аризона, где сидят Running with Scissors. Мы пошли в гости к друзьям, а там девочка лет семи, семья людей, которая за пределы штата никогда не выезжала. Им показывают: вот человек из России. Ну и пошли вопросы: «А у вас «Кока-Кола» продается?». Да, продается. «Мама, слышишь, там «Кока-Кола» продается!» Следующий вопрос: «А «Макдональдс» есть, бургеры можно купить?» Там уже истерика у Майка Джея (продакт-менеджера Postal 3) и у других товарищей начинается. Но случай показательный. Вот, например, главный дизайнер Postal 3 – Стив – покинул пределы Аризоны, когда ему было, кажется, 37 лет. Первая его поездка была в Лос-Анджелес, а вторая – в Россию. Он паспорт специально для этого получил. Им же не нужен паспорт внутри страны, только чтобы выехать из нее. Для него полет в Россию – это примерно как на Марс.

АЦ: Ну и как у него впечатления, кстати?

АБ: Разрыв всех шаблонов и соединений – сравнивать-то особенно не с чем. И еще это был ноябрь – отличный месяц вообще для визита. В общем, такая, замкнутая на себе нация. И, думаю, не единственная. С

Вверху: Metal Gear Acid, возможно, подходит для портативной консоли лучше, чем любой Peace Walker.



Слева: Metal Gear Online – один из лучших сетевых шутеров. С очень странной моделью распространения.

Слева: Один из самых запоминающихся эпизодов MGS2: Sons of Liberty.



японцами, видимо, очень похожая история. Потому, наверное, здесь какой-то микс из стереотипных представлений, выйти за которые как-то стремно, да и не поймут. Не смешно будет, если я матрешку назову «матрешка», а не «бабушка». Они же ржать будут, они же привыкли, что это «бабушка». Ну и в свете такого пофигизма. Написано «ЯТРБР», ну и ладно.

АЩ: Но это же касается не только русских, которые есть в MGS. Это касается и всех. Извините, у чувака имя Солид Снейк – Твердая Змея. Что это?!

ИС: Здесь очень просто. У японцев в языке куча англицизмов. И им просто все равно, у них там миллион таких «солидовснейков», которые в английском языке выглядят как бред сивой кобылы.

АЩ: Действительно, у японцев и, например, китайцев все эти надписи и фразы на английском (которые они обычно прочитать в принципе не могут) – это больше такие элементы оформления. Ну, собственно, как у нас использование китайских иероглифов. Продаешь, скажем, диван (и это реальная история), на нем какие-то иероглифы. Я подхожу, смотрю, кажется, написано «дракон». И я себе представляю ситуацию, когда в Японии ты идешь в мебельный магазин, там стоит диван и на нем по-русски написано большими буквами «ДРАКОН». Из-за чего это все происходит? Во многом из-за узости мышления, маленького кругозора, пробелов в образовании. Ну и просто «всем пофиг».

Чутко отклоняясь от темы – ну или же придавая ей ускорение. Во второй части MGS

есть знаменитый эпизод, когда нужно полчаса лезть по лестнице.

ИС: Это ох**тельно. Все ссут кипятком. Никто не говорит тебе, что это лестница на полчаса. Обычная лестница, жмешь кнопку и думаешь, что вот сейчас она закончится. Как в Neverhood было сорок залов, через которые нужно было идти, а в конце какая-то хрень. Так и здесь ты лезешь-лезешь и думаешь, когда же это закончится. Потом эта песня. Ты лезешь-лезешь-лезешь. Думаешь, может слезть уже, может нафиг? Ты лезешь, и это такой момент, когда останавливаешься и задумываешься.

АБ: Кроме этой студии – которая сейчас Kojima Productions – я не знаю ни одного разработчика, который умел так хорошо влетать подобные элементы. Играя в MGS, ты получаешь целый спектр эмоций, скорее театрально-кинематографических, какой-то опереживательный скачок.

ИС: В этом плане, мне кажется, самая крутая – вторая часть. Где ты в конце играешь, там Райден голый бегаешь, у него отобрали оружие, ла-ла-ла, и тут у него в углу появляется картинка в картинке, видео с какой-то японкой. Ты думаешь, что это что-то с телевизором не так. Переключаешь канал – все нормально. Включаешь MGS2 – опять японка в углу. Ты продолжаешь играть, и там какое-то сумасшествие начинается, весь MGS сходит с ума. И это уже не игра, ты пытаешься понять, что вообще происходит. Ты нажимаешь на кнопки, и происходит какая-то херь. И потом это все предельно логично в игровом мире объясняется. Но это уже не игра –

это твои личные переживания. Это не герой разбирается во всем, а ты.

АБ: Про переключение геймпада в соседний порт даже и не будем вспоминать! В MGS4 вокруг этого, кстати, целый гэг построен. Ты переключаешь контроллер, а тебе пишут, мол, чувак, мы видим, что ты в теме, но в этот раз это так не работает!

АЩ: Я к чему вообще речь завел о лестнице. Да, все вкусно сделано и поэтому Кодзима сходит с рук все, что угодно. Но вообще есть мнение, что изначально он не хотел делать тот же MGS3 и выторговывал у Konami вторую часть Zone of the Enders. И в каких-то компонентах Кодзима в итоге просто ставит эксперименты на игроках, он так шутит. Все, наверное, смотрели Inland Empire («Внутренняя империя» в российском прокате) Дэвида Линча, где режиссер ставит эксперимент над зрителем. Фильм идет часа три, а меньше чем через полчаса даже какие-то намеки на сюжет заканчиваются и идет черте что. Все в восторге. И Кодзима тоже сидит: «Ага! Я сделаю сцену, где главный герой лезет черт знает сколько по лестнице. И все это сожрут». Почему никто не анализирует это с такой точки зрения?

АБ: Удачная шутка отличается от неудачной тем, что над одной смеются, а над другой – нет. И если человек обладает талантом давить из себя такой эпатаж и он нравится не только ему одному, а большому кругу людей – почему нет? Та же лестница, например, вырванная из контекста, – это не понятно, о чем вообще. А в игре, в контексте, именно в тот момент...

ИС: Он же глаза лишился перед этим и очень переживает. Его пытали, он уже понимает, что ему сражаться с кем-то сложно, но все равно лезет еще раз на эту базу, потому что надо, долг зовет. И именно в этом месте, именно эта песня тебя за душу берет.

АЩ: Можно вспомнить какие-то аналоги похожих явлений в игровой индустрии? Или Кодзима настолько уникален, что он сплавляет кинематографичность, трэш и просто хорошую игру, а на выходе получается шедевр? С чем мы можем сравнить MGS по уровню воздействия и по методам воздействия?

ИС: Я думал об этом, когда шел сюда на «Круглый стол». Я шел, и я не нашел. Я не знаю других людей, которые посреди игры стали бы так заигрывать со зрителем, настолько нестандартно. Возможно, что другие боятся, что «не попадут». Сделают лестницу, а это будет неуместно.

АБ: Игры, которые пытаются сплавливать киноопыт и игровой опыт, они перед глаза-

Внизу: «Страна Игр» практически не освещает iPhone, хоть даже на нем и есть Metal Gear Solid Touch.



Тема крокодилов раскрыта.



ми – Shenmue, Fahrenheit и совсем свежий Heavy Rain.

АЩ: Это, скорее, интерактивное кино.

АБ: MGS4 тоже в конце – хорошее интерактивное кино. Инструменты воздействия в MGS – киношные. И развитие личности, и аудиовизуальное воздействие. Таких продуктов реально мало, потому что их очень долго и дорого делать. И, главное, рискованно. Потому что там приходится меряться не только качеством технологий, а уже и качеством режиссуры и драматургии. Это нельзя исправить «балансовым» патчем, грубо говоря. Таких игр мало, а MGS вообще один.

АЩ: Вот ты, Игорь, почему играешь в MGS? Это твой самый любимый игровой сериал, и я понимаю, что это сложно сформулировать, но можешь ли ты найти какое-то рациональное объяснение?

ИС: Могу. Есть четыре игры в основном сериале. И каждую ты ждешь, смотришь трейлеры и уже заранее знаешь, что будет то, что ты абсолютно себе не представляешь. Каждая новая игра – это откровение. Если ты покупаешь Splinter Cell, то ты понимаешь, что там такое. Предыдущая часть, плюс какая-то обновленная механика, новый сюжет и все. Каждый MGS – ты с ума сходишь.

АБ: Согласен. Правильно ломают стереотипы.

АЩ: Почему у игр сериала MGS такие хорошие тиражи? Притом что это дикий и необузданный постмодернизм. Представьте, что это кино. Такой фильм, если мы не говорим о Японии, наверное, хорошо если выйдет в ограниченный прокат. А так – сразу на DVD. Он будет культовым, но его не будет смотреть такая аудитория. А у MGS – миллионные тиражи. Если бы это было кино – его бы назвали «кино не для всех». А эта «игра не для всех» расходуется тиражами в пять миллионов копий.

АБ: Это не совсем правильная параллель. Вокруг игры есть информационно-культурное поле и аудитория, которая хочет именно этого.

ИС: И именно поэтому ее боятся клонировать. Предположим, у тебя есть талант, но вот эту «инерцию» очень сложно набрать. Я уверен, что японцы смотрят на тиражи и сами удивляются. И потом тиражи не то, что-

бы совсем-совсем большие. Вот Red Dead Redemption, например, те же 5 миллионов собрал за неделю, а не за два года.

АБ: Если уж говорить о завернутых ма-размах, то это Call of Duty: Modern Warfare 2. Такого лоскутного одеяла еще поискать, цирк с конями. А позиционируется как «серьезная» игра.

ИС: Я до сих пор удивляюсь, почему не сделали на движке MGS просто серьезную игру. Вот берешь движок MGS4, вычищаешь из него все сумасшествие и делаешь просто очень хороший Splinter Cell.

АЩ: Это вопрос к Konami, и ответ может быть сложнее, чем кажется. Если уж в российских игровых компаниях все очень сложно, то уж в Японии – это вообще другая планета. Я, например, слышал что некоторые корейские товарищи, поработавшие с Konami, в частных беседах крыли ее последними словами, говорили, что это конченые совершенно люди, с которыми невозможно иметь дело. Возможно, они гонят. А возможно, они правы. Просто Konami это такая структура, где Kojima Productions – это какое-то суперисключение. И никто и не думает про использование движка MGS4. Они пойдут и сделают очередную Castlevania для DS какую-нибудь. По каким-то своим внутренним причинам.

ИС: У меня вообще большая вопрос, о чем они думают. Они же сделали офигенный мультиплеерный шутер Metal Gear Online. Он великолепен, с какой стороны ни посмотри – сравните его с MAG, с SOCOM или с Killzone. При этом Metal Gear Online – это сраный пункт в меню MGS4! Он не продается в онлайн в PlayStation Store, хотя ему там самое место. Он продается отдельно, дополнительное нужно покупать через страшную задницу в их внутреннем магазине. Такое ощущение, что у них есть офигенная игра, а они не хотят ее промотить. Время запуска страшное. Тебе нужно запустить MGS4, подождать, пока меню запустится одно, другое. Логотипы, которые нельзя пропускать. Выбрать пункт. Подождать. Выбрать Metal Gear Online, еще

десять пунктов меню. Подождать. Реально минут пять запускаешь эту игру. Такое ощущение, что они ставят барьеры, чтобы никто в это не играл. Просто здравый смысл примерив, ты ее сможешь запромоутить на полови-ну Интернета.

АБ: Я думаю, у них действительно там полно своих скелетов в шкафах. Многие вещи по-началу кажутся абсолютной глупостью, а когда начинаешь внутри компании смотреть, понимаешь, что хорошо, что хоть так получилось! К сожалению, никакого инсайд-слива из Konami я на разрабовских форумах не видел, их продакшн окутан тайной.

АЩ: У нас тут вышел MGS: Peace Walker, что вообще вы думаете о портативных MGS?

АБ: Очень важны возможности системы. Весь этот драматический эффект MGS, чтобы его достичь, мало того, что нужен талант. Нужно еще иметь и очень мощные технические ресурсы. Иначе это не вызовет резонанса у зрителя. Ха-ха-ха, он мне полигоном моргнул. Вот с этим моментом у PSP есть проблемы. Metal Gear Acid только стоят в стороне. Они органично смотрятся. Или вот на iPhone есть MGS Touch. Там очень тупая игровая механика – это Moorhuhn. Но все очень аккуратно, все лучшие стороны iPhone там реализованы.

ИС: Metal Gear Acid как портативная игра – это было круто. Ты едешь в метро, 10 минут поиграл, выключил и пошел дальше. Но если, играя в «большой» MGS, ты будешь выключать его посреди битвы с Шагоходом или посреди заставки – весь эффект уйдет в никуда. Ну не играется так MGS! Поэтому Metal Gear Acid лучше, чем MGS Portable Ops. Как Metal Gear Solid – он лучше. А как портативная игра Acid намного более удобная, она укладывается в формат.

АЩ: Чего ждать от MGS Rising?

АБ: Ну, это, чтобы бджь-бум-зашибись было!

ИС: Я не знаю, чего ждать. Это MG, от них невозможно что-то ждать.

АБ: Что бы мы ни ждали, там все равно все будет по-другому! **СИ**

Внизу: Все знают, что Metal Gear Solid Rising будет очень крутым и очень неожиданным. В чем конкретно все это выразится, знают только Кодзима и его команда.



На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

Нас нередко упрекают, что мы слишком много внимания уделяем японским играм. Что ж, таким читателям советуем почаще смотреть в графу «Страна происхождения». В этом номере, например, у нас дополнения к норвежской, болгарской и белорусской играм, чешская RPG и даже венгерский видеоквест! А в Random Encounter – таинственное послание, намекающее на новый проект аргентинских разработчиков. Кстати, и чилийцы из ACE Team без дела не сидят – Atlus объявила, что будет издавать их новую игру Rock of Ages про круглый всеразрушающий камень с лицом.



«Страна Игр» рекомендует

Super Street Fighter IV (PlayStation 3, Xbox 360)	10
fighting	
UFC 2010 Undisputed (Xbox 360, PS 3)	9.0
sports/fighting.MMA	
ModNation Racers (PS3, PSP)	9.0
racing.kart	
Red Dead Redemption (Xbox 360, PS3)	9.0
action-adventure.freeplay.historic	
Pokemon SoulSilver and HeartGold (DS)	9.0
role-playing.console-style	
Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)	9.0
action.adventure.stealth	
Split/Second: Velocity (PC, Xbox 360, PS3)	8.5
racing.arcade	
Blur (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
racing.arcade	
Skate 3 (PS3, Xbox 360)	8.0
role-playing.PC-style	
Age of Conan: Rise of the Godslayer (PC)	8.0
role-playing.MMO.fantasy	

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

Arma II: Operation Arrowhead

(PC, 29 июня 2010 года)

Дополнение к Arma II. «Через три года после инцидента в Чернаруси появляется новая горячая точка в регионе Зеленого моря, и силы коалиции во главе с армией США направляются в Такистан», гласит пресс-релиз. Матерая клюква!

LEGO Harry Potter: Years 1-4

(PC, PS3, X360, Wii, DS, PSP, 25 июня 2010 года)

Очередная LEGO-игра предложит поклонникам вселенной «Гарри Поттера» чуть ли не 140 игравельных персонажей с уникальными способностями.

Transformers: War for Cybertron

(PC, PS3, X360, 25 июня 2010 года)

Шутер от третьего лица, повествующий о событиях, предвещающих известный анимационный сериал.

Trinity Universe

(PS3, 25 июня 2010 года)

Персонажи сериалов Disgaea и Atelier впервые (наконец-то?) появятся в полигональном виде. Trinity Universe – это RPG-кроссовер с двумя сценариями, из которых западному геймеру будет интересен, скорее всего, лишь один – ведь Atelier Viorate у нас так и не вышла.

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

РУССКИЙ ДРИФТ: БУНТ НОВИЧКОВ

НА ПЕРВОЙ ГОНКЕ СЕЗОНА ФАВОРИТЫ ПРОЛЕТЕЛИ МИМО ПОДИУМА! ПОДРОБНОСТИ ИЩИ НА С. 28

PEUGEOT RCZ: ПЕРВЫЙ ТЕСТ НОВОГО КУПЕ - GIULIETTA: НОВАЯ МОДЕЛЬ ALFA ROMEO - VAZ-2110 С 250-СИЛЬНЫМ ТУРБОМОТОРОМ

ФОРСАЖ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ЖУРНАЛА 100 РУБ.

НОМЬ | 2010 | 03 989



ПРОВЕРЕНО СМОТРОЙ:
НОВАЯ MAZDA 3 MPS
И КЛУБ MPSKA.RU

3
ЛЕГЕНДАРНЫХ
МОТОРА VW
ТВОРИМ ТОПЕРЫ
НА 1.9

НОВЕНЬКУЮ ЩУПАЛ?

ВЫБОР ТАЧКИ ЗА 5 МИНУТ

ВЫБРАТЬ КОМПАКТНОЕ
ТУРБОКУПЕ VW SCIROCCO, RENAULT
MEGAN RS K18I HYUNDAI GENESIS

УГОЛОК ДОНОРА: BMW 3 (E36)

КАК ПОСТРОИТЬ МАШИНУ
СВОЕЙ МЕЛТЫ, ВЗЯВ ЗА ОСНОВУ
ТОЖИКОМУ БАВАРИЦА

МОЕ ПЕРВОЕ РАЛЛИ

ТЫ МОЖЕШЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ
СЕБЯ БОКСЕРОМ НЕ УЕЗЖАЯ
ДАЛЬШЕ КРЫМА

реклама

ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЁЖИ

уже в продаже!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Everquest II
2 Anarchy Online
3 Lord of the Rings Online

8.0



ТЕКСТ

Сергей Гоцман

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, MMO, fantasy

Зарубежный издатель:

Deer Silver

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Funcom

Количество игроков:

тысячи

Требования к компьютеру:

CPU 2.1 ГГц, 2048 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.ageofconan.com

Страна происхождения:

Норвегия



Age of Conan: Rise of the Godslayer

Немного найдется поклонников MMORPG, которые откажутся раскошелиться на аддон к любимой игре. Для подписчиков Age of Conan вопрос «покупать или не покупать Rise of the Godslayer?» даже не стоит – абсолютное большинство из них уже странствует по Кхитайю.

С

выходом дополнения, в общем-то, к любой MMORPG, вся «светская жизнь» перетекает туда – игроки переселяются в новые

города, исследуют незнакомые локации, отправляются в рейды по неведомым землям. Это аксиома. В старых, фактически уже ненужных областях воцаряются тишина и запустение – лишь изредка там пробежит новый персонаж бывалого ветерана, или же появится неофит, почему-то только сейчас решивший начать жить в уже давно «повзрослевшем» мире. Учитывая вышесказанное, легко понять, почему Rise of the Godslayer – аддон более чем удачный. Нам предлагают посетить новую страну, Кхитай (Khitai), раскинувшуюся далеко на востоке. Она огромна, и лишь одна зона, Gateway to Khitai, рассчитана на персонажей 20-40 уровней. Остальные четыре локации должны привлечь достигших потолка героев, заменив им порядком поднадоевшую Кхешатту (Kheshatta). Восьмидесятый уровень по-прежнему максимальный, и это на самом деле хорошо, так как не нужно тратить время на «докачку» своего персонажа, чтобы получить доступ к желанному конечному контенту.

Кхитай раздирают междоусобицы – дюжина фракций (формально их десять, но поискав, можно найти еще две «тайные» организации), враждующие между собой, плетут интриги и заключают союзы, стремясь взять в свои руки бразды правления. Для игрока, правда, решение, к какой группировке примкнуть, чаще всего сводится не к вопросу морали (Shadows of Jade мечтают восстановить в стране порядок; Nyrkanians – полностью ее разрушить) или эстетики (Brittle Blade относятся к убийствам, как к особому ритуалу) – обычно выбирают тех, чьи награды за службу больше нужны персонажу. В частности, жрецам выгоднее всего присоединиться к Yellow Priests of Yun или же к Children of Yag-kosha – за регулярное выполнение их квестов предлагают замечательную легкую броню с очень ценным для любого лекаря набором бонусов. Ясное дело, что, впрягаясь за какую-либо группировку, вы сразу же портите отношения с ее врагами. Но, если вдруг решите повоевать за другие идеалы, своих можно и предать.

Еще одной наградой за верность фракции может стать спутник-питомец. Например, вступив в ряды Last Legion, солдат-защитников Великой Стены, и дослужившись до достаточно высокого чина, вы сможете обзавестись механическим другом. Сражаясь рядом со своими хозяевами, питомцы получают опыт и растут в уровнях, а в отдельных случаях (фракции Wolves of the Steppes и Tamarin's Tigers) взрослую и тренированную зверушку можно сделать ездовым животным. Согласитесь, куда приятнее рассекать по бескрайним степям на гигантском тигре или волке, нежели на обычной лошади – да и, если честно, боевые способности друзей наших меньших оставляют желать лучшего.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Куча нового контента для PvE, огромные локации, интересные боссы; азиатский колорит; лояльное отношение к тем, кто прокачал своего персонажа до высоких уровней.

НЕДОСТАТКИ В аддоне, как и во всей игре в целом, ощущается нехватка контента для PvP; иногда можно встретить глючных мобов; хотя кое-что сделано, чтобы уменьшить гриндинг, он никуда не делся.

РЕЗЮМЕ По прошествии двух лет Age of Conan наконец приведена в соответствие с оценками, «авансом» поставленными профильной прессой. Несмотря на то что проект развивается совсем не так, как ожидалось, все равно этот путь – удачный, и мы рекомендуем аддон всем, кто продолжает играть в Age of Conan.

За красоту картинки приходится платить ресурсами системы. Age of Conan – одна из самых требовательных к железу MMORPG.



Здесь вы видите, как корреспондент «СИ» расклевывается за то, что слишком близко подошел к опасному мобу. А все ради того, чтобы сделать удачный скриншот!

Хайборийская эра два года спустя

Только сейчас Age of Conan стала соответствовать высоким оценкам, авансом поставленным прессой после релиза. Всего-то требовалось добавить контент и избавиться от засилья критических багов. Некоторые детали просто великолепны. Чтоб попасть в Китай, нужно отыскать начальника каравана в Стигии – можно, заплатив ему приличную сумму денег, проехать с комфортом в качестве пассажира, а можно наняться в охрану и отработать стоимость дороги, защищая караван от бандитов.

Рейдовые боссы аддона – коррумпированные военачальники, слуги китайского Бога-Императора и всякая демоническая нечисть – даже в обычном режиме не всякому по зубам. Для их убийства одной лишь силы и слаженности группы недостаточно – нужно еще выбрать верную тактику боя. На «эпической» же сложности (в аддоне она названа Godslayer) схватки с боссами пока что остаются прерогативой единичных, элитных PvE-гильдий.

Гринд, гринд, гринд

Год назад Funcom, следуя мировым тенденциям упразднения «неинтересных» элементов геймплея, разрешила каждому, кто прокачал персонажа до высоких уровней, создать еще одного героя сразу же 50-го уровня. С выходом Rise of the Godslayer были сделаны дополнительные шаги в том же направлении – за каждые четыре дня активной подписки вы получаете один уровень, который разрешается «накинуть» любому из своих персонажей. Получается, за месяц можно прокачать кого-то из героев минимум на семь уровней, даже если не играть им вовсе.

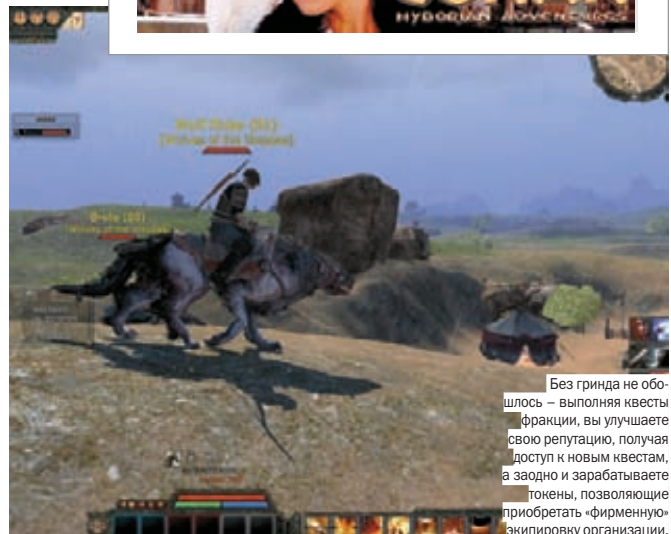
Прокачка стала разнообразнее. Отныне, выполняя квесты, вы будете получать Mastery Points, за победы в PvP – Prowess Points, а за фиксированные «комплекты» очков обоих типов – Expertise Points. Это богатство тратится на навыки (feats) и перки – такие отличительные особенности персонажа. Они довольно существенно влияют на поведение героя в бою – особенно перки, так как, в от-

Кувалдой по стереотипам

Корреспонденты англоязычного сайта GameZone как-то совершенно случайно обнаружили, что один из бойцов гильдии Legion in Flames на PvP-сервере Cimmeria в реальности оказался... австралийской моделью Шерон Хеммингс (Sharon Hemmings), бывшей звездой мужского эротического журнала Penthouse. У Шерон шесть (!!!) персонажей восьмидесятого уровня (для сравнения, у автора этих строк – всего один), в MMORPG она играет уже несколько лет (начала с World of Warcraft, на которую ее «подсадил» брат), любимые классы в Age of Conan – демонолог и некромант. Из всех занятий, доступных в онлайн-играх, она предпочитает массовые PvP-битвы, и, судя по комментариям потерпевших поражение, в этом деле она преуспела. Другие, впрочем, подозревают, что интервью с Шерон – рекламный ход Funcom. Интересно, кого они хотели в 2010 году удивить рассказом о симпатичной девушке-геймерше?



Статуя Ягг-коши, того самого, которого Конан убил в «Башне Слона». В Китае его почитают как бога.



Без гринда не обошлось – выполняя квесты фракции, вы улучшаете свою репутацию, получая доступ к новым квестам, а заодно и зарабатываете токены, позволяющие приобретать «фирменную» экипировку организации.

Героям, не достигшим 80 уровня, аддон может предложить всего одну локацию, да и ту лишь на время прокачки с двадцатого по сороковую.



личие от навыков, не просто улучшают ту или иную характеристику или умение, но дают доступ к абсолютно новым способностям. При желании можно получить хоть все пятьдесят два существующих на сегодняшний день улучшения, но есть загвоздка – одновременно активными могут быть всего шесть.

Когда варварам лень драться

Как и два года назад, Age of Conan по-прежнему плохо мотивирует игроков сражаться друг с другом. Создается впечатление, что на европейском сервере Fugu кланы осаждают чужие крепости то ли по старой дружбе, то ли просто по привычке – потому как серьезных причин для конфликта, кроме сугубо спортивного интереса, нет. Список нововведений Rise of the Godslayer, затрагивающих PvP, пуст. И это несмотря на то, что пока игру разрабатывали, ее подавали именно как отраду для любителей рубиться с живыми геймерами, а не мобами. Сейчас уверенно можно сказать: Age of Conan – это PvE-игра. Со сложными рейдами, красивой графикой, интересными боссами и в чем-то уникальной механикой –

однако сообщество любителей MMO ждало совсем другого.

Кхитайское качество

На момент написания этой рецензии поддержка DirectX 10 все еще находилась в тестовом режиме и страшно глючила – а ведь ее обещали реализовать еще к запуску оригинала. Ремесленничество как было, так и осталось занятием сугубо вторичным – все равно лучшая экипировка добывается в рейдах. Появление новой игравельной расы – кхитайцев – немного сбило баланс игры на серверах с «Culture PvP», где, напомним, геймеры объединяются в гильдии по расовому признаку. Все потому, что коренному населению Кхитая доступны целых восемь разных классов, к тому же среди них есть представители всех четырех архетипов (солдаты, разбойники, жрецы и маги). Раньше же волжба была прерогативой исключительно стигийцев, в рядах которых зато отсутствовали воины-танки.

Еще раз

Проблемы со стабильностью клиента Age of Conan в первые месяцы после релиза отпугнули



Вверху: В свое время Age of Conan прославилась боевая система, завязанная на комбинациях ударов. Сегодня такой подход уже не новость, но, что ни говори, он лучше подходит для игры о варварских временах, чем классическая схема «укажи и щелкни».

многих. Выход Rise of the Godslayer – отличный повод дать игре второй шанс. Всех новопривыших хочется предупредить, что подавляющее большинство здешних завсегдатаев уже давно достигло максимального уровня, а постоянным притоком новичков Age of Conan, в отличие от той же World of Warcraft, похвастаться не может. Так что до тех пор пока вы не разовьете своего героя до среднего по серверу уровня, вам, скорее всего, придется довольствоваться приключениями, рассчитанными на одного человека. Но поиграть в Age of Conan все равно стоит – хотя бы ради весьма интересной боевой системы и возможности прикоснуться к миру, в котором живут герои книг Роберта Говарда. **СИ**

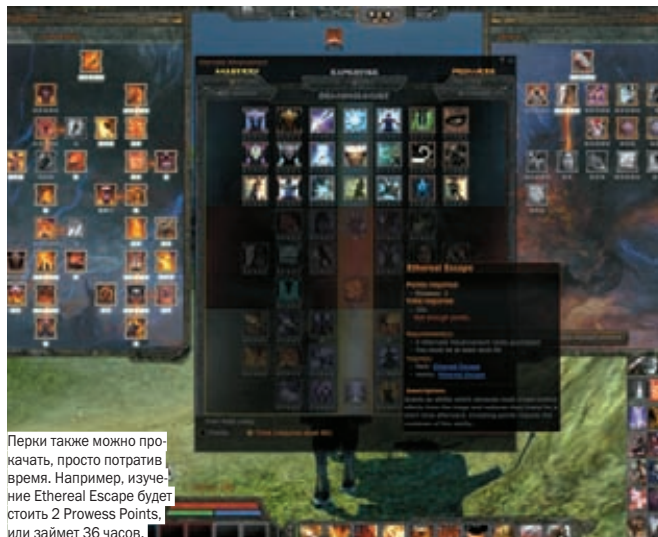
Диалогов много, но озвучены, к сожалению, только ключевые.



ВЫБОР ФРАКЦИИ ОБУСЛОВЛЕН В ОСНОВНОМ НЕ МОРАЛЬНЫМИ ИЛИ ЭСТЕТИЧЕСКИМИ СООБРАЖЕНИЯМИ, НО РАСЧЕТЛИВОСТЬЮ.



Плетение заклинаний – аналог воинских комбо. Творя чары в правильном порядке, маг наносит гораздо больший урон.



Перки также можно прокачать, просто потратив время. Например, изучение Ethereal Escape будет стоить 2 Prowess Points, или займет 36 часов.



gameland.tv
ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОЕ ЛИЦО КАНАЛА – СМОТРИТЕ В ИЮЛЕ!

www.gameland.tv

Нас смотрят во всех крупных городах России и в 60 регионах страны

 ЗР-ТЕЛЕКОМ

 akado

 Триколор ТВ

 НОВОЕ ТВ

 СТРАНА ТВ

 querty

 Corbina

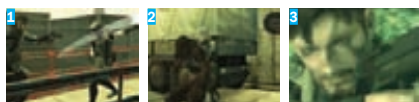
 ТВОЕ ТВ

 uFanet

реклама

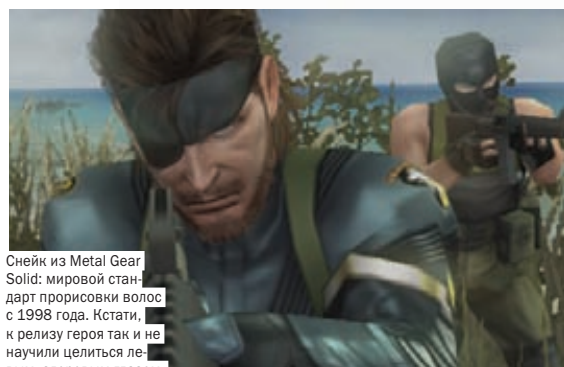
а также в более 100 кабельных сетях РФ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Metal Gear Solid: Portable Ops
- 2 Metal Gear Solid: Portable Ops +
- 3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

9.0



Снейк из Metal Gear Solid: мировой стандарт прорисовки волос с 1998 года. Кстати, к релизу героя так и не научили целиться левым, здоровым глазом.

Примерно так выглядели первые скриншоты Snake Eater семь лет назад. Сегодня эту графику удастся реализовать на портативной консоли.



Metal Gear Solid: Peace Walker



ТЕКСТ

Игорь Сонин

«Страна Игр» пристально следила за разработкой Peace Walker. Сразу после анонса игры (а это случилось ровно год назад, на прошлогодней E3) мы опубликовали большое превью, сразу после TGS – наши впечатления от показанной демо-версии. Оба материала ставили перед читателем главный вопрос: получится ли у Kojima Productions наконец-то настоящий Metal Gear Solid для портативной консоли?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure, stealth
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Kojima Productions
Количество игроков:
до 6
Онлайн:
www.konami.jp/mgs_pw
Страна происхождения:
Япония

Ч тобы понять значение этого вопроса, нужна историческая справка. Роман MGS и PlayStation Portable начался в 2004 году (с ума сойти – шесть лет назад!), когда сразу после запуска консоли была выпущена странная, неканоническая (то есть с высосанным из пальца сюжетом) и совершенно для сериала нехарактерная «карточная» игра Metal Gear Acid. Геймеры тогда были избалованы «настоящими» сиквелами и еще не привыкли к сомнительным «сопутствующим» релизам со словами «Metal Gear» в названии. Разработчики оправдывались: мол, мы пробуем, экспериментируем, разбираемся с новой консолью. Обещаем исправиться. Прошел год, вышла Metal Gear Acid 2 – не исправи-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Выдающаяся графика, проверенный временем стелс-геймплей, горы контента и режимов, возможность кооперативного прохождения всего и вся.

НЕДОСТАТКИ Слабый (по меркам Metal Gear Solid) сюжет, бесцветные персонажи. Нехарактерный для сериала консервативный и последовательный геймдизайн.

РЕЗЮМЕ Peace Walker претендовал на звание Metal Gear Solid 5, игра должна была стать «настоящим продолжением сериала» для PSP. За короткий срок мы получили отличный, тщательно проработанный и крупнейший стелс-экшн, на прохождение которого запросто уйдет час-пятьдесят. Главное – не относитесь слишком серьезно к обещаниям Хидео Кодзимы. Все-таки перед нами не «номерная» часть Metal Gear Solid, а добротный портативный «отросток».



Heavens Divide

Главную музыкальную тему игры исполняет австралийская учительница английского языка Донна Бэрк (Donna Burke). С 1996 года Донна живет в Японии. После переезда она забросила работу учителя и занялась пением и озвучиванием. Сейчас она фрилансер, не имеет постоянного места работы, а занимается разнообразными проектами, возникающими от случая к случаю. Донна давно и успешно работает с игровыми издательствами. Она пела для God Eater, The Last Remnant, Outrun 2 и Final Fantasy Crystal Chronicles, озвучивала Анжелу в Silent Hill 2 и Клаудио в Silent Hill 3, Анестезию в Rumble Roses и Урсулу в Lunar Knights. Также ее голосом говорят англоязычные гиды Мемориального музея императора Сёва и скоростных поездов линии Токайдо-синкансэн. Будете в Японии – обратите внимание!

Примкаться к укрытиям можно, но ходить вдоль стен и стрелять из-за них нельзя. Поэтому функция практически не используется.

ОГРОМНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ПРОИЗВОДИТ ФЛЭШБЕК
В ФИНАЛЬНУЮ БИТВУ SNAKE EATER, КОТОРУЮ НАДО
ПЕРЕИГРАТЬ ЕЩЕ РАЗ, НО ТЕПЕРЬ В ВИДЕ КОМИКСА.

Внизу: Многие уровни на первый взгляд кажутся огромными. На самом деле они не огромные, они просто большие. Где-то за углом притаился экран загрузки, который проводит нас на следующую локацию.

лишь. Прошло два года, вышла Metal Gear Solid: Portable Ops. И хотя у игры было много проблем, это уже был шаг в верном направлении: мы увидели более-менее адекватный канонический сюжет, привычную для MGS игровую механику, намеки на нормальный мультиплеер.

Наконец, с анонсом Peace Walker в 2009-м, напряжение достигло высшей точки. Хидео Кодзима («отец» сериала, если кто не в курсе) торжественно принял продюсерские вожжи, окрестил игру «MGS5 в моем сердце» и пообещал, что в этот раз все будет как надо, на уровне «номерного» Metal Gear Solid. Это было очень серьезное обещание, и мы взяли игру на заметку. Сериал Metal Gear Solid известен передовой графикой, своеобразной игровой механикой, геймдизайнерскими находками и по-хорошему сумасшедшим сюжетом. Все это должно было уместиться на крошечном пластинчатом диске в прозрачном пластиковом кейсе. Уместилось ли?

На службе Союза

Сюжетная преемственность Peace Walker очевидна: игра начинается с текстового пересказа событий Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Для тех, кто пропустил предыдущие серии: в Snake Eater американский диверсант должен был проникнуть на советскую военную базу в Целиноярске, чтобы ликвидировать предателя и перебежчика – свою бывшую наставницу с позывным «Босс». Вокруг этого задания было накручено огромное количество тайн, интриг, драм, да еще эта постоянная угроза ядерной войны между сверхдержавами... Диверсант задание выполнил, получил от американского правительства титул Биг Босс и навсегда разочаровался в политическом руководстве страны. В Peace Walker со времени миссии в Целиноярске прошло десять лет. Биг Босс в Южной Америке собирает «армию без нации» – военную организацию Militaires Sans Frontieres. К нему обращаются представители правительства Коста-Рики, крошечной мирной страны

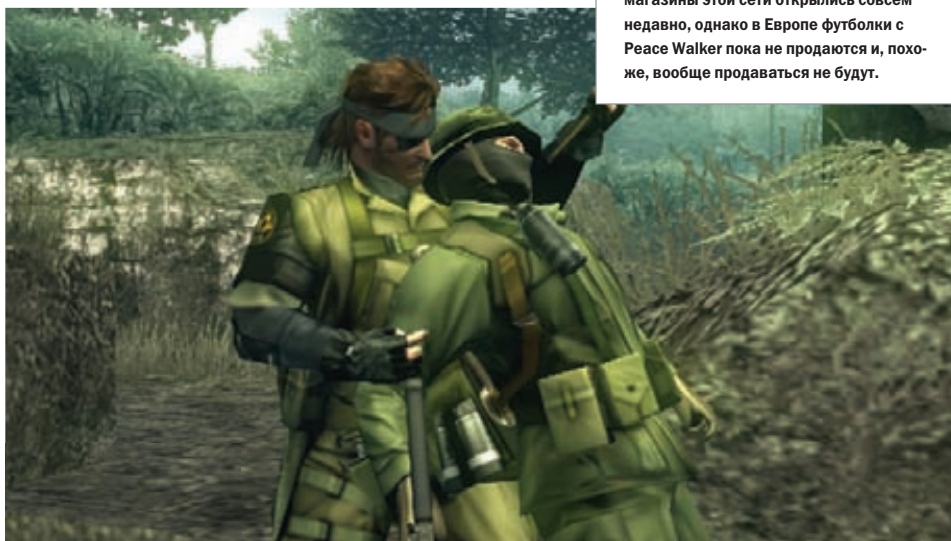
В некоторых одиночных миссиях нужно играть не за Биг Босса, а за его сподвижников из Outer Heaven. Разумеется, можно выбирать модели обычных солдат и при совместной игре.



в Центральной Америке. На ее территорию тайно высаживаются американские солдаты, да еще и ввозят ядерное оружие. Мир опасается нового Карибского кризиса, а Биг Босс демонстрирует чудеса интуиции: «Так вы против Америки? – спрашивает он своего костариканского гостя, – тогда вы, наверное, заодно с КГБ». «А хотя бы и из КГБ, – охотно соглашается тот, – но мы должны предотвратить ядерную войну». Агент советской разведки показывает Биг Боссу таинственную запись, сделанную в месте высадки американского десанта. На запись отчетливо слышен голос погибшей наставницы, и мучимый совестью Биг Босс, отбросив остатки верности звездно-полосатому флагу, берется выполнить сомнительное задание. В обмен за помощь Коста-Рика передает Militaires Sans Frontieres оффшорную военную базу в Карибском море, которую Биг Босс и его верный товарищ Мастер Миллер со временем превратят в крепость Outer Heaven.

Война. Мир. Змейка

Сюжетная кампания изобилует хорошо знакомыми заданиями: сначала проберись туда-то, потом выберись оттуда незамеченным (командные элементы Portable Ops ушли в прошлое). Такой стелс-геймплей всегда был визитной карточкой сериала Metal Gear Solid, но на PSP реализовать его было не просто – не хватало кнопок. Не хватает их и сейчас. Pease Walker предлагает на выбор три варианта раскладки клавиш и целое меню дополнительных настроек, но в любом случае управлению до удобства далеко. Спасибо нужно сказать обилию доступных возможностей – герой использует огромное количество характерного для сериала оружия, устройств и предметов. Дух сериала в Pease Walker торжествует: все характерные приемы (транквилизаторы, CQC, порножурналы, картонные коробки и тому подобное) работают именно так, как ожидаешь. Искусственный интеллект ведет себя адекватно и правдоподобно – еще не на уровне Sons of Liberty, но уже явно лучше, чем в самой первой Metal



Gear Solid для PS one. То же можно сказать и о графике: она значительно лучше картинки с PS one и стремится, но не достает до уровня PS2. Это огромное достоинство Pease Walker. Здешние джунгли, может, и меньше по размеру, чем уровни в Snake Eater, но по качеству проработки уступают им не так сильно. А главное – благодаря отличной графике система камуфляжа в самом деле работает. Подлинным откровением становится миссия, в кото-

Вверху: Приемы рукопашного боя полезны и эффективны – огромное подспорье для диверсанта. Со временем вы обнаружите, что во многих ситуациях CQC полезнее любого оружия.

рой нужно пробраться через лес, где прячутся вражеские разведчики. Перед каждым шагом ты мучительно вглядываешься в джунгли, движешься незаметно и бесшумно, по десять раз проверяя каждый куст, и все равно в какой-то момент натыкаешься на снайпера, лежащего к тебе спиной совсем рядом, в двух-трех метрах! Такие ситуации становятся возможны именно благодаря продвинутому и современному графическому движку.

Вы добавили в друзья Хидео Кодзиму

Глава студии Kojima Productions и отец сериала Metal Gear Solid известен своей доступностью для фанатов. В прошлом он, например, вел личный блог (к сожалению, Кодзима знает только японский язык) и способствовал появлению на свет официального подкаста студии. Следуя веяниям времени, теперь известный геймдизайнер завел микроблог в Twitter. Там публикуется по несколько постов в день, где он Хидео и его коллеги рассказывают о своей повседневной жизни и делятся мыслями об играх. Впрочем, они всегда остаются по-японски корректными и практически никогда не разглашают в блоге действительно важные новости. Есть у «твиттера» и англоязычный «двойник». Прикоснуться к жизни Kojima Productions можно (предварительно зарегистрировавшись в Twitter) по следующим адресам:
http://twitter.com/Kojima_Hideo (оригинальный японский микроблог)
http://twitter.com/hideo_kojima_en (англоязычный «двойник»)



UT

За пределами геймерского сообщества UT расширяется не как Unreal Tournament, а как Uniqlo Tee, коллекция модных футболок от японской сети магазинов одежды Uniqlo. К релизу Pease Walker сеть Uniqlo совместно с Konami предлагает линию тематических фанатских футболок, в которых не стыдно показаться в приличном обществе. Всего доступно 10 видов дизайна, каждый – в 14 вариантах цвета. Кроме того, на ценнике футболки (реальной) будет напечатан специальный код, с помощью которого можно открыть такую же футболку (виртуальную) в игре. Акция проходит в японских и североамериканских магазинах Uniqlo. В России (точнее, в Москве) магазины этой сети открылись совсем недавно, однако в Европе футболки с Pease Walker пока не продаются и, похоже, вообще продаваться не будут.



В заставках, однако, о конкуренции со Snake Eater речи не идет. В скриптовых роликах на движке используются высокополигональные модели персонажей (читай: Биг Босса), но полностью отсутствует лицевая анимация. Понимая, что с таким подходом наши не сварим, разработчики девять из десяти роликов представили в виде интерактивных комиксов. Рисовал эти комиксы Эшли Вуд – художник, хорошо знакомый всем, кто следит за развитием сериала Metal Gear. Именно Вуд работал над официальным «бумажным» комиксом по сериалу, иллюстрировал сюжетные ролики Portable Ops. Со временем стиль Вуда становился все менее артхаусным и все более реалистичным; заставки в современном Peace Walker – это, пожалуй, лучшая из его работ в игровой индустрии. Многие ролики интерактивны, требуют от игрока внимания и своевременной реакции. Наибольшее впечатление производит, пожалуй, флэшбек в финальную битву Snake Eater, которую надо переиграть еще раз, но теперь в виде комикса. Другая заставка фактически превращается в подобие несложной флэш-аркады – это неожиданное, но, несомненно, правильное решение. Сюжетные ролики теперь стали осмысленной и неотъемлемой частью игры, наконец-то избавив нас от необходимости делить Metal Gear Solid на «игру» и «кино». Озвучка в Peace Walker выполнена в лучших традициях сериала, с привлечением всех положенных голосовых актеров. Это касается не только Дэвида Хейтера (Солид Снейк), но также Кристофера Рэндольфа (Отакон), Ванессы Маршалл (Ольга Гурлюкович) и других. Разумеется, в Peace Walker им достались иные, соответствующие сеттингу роли. Наконец, музыка, как ей положено, прекрасна и сама по себе, и в той форме, как она используется в игре. И хотя главную музыкальную тему сериала нам в игре найти не удалось, прочие треки и ключевая песня Heavens Divide вполне компенсируют ее отсутствие.

Пираты Карибского моря

Сюжет, сеттинг и стелс-миссии – все на первый взгляд соответствует духу и букве сериала. Неожиданностью в Peace Walker стали не

Date with Paz

В определенный момент вы обязательно откроете миссию «Свидание с Паз» и удивитесь: здесь нет оружия и не надо ничего проходить, а попытавшись применить приемы рукопашного боя, вы гарантированно испортите отношения с девушкой. На самом деле с Паз нужно... разговаривать. Делается это при помощи соответствующих случаю реплик из меню общения с товарищами по кооперативной игре. Вскружив красотке голову, доставайте коробку любви и смотрите, что будет.



Внизу: Специальный бонус – динозавры из Monster Hunter. Открыть уровни с ними можно, если прослушать все брифинги Чико, а затем отправиться на пляж в 29-й дополнительной миссии и встретить там говорящего кота.

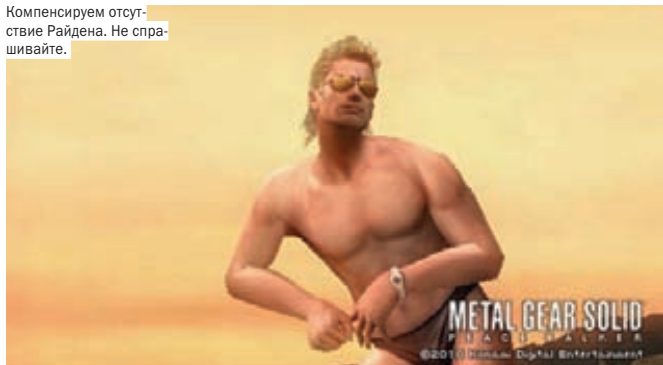
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER



Внизу: Странно выглядящая футуристическая техника – отличительная черта сериала.



Компенсируем отсутствию Райдена. Не спрашивайте.



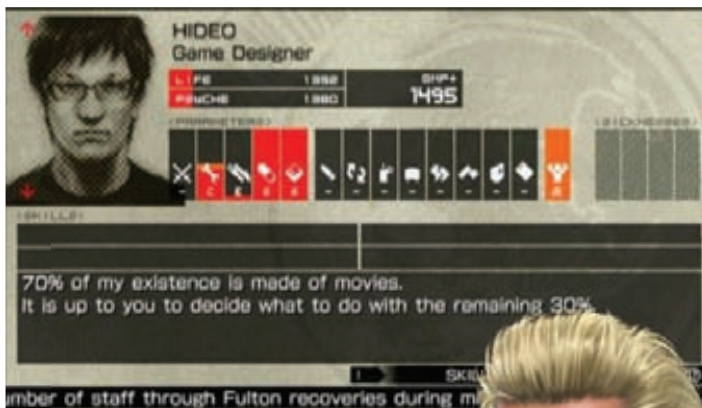
БОЛЬШИНСТВО ДИВЕРСИОННЫХ ЗАДАНИЙ МОЖНО ПРОХОДИТЬ В ОДИНОЧКУ ИЛИ ВДВОЕМ, В БИТВАХ С БОССАМИ МОГУТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ ДО ЧЕТЫРЕХ ЧЕЛОВЕК.

миссии, а то, что нужно делать между ними. Как выяснилось, в свободное время Биг Босс просиживает свои милитари-штаны в кресле руководителя: направляет развитие комплекса Outer Heaven, распределяет людские ресурсы Militaires Sans Frontieres, руководит научными исследованиями и даже деятельностью местной столовой! Это важнейшая часть игры, ведь в Pease Walker никакое оружие нельзя отобрать у противников – оружие нужно обязательно производить на базе. Для проведения научной работы нужна исследовательская группа. Им, в свою очередь, необходим ударный отряд – чтобы добывать чертежи, без которых нельзя начать разработку. Информационной поддержкой ударного отряда занимается разведгруппа. Всю эту ораву военных и яйцеголовых нужно кормить (группа общественного питания) и лечить (группа здравоохранения). И не думайте, что управлять Outer Heaven просто: в пяти группах к концу игры может состоять более трех сотен человек! Большею частью база существует независимо от вас: возводятся новые сооружения, сотрудники проводят разведку, получают опыт, заболеливают и летачат. Непосредственного участия требуют, в основном, две вещи: выбор приоритетных исследований и отправка солдат на задания. Эти сторонние миссии, так называемые Outer Ops, проходят в полностью автоматическом режиме – вам остается только снарядить отряд и надеяться на лучшее, ведь в случае неудачного развития событий солдаты могут быть ранены или погибнуть.

Вообще если говорить о возможностях, о типах геймплея и дополнительных заданиях – Pease Walker в сериале равных нет. Основная сюжетная кампания из 26 уровней это лишь начало приключений. Когда вы завершите сингл (а это пятнадцать-двадцать часов), база Outer Heaven будет отстроена в лучшем случае наполовину, научные исследования по-хорошему только начаты, а мегапроект игры – строительство собственного метал гира – и вовсе не сдвинется с места. Последняя заставка сингла это, выражаясь словами Черчилля, не начало конца, а только конец начала. Игрока-энтузиаста ждут еще более ста (!) дополнительных заданий, некоторые из которых напрямую связаны с основ-

Мистер Кодзима!

В одной из заставок во время обыска грузовиков в кузове одного из них можно обнаружить... виртуального Хидео Кодзиму! Биг Босс в этой ситуации не растеряется и тут же предложит Кодзиму присоединиться к Militaires Sans Frontieres. Во время следующего перерыва между миссиями вы сможете отправить геймдизайнера в любую из рабочих групп Outer Heaven, хотя лучше всего Кодзиме удастся разведка и медицина. Кстати, в других грузовиках можно обнаружить мэскотов Boktai и даже металлическую шестерню. «Метал Гир???» – привычно воскликнет Биг Босс.



Внизу: Зачем солдаты в жару носят маски? Чтобы не нагрывать консоль!





Интерактивный комикс-флэшбек в концовку третьей части MGS это, безусловно, украшение Peace Walker. Таких заставок в игре вполне могло быть и больше.



В кооперативном режиме два персонажа могут «синхронизироваться», и тогда первый будет управлять движением, а второй – следовать.



Всверху: Экран выбора задания. Следующие сюжетные миссии в Peace Walker не запускаются автоматически, поэтому всегда есть соблазн отвлечься от основной кампании и пройти что-нибудь необязательное.

ным сюжетом (например, «Отвлечения врагов, пока Биг Босс сражается с метал гиром»). Выполнение необязательных миссий позволяет развить научно-исследовательские успехи: открыть новые, более продвинутые виды оружия и снаряжения. С их помощью, в свою очередь, можно взяться за еще более сложные задания и даже «секретную» пятую главу сюжетной кампании, главным действующим лицом которой становится агент КГБ Владимир Задорнов (ударение в имени почему-то ставят на последний слог – «Владимир»). Пройдя ряд миссий с его участием, вы наконец-то доберетесь до настоящего финала с «самым последним» боссом и, несомнен-

но, будете немало удивлены. Если уж всерьез решиться пройти Peace Walker «до самого конца», на игру можно совершенно спокойно потратить и сорок, и пятьдесят часов – столь огромное количество контента умудрились вместить в нее разработчики.

Снейк-ин

Важной частью игры становится мультиплеер... написали бы мы в превью. Хотя сетевая игра и позиционировалась как ключевая особенность Peace Walker, на самом деле особого проку от нее нет. Во-первых, любые сетевые режимы работают только в через ад хос, то есть когда несколько владельцев

PSP собираются рядом в одном месте. Для соревновательного мультиплеера (до шести человек, дефматч, захват «флага» и баз) такое решение оправданным назвать сложно. Дефматч, наоборот, всегда был тем и интересен, что давал возможность померяться силами с игроками из других стран и городов, и лишая нас этой возможности было совершенно ни к чему. Такой подход вынуждает относиться к мультиплееру по-философски: в конце концов, отличный сетевой Metal Gear уже есть, он называется Metal Gear Online, и плодить его клонов вряд ли нужно.

Другое дело кооперативное прохождение, о важности которого нам так много рассказывали. Отдельной кооперативной кампании в игре нет, но рядом с описанием любой сингл-миссии (как основной, так и дополнительной) стоит пометка, показывающая, сколько игроков эта миссия может в себя вместить. Большинство диверсионных заданий можно проходить в одиночку или вдвоем, в битвах с боссами могут принять участие до четырех человек. Противники от этого сложнее не становятся, поэтому совместная игра – удобный способ одолеть сложного босса. С другой стороны, неленивый игрок запросто может пройти сюжетную кампанию в одиночку: для этого нужно пройти десяток-другой несложных дополнительных миссий и направить усилия ученых в первую очередь на разработку более мощных ракетниц. В общем, все-таки создается ощущение, что кооператив – это не центральная часть игры, а лишь необязательная надстройка над одиночной кампанией. Видимо, он был добавлен в Peace Walker под влиянием потрясающего успеха япон-



ских портативных частей Monster Hunter, устроенных как раз по такому принципу.

В поисках подлинности

Несмотря на сомнительный мультиплеер, в целом у нас нет сомнений, что Peace Walker стал отличной игрой. В пользу этого говорит и передовая графика, и четкий стелс-геймплей, и феноменальное количество контента – основная кампания, дополнительные миссии, отстройка Outer Heaven, кооператив... Но до сих пор мы так и не затронули вопрос из первого абзаца: это ли настоящий Metal Gear Solid на PSP – или нет? Мы, крепко подумав о том, какими качествами должен обладать «настоящий Metal Gear», отвечаем однозначно: нет, Peace Walker – это не он. После слов Хидео Кодзимы о «MGS5 в моем сердце» хочется снять лапшу с ушей и ответить ему следующее. По пунктам.

1. Сюжет.

В «настоящем MGS» сюжет закручен так, что интерпретация событий меняется по ходу игры не меньше трех раз. Ты никогда не знаешь, что случится в следующей миссии и кто на чьей стороне на самом деле. Кроме того, в «номерных» частях сериала всегда показаны ключевые события, на которые потом ссылаются многие следующие «ответвления». Если подойти к Peace Walker с такими стандартами качества, то сразу становится заметно: всю игру герои пережевывают события Snake Eater и под разными предлогами и с разным успехом воскрешают Босса. Нового, по-настоящему своего в Peace Walker очень мало. Более того, «скелет» сюжета удивительно прост: высадившись в Коста-Рике, Биг Босс последовательно идет по следу ядерной бомбы, а в финале находит ее и уничтожает ее носителя. В игре вообще нет ни слова о патриотах, философах, Foxhound или другой какой-либо по-настоящему важной части сюжета. Доходит до смешного: некоторые брифинги исчерпываются фразой «Ну, Снейк, ты знаешь, что делать». Такого в «настоящем MGS» точно быть не должно.

2. Персонажи.

В мире MGS легко отличить хороших персонажей от плохих. Револьвер Оцелот, Ликвид Снейк, Отакон, Райден, Босс, Ева, Грей Фокс, Вамп, да хоть Ольга Гурлюкович – всем им есть место в сердце фаната Metal Gear Solid. Это герои, запомнившиеся своими важными решениями и смелыми, осмысленными действиями. Герои, которых потом «клонировали» в прочих частях сериала. И наоборот, плохие

Заметить такого снайпера в лесу очень непросто, что в бинокль, что в оптический прицел.



персонажи торопливо произносят свои бестолковые реплики, не внося сколько-нибудь значимого вклада в происходящее и без следа пропадают из игры, а следом – и из памяти геймера. Легко провести эксперимент: попробуйте вспомнить хоть одного из действующих лиц Portable Ops. Получилось? Уверен, такая же судьба ждет действующих лиц Peace Walker. В игре необычайно много персонажей – настолько, что некоторые появляются в заставках всего один-два раза за игру. Они настолько похожи друг на друга, что ты и к концу игры не успеваешь понять, чем именно Сесиль Каминандес отличается от Аманды Либре. Даже бестолковая девочка Паз появляется на экране ровно два раза: в самом начале и в самом конце, когда ее кра-

Вверху: Примерно так выглядят все боссы Peace Walker. Отличаются они только колесами, гусеницами и наличием тактического ядерного заряда.

Внизу: Дерево исследований экипировки. Практически каждый предмет со временем можно улучшить, и тогда он (в благодарность) поможет пройти более сложные миссии.



дут злодеи. Поневоле думаешь – пусть крадут, я тут при чем? Ситуацию усугубляют еще и боссы, а точнее – их отсутствие. Все важные противники в игре – или техника (БТР, танки, вертолеты), или роботы (вариации на тему метал гира). Все они довольно скучны, всех их нужно побеждать одинаково: наибольшим запасом патронов к наиболее мощной ракетнице. Нестандартных боссов в игре фактически нет.

3. Геймдизайн.

Наконец, геймдизайн. Мы все ждем какую «номерную» часть MGS, потому что знаем: это будет нечто особенное. В каждой игре разработчики находят какие-то абсолютно новые, смелые и новаторские решения, реализуют свои сумасшедшие и оттого талантливые идеи. В MGS4: Guns of the Patriots – это

Коллекционируй шестерню

В Северной Америке Peace Walker продается также в формате бандла (т.е. совместного предложения) с самой консолью PlayStation Portable. В комплекте:

- PSP-3000 симпатичного изумрудно-зеленого цвета (Spirited Green);
- карта памяти на 2 гигабайта;
- диск с игрой Metal Gear Solid: Peace Walker;
- внутриигровые предметы: оружие стелс-ган и футболка FOX;
- код на бесплатное скачивание фильма с PlayStation Network.

Издание стоит 200 долларов США (около 6 тысяч российских рублей) и за пределами Америки не продается. В Японии можно купить свое, особенное расширенное издание. В Европе и России, насколько нам известно, совместное издание консоли с Peace Walker не планируется.





интерактивные заставки, постановка боев, стареющей Снейк, финальная битва с Ликвидом и многое другое. В MGS3: Snake Eater – поющий тоннель, битва с The End, вся финальная часть игры после победы над Волгиным, последняя «дуэль» с Оцелотом. В MGS2: Sons of Liberty – вся концовка после голой беготни Райдена и слишком много прочего, чтобы перечислять. В первой части MGS – киберниндзя, Психо Мantis, пытки Оцелота и побег из камеры, мордобой с Ликвидом, гонка на армейских джипах. Так вот, Peace Walker прост, консервативен и прямолинеен. Подлинных находок можно пересчитать по пальцам одной руки. Даже бежать из заключения здесь нужно самым скучным образом – взломав замок камеры. Даже сцена пыток – примитивная мини-игра на скорость. Правда о боссах уже была сказана в предыдущем пункте, и это тоже большая потеря.

Другой настоящий

Но разобравшись с вопросом, это ли настоящий MGS на PSP, мы тут же сталкиваемся с еще одной неразрешенной пока проблемой. А нужен ли вообще «настоящий Metal Gear Solid» на портативной консоли? Представьте, что все игры сериала MGS вдруг стали портативными. И посреди «поющего тоннеля» из Snake Eater у вас садится батарейка. Во время пыток Оцелота в первой MGS вы доезжаете

на автобусе до своей остановки и вам пора выходить. Или представьте битву с The End с экраном и динамиком PSP. Или эпическую часовую финальную заставку, которую надо будет смотреть в несколько заходов. Это неправильно и неестественно, и вы сто раз пожелаете, чтобы эти же игры были выпущены на домашней консоли (скажем, на PS3). Тогда можно будет спокойно сесть и погрузиться в них вечером, когда не надо куда-то торопиться и ничего не отвлекает. Кстати, это желание часто возникает и во время игры в Peace Walker. Игра слишком сложна для PSP, ее обилие функций едва умещается на кнопках консоли. И неслучайно из игры напрочь убрана возможность перемещаться ползком – в портативной игре нужно больше экшна, и прятаться под кроватями и грузовиками, рассчитывая маршруты патрулей, здесь ни к чему.

Как только ты понимаешь, что «настоящий MGS» и «портативный MGS» – это разные вещи, все сразу встает на свои места и многие решения, принятые авторами Peace Walker, сразу становятся ясными и оправданными. Как мы раньше об этом не подумали – конечно, это не настоящий Metal Gear Solid! Естественно, это не настоящий Metal Gear Solid! Нам нужно перестать

Вверху: Так выглядит будущая крепость Outer Heaven. К счастью, она со временем стоит себя сама, иначе игру можно было бы переименовать в SimGear Solid.

сравнивать «маленькие» игры с «большими», а разработчикам – не пудрить нам мозги, а придумать для таких релизов собственное название, какой-нибудь Portable Gear. Ведь как ни крути, а на PlayStation Portable нужен вовсе не настоящий MGS, нужно что-то другое, свое и особенное. С сотнями коротких миссий. С огромным количеством контента, который удержит у экрана на десятки часов. С возможностью обмена чем-нибудь между друзьями-владельцами PSP. С кооперативом для приятеля. Обязательно с элементом коллекционирования, чтобы можно было «собрать их всех». С большим окном статистики и менеджмента. С рейтингами по итогам миссий. Именно под эти требования и создавался Peace Walker, именно им он блестяще и удовлетворит. Что бы Хидео Кодзима ни говорил, Peace Walker никак не тянет на звание MGS5. Но это отличный, огромный сиквел к Portable Ops, и он полностью заслужил свою высокую оценку. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Skate 2
- 2 Shaun White Snowboarding
- 3 Tony Hawk's Project 8

8.0



Подсказки и назойливый инструктаж от тренера Франка будут сопровождать вас на протяжении всей игры.



ТЕКСТ
Андрей Загудаев

Skate 3

В большом превью, посвященном Skate 3, в одном из прошлых номеров мы доказали, что свежий экстремальный симулятор от Black Box похож на все игры разом, пропелли дифирамбы великолепному режиму Hall of Meat и разложили по полочкам «карьеру». Пришел черед рассказать о мультиплеере и вынести окончательный вердикт.



Собственное детективное расследование журналиста «Страны Игр»

За прошедшее десятилетие спортивное подразделение компании Electronic Arts эпт именуемое в игровой индустрии как EA Sports эпт запустило сразу несколько успешных проектов эпт посвященных экстремальным видам спорта тчк Я отправился за океан эпт чтобы изучить архивы эпт хранящиеся в центральной библиотеке города Редвуд эпт что в штате Калифорния эпт и заметил пренебрежительную закономерность тчк Все игровые сериалы эпт которые были созданы в недрах компании EA Sports за отчетный период эпт умирали эпт как только в названии появлялась цифра три тчк Доблестные разработчики пытались найти лекарство против трилогиофобии эпт меняли приписку эпт но эти меры были в состоянии лишь отсрочить неминуемую развязку тчк В связи со скорым выходом третьей части Skate экстренно разработчики примите соответствующие меры для сохранения именитого сериала тчк

Андрей Загудаев тчк
Редвуд тчк Калифорния тчк

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: sports.extreme, skateboarding
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Black Box
Количество игроков: до 8 (онлайн)
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Онлайн: www.skate.ea.com
Страна происхождения: США

В многочисленных пресс-релизах разработчики не раз прозрачно намекали, что именно мультиплеер, наряду с возможностью создания личной скейтерской команды, станет одним из главных козырей в колоде Skate 3. К сожалению, придумав весьма интересную идею, создатели не довели ее до ума. После нескольких дней сетевых баталий с виртуальными спортсменами со всего мира приходишь к выводу, что из Skate 3 могла получиться неплохая, пусть и без глобального размаха, социальная сеть. Только представьте: «Первая социальная сеть виртуальных скейтеров», – конкуренты обзавидовались бы!

На эту, в общем, простую идею меня натолкнули два свежих раздела игры – skate.Feed и skate.Reel. Внутреннее убранство первого очень напоминает «стену» в Facebook: сюда выводится свежая информация о ваших друзьях и их достижениях в Skate 3, личная статистика и еще много полезной всячины. В свою очередь, Reel – это встроенный в игру хостинг, где любой игрок или команда могут в любое время размещать свои фотографии и видео. Все материалы поддаются упорядочиванию по рейтингу и количеству просмотров, а особенно понравившиеся

ТОЛЬКО ПРЕДСТАВЬТЕ: «ПЕРВАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ ВИРТУАЛЬНЫХ СКЕЙТЕРОВ». КОНКУРЕНТЫ ОБЗАВИДОВАЛИСЬ БЫ!

творения можно занести в «Избранное». Впечатляет. И все же набор функций весьма скуден – например, нельзя оставлять комментарии, отсутствует поиск. Однако главное упущение – отсутствие синхронизации с популярными социальными сетями, вроде того же «Фейсбука» или расхожего «Твиттера». Из-за этого нивелируется и глобальная цель игры: собрать лучшую в мире виртуальную команду скейтеров уже можно, а вот прославиться – вряд ли.

Вообще отношение к собственному коллективу существенно меняется в зависимости от того, играете ли вы по сети с реальными или же в одиночном режиме с компьютерными товарищами. В оффлайне все привычно и предельно ясно: твердой поступью, как орешки щелкая одну сюжетную миссию за другой, вы с гордо поднятой головой держите путь к намеченной цели. Финал заранее известен: удачно выполнив

заключительное задание, ваша банда взберется на спортивный олимп – с собственным скейт-парком за пазухой, личным фанклубом и кучей денег.

В многопользовательском режиме, ввиду отсутствия не только четкой конечной цели, но и понятного инструментария для ее достижения, вопросы возникают уже после нескольких часов изнурительных тренировок. «Кто оплачивает подготовку?» «А призы полагаются за победу в турнирах?» «Интересно, что думают болгарские геймеры о наших мастерски смонтированных видеороликах?» Список при желании можно продолжать бесконечно. Дух реального соперничества выветривается окончательно на второй-третий день бесцельных уличных битв, а из всех доступных режимов настоящему интересен только Own the Lot, где за победу вы получаете контроль над определенным районом в Порт Карвертоне.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Стабильный мультиплеер, удобный редактор парков, богатый выбор режимов, расширенный арсенал трюков.

НЕДОСТАТКИ Скучные социальные возможности, незначительные проблемы с управлением.

РЕЗЮМЕ Skate 3 – не просто лучшая игра сериала, но еще и самая доступная. В третьей итерации разработчики ограничились косметическими нововведениями: добавили парочку новых режимов, подкрутили баланс, подретушировали картинку. Перед нами все тот же король жанра, с чем мы Black Box от души и поздравляем.

Впрочем, главная беда Skate 3 не в халатности создателей, а в том, что все аспекты игры существуют независимо друг от друга. Возьмем, например, очень хороший редактор парков, skate.Park. Джентльменам из Black Box пришлось изрядно попотеть, чтобы каждый игрок, вне зависимости от навыков проектирования, смог за полчаса создать свою собственную площадку, не похожую ни на чью другую. Выбор всевозможных рампы и рельсы огромен, а интерфейс и управление настолько интуитивны, что на освоение уходит не больше десяти минут. Однако придумать стимул для создания парков в Black Box так и не смогли, вероятно, понадеявшись на опыт Media Molecule, создателей LittleBigPlanet, и получив от геймеров симметричный ответ: уже сейчас все «творчество» свелось к воссозданию памятных локаций из двухмерных и трехмерных хитов прошлого. Толку от таких «открыток» в спортивной игре немного. И мы были бы рады узнать, что разработчики принялись наконец как-то поощрять талантливых конструкторов действительно интересными и, главное, игральными работ. Иначе дело заглохнет, так толком и не начавшись.

Рецензия уже подходит к концу, а места для похвалы почти не осталось. Так уж вышло, что практически обо всех достоинствах экстремального симулятора от Black Box мы рассказали в прошлом материале (обязательно разыщите «СИ» №09, чтобы получить полное представление о Skate 3), а повторяться нам очень не хотелось. Тем не менее, напомним вкратце свою позицию: Skate 3 – лучшая в сериале. Безоговорочно. И даже более. По части трюковой системы, разнообразия игровых режимов и многопользовательских баталий даже при всех своих недостатках детище от Black Box легко обходит все последние выпуски Tony Hawk. Вдобавок, ничуть не потеряв в хардкорности, к третьему выпуску Skate наконец стала дружелюбной к новичкам, появилась возможность настроить угол обзора и уровень сложности. И конечно, ни единый хороший обзор Skate 3 не может обойтись без упоминания любимой забавы редакции «СИ» – режима Hall of Meat. Одним словом, Black Box придерживается курса, и курс этот нам по нраву. Король вернулся, да здравствует король! **СИ**

ДЖЕНТЛЬМЕНАМ ИЗ BLACK BOX ПРИШЛОСЬ ИЗРЯДНО ПОПОТЕТЬ, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ИГРОК СМОГ ЗА ПОЛЧАСА СОЗДАТЬ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ ПЛОЩАДКУ, НЕ ПОХОЖУЮ НИ НА ЧЬЮ ДРУГУЮ.



Режим Own the Lot в действии: чтобы отвоевать очередной кусочек Порт Карвертона, придется научиться сложным командным действиям.



В карьерном режиме не забудьте «настроить» каждого спортсмена в команде под определенный вид соревнований – это значительно сэкономит ваше время и нервы.



По мере прохождения игры вам будут открываться новые конструкции для вашего парка.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Fat Princess
- 2 Team Fortress 2
- 3 Future Cop: LAPD

7.0



ТЕКСТ

Евгений Закиров



Справа: Спасение принцессы из заточения – лишь один из доступных режимов. Есть еще захват контрольных точек, драки «один на один», освобождение из темниц и несколько других. Но с принцессами веселее всего!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation PortableЖанр:
actionЗарубежный издатель:
SCEEРоссийский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»Разработчик:
SuperVillain Studios
Количество игроков:
до 8Обозреваемая версия:
PlayStation PortableОнлайн:
[uk.playstation.com/
psp/games/detail/
item1565539/Fat-Princess-
Fistful-of-Cake](http://uk.playstation.com/psp/games/detail/item1565539/Fat-Princess-Fistful-of-Cake)Страна происхождения:
США

Справа: Боты обычно ведут себя совсем уж неадекватно: носятся по локации, захватывают контрольные точки и стоят возле них, не обращая никакого внимания на попытки противника отобрать только что завоеванное укрепление.

► Fat Princess: Fistful of Cake

Если похитили принцессу, войны не избежать – убитый горем король сразу же мобилизует армию и направит громить негодяев. А все почему? Потому что принцесса легкая, как перышко, унести ее из замка ничего не стоит. А весила бы пару тонн, никто бы и не подумал похищать!

В прошлом году Fat Princess неожиданно стала одной из самых популярных скачиваемых игр в PSN. Неожиданно – потому, что поначалу к ней относились скептически: разработчики вроде бы сумели реализовать несколько забавных идей, но уж больно суматошно все выглядело, да и обязательное обучение в виде испещренных текстом табличек отпугивало уже одним своим существованием. Впрочем, те, кто не пожалел сил и вник во все нюансы, быстро разнесли весть о новом многопользовательском убийце свободного времени, и это помогло игре добиться признания. А спустя какое-то время за признанием обратились к аудитории владельцев PSP.

На самом деле существенных различий между двумя версиями не очень много. То, что PSP не далось бы или далось, но с трудом, сократили, ужали, переделали. То, что ругали

в оригинальном выпуске, улучшили и разнообразили, но лишь отчасти и без особого энтузиазма. Из-за этого портативная Fat Princess уступает предшественнице именно как мультиплеерное развлечение, но превосходит ее по многим другим параметрам. Например, здесь есть полноценный однопользовательский режим, представляющий собой набор глав-сказок, которые одновременно можно считать частями одного большого обучающего режима. Они постепенно вводят игрока в курс дела, как бы между прочим предлагая смешную и простенькую историю о том, как две принцессы гуляли на природе,

нашли большой кусок торта, скушали его и с той поры уже не могли отказать себе в желании угоститься сладеньким.

Вообще-то, склонность принцессы к ожорству и, следовательно, к полноте – это центральная тема игры и пример того, как совершеннейшая глупость может оказаться интересной и оригинальной находкой. По сути, мультиплеер здесь представляет собой этакую Capture the Flag, где вместо какой-то там скучной тряпки на палочке требуется вызволять из заточения особу царских кровей. Но ведь все усилия могут быть напрасны, если противник снова прорвется в замок

Fat Princess: Fistful of Cake включает в себя все карты из оригинального выпуска, а также шесть абсолютно новых уровней. И это прекрасно! Ведь каждая карта здесь – это маленькое произведение искусства, продуманная до мельчайших деталей локация, идеальное поле битвы. Здесь есть большие и маленькие замки, реки, островки, контрольные точки в виде башен, под которыми прорыты подземные туннели прямо до вражеского тронного зала. На некоторых уровнях придется попрыгать по погружающимся в лаву платформам, а иной раз и устроить массовое побоище в лесу. Вот оно, разнообразие!



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Симпатичная графика, доработанный сюжетный режим, отличный баланс классов персонажей, хороший юмор.

НЕДОСТАТКИ Урезанный мультиплеер, отсутствие голосового чата, глупые боты, растянутое обучение.

РЕЗЮМЕ Версия Fat Princess для PSP потеряла преимущество в многопользовательском режиме и вместо этого предложила доработанный сингл. Впрочем, сюжетный режим тоже далек от идеала и может расцениваться лишь как развернутый обучающий забег перед битвами, которые все же интереснее проводить на PS3. К счастью, в Fistful of Cake сохранилась фирменная стилистика и юмор, а заодно добавлены новые карты.

Один из самых интересных новых режимов игры называется Grim Reaper. В нем двум командам необходимо сначала добраться до спрятанного на локации головного убора, который превратит одного из персонажей в настоящую Смерть с косой. У Grim Reaper большой запас жизни и невероятная сила удара, а герой, принявший этот облик, должен сеять смерть повсюду. И уж он постарается как можно больше упокоить простых смертных, прежде чем с ним разберутся маги и лучники. Затем волшебная шапка появится в другом уголке карты, и все опять гурьбой побегут за ней.

и в очередной раз украдет несчастную! Что же делать? Воспользоваться внезапно напавшим на принцессу жором и скормить ей как можно больше тортиков! Чем больше тортиков она съест, тем станет тяжелее и больше. После такого обжорства ни один лазутчик ее и с места не сдвинет, не говоря уже о чем-то большем. И даже если заявится целая орава, скорость передвижения все равно оставит желать лучшего. Конечно, теми же соображениями руководствуется и противник, и это лишь добавляет соревнованию азарта.

Сложно подобрать точное жанровое определение для Fat Princess – ее вполне можно считать хоть экшном от третьего лица, хоть стратегией в реальном времени. И если сюжетный режим сосредотачивается на конкретных целях и ставит перед игроком определенные задачи, то в мультиплеере все обстоит несколько иначе – и все благодаря интересной и хорошо сбалансированной системе классов персонажей. Каждый новый матч игроки начинают с нуля – простыми крестьянами, которые могут облачиться в доспехи рыцаря или вырядиться магом, просто надев соответствующий классу головной убор. Можно притвориться рабочим и пойти собирать ресурсы, а можно разжиться шапкой лучника и отправиться в лес отстреливать злодеев. В оригинале классы персонажей вносили в игру ощутимое разнообразие и позволяли составлять простейшие тактики в любом игровом режиме. Теоретически, то



же можно сказать и о младшей версии, но с некоторыми существенными оговорками. Во-первых, без голосового чата ни о какой командной тактике не может идти и речи. Если люди сидят рядом и могут друг с другом переговариваться – это одно, но если играть онлайн, происходящее на экране быстро теряет всякий смысл и львиную долю очарования.

Вторая же проблема, по словам разработчиков, напрямую связана с техническими ограничениями консоли. Восемь человек на битву – тот максимум, на который могут рассчитывать владельцы PSP. Это фатально: как соревновательной командной игре Fat Princess жизненно необходим хороший мультиплеер, рассчитанный на куда большее число игроков и обладающий если не чатом, то любой другой его заменой. Без этого же сводятся на нет все достижения оригиналь-

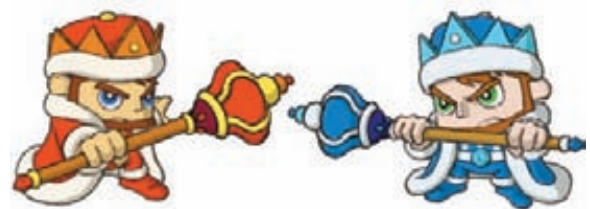
Вверху: Нужен эскорт? К сожалению, на PSP в большинстве случаев это лишено смысла. Четыре человека в сопровождении против четырех же разбойников – смешно.

ной версии. Хорошо, например, что в игре предусмотрено множество красивых карт с интересным дизайном, да что толку от них, если играть с ботами и не иметь возможности спланировать простейшее нападение? Какой смысл в изрытых подземными ходами локациях и расставленных по углам катапультах, если при таком масштабе действий в них просто не ощущается необходимости, а любая попытка использовать дополнительные возможности вызывает лишь дополнительные сложности? Вот и получается, что для онлайн-битв больше подходит оригинальная Fat Princess, а Fistful of Cake является не более чем заменой на тот случай, если захочется покормить принцессу тортиками в дороге. Это все еще интересно, но не так сильно, как полномасштабные сражения в версии для PS3. **СИ**

СКЛОННОСТЬ ПРИНЦЕССЫ К ОБЖОРСТВУ И, СЛЕДОВАТЕЛЬНО, ПОЛНОТЕ – ЦЕНТРАЛЬНАЯ ТЕМА ИГРЫ И ПРИМЕР ТОГО, КАК СОВЕРШЕННЕЙШАЯ ГЛУПОСТЬ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ИНТЕРЕСНОЙ И ОРИГИНАЛЬНОЙ НАХОДКОЙ.



Обязанность рабочих – собирать ресурсы и возводить укрепления. Работать, пока солнце еще высоко!



Хотя все человечки-крестьяне маленькие и разглядеть детали не очень-то просто, в игре есть простенький редактор персонажей, позволяющий немного изменить их внешность. Все стандартно: цвет кожи, цвет глаз, прическа, борода, цвет волос. Выбор не богат, но делать что-то большее было бы бессмысленно, да и мультиплеер все равно рассчитан только на восемь человек – повстречать случайного клона вряд ли доведется.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Wipeout HD
2 ModNation Racers
3 Split/Second: Velocity

8.0



ТЕКСТ

Юрий Левандовский



Справа: Помимо того что бонусы подписаны, когда они висят над трассой, вы всегда еще сможете видеть, какой из них выбран сейчас у вашего соперника, прочитав название над его машиной.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Bizarre Creations
Количество игроков:
до 20
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PC
Требования к компьютеру:
CPU 2.0 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.blurgame.com
Страна происхождения:
Великобритания

Blur

Стоит только сказать: «Bizarre Creations», как многие тут же вспомнят ее самый известный сериал – Project Gotham Racing. Однако новой игрой студии, к всеобщему удивлению, стала не PGR за номером пять, а совершенно новая гонка – Blur. И к ней большинство журналистов до недавних пор относились более чем скептически.

На первых показах Blur, если честно, не впечатлила вообще никого. Казалось, что это какая-то непонятная скачиваемая гонка для Xbox Live

Arcade: с посредственной графикой и игровым процессом, подсмотренным в Wipeout или Mario Kart. На деле все оказалось несколько иначе. Да, в Bizarre Creations не стыдятся черпали идеи из совершенно разных

игр, при этом практически не оглядываясь на свои прошлые наработки из Project Gotham Racing, но результат неожиданно превзошел все наши скромные ожидания.

Давайте сразу разберемся с самой плохой частью игры, чтобы больше ее не касаться – с графикой. Да, она совсем не вызывает бурных восторгов, ее нельзя использовать как техническую демку новой видеокарты или показатель мощи игровой консоли. Здесь

нет заоблачной детализации городских трасс с безумно крутыми текстурами, нет реалистичного освещения и смены дня и ночи в реальном времени. Blur ближе всего по духу к Wipeout HD, которая, как известно, «красива по-своему». Главное преимущество новой игры от Bizarre Creations – стабильные шестьдесят кадров в секунду и двадцать человек в заезде. И ведь игру не назовешь скупой на спецэффекты: над трассой то и дело проносятся энергетические шары, кто-то кого-то бьет молниями, все сверкает и пестрит красками, и при этом, сколько бы действий ни происходило на экране, нет даже намека на торможение – все плавно и приятно глазу.

Разобравшись с графикой, наверное, нужно сразу же перейти к геймплею. С одной стороны, он здесь весьма прост и незатейлив, с другой – вовлекающий и веселый. В принципе, как уже говорилось, все едва ли не под копирку взято из Wipeout или, если вам так больше нравится, из Mario Kart. Перед нами гонки, где побеждает тот, кто пришел к финишу первым, а помогают в этом не только мастерство вхождения в повороты и мощность машины, но и бонусы, раскиданные по трассе. Как и в двух вышеупомянутых играх, в Blur, подобрав один из светящихся квадратиков со значком внутри, можно получить один из восьми доступных апгрейдов к машине. Это может быть защитное поле или быстрая починка, а может оказаться и что-то посерьезнее, вроде самонаводящегося энергетического густка,

На удивление, большинство машин в игре лицензировано. Более того – все они радостно бьются, царапаются и скребют бамперами об асфальт.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный геймплей. Классный, не лагающий онлайн на двадцать человек. Интересный дизайн трасс, хорошая подборка машин и прокчака прямоком из Modern Warfare.

НЕДОСТАТКИ Не впечатляющая графика, блеклое окружение на трассах, отсутствие какого-либо сюжета в карьерном режиме, сложная для некоторых физика.

РЕЗЮМЕ Многие ждали новой игры от создателей Project Gotham Racing, но никто не думал, что они сделают эталонный Wireout на городских трассах с реальными машинами. И вышло, нужно признать, очень хорошо. Если отбросить придири и весьма посредственной графике, можно констатировать: игра получилась увлекательной, развлекательной и совсем не напрягающей. Особенно радует качественный онлайн на два десятка участников.

который в редакции сразу же получил прозвище «Хадокен». Чем же тогда Blur интереснее той же Wireout? Почему к игре хочется возвращаться снова и снова? Ответ кроется в балансе. Равновесии между сложностью управления машинами, их характеристиками, дизайном трасс и свойствами бонусов. Blur не такая сложная и замудренная, как Wireout, но и не такая банальная, как большинство клонов Mario Kart. Физика машин весьма напоминает ту, что мы видели в прошлой игре Bizzare – Project Gotham Racing 4: кому-то она может показаться слишком сложной для «простой аркадной гоночки», ведь здесь нужно и тормозить перед поворотами, и заходить по правильным траекториям, и работать газом в дрифте, но при этом игра все равно не заставляет вас думать обо всем этом, а если вы все же вылетели в повороте и ударились на всей скорости в стену, это отнюдь не означает полное поражение. Игра наоборот старается как можно больше помогать, буквально заставляет вас получать удовольствие, а не тратить нервы и в негодовании швырять геймпадом об пол. Например, если вы развернулись, игра моментально вернет вас на трассу – в правильном направлении и сразу на приличной скорости. Да, вы уже слегка отстали, но при этом – избавлены от раздражения, от врезающихся в ваше авто противников и прочих глупостей, присущих всем автогонкам. Именно это бережное отношение к игроку подкупает и влюбляет в Blur.

Вообще практически все в игре строится из таких приятных мелочей. Начиная



тем, что после попадания в вас того самого «Хадокена» вы делаете пару сальто, теряете сколько-то «НР», но при этом всегда падаете обратно на трассу по направлению движения и с какой-то начальной скоростью, что лишает вас многих проблем и заставляет сразу же броситься в погону за обидчиками, и заканчивая незначительными мелочами, на которых строится та самая простота и удобство. Например, если кто-то из ваших друзей тоже играет в Blur – скажем, проходит одиночный режим, – вы можете видеть его результаты

Вверху: Так как Blur аркадная гонка, здесь на равных могут спокойно соревноваться джипы и спорт-купе – у каждой машины есть свои достоинства и недостатки, и каждая может победить.

и не только пытаться побить их, но и бросить ему вызов-другой. Проехали трассу быстрее него? Нажимаете всего одну кнопку, и приятно отправляется ваш результат. Если он согласится принять вызов, вы сможете увидеть, со скольких попыток он сумел побить ваш рекорд. Все вместе это выливается в увлекательный и не напрягающий соревновательный мультиплеер. Здесь никто не заставляет вас делать что-то катастрофически сложное и раздражающее. Да, в одиночном режиме есть сложные гонки, где нужно напрягаться и стараться изо всех сил, но при этом вас вовсе не вынуждают их проходить.

Вообще одиночный режим Blur – совсем не обязательная часть игры, но при этом он тоже весьма недурен. Здесь все просто: есть серия гонок, в конце каждой – босс, очень крутой гонщик, с которым вы состязаетесь один на один. Победив, вы получаете его машину.



Вверху: В рекламном ролике авторы Blur задирали «мультяшные» гонки, намекая не то на Mario Kart, не то на ModNation Racers.

Все гонки в Blur проходят либо ночью, либо в сумерках, поэтому каждая трасса встречает множеством неоновых огней и отсутствием солнца.



Зачем играть одному?

Многие, кто купил Blur, подобно многим фанатам Modern Warfare, рискуют так никогда и не запустить одиночный режим, целиком уйдя в затягивающий онлайн. И все же в синглплеере тоже есть плюсы. Ведь только тут вы найдете два уникальных игровых режима. В одном вам нужно уничтожить как можно больше соперников, стреляя в них подбираемыми по пути ракетами. Во другом предлагается проехать трассу на время. А ведь местный time trial отличается одной классной особенностью: у вас нет какого-то установленного лимита времени, за которое надлежит одолеть круг, наоборот – время дается лишь до ближайшего чекпойнта, и оно неумолимо убегает. Единственный способ преуспеть в таком соревновании – собирать разложенные по трассе бонусы, добавляющие пару драгоценных секунд, и с умом пользоваться добытым нитро-ускорением. И не забудьте, пройдя любое соревнование и показав какой-то пристойный результат, кинуть вызов любому вашему другу. Пусть теперь помучается!

В каждой гонке вам нужно прийти в первой тройке, чтобы она считалась пройденной. После финиша – получаете так называемые «маячки», которые дают за занятое вами место и выполнение дополнительных заданий, вроде проезда через специальные ворота. Вдобавок – определенное количество болельщиков, ставших вашими фэнами за время гонки. Их количество зависит от того, насколько эффектно вы ездил, как много и точно стреляли по врагам, как часто дрифтовали и использовали защитные бонусы. Маячки открывают новые трассы, фанаты открывают новые машины. Все просто и ясно.

Но, как уже говорилось, одиночный режим в Blur совсем не обязателен. Ведь кому интересно ездить с компьютерными оппонентами, когда можно зайти в мультиплеер и сразиться с двадцатью живыми людьми! Причем совершенно не обязательно открывать машины или трассы в сингле – онлайн здесь никак не связан с карьерой. Более того, только тут вы сможете почувствовать всю привлекательность новой игры от Bizarre Creations. Во-первых, онлайн предлагает недоступные в сингле режимы, вроде «гонки без бонусов». Во-вторых, здесь есть прокачка! Как в каком-нибудь Modern Warfare, ваш персонаж растет в уровнях и получает новые перки! Именно, вы все правильно поняли: в многопользовательской игре Blur демонстрирует новую грань – спец-способности, которыми можно экипировать свою машину до выезда на трассу. Одна, например, позволяет вам начать гонку сразу же с произвольным бонусом (а это большое преимущество перед соперниками, которым до ближайшего оружия еще нужно доехать), другая расширяет радиус действия ударной волны, третья увеличивает количество фанатов по итогам гонки, если вы займете призовое место... Все перки выдаются за выполнение заданий-челленджей. «Подбейте столько-то соперников указанным способом», «Совершите прыжков на столько-то минут air time» и так далее. Думаю, все, кто играл в Modern Warfare, уже поняли, откуда взята идея.

И заметьте: все машины разделены на классы; даже если гонка, к которой вы подключились в онлайн, проходит в неизвестном вам и никогда доселе даже не виданном классе автомобилей, игра обязательно даст пусть самую первую, но очень конкурентоспособную машину, и вот вы сразу

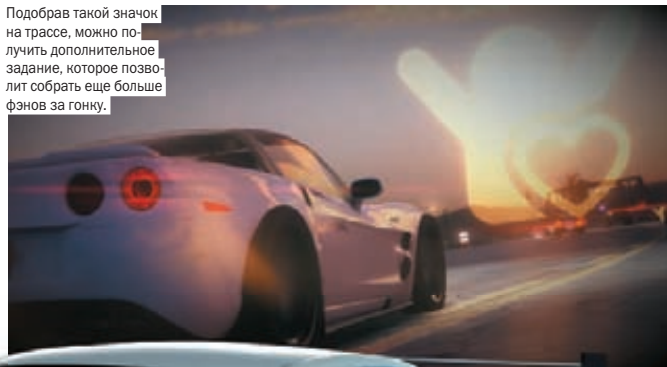
Здесь дрифт – не самая простая штука, это вам не Mario Kart и не ModNation Racers. Хорошо дрифтуют тут только определенные машины, но и на них нужно уметь входить в скольжение и контролировать в нем автомобиль.



же готовы к победам. Никаких вынужденных «открываний авто» и тем более покупки разблокирующих DLC за деньги. Такое отношение к игроку, согласитесь, подкупает.

А теперь соберите все плюсы Blur воедино. Не слишком простой, но интересный игровой процесс, чрезвычайная дружелюбность, интересная система прокачки, возможность погонять сразу же с двадцатью соперниками в онлайн без всяких лагов, классный дизайн трасс, атмосфера всеобщего веселья и общего безумия, творящегося на трассе. Вычитаем среднюю графику и, пожалуй, отсутствие какого-либо сюжета в одиночном режиме. Вам все еще не хочется погонять вечером с друзьями? Тогда эта игра для них, а не для вас. **СИ**

Подобрав такой значок на трассе, можно по-лучить дополнительное задание, которое позволит собрать еще больше фэнов за гонку.



БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

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

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

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

Стоимость заказа без доставки, с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул. Грузинский вал, г. 27-31: **1332 руб. (12 номеров)**
Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку, в течение недели, начиная со следующего дня, после дня выхода журнала.

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 ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ [WWW.GLC.RU](http://www.glc.ru) В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Самостоятельное получение
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 (_____) _____ код _____

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
Платательщик _____	
Адрес (с индексом) _____	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____ 201 г.	
Ф.И.О. _____	
Подпись платателя _____	

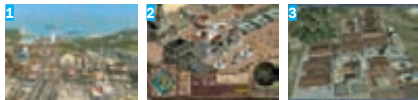
Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Платательщик _____	
Адрес (с индексом) _____	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____ 201 г.	
Ф.И.О. _____	
Подпись платателя _____	

Кассир

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Tropico 3
2 Tropico
3 Grand Ages: Rome

7.5



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time,
city-building
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
GFI/«Руссобит-М»
Разработчик:
Naemimont Games
Количество игроков:
1
Требования
к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
www.tropico3.com
Страна происхождения:
Болгария



Один из новых указов позволяет печатать деньги. Да, наштамповать тысяч двадцать порой полезно, это позволяет быстрее завершить миссию, если хрустящие бумажки идут на какое-нибудь дело, не вызывающее девальвацию национальной валюты, например, наем иностранных специалистов. С другой стороны, рост цен на строительство вы почувствуете сразу же. И после пятого включения печатного станка (а больше не получится, пять эмиссий в данном случае – предел) можно оказаться в тупике. Ведь самый маленький домик, который раньше возводился за копейки, стоит теперь столько, что глаза на лоб вылезают. А вы думали? Инфляция, черт ее подери!

▶ Tropico 3: Absolute Power

Анонсы Absolute Power заставляли усомниться в ценности аддона, слишком незначительными казались добавки. Но в Naemimont Games не тратили времени даром, подготовив кампанию, которую впору окрестить «великолепной». Так что, господа тираны и диктаторы, не упустите свой шанс вернуться в виртуальную страну Тропико.

Десять миссий новой кампании в Tropico 3: Absolute Power – это десять вызовов вашему интеллекту. Каждое задание отличается от других (единого сюжета нет, да и если бы он был, то оказался бы шит белыми нитками), каждое – маленький шедевр. И вовсе не факт, что вы справитесь с ними с первого раза, ведь разработчики любят поиздеваться над беззащитными геймерами, постоянно подбрасывая сюрпризы. Простейший пример: перед вами ставится вполне достижимая цель – дожить до конца срока правления в качестве Эль Президенте (по-нашему – президента, если кто еще не в курсе). Но тут все начинает меняться, как в калейдоскопе: то киборг-убийца свалится на головы мирных граждан, то здания провалятся под землю под влиянием временной аномалии и приходится увеличить выработку энергии в стране, чтобы избавиться от этих неприятных эффектов при помощи супер-

пуперизобретения, возвращающего жизнь людей в нормальное русло. В общем, игра заставляет работать, работать и работать на благо собственной страны. Иначе раз – и все, поражение стучится в ворота, заставляя Эль Президенте загружать (пулю в револьвер? – Ред.) заботливо сохраненный сейв и попробовать еще раз. А потом еще и еще...

И ведь куда не денешься – придется пробовать. Нельзя же оставлять вызов, сде-

ланный разработчиками, без ответа. Да, скорее всего, некоторые миссии вы запустите несколько раз, прежде чем заветная победа окажется в кармане. Но этому нельзя не порадоваться – надоели уже градостроительные стратегии с однообразными заданиями, выполнить которые не составляет никакого труда даже профану. Хочется новизны, хочется чего-то вроде ребуса, когда путь к успеху – не дорожка из желтого кирпича, по которой

Справа: Празднования Дня чего-то-вроде-независимости в самом разгаре. Еще немного, и три-четыре жителя станут преданными сторонниками Эль Президенте.

Наша жизнь в Absolute Power пролетает под латиноамериканские ритмы, доносящиеся из колонок. Впрочем, музыка звучит не просто так – вы слушаете одну из радиостанций, работающих на острове. И периодически композиции прерываются коротенькими выпусками новостей. Построили электростанцию? Ведущий наверняка выразит озабоченность в связи с загрязнением атмосферы. Напечатали денег? Про то, к чему приводит это решение, тоже расскажут по радио. И даже наглые повстанцы, бывает, появляются в эфире и провозглашают начало «национальной революции».



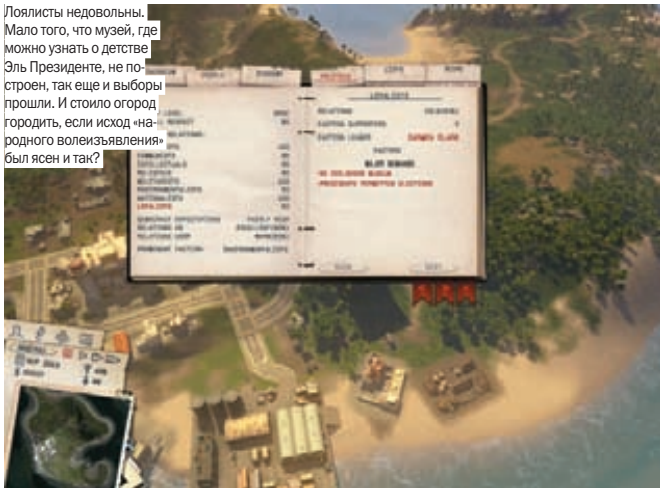
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Кампания просто шедеврально – редко когда удается увидеть настолько непохожие и притом интереснейшие миссии; взаимоотношения с фракциями после появления лоялистов вышли на новый уровень.

НЕДОСТАТКИ Новых зданий маловато – за такой срок можно было бы сделать и побольше построек; некоторые задания оставляют простор для читерства.

РЕЗЮМЕ Absolute Power вернет вас к временам «холодной войны» и предложит еще разочек записаться в диктаторы островного карибского государства. А жизнь у диктатора нелегка: хиппи и растаманы, киборги-убийцы и сумасшедший искусственный интеллект, повстанцы и ваши сторонники не дадут заскучать. Да и стоит ли печалиться, если ваше государство – настоящий тропический рай, прозябающий в тени золотой статуи великого Эль Президенте?

Лоялисты недовольны. Мало того, что музей, где можно узнать о детстве Эль Президенте, не построен, так еще и выборы прошли. И стоило огордаться, если исход «народного волеизъявления» был ясен и так?



С воздушного шара видно все: и море, и порт, и дома, и электростанцию, и даже свалку. Впрочем, туристы горы мусора особо не смущают, они-то живут в опрятных домиках и отдыхают на чистеньком пляжике.

идешь раз за разом, никуда не сворачивая. И слава Naemimont Games за то, что она не отправилась по пути, проторенному предшественниками, а создала десять новых островов, на каждом из которых вас ждет новый сценарий. Где-то придется обеспечивать спокойную жизнь сообществу хиппи и растаманов (да-да, мы не преувеличиваем, так и есть!), не терпящему чадающих заводов, шумных туристов и тяжелой работы. В следующий раз вы попадете в ситуацию, когда только Эль Президенте может спасти мир от сбрендившего искусственного интеллекта. А потом будете разрешать конфликт между повстанцами и лоялистами, спасете мир от ядерной войны и т.д. и т.п. Главное – не пропускайте текстовые события-сообщения, каждое из которых раскрывает очередной кусочек истории, происходящей на том или ином острове.

Коли мы упомянули лоялистов, разясним, кто это такие. Вы, наверное, не забыли, что в Тропико существует несколько фракций, по-разному относящихся к происходящему на острове. Но раньше ни одна из них не была нам близка, приходилось балансировать между группировками, стараясь найти компромисс. Теперь же, отвечая на вопрос, ест

ли у Эль Президенте настоящие фанаты, можно смело говорить: «Есть такая партия!». И это именно лоялисты, то бишь те, кто вешают портреты руководителя страны на стену без всякого принуждения и чуть ли не молятся на них. Многого они не требуют. Во-первых, не хотят, чтобы в стране вообще проходили выборы, ведь и так понятно, что лишь один человек достоин занимать президентское кресло. А во-вторых, очень любят, когда вас всячески прославляют. Так что музей Эль Президенте или даже золотая статуя правителя лишними точно не будут. Увеличить число лоялистов можно разными способами, в основном появившимися именно в дополнении. Например, отпраздновать День независимости (переводвольный), издать учебник по идеологии или ввести в школах уроки пропаганды.

Увы, перечисленное в предыдущем абзаце исчерпывает примерно половину нововведений в сфере строительства и законотворчества. Нет, конечно, можно еще вспомнить несколько зданий, например, свалку или пристань нового типа, но этого как-то недостаточно. Видно, что разработчики вложили все силы в кампанию, оставив прочее «на потом» (ждем второй аддон?). Но,

Обратите внимание на то, что перед каждой миссией нашему Эль Президенте надо выбрать себе, скажем так, перки. Причем ладно бы только положительные, но отрицательные тоже обязательны. Некоторые варианты – довольно неожиданные, например, перк «Алкоголик», помимо всего прочего, еще и улучшает отношения с СССР. Развесистая клюква в действии, дамы и господа!

положа руку на сердце, скажите, неужели вы ждали от Absolute Power каких-то серьезных изменений в геймплее? Да, новые строения кое-что добавляют, помогают, скажем, повысить грамотность населения или понизить уровень загрязнения окружающей среды, но в целом перед нами все та же Tropico 3. Прибываем на остров, вступаем в должность диктатора, строим дома, больницы, фабрики, университеты, радиостанции, завлекаем туристов, экспортируем нефть или бананы, в общем, занимаемся тем, чем занимается самый обычный гениальный президент какой-нибудь страны. Ну, или чем он мог бы заниматься, если бы случилась какая-нибудь беда и пришлось бы стать спасателем человечества. И это прекрасно! **СИ**

Внизу: Экспорт остается одним из главных источников дохода. Причем чем более технологичный продукт вы поставляете за границу, тем больше денег получите. Так что лучше вместо бревен или досок производить мебель, выгоду ощутите очень быстро.

Золотая статуя в честь Эль Президенте. До туркменской, конечно, не дотягивает, но все равно приятно.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Phantasmagoria
- 2 Gabriel Knight II: The Beast Within
- 3 AGON: The Lost Sword of Toledo

5.5



Слева: «О чем тебе говорит слово "Меркурий"?» – спрашивает американский журналист венгерскую секретаршу из туристического бюро. Та резонно удивляется и предлагает задать этот вопрос историку литературы, которая специально для этого пьет сок в кафе неподалеку.

Вверху: Главный герой представляется почти исключительно как «Хант, Джонатан Хант». На эту тему в игре есть две шутки – одна стандартная (про Джеймса Бонда), другая, кажется, незапланированная. Венгерская тетушка с непроизносимым именем заявляет, что, как бы ни старалась, никогда в жизни не сможет правильно выговорить «Джонатан Хант».



ТЕКСТ

Александр Цыганенко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, first-person

Зарубежный издатель:

Private Moon Studios

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Private Moon Studios

Количество игроков:

1

Требования

к компьютеру:

CPU 1.4 ГГц, 512 RAM,

256 VRAM

Онлайн:

www.yoomurjak.com

Страна происхождения:

Венгрия

Yoomurjak's Ring

Вообще-то, с обзором этой во многих отношениях интересной игры наш журнал несколько запоздал. В родной Венгрии Yoomurjak's Ring вышла аж в 2006-м, в прошлом году обзавелась англоязычными субтитрами и без лишнего шума добралась до мировой онлайн-дистрибуции, а сейчас вот до нее добрались мы.

Сказав, что Yoomurjak's Ring интересна, стоит сразу же внести уточнение. Сугубо игровые достоинства мадьярского продукта, мягко говоря, сомнительны. Тем не менее, перед нами интересное культурное явление – кое в чем поразительное, иногда анекдотичное, но в целом весьма занятное. Если разобраться, то таких игр не бывает.

Чем заняться мертвецу

Например, заявить, что жанр FMV-квестов, да и FMV-игр в целом, умирает – значило бы сделать покойному увесистый комплимент. Балаган с кривляющимися на экране живыми людьми нынче можно увидеть разве что в Command & Conquer, да и там он существует больше по традиции. А венгры взяли и сделали самый натуральный олдскульный видеоквест с толпой актеров, снятый не в павильонах или на зеленом экране, а в настоящем городе.

Результат, конечно, на полноценное кино не тянет (происходящее по масштабу ближе к сериалу с телеканала «Домашний»), но и на том спасибо. Артисты честно отрабатывают свой хлеб, жизнерадостно болтая с нашим героем и протягивая в объектив записочки, брошюры и прочие мелкие предметы.

Тень Гардони

Или вот еще – в российской игровой индустрии в этом сезоне модно иронизировать на тему «самолетов для Медведева» и перспективности патриотических игр. А Yoomurjak's Ring при этом сделана по самому настоящему госзаказу – Private Moon Studios выиграла тендер, объявленный муниципалитетом городка Эгер на разработку игры, которая увеличила бы приток туристов. Проект делался по мотивам исторического романа Гезы Гардони «Звезды Эгера», хотя рубить турок в XVI веке нам все-таки придется. Наконец, на роль пресловутого Юмурджак приглашен заслу-

женный артист театра и кино Дьёрдь Барди, снимавшийся в классической экранизации «Звезд Эгера» 1968 года. В общем, мадьяры подошли к делу весьма основательно. А вот результат – увы, оставляет желать лучшего.

Хант. Джонатан Хант

Главный герой – Джонатан Хант, журналист из Нью-Йорка с лицом второразрядного восточноевропейского актера, идеально владеющий венгерским. У Джонатана недавно умерла мать, мадьярка из Эгера, так что именно туда он и направляется, в надежде, что пейзажи исторической родины утешат все печали. В поезде герой пару минут для приличия скорбит, после чего решает почитать книжку – семейный томик как раз-таки «Звезд Эгера», среди страниц которого обнаруживает пару невнятных писем, адресованных прадедушке Ханта его другом, венгерским ученым по имени Абрай. В первом автор жалуется, дескать, коллеги не признают его открытие – ни много ни

Кто такой Юмурджак?

Это колоритный злодей из романа Гезы Гардони «Звезды Эгера», повествующего об осаде Эгера турецкими войсками в 1552 году. Книжка на родине автора считается классикой, в 1968 году по ней был снят отличный художественный фильм, популярный в том числе и в СССР. И в книге, и в картине турок Юмурджак появляется в первом и третьем актах и похищает, соответственно, малолетнего главного героя и его сына. Игра же пытается представить альтернативный взгляд на то, кем на самом деле был Юмурджак и каким образом писатель Геза Гардони вообще смог создать свой литературный шедевр. Увы, известный деятель венгерского шоу-бизнеса, выступающий под псевдонимом Пьеро, он же геймдизайнер и сценарист Yoomurjak's Ring, не смог стать вторым Пересом-Реверте и новый «Клуб Дюма» из-под его пера не вышел. Вместо этого нам предлагают на слово верить автору, что можно путешествовать во времени при помощи ювелирных украшений, и решать глуповатые криптографические загадки, оставленные для Гезы Гардони Юмурджаком, кем бы тот ни был.

ИГРЕ ФАТАЛЬНО
НЕ ПОВЕЗЛО СО СЦЕНАРИСТОМ. ЕСЛИ СЮЖЕТ
К СЕРЕДИНЕ КОЕ-КАК
РАСКОЧЕГАРИВАЕТСЯ,
ТО ДИАЛОГИ КОШМАР-
НЫ ДО САМОГО КОНЦА.

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Красивые панорамные фотографии Эгера позволяют полюбоваться на тамошние достопримечательности. Отдельные актеры вполне прилично играют.

НЕДОСТАТКИ Играть актерам особенно нечего. Мало того что сюжет недоработан, а диалоги бездарны, так еще и перевод скверный. Пазлы скучны, нелогичны либо притянуты за уши.

РЕЗЮМЕ Триумфальное, да и вообще хоть сколько-то приличное возрождение FMV-квестов не состоялось. Унылую картину из заезженных сюжетных штампов и немотивированных поступков шаблонных персонажей не способны скрасить ни симпатичные места интерьеры, ни аутентичный исторический центр Эгера, ни экзотическое околицинное шагито. Благими намерениями в данном случае оказалась вымощена дорога пусть и не в ад, но и не к мировому признанию.

мало, машину времени. Во втором заявляет, что его помощник и примкнувший к нему «никчемный писака» (очевидно, сам Гардони) тайком воспользовались аппаратом, в результате чего помощник бесследно исчез. Нормальный человек пришел бы к выводу, что и у Абрая, и у старика Ханта мозги были слегка набекрень, и спокойно отдыхал бы в венгерской провинции. Наш же герой, достойный правнук своего прадеда, пускается в лишние всякой мотивации и внутренней логики приключения.

Занимательная журналистика

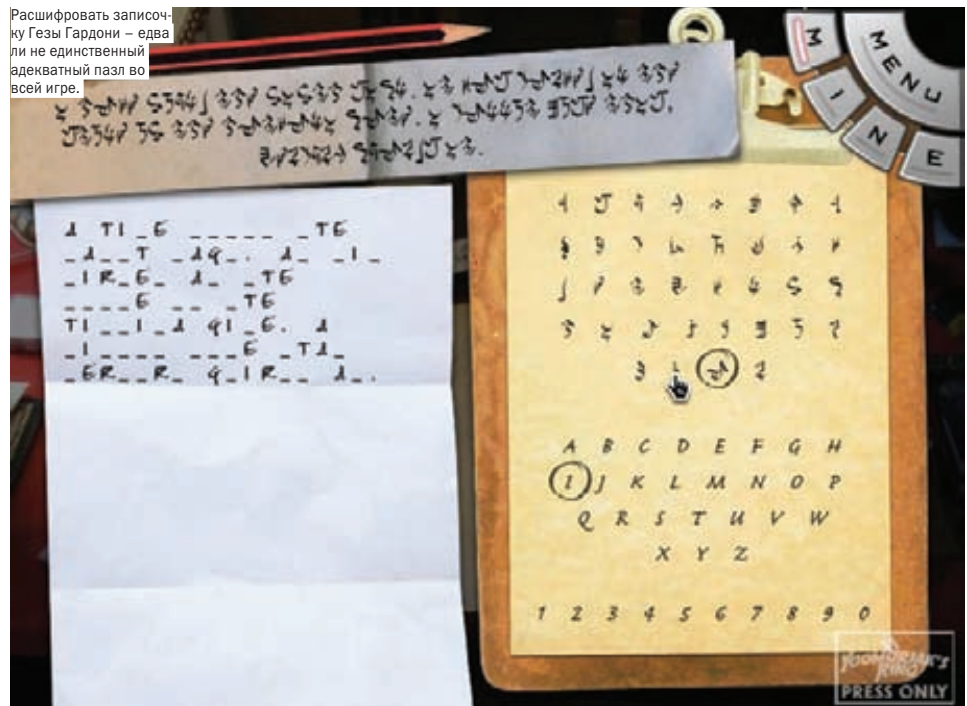
По прибытии в Эгер Хант ведет себя как полный имбецил, спрашивая, не знает ли кто Абрая (который предположительно умер сотню лет назад) и не умея самостоятельно найти даже высоченный минарет в центре города. Посему он то и дело бегает в туристическое бюро, где милая сотрудница Юли выясняет для журналиста расположение замков и музеев, имена всевозможных покупателей и продавцов антиквариата, а попутно влюбляется в него. Все это, в общем, не фатально (видали мы штампы и похуже), но игра к тому же никак не может решить, для кого она предназначена. Для хардкорщиков в Yoomurjak's Ring недостаточно головоломок, манипуляции с предметами не только малочисленны, но и примитивны, а от дикого количества бестолковой беготни спасает карта, моментально телепортирующая в нужное место. Ну а потребителей casually-обучающих продуктов второй же серьезный пазл наверняка поставит в тупик – житейская логика в чудо-продукте работает не всегда. А все та же карта отодвигает на второй план главное неоспоримое достоинство игры – панорамные виды симпатичного городка Эгер.

Поговорим о том, о сем

Кроме того, игре фатально не повезло со сценаристом. Если сюжет к середине кое-как раскошегаривается, то диалоги кошмарны до самого конца. Актеры извергают из себя дикие потоки дилетантской литературщины, говоря при этом раза в три больше, чем надо, и раз в шесть дольше. В текстовом виде это сошло бы за нормальную квестовую болтовню, но, увы – Yoomurjak's Ring хочет быть кинематографом, а там другие стандарты, да и речь живых людей воспринимается иначе, чем слова нарисованных болванчиков. За то время, пока герои обсуждают какой-нибудь пустяк или даже прощаются, можно сойти с ума от количества избыточных тяжеловесных любезностей на страшноватом венгерском языке. Учитывая общую неторопливость игры и в лучшем случае ровную, а в худшем – монотонную «декламацию» актеров, через пару часов ощущаешь, что попал в мутное болото, а к финалу чувствуешь себя, как гашековский сапер Водичка.

На самом деле, Yoomurjak's Ring весьма поучительна. Познакомившись с ней, понимаешь, что кинематограф и игры скрещиваются плохо, отправлять Данте крошить демонов – не самая плохая затея, а государственные деньги можно потратить и с большей пользой. Хотя бы и на «самолеты для Медведева». **СИ**

Расшифровать записочку Гезы Гардони – едва ли не единственный адекватный пазл во всей игре.



Местный профессор безвылазно торчит в турецкой бане – лечится от ревматизма. Приходя за консультацией, надо всякий раз общаться с банщиком.



Вверху слева: Герой предлагает владельцу запертого антикварного сундука ключ в обмен на содержимое. В сундуке, разумеется, нужный герою предмет. Классика жанра!

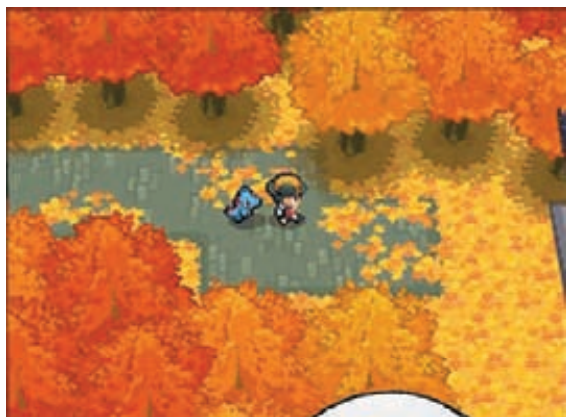
Вверху справа: Пожалуй, самая странная головоломка. Игра не дает никаких прямых подсказок, но, не решив ее, нельзя осмотреть стоящий в комнате столик.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Pokémon Diamond and Pearl
- 2 Pokémon Gold and Silver
- 3 Pokémon Crystal

9.0

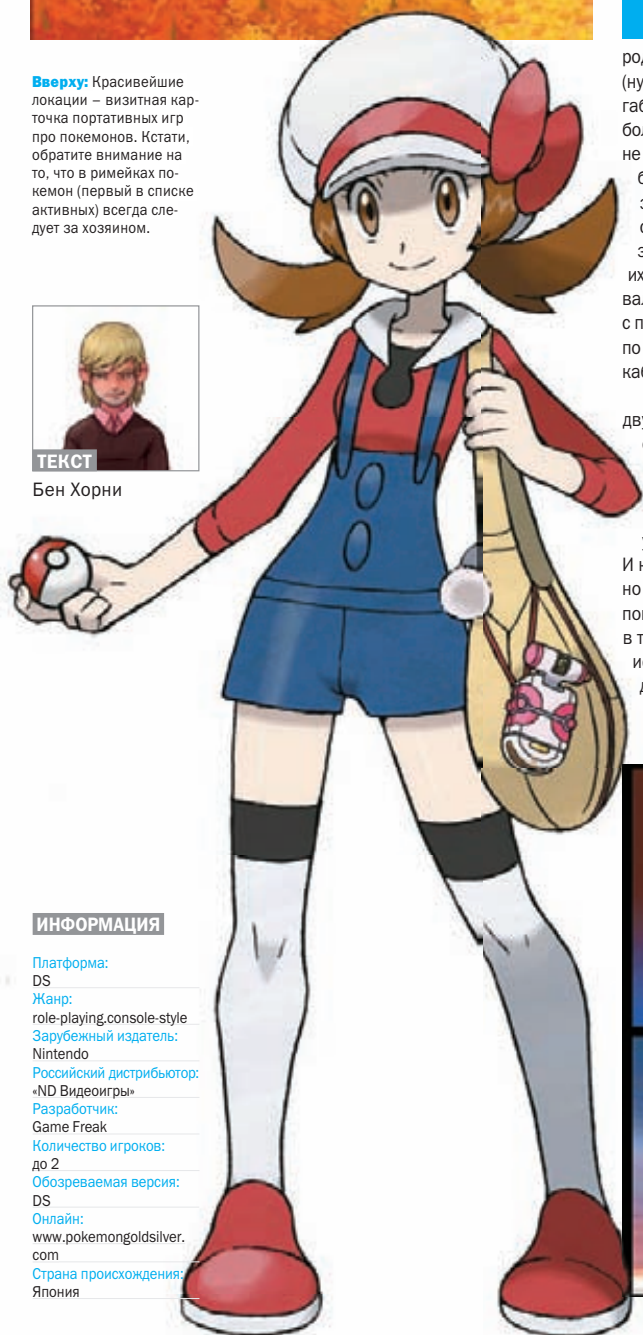


Вверху: Красивейшие локации – визитная карточка портативных игр про покемонов. Кстати, обратите внимание на то, что в римейках покемон (первый в списке активных) всегда следует за хозяином.



ТЕКСТ

Бен Хорни



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Game Freak
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
DS
Онлайн:
www.pokemongoldsilver.com
Страна происхождения:
Япония

► Pokémon SoulSilver and HeartGold

Сопrotивляться очарованию игр про покемонов для портативных консолей Nintendo ну никак не получается. И если что-то побочное еще можно оставить на потом, то основной сериал и римейки ключевых выпусков никаких отлагательств не терпят.

Оригинальные Pokémon Gold и Silver были хорошо известны обладателям Game Boy Color. Да что там, то были игры, ради которых детишки просили родителей купить новую версию карманной (ну, не совсем «карманной», учитывая ее габариты) консоли, школьники притворялись больными и пропускали занятия, а студенты не записывали конспекты лекций. Оторваться было невозможно! Человек мог вообще не знать про существование анимационного сериала, но про маленьких монстров он знал все – и с упоением старался собрать их всех, даже самые редкие виды, спрашивал советы у других игроков, покупал книжки с прохождением и таблицами со статистикой по каждому зверю, раскошелливался на Link-кабель – в общем, «фанател».

Не стоит удивляться тому, что римейки двух обозначенных игр, получившие красивые названия HeartGold и SoulSilver, ожидал тот же успех. Ведь в наши дни Nintendo DS есть, наверное, у каждого второго ребенка, студента, школьника, у родителей и у бабушек с дедушками. И как бы странно это ни прозвучало, но именно такие игры делают портативную консоль популярной вне возрастов. Это простая, но в то же время очень увлекательная и добрая история, рассказывающая о путешествиях, дружбе, о борьбе со злом и усердии, которое обязательно надо прилагать ради достижения новых целей. А еще она не-

объяснимым образом заставляет собирать всех покемонов – сначала кажется, что не это главное, а потом ловишь себя на мысли, что в самом деле хочется поймать их всех. Но обо всем по порядку.

Снова в путь!

Пусть вас не смущает слово «римейк», это на самом деле чистая формальность – от старого выпуска здесь остались только общие идеи, регион и набор покемонов. Если даже человек и играл в детстве в оригинал, все равно он решительно ничего не вспомнит во время прохождения переделанного варианта, так тут все сильно изменилось. Новый дизайн главных героев и злодеев, полностью переделанные лабиринты и головоломки на локациях, а уж сколько всевозможных приборов можно обнаружить в вещмешке...

Начало знакомое: сначала надо выбрать, за кого играть (мальчик или девочка), после чего герой оказывается в уютной комнатке с новейшей приставкой Nintendo Wii у телевизора. В совсем древних выпусках это была SNES, затем пришло время GameCube, и вот теперь почетное место заняла Wii. Это – пример традиции в сериале. Здесь вообще очень многое построено на традициях, хотя это не сильно бросается в глаза и выступает как своего рода фансервис, но не архаизм или губительный пережиток прошлого. Вид сверху, смешная анимация бега, милые спрайтовые фигурки персонажей, кажется, вообще не изменившиеся с момента послед-



Бои двое на двое – не редкость. Особенно когда приходится иметь дело с Team Rocket – эти негодяи любят нападать всем скопом!

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Безумно увлекательный и разнообразный геймплей, восхитительная графика, много классных мини-игр, работает с предыдущими выпусками сериала, покевольтер в комплекте – пустячок, а приятно.

НЕДОСТАТКИ По сравнению с грядущими выпусками пятого поколения – Black and White – выглядят немного устаревшей.

РЕЗЮМЕ Одна из лучших RPG на Nintendo DS. В ней нашлось место как самым интересным идеям первых частей, так и нововведениям «четвертого поколения», т.е. заимствованиям из Diamond и Pearl. Конечно, это еще и неумейный поглотитель свободного времени: ловить покемонов можно, кажется, бесконечно, да и сразиться с друзьями за звание чемпиона тоже всегда весело.

Диалоги тут очень простые, и это большой плюс для тех, кто плохо владеет английским языком.



ней встречи. Умиление! Мир вокруг них, конечно, стал гораздо красивее – в наследство от предыдущей работы достались трехмерные модели зданий, появилось больше ярких красок, плавная анимация и т.д. Да и сама игра выглядит вполне современно. Просто многие процессы здесь построены по механизмам и законам еще самой первой части, и это ни хорошо, ни плохо.

Мир в HeartGold и SoulSilver, как и подobaет канонам, действительно очень большой. В нем нашлось место непроходимым лесам, горным перевалам, пещерам, подземельям, поселкам и даже мегаполисам. Задача игрока ясна: путешествуя из города в город, он сражается с другими тренерами покемонов и получает специальные значки, которые по-

мимо авторитета даруют обладателю право использовать дополнительные способности прирученных животных. Например, срезать кусты, ворочать камни, плавать по воде и даже летать. Не раз и не два придется возвращаться к уже пройденным локациям, чтобы воспользоваться свежеприобретенным навыком и попасть в ранее недоступную зону.

Во время таких странствий придется часто биться с другими тренерами – они сразу вызывают на дуэль и не дают убежать. Если победит игрок, то проигравший путник даст ему немного денег, часть которых герой переправит маме (а уже она потратит их на всякие безделушки, которые потом пришлет курьером). Если же игрок проиграет, то уже ему придется уплатить положенную сумму. Вот так все просто. «Случайные битвы» здесь тоже есть – стоит только зайти по колено в траву или спуститься под землю, как на героя сразу же нападут дикие покемоны.

Тогэпи, я выбираю тебя!

Пошаговая боевая система будет хорошо знакома тем, кто пробовал проходить любой из предыдущих выпусков. Покемоны сражаются один на один или двое на двое, если против героя выступают сразу два тренера. У зверей есть четыре умения, каждому из которых присвоен определенный лимит использования. Если уровень зверя повышается и он хочет выучить еще один удар, то придется забыть один из старых или отказаться от нового. Все-го с собой можно носить до шести покемонов, во время боя их разрешается менять. Кроме того, можно использовать разные предметы, вроде тех, что восстанавливают HP и снимают неприятные статусы, а также перед боем иногда имеет смысл дать животному ягодку. Ее он съест сам, когда почувствует, что дело неладно. Кстати, если в вещмешке есть покебол, то дикого зверя можно поймать и... оставить на хранение. Или взять в команду и тренировать самому, но это долго. Еще можно обменять его на другого!

На самом деле, всякого рода интересных штук и возможностей в HeartGold и SoulSilver



Внизу: Когда игроку надоест перемещаться по миру на своих двоих, игра, точно предугадав желание, подарит велосипед.



В комплекте с Pokemon SoulSilver и HeartGold можно обнаружить симпатичный предмет, похожий на «тамагочи», – Pokewalker. Фактически, это шагомер, но используется он весьма своеобразно. Поймав своего первого дикого покемона, положив его в специальный бокс и сохранив игру, нужно выйти в главное меню и ткнуть пальцем в новую строчку – «соединение с покеуокером». Далее требуется выбрать, какого зверя отправить резвиться на природе, и нажать кнопку на диковинном аксессуаре. Буквально через несколько секунд зверь окажется в покеуокере, который теперь надо брать с собой на прогулку. Чем больше прошел тренер, тем больше очков опыта получит питомец. Вот ведь!



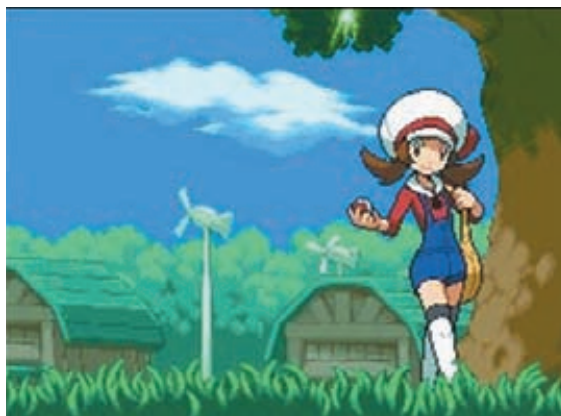


В *Pokemon SoulSilver* и *HeartGold* можно звонить друзьям и маме. Кроме того, тренеры, с которыми дружит главный герой (или героиня), будут сами звонить при первом удобном случае – чтобы похвастаться только что пойманным покемоном или поделиться советом. Иногда они предлагают разные подарки, а если звонит мама, значит, у ближайшего магазина уже ждет курьер с посылкой из дома. К сожалению, мама редко дарит нужные вещи. И вообще-то она делает покупки не на свои деньги, а на те, которые откладывает герой.

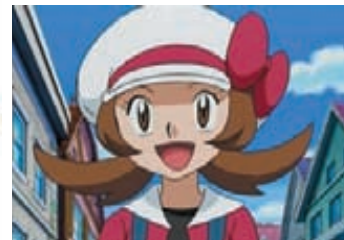


даже больше, чем в любой другой современной RPG. Это не банальная похвала, но констатация факта, и список «чем здесь можно себя развлечь» без лишних трудностей получится заполнить хоть шесть журнальных полос. Найдете удочку – айда ловить рыбу, то есть, водных покемонов! Зайдете на радиостанцию – надо поучаствовать в викторине, ответить на вопросы и получить специальное приложение для *Pokegear* (радио позволяет слушать музыку и «читать» новости и разные выступления). Посетите маленький домик – получите в подарок кейс для хранения монеток и возможность сразиться за звание чемпиона в здешнем аналоге игры «Сапер». Хотите украсить покемона? Получите кейс для модных аксессуаров и делайте, что хотите. Считаете, что ваш тогэпи отличный спортсмен? Что ж, тогда бегом на спортивную площадку – покеатлон ждет!

И таких примеров могут быть десятки, если не сотни, ведь чем больше играешь, тем больше нового открывается взору. Что характерно, невозможно сразу заметить каждую интересную деталь – о чем-то узнаешь только со форумов, что-то открывается уже после прохождения основной сюжетной линии. Да, можно купить две книжки с прохождениями (одна



Главной героиней *Pokemon Crystal* (расширенная версия *Gold* и *Silver*) была девочка Крис, в римейках же ее поменяли на Лайру, которую также можно встретить в новом сезоне мультфильма. Лайра присоединяется к команде Эша в 143 серии *Galactic Battles* и какое-то время путешествует вместе с ним. Интересный факт: в японской версии мультфильма ее озвучивает Мегуми Накадзима, сэйю, подарившая голос Ранке Ли из аниме *Macross Frontier*.

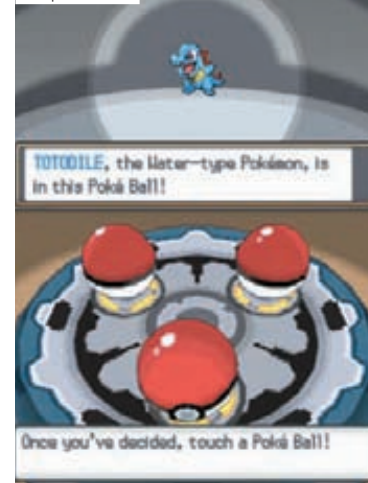


Слева: Перед тем как сразиться с боссом и получить значок, придется пройти своеобразную локацию-головоломку. Впрочем, все они довольно интересные.

на регион Джото, другая на Канто), но скорее всего, они окажутся не столь полезными и будут использоваться как бумажный «покедекс». Хотя бы потому, что интереснее все узнавать самостоятельно или от друзей, тем более, если у них другая версия, т.е. издание с немного измененным набором покемонов. Ведь именно живое общение, когда друзья собираются вместе, хвастаются, устраивают товарищеские битвы и делятся ценным опытом, во-первых, выгоднее (всегда есть шанс выменять редкого зверя), во-вторых, интереснее.

Немного статистики: по данным Famitsu, с 1996 года и по февраль 2010 среди тех игр, что получили в журнале золотой рейтинг, самыми продаваемыми оказались... *Pokemon Gold* и *Silver* (свыше шести миллионов проданных копий!). На втором месте – *Diamond* и *Pearl*, на четвертом – *Ruby* и *Sapphire*, ну, а tandem *HeartGold* и *SoulSilver* (японская версия) пока достиг только девятой строчки. Кажется, другое свидетельство популярности именно видеоигр про карманных монстров найти сложно, да и вряд ли в этом возникнет необходимость. Ведь какой выпуск ни возьми, все сплошь замечательные RPG. И тот факт, что Nintendo не просто не забывает шедевры давно минувших дней, но и удачно их адаптирует и развивает заложенные в них идеи, вызывает исключительно восхищение. Так что бессмысленно откладывать прохождения римейков! Айда ловить покемонов! **СИ**

На самом деле, первый выбор спутника является одновременно и выбором уровня сложности. С огненным покемоном несколько проще на первых этапах.



ВСЯКОГО РОДА ИНТЕРЕСНЫХ ШТУК И ВОЗМОЖНОСТЕЙ В HEARTGOLD И SOULSILVER ДАЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ В ЛЮБОЙ ДРУГОЙ СОВРЕМЕННОЙ RPG.

5.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Cinemax
Количество игроков:
1
Онлайн:
numen.akella.com
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Страна происхождения:
Чехия

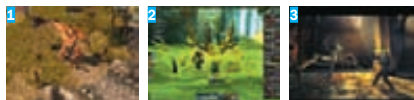
Справа: Герой начинает игру двенадцатилетним ребенком и выполняет опасные поручения, на которые NPC боятся посылать взрослых воинов. По достижении совершеннолетия ему можно выбрать причешку и цвет волос.



Вверху: Восемь NPC-болванчиков делают вид, что выполняют главный сюжетный квест одновременно с игроком, — с ними можно кооперироваться или сражаться на арене. На ход повествования, впрочем, это не влияет.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Titan Quest
2 World of Warcraft
3 The Witcher

Numen: Contest of Heroes

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Cinemax передали все попавшиеся под руку action/RPG. На выходе получилось нечто странное — типичная MMORPG, из которой кто-то вырезал собственно MMO. Остался однопользовательский винегрет из такого количества штампов, которое превышает все разумные пределы: «перезаряжающихся» ударов а-ля World of Warcraft, одинаковых шмоток с креническими названиями, тоннами выпадающих из возрождающихся за углом «мобов», и примитивных квестов в духе «пойди-убей-принеси». Впрочем, последнее вовсе не приговор — в «Ведьмаке» незамысловатость заданий с лихвой окупалась глубиной геймплея, атмосферой «мрачного Средневековья» и отличным сюжетом, в Titan Quest недостатки драматургии восполнялись за счет филигранно сбалансированного массакра и молодецкой удали героев. В Numen же, судя по всему, дизайн-документ писал младший программист (а сюжет и ди-

алоги — его морская свинка), за атмосферу античности отвечают натяканные повсюду голые статуи, а вместо лихого угара — тоскливые забеги в разные стороны по квадратно-гнездовым уровням. Numen в сравнении с Titan Quest — как порнография рядом с нормальным драматическим кино. Естественные человеческие эмоции, даже самые простые переживания чешский недоэпик отбрасывает, оставляя лишь бессмысленные механически повторяемые движения.

НЕДОСТАТКИ Третьесортная реализация чужих и притом устаревших идей. Идиотический сюжет и дурная локализация («маленькие снежные великаны»?); Однообразный игровой процесс.

ДОСТОИНСТВА Продукт соответствует формальному определению игры, не слишком требователен к ресурсам и стабильно работает. Можно играть как мальчиком, так и девочкой.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Order of War
2 Операция «Багратион»
3 Company of Heroes

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, historic
Зарубежный издатель:
Wargaming.net
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
Wargaming.net
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.oowchallenge.com
Страна происхождения:
Белоруссия

Вверху: Артиллерийские удары по-прежнему страшны, хотя у соперника есть время рассредоточиться. Секунд пятнадцать...

Внизу: Захват контрольных точек — альфа и омега геймплея в некоторых режимах. Без этого «деньги» начисляют медленнее, да и доступа к спецвозможностям (например, удару авиации) можно лишиться.



Order of War: Challenge

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Хотите, не сильно напрягаясь, проводить вечерами по полчаса-часу за мультиплеерной RTS о Второй мировой? Order of War: Challenge станет неплохим выбором: освоиться в игре можно быстро (благодаря матчам против AI для разминки имеются), партии идут не слишком долго, а соперников в Сети хватает. Но достоинство одновременно превращается в недостаток. У каждой стороны есть одни и те же полтора десятка типов юнитов, и хотя разница между, скажем, легкими танками СССР, Германии и США есть, но она малозначительна. Особенно с учетом того, что у кого-то лучше реактивная артиллерия, у других — бронетехника, а так как в сражениях используется и то, и другое, то различия в характеристиках нивелируются. Да и апгрейдов, в отличие от оригинальной Order of War, нет и в помине. С другой стороны, присутствуют и положительные

моменты, например, шесть режимов, из которых автора больше всего порадовало Survival, когда геймеры плечом к плечу противостоят ордам врагов, накатывающих с со всех сторон. Карт разработчики нарисовали двенадцать штук, и этого более чем достаточно. Есть и рейтинговые матчи, позволяющие продемонстрировать друзьям свою крутость. Только не забудьте скачать последний патч, чтобы подправить баланс.

НЕДОСТАТКИ Юнитов все-таки маловато, апгрейды из Order of War отсутствуют, в общем, глубины и разнообразия мультиплееру немного не хватает.

ДОСТОИНСТВА Шесть режимов, дюжина карт и десятки танков, гонящихся по полям сражений туда-сюда, — что еще надо фанату RTS «про наших и немцев»?

7.0

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

112 Банзай!

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

В этом номере:

Отважное сердце (Brave Story)
Приключения Гулливера
Queen's Blade – Wandering Warrior. Vol. 1: A Single Step
Evangelion: 2.22 You Can (Not) Advance



118 Titsbuster

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

В этом номере:

Ore no Yome: Anata Dake no Hanayome



106 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:

Metal Slug XX
AlphaBounce
Mario vs. Donkey Kong - Minis March Again!
Bit Trip Runner
Soldner-X 2 Final Prototype



110 Домашнее видео

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

В этом номере:

Аватар
Властелин колец: Трилогия



97 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:

Tiny Kitten Teeth



98 Кросс-формат

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:

Горячие французские парни



Бесконечный холст



ТЕКСТ
Иван Костин

Просто и доступно о лучших вебкомиксах

Tiny Kitten Teeth

ИНФОРМАЦИЯ

Авторы:
Бекки Драйшадт
и Фрэнк Гибсон (Becky
Dreistadt & Frank Gibson)
Онлайн:
www.tinykittenteeth.com
Выходит:
с 26 января 2009 года,
нерегулярно

Мяусли (Mewslis) – простой антропоморфный кот-неудачник, живущий в мире антропоморфных зверей со вполне человеческими проблемами. Его переезд в Совгород (Owltown) связан в первую очередь с поступлением в тамошний художественный колледж... и с самого начала герой понимает, что не просто оказался не в своей тарелке, но и вообще попал как кур в ощип.

Помимо уникального графического стиля (каждая страница рисуется без каких-либо компьютерных приспособлений, а затем сканируется для выкладывания в Интернет), Tiny Kitten Teeth заметно выделяется на общем фоне доброжелательным тоном повествования – даже не очень положительные персонажи не являются ядовитыми густками цинизма, в отличие от действующих лиц большинства современных вебкомиксов.

Кроме основной истории, подсмеивающейся над студенческой жизнью всевозможных творческих личностей, по выходным (и праздникам) выкладываются картинки, живописующие приключения маленького тигренка по имени Tigerbuttah, только начинающего познавать мир и заводить друзей. Не так давно в городе Веллингтон, что в Новой Зеландии (где и проживают сейчас авторы) даже прошла выставка всех рисунков, сделанных для комикса, – поскольку все работы сделаны вручную, подготовить экспозицию труда не составило.



ПОМИМО УНИКАЛЬНОГО ГРАФИЧЕСКОГО СТИЛЯ, TINY KITTEN TEETH ЗАМЕТНО ВЫДЕЛЯЕТСЯ НА ОБЩЕМ ФОНЕ ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫМ ТОНОМ ПОВЕСТВОВАНИЯ.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

Справа: Герои Галлии из-вестны на весь мир.



Горячие французские парни



ТЕКСТ
Виталий Шишкин

У каждой страны есть свои герои. И это не только реальные исторические личности, которые совершают научные открытия, создают великие произведения искусства и прославляются отвагой на полях сражений, но и выдуманные персонажи. Зачастую именно в этих вымышленных персонажах наиболее ярко проявляется характер того или иного народа, его наилучшие, а нередко и худшие, качества, культурные особенности и поведенческие стереотипы.

За примерами далеко ходить не надо. Можно вспомнить трех богатырей из русских былин или Иванушку из народных сказок. Уместно упомянуть короля Артура, героя многочисленных английских романов, и Робина Гуда, воспетого в средневековых на-

родных балладах. Но то дела давние, обратимся к дню сегодняшнему. В США постоянно пополняющийся «пантеон» вполне современных супергероев столь обширен, что остается только подивиться бурной фантазии заокеанских сказочников.

Впрочем, и старушка-Европа может похвастаться персонажами, которые готовы составить конкуренцию заморским собратьям. И в первых рядах, несомненно, окажутся жители небольшой галльской деревушки, стоящей на побережье Ла-Манша, — неунывающий воин Астерикс и его верный соратник, добродушный толстяк Обеликс. В настоящее время им посвящено около сорока альбомов комиксов, более десяти полнометражных художественных и мультипликационных фильмов, несколько десятков компьютер-

ных и настольных игр. Более того, под Парижем находится парк развлечений, носящий имя Астерикса. О невероятном количестве и огромном разнообразии сопутствующей продукции и говорить нечего. Можно привести очень простой, но показательный пример.

В конце восьмидесятых, едва закончилась холодная война, на школьных тетрадках и майках появились изображения усатого человечка с хитрой улыбкой и в шлеме с крылышками — это был Астерикс. Суперменам и бэтменам оставалось лишь кусать локти, скромно стоя у советской погранзащиты и дожидаясь въездной визы, которую ох как непросто было получить. Каким же образом простому галльскому парню удалось достичь таких высот — читайте дальше.

Война закончилась — нужны новые герои!

Как бы странно это ни звучало, но у коренного жителя Галлии — Астерикса — совсем не французские корни. Этого героя придумали выходец из семьи итальянских переселенцев Альбер Удерзо и отпрыск польских эмигрантов Станислава и Анны Березняка, писатель и иллюстратор Рене Госинни (фамилия была изменена при переезде с исторической родины).

Встреча двух молодых людей произошла в 1951 г. До этого эпохального события Удерзо успел поработать у отца, помогая ему в мебельном бизнесе. После того как отгремели последние выстрелы Второй мировой войны подающий надежды юный художник решил круто поменять жизнь и вплотную заняться любимым делом, благо в освобожденном Париже было где развернуться. С самого начала Удерзо зарекомендовал себя как даровитый автор. Из-под его пера во второй половине 40-х вышли такие известные в узких кругах истории в картинках, как Flamberge, Clopinard, Belloy и Arys Buck, а также несколько эпизодов Captain Marvel Jr.

Рене Госинни, живя в Аргентине (куда он переехал вместе с родителями из Польши), попробовал себя в качестве помощника бухгалтера и иллюстратора в рекламном агентстве. Семья его в 1945 году перебралась в Нью-Йорк, и юноша, дабы избежать службы в армии США, вступил во французский иностранный легион. Про рытье окопов от забора и до обеда и чистку гальюнов зубной щеткой в период службы Госинни ничего неизвестно, зато есть данные о том, что в армии он занимался тем, что ему нравилось — рисованием иллюстраций и плакатов. Демобилизовавшись, он вернулся в США, где занялся написанием и иллюстрированием детских книг. Это не принесло Госинни большой славы, зато подтолкнуло к переезду в Париж, где и произошла встреча с Удерзо.

Наиболее известные персонажи: помимо неразлучной парочки Астерикса и Обеликса, это местный бард, торговец рыбой, кузнец, друид, предводитель племени и, конечно же, хранитель традиций с палочкой.



Молодые люди, которым едва перевалило за двадцать, были амбициозны и полны надежд. А потому нет ничего удивительного в том, что, сдружившись, они начали активный поиск собственной ниши в набиравшей силу европейской индустрии комиксов, тон в которой задавали французские и бельгийские издательства. За несколько лет совместной работы дуэт успел засветиться в куче проектов, среди которых наиболее известными были Jehan Pistolet и Luc Junior.

Поднабравшись опыта, друзья совместно с коллегами по цеху Жан-Мишелем Чарли и Жаном Гэбро основали компанию по выпуску печатной продукции, при содействии которой появились такие серии, как Bill Blanchart, Pistolet и Benjamin et Benjamin.

Но чтобы выйти за пределы европейского рынка и обрести мировую известность, нужно было что-то другое. И в 1958 г. авторы создали нового героя – индейца Oumpah-pah, рассказы о приключениях которого начали печатать в журнале Tintin. Похождения Oumpah-pah стали своеобразной пробой пера для дуэта Удерзо-Госинни, не присоединившихся к раскрученному проекту, а придумавших оригинальных героев со своими характерами и особенностями поведения. И в Европе, и уж тем более за океаном конкурентов было множество, и новые персонажи далеко не всегда пробивались в первую лигу, а Oumpah-pah это удалось. Успех подтолкнул соавторов к следующему шагу. В 1959 г. на страницах журнала Pilote издательства Dargaud появился герой по имени Астерикс...

...из Галлии

Облик Астерикса, такого узнаваемого сегодня, формировался постепенно. На первых набросках, сделанных Удерзо, главный герой выглядел слишком... героически. Это был коренастый сильный мужчина, соответствующий хрестоматийному образу галльского воина. Посмотрев на рисунки, Госинни предложил свой вариант персонажа – небольшого роста, в шлеме с крылышками, обвисшими усами, хитрой улыбкой, предпочитающего грубой силе смекалку и ум. Понятное дело, что без драк в приключениях было не обойтись, а потому на свет появился простоватый здоровяк Обеликс, готовый выполнить любую просьбу друга, в особенности если она касалась драк с врагами и охоты на диких кабанов, входивших в рацион галльских храбрецов. непохожие как внешне, так и по характеру, герои очень хорошо дополняли друг друга.

Вовсе не случайно героями стали именно древние галлы – ведь нынешние французы считают себя их прямыми наследниками.

Авторы не стремились к достоверности повествования, скорее наоборот, они старались как можно сильнее отойти от нее, сделав эпоху римских завоеваний лишь фоном. Основное внимание уделялось приключениям героев, их путешествиям по Европе, встречам с различными персонажами, сражениям со злодеями, и, конечно же, их победам. Формально к этому сводится большинство эпизодов, пусть выстроенных по одной схеме, но сильно различающихся между собой.

Галльская деревушка, где живут герои, находится в Арморике, современной области Бретань, которая так приглянулась Удерзо. С одной стороны поселок граничит с морем, а с другой его окружают многочисленные римские военные лагеря. Образ жизни в галльском поселении почти тот же, что и в любом провинциальном городке современной Франции. Время здесь словно застыло – ничего не меняется годами. Всюду кишат колоритные персонажи, каждый из которых занят своим делом – кто-то работает в кузнице, кто-то торгует, дети просто резвятся. Меж домов флагируют фигуристые красавицы, которые не прочь посплетничать с подругами, если не заняты по хозяйству и не помыкают мужьями. А где еще можно увидеть такую сцену, когда глава деревни – бравайтальстатистик – просит жену вернуть щит, на котором его «возят» два верных воина? Благоверная не уступает – ей надо сходить за продуктами, да и соседки заждались. А щит – это статус.

Или взять, к примеру, местного барда – Какофоникса, который нацито лишен музыкального слуха и не умеет петь, но, тем не менее, постоянно пытается что-то исполнить под аккомпанемент лиры. И это нередко приводит к конфликтам с лучшими друзьями: кузнецом Фулиаавтоматиксом, который никогда не расстается с любимым молотом, и продавцом рыбы второй свежести Анхайгениксом. Можно вспомнить еще Гериаатрикса – старейшего жителя



«Записки о Галльской войне»

Одним из наиболее известных письменных источников, рассказывающих о кельтах, обитавших на территории нынешней Франции в Античности, являются «Записки о Галльской войне» Юлия Цезаря, который от третьего лица рассказывает о том, как завоевывал эту страну в 58-50 гг. до н.э.

Помимо точного и лаконичного описания боевых действий, «Записки» содержат ряд бесценных замечаний о структуре римской армии, ее стратегии, тактике, а также весьма интересные наблюдения, касающиеся этнографии и быта покоренных племен.

Будущий император весьма ярко описывает быт и обычаи своих противников – кельтов Галлии, Британии и Германии. Войны, длившиеся почти десятилетие, не только принесли Цезарю богатство и славу, но и запомнились ему яростным сопротивлением покоренных народов.

Завершить труд полководец не успел, пав жертвой республиканского заговора в мартовские иды. Закончил книгу Авл Гирций – легат Цезаря, дослужившийся позднее (вот ирония истории) до наместника императора в одной из завоеванных областей – Трансальпийской Галлии.

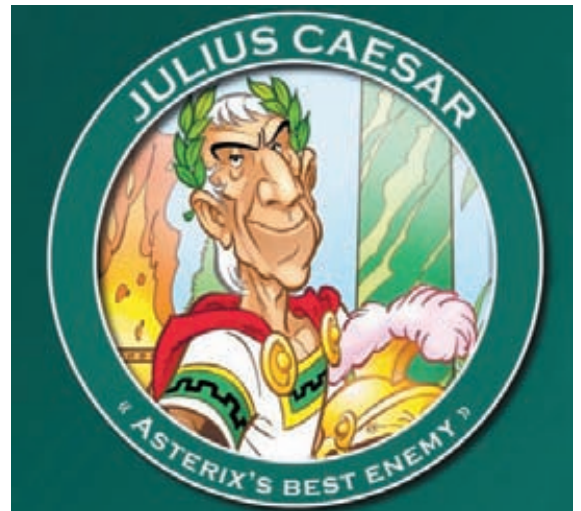
Единственная непокоренная римлянами деревня.



Эволюция Астерикса. Между первыми набросками и привычным для нас обликом дистанция более чем в полсотни лет.



Своего рода разминка перед битвой. Причина банальна – спор из-за пустяка, например, пролущенной рыбы.



Цезарь не в духе и снова замыслил какую-то каверзу. На самом деле, он появляется чуть более чем в половине историй о похождениях Астерикса, причем зачастую лишь эпизодически.

При встречах с галлами пираты всегда проигрывают. Перед этим каждый раз морские разбойники успевают обзавестись новым кораблем, чтобы тут же его потерять.

Имя «Обеликс» является анаграммой слова «обелиск» — сужающийся к вершине каменный монумент.

«Витрувианский Обеликс» — намек на известнейший рисунок Леонардо.

деревни и по совместительству любимца молодых женщин. Одним словом, что ни персонаж, то объемный, очерченный яркими красками характер.

Но, безусловно, третьим по важности персонажем после Астерикса и Обеликса является друид Гетафикс — седобородый старик, единственный, кто знает секрет волшебного зелья, дающего галлам огромную силу. Именно вокруг этого магического напитка и вертится большая часть приключений Астерикса и компании. То римляне хотят похитить друида, чтобы выведать страшный секрет варева, то случается что-то экстраординарное, заставляющее галлов бросить все дела (обычно это охота на кабанов и их поедание) и пуститься в полный опасностей путь. Верным товарищем Астерикса и Обеликса является небольшая белая собачка Идефикс, которая помогает друзьям в трудную минуту и нередко сама становится поводом для нового витка приключений неразлучной парочки.

Инициатором карательных акций римлян, а по совместительству главным противником галлов выступает Юлий Цезарь. Непокоренная деревенька как бельмо на глазу завоевателя, а потому он изо всех сил старается уничтожить наших героев. Обычно Цезарь придумывает очередной коварный план, а воплощать его приходится другим — либо откормленным римским сенаторам, либо незадачливым полководцам. Иногда в дело вмешиваются и посторонние силы: викинги, египтяне, пираты и даже инопланетяне. Пока императору ни разу не удалось победить Астерикса и его друзей (чаще всего достигался лишь временный успех, за которым всегда следовал сокрушительный провал, возвращающий статус-кво), и в большинстве случа-

ев стороны просто расхались в разные углы ринга, чтобы пригнуться к новому раунду.

Нередко среди эпизодических персонажей комиксов появляются исторические личности, разумеется, со своими смешными причудами. Это и Клеопатра, наделенная длинным носом, и Брут, не расстающийся с ножиком. Также в коротких сценах мелькали нынешние звезды (и знаменитости прошлого): актеры Арнольд Шварценеггер, Шон Коннери, Керк Дуглас, политики Жак Ширак, Бенито Муссолини, Отто фон Бисмарк и многие другие. Авторы не церемонились с кумирами миллионов и, как говорится, отрывались вовсю. Чаще всего это выражалось в гиперболизации до гротескности наилучших или наихудших качеств героев. Они получались чересчур сильными, как супермен, или любвеобильными, как Джеймс Бонд, чрезвычайно наглыми или очень глупыми. Словом, всем доставалось по первое число, к удовольствию читающей публики.

География по-галльски

За несколько десятков лет Астерикс объездил всю Европу, побывал за океаном, посетил Атлантиду, населенную маленькими детьми. Каждое путешествие сопровождалось встречами с необычными аборигенами. Произведения Госинни и Удерзо носили сатирический характер, высмеивали стереотипы, которые сложились у одних народов по отношению к другим. «Особенности» племен авторы подчеркивали визуально. Если древние германцы, то обязательно крикливые вояки, которые жить не могут без муштры и ходят, не снимая касок в стиле Первой мировой. Испанцы хоть и воинственны, но более мягкие, любящие музыку и танцы. Про британцев особый разговор — они меланхоличны, невозмути-

мы и при любых обстоятельствах не забывают о фэйф'о'лок (война войной, а чаепитие по расписанию, также как уикенд, футбол и пивнушка). Одним словом, в древних племенах невозможно не увидеть гипертрофированные черты их нынешних потомков. Вероятно, это и стало причиной того, что комиксы об Астериксе были переведены на множество языков — читатели узнавали самих себя.

Вверху: У настоящего Цезаря волосы были не такими длинными. И при жизни он смог покорить всю Галлию.

«Галлы, вперед!»

Компьютерных игр, в которых можно брать на себя управление галльскими воинами, не так уж и много – до сих пор разработчики отдадут предпочтение не бесстрашным варварам, а их противникам – римлянам. Но если возникло желание очутиться в шкуре предводителя кельтов, игры все же есть, причем далеко не самые плохие, для вас не все потеряно.

Rome: Total War – стратегия, позволяющая в полной мере проявить полководческие и дипломатические таланты. Передвигая на глобальной карте галльские армии и нанося поражения когортам республики, можно повернуть историю вспять и пройтись огнем и мечом по всей Европе, захватить Рим и предотвратить походы Юлия Цезаря.

Celtic Kings: Rage of War – стратегия в реальном времени с элементами RPG. В ней нам придется бродить по карте, выполняя задания стариков-друидов. В ответ жители галльских лесов станут выдавать нам артефакты, усиливая физические возможности героя – Ларакса. Вместе с этим будет расти и мощь варварской армии, которая, подкупив сил, сможет выступить против войска злобных римлян. Надо только не забывать кормить воинов и платить им деньги, а не то отважные кельты не смогут противостоять натиску вышколенных легионов. Патриотизм – это хорошо, но война войной, а обед по расписанию, и таньга в карманах должна звенеть.

Но указанные проекты представляют собой, скорее, исключение, чаще всего нам предлагают сыграть именно за римлян – оборонять города, покорять селения немых варваров, одним словом, нести латинскую культуру в галльские массы.

Необычное видение героев. Астерикс и Обеликс с собакой – достопримечательная буржуа из каменных джунглей.



Популярны у авторов были и «пасхальные яйца» – аллюзии к реалиям современного мира. Так, во время путешествия к берегам Америки Астерикс попытался подать сигнал одинокому кораблю, замерев в той же позе, что у Статуи Свободы, которая будет воздвигнута лишь спустя две тысячи лет. Другой пример – упомянутый во время путешествия по Британии туннель под Ла-Маншем, который был проложен лишь в XX веке. Подобных фишек здесь не счесть.

Успех комиксов привел к тому, что в 1967 г. появился первый полнометражный мультфильм серии «Астерикс из Галлии». Нельзя посчитать эту ленту удачной, так как прорисовка персонажей оставляла желать лучшего, а анимация, мимика и жестикация героев были выполнены в весьма минималистской манере. Зрителя не оставляло ощущение, что создатели взяли комикс и добавили пару новых кадров, чтобы чуть-чуть оживить статичные сцены. Следующий мультфильм, «Астерикс и Клеопатра», по всем статьям был намного лучше.

Крупнейшим достижением аниматоров, причем до сих пор непревзойденным, стал полнометражный мультфильм «Двенадцать подвигов Астерикса». В нем в полной мере удалось сохранить дух первоисточника, да и мультипликаторы постарались на славу. «Подвиги» создавались на студии с «собачьим» названием Idefix при непосредственном участии Госинни и Удерзо. Поэтому лента и с технической точки зрения оказалась на высоте, да и в сценарии придаться было не к чему.

С 60-х Астерикс набирал обороты. О популярности нового героя можно судить хотя бы по тому факту, что первый спутник, за-

пущенный Францией в 1965 г., A-1, позднее окрестили «Астериксом». Космическая эра галльского персонажа на этом не закончилась: в 1996 г. его именем назвали астероид, а также систему контроля воздушного транспорта в Европе.

Один за всех...

В 1977 г. от сердечного приступа скончался Рене Госинни. Последней совместной работой мастеров стал комикс «Астерикс в Бельгии», повествующий о приключениях героев из Галлии в римской провинции Бельгика – встречах с местными племенами, схватках с римскими легионами, «обмене опытом» в деле борьбы с оккупантами. В связи с трагическими событиями альбом вышел лишь в 1979 г.

Удерзо решил продолжить создание комиксов об Астериксе. Только теперь истории о похождениях доблестных галлов стали выходить гораздо реже. И если раньше новый выпуск появлялся на прилавках ежегодно, а то и чаще, то теперь автор радовал поклонников очередным томиком лишь раз в несколько лет. Так, после выхода в 1983 г. комикса «Астерикс и сын» читателям пришлось ждать четыре года (а англоязычным фанатам и все пять лет) книжку «Астерикс и волшебный ковер». Тем дороже было возвращение героев, посетивших загадочный Восток.

Кстати, даже после смерти соавтора и друга, Удерзо счел необходимым сохранить верность традиции. На свежих альбомах по-прежнему стояли две фамилии: Удерзо и Госинни. Таким образом, авторский тандем словно продолжал жить. Впрочем, в искусстве столь трепетное отношение к товарищам не такая уж и редкость. Отличный пример –

Творческое переосмысление картины Делакруа «Свобода, ведущая народ на баррикады».



Дружеский шарж. Рене Госинни и Альбер Удерзо в роли Астерикса и Обеликса.



Настоящее признание – огромное граффити с изображением героев высотой в несколько этажей.



Редкие кадры. Именно так могли выглядеть дети Астерикса и Обеликса.





Вверху: Типичный финал каждой истории об Астериксе – общепоселковая гулянка. И, как обычно, местный бард на нее приглашен не был.

Справа: «Памятник себе воздвигли нерукотворный» – список всех приключений неразлучной парочки. Работа еще далеко не закончена...



Справа: В США на скале высечены барельефы четырех президентов, здесь же – двух галлов и пары римлян.



Игра Asterix and the Magic cauldron имела нелинейную структуру происхождения. Могло стать так, что в Рим вы бы и не попали.



Это далеко не полный перечень стран и регионов, где пришлось побывать героям. За пределами картинки остались: Америка, Ближний Восток, Африка, Скандинавия.



художники Куприянов, Крылов, Соколов, более известные как Кукрыныксы. Даже работая по одиночке, мастера использовали тот же самый псевдоним, чтобы подчеркнуть общность взглядов в их маленьком творческом коллективе.

После смерти друга работа Удерзо стала более разноплановой. Помимо комиксов продолжали выпускаться новые полнометражные мультфильмы: «Астерикс против Цезаря», «Астерикс в Британии», «Большой бой Астерикса». Особняком в этом ряду стоит анимационная лента «Астерикс завоевывает Америку» 1994 г. Дело в том, что эту картину делали не французские, а немецкие мультипликаторы. Немцы бережно отнеслись к первоисточнику – внешне герои выглядят безупречно, отлично прорисованы и анимированы. В то же самое время сценарий комикса «Большое путешествие Астерикса», который лег в основу мультфильма, подвергся кардинальной переделке. Исчез ряд ключевых сцен и сюжетных линий, зато появились новые истории – с заговором римлян, происками индейского шамана, романтическими взаимоотношениями Обеликса с симпатичной скво. Все происходившее на экране укладывалось в простую формулу: «приплыли-увидели-победили» – одним словом, ничего необычного. Публика приняла картину довольно прохладно, возможно, именно поэтому о храбрых галлах ничего не снимали на протяжении следующих двенадцати лет. Впрочем, и вышедшая в 2006-м полнометражка «Астерикс и викинги» не смогла возродить интерес к циклу – слишком уж обычным получился мультфильм, без огонька и задоринки. Совсем по-иному отнеслись зрители к игровым картинам, повествующим о слегка подзабытых героях.

Вроде как в кино...

Волна экранизаций комиксов, которая с подачи американской «фабрики грез» захлестнула мир, не миновала и Старый Свет. В 1999 г. совместными усилиями кинематографистов Италии, Франции и Германии был выпущен блокбастер «Астерикс и Обеликс против Цезаря». Чтобы соблюсти все формальности, а также избежать множества подводных камней, сценарий предложили написать самому Удерзо, а в режиссерское кресло сел Клод Зиди. Такое решение не на-

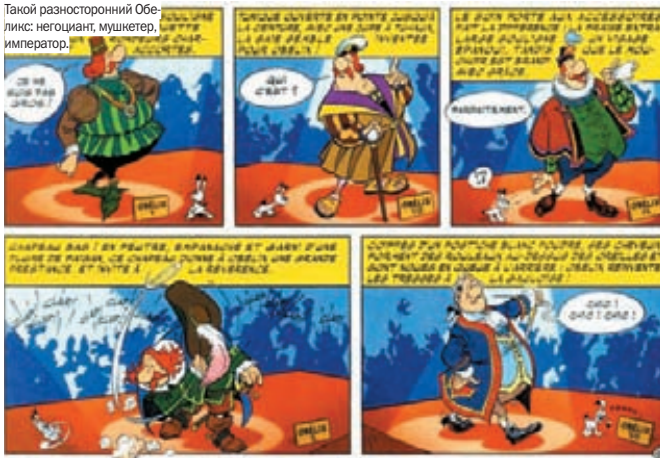
зовешь случайным, ведь в послужном списке Зиди немало популярных комедий, к тому же ему не раз приходилось работать с известными драматическими актерами, испытывающими себя в новом, неожиданном амплуа.

На роль Астерикса был приглашен Кристиан Клавье, а Обеликса – Жерар Депардьё. Актеры уже встречались во время съемок комедии «Между ангелом и бесом», что помогло избежать конфликтов двух кинозвезд. Попадание в образы оказалось стопроцентным – невысокий Клавье на фоне верзилы и здоровяка Депардьё смотрится очень по комиксному (прямо как миниатюрный Брюс Ли на фоне громилы Карима Абдул-Джаббара в фильме «Игра смерти»). На роль злодея был приглашен Роберто Бенини. Он также оказался на своем месте – эдакий карикатурный злыдень, который плетет интриги и устраивает заговоры не столько ради результата, сколько из удовольствия от самого процесса.

Пересказывать сюжет этого фильма – дело неблагодарное. Вот он в двух словах: пришли римляне, победили галлов, Астерикс и Обеликс собрались с силами, выпили волшебного зелья и надавали злодеям по шеем. Важна не столько фабула, сколько форма, в которую она облачена. А с визуальным наполнением в фильме все в полном порядке: кошечки, шлемы, цветастые костюмы, выстроенные декорации – весь антураж бережно воссоздан. Легко угадываются не только главные действующие лица, но и герои второго плана – глава галльской деревни, кузнец, бард, торговец рыбой. К месту пришьлись и компьютерная графика, с помощью которой были сделаны наиболее фантастичные эпизоды походов Астерикса.

На волне успеха фильма «Астерикс и Обеликс против Цезаря» в 2002 году на экраны вышел «Астерикс и Обеликс: миссия Клеопатры» о приключениях галлов в Египте, а в начале 2008-го – «Астерикс на Олимпийских играх» об их же выступлениях на мировых соревнованиях. Оба фильма взяли от первоисточников лишь общую канву, умело меняя сюжетные коллизии в угоду большей кинематографичности и зрелищности.

Режиссер «Клеопатры» Ален Шабя (взявший себе скромную роль любвеобильного и ироничного Цезаря) сделал ставку на множество отсылок и пародий на известные произведения. И это принесло свои пло-



Такой разносторонний Обеликс: переговорщик, мушкетер, император.



В образах галльских красавиц авторы нередко изображали своих жен и дочерей.

ды – фильм получился удачным. Чего нельзя сказать об «Олимпийских играх», в котором произошла замена в личном составе. «Просто отличного Астерикса» – Кристиана Клавье сменил «Астерикс – злая морда» – Кловис Корньяк. Это не пошло ленте на пользу, а кое-как составленный из отдельных кусков сценарий просто не выдерживал никакой критики. В итоге картина получила антинаграду Gerard du cinema как худший французский фильм, сделанный в 2007 году.

В настоящее время ходят слухи о подготовке к съемкам четвертой части, повествующей о приключениях галльских воинов на берегах Туманного Альбиона. Таким образом, лента может стать экранизацией комикса «Астерикс в Британии» 1965 г. и одноименного мультфильма 1986 г. Каков будет следующий фильм, можно только догадываться.

На экране монитора

Первые игры о приключениях отважных галлов появились в далеком 1983 г. на платформе Atari 2600. Назывались они просто и незатейливо: одна – Asterix, а другая – Obelix. Галльская тематика в них угадывалась с большим трудом, а о героях напоминала лишь статичная заставка.

Следующая вещь под названием Asterix and the Magic Cauldron от фирмы Melbourne House вышла в свет лишь в 1986 г. сразу на нескольких платформах: Amstrad CPC, Commodore 64 и ZX Spectrum. В этой аванчуре игроку доводилось управлять Астериксом и бродить по различным локациям в поисках магического котла для варки зелья. Обеликсу досталась роль напарника, неотступно следующего за другом. Активно мешали героям в их нелегком деле римские легионеры, с которыми происходили постоянные рукопашные схватки. Если герой проигрывал в бою, то попадал в застенки, а затем прямоком на арену Колизея, где вынужден был сражаться с гладиаторами.

Далее разработки о похождениях галлов посыпались как из рога изобилия. В 1987 г. Coktel Vision выпустила Asterix and the Magic Carpet – игру по мотивам сказок 1001 ночи, в 1988 г. она же создала Asterix: Operation Getafix – приключенческую игру с Астериксом в главной роли. Галл должен был помочь друиду Гетафиксу, который отравился собственным волшебным отваром и стал невменяемым, а потому очень опасным не только для врагов, но и для своих. Отважному воину приходилось бродить по деревне и ее окрестностям, собирая ингредиенты для лечебного зелья.

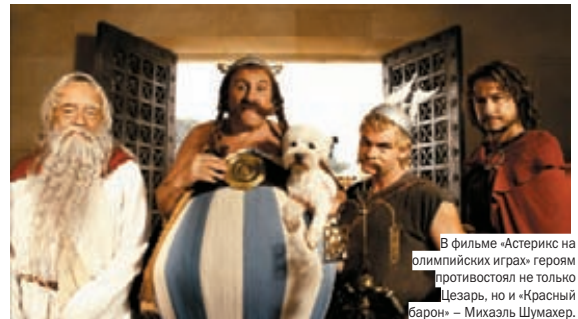


Непременный атрибут каждой серии об Астериксе – это атака галлов. После нее доблестное римское войско долго приходит в себя, а Цезарь кусает локти.

Выпущенная в 1991 г. Asterix от Sega представляла собой простенький платформер. Если наскучивало управлять коротышкой, можно было взять под опеку толстак Обеликса, который умел не только работать могучими конечностями, но и крушить врагов и уничтожать препятствия, обрушиваясь на них пятой точкой.

Первой игрой, сопоставимой по уровню графики с мультфильмами, стала Asterix 1991 года от Konami. Она была классическим 2.5-мерным beat'em-up'ом и позволяла как в одиночку, так и вдвоем проявить себя на полях сражений, громя толпы римлян, пиратов и их приспешников не только в галльских лесах, но и в Египте, Испании, и на Британских островах. Каждый из героев обладал своими характерными чертами: Астерикс был маленьким да юрким и раздавал тумачи и пинки подвернувшимся врагам. Обеликс, обладая внушительными габаритами и неповоротливостью, с удовольствием отваливал оплеухи недругам огромными ручищами. Оживляли однообразие уровней финальные состязания вроде гонок на колесницах или боев с быками.

В 1993 г. вышел ряд невзрачных платформеров, о которых отдельно рассказывать нет особого смысла. Зато выпущенная в 1995 г. совместными усилиями Core Design и Sega для Mega Drive/Genesis Asterix and the Power of the Gods могла похвастаться нелинейностью. На карте следовало выбрать лагерь, в котором нужно было выполнять задания,



В фильме «Астерикс на олимпийских играх» героем противостоял не только Цезарь, но и «Красный барон» – Михаэль Шумахер.



Если хорошенько присмотреться, то среди героев бесконечного сериала можно заметить и его создателей. Крайний справа – Альбер Удерзо. По центру чуть ниже огромной собаки – Рене Госинни.

ASTERIX, АРКАДНАЯ ИГРА 1991 ГОДА, ПО ГРАФИКЕ НЕ УСТУПАЛА МУЛЬТФИЛЬМАМ.

За что боролись? Картина красноречивее громких лозунгов и любых популистских высказываний.



а также решить, кто пойдет на дело: Астерикс или Обеликс. Сами задания представляли собой лабиринты, двери в которых открывались, если потянуть тот или иной рычажок, передвинуть ящик или конструкцию.

В этом же году вышел один из самых известных платформеров о приключениях наших героев – Asterix & Obelix от Bit Managers и Infogrames. В игре два друга отправляются в путешествие по Европе, чтобы выполнить задания Великого Цезаря. Уровни были построены на основе наиболее известных комиксов. Начинается одиссея в дремучих лесах Галлии, а далее судьба забрасывает храбрецов к египетским пирамидам, в солнечную Испанию, дождливую Британию. Разнообразили процесс такие эпизоды, как участие героев в Олимпийских состязаниях (метание колья, бег с препятствиями и др.), коррида, чемпионат по регби. Игра вышла на PC, SNES, Game Boy, а в 2002 г. и на Game Boy Advance.

Дальше – больше: появились Asterix: Search For Dogmatix для Game Boy Color от Infogrames, Asterix & Obelix Take on Caesar на PlayStation, PC от Cryo Interactive, обе в 2000 г. Значительным прорывом стало появление Asterix: The Gallic War на PC – продукта Infogrames. То была смесь стратегии и платформера, в которой галлам предстояло последовательно очистить всю территорию современной Франции от римлян. Для этого необходимо было собирать силы, которые измерялись в условных единицах (котелках). Выделяя определенное количество юнитов, можно было передвигать их на соседнюю вражескую территорию, как в игре

«Риск». И если у вас оказывалось больше сил, эта область становилась вашей. Увеличивать ресурсный потенциал галльской армии следовало уже не на стратегической карте, а в ходе одиночных миссий (за Астерикса или Обеликса), которым предстояло собирать заветные монетки и котелки, попутно отбиваясь от толп недругов.

Куда более необычной выглядела разработка от Infogrames 2001 г., вышедшая на PC Asterix: Mega Madness. Она представляла собой набор мини-игр, в которых надо было лишь успевать давить на кнопки, чтобы выполнить то или иное задание – такое, например, как поедание на время различных блюд. И тут сыграть удавалось не только за неразлучных друзей Астерикса и Обеликса, но и за местного барда Какофоникса, и даже одну из представительниц прекрасного пола.

В 2004 году на PlayStation 2, PC, GameCube и Game Boy Advance увидела свет Asterix & Obelix XXL – платформер, в котором геймер мог попеременно управлять то ловкачом Астериксом, то громилой Обеликсом и проходить уровни, по ходу дела решая нехитрые головоломки. Она изрядно напоминала классическую Lost Vikings, где трое горячих парней из Скандинавии, используя специфические навыки, пробирались по запутанным лабиринтам.

Год спустя игроки получили сиквел под названием Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum. Храбрая парочка (верная собачка Обеликса Идефикс не в счет) отправляется в путешествие, чтобы раскрыть страшную тайну римского лазутчика, активно использующего очки ночного видения с зеленой подсветкой – Сэма Шифера (непрозрачный на-

мек на серию Splinter Cell). В эпизодических ролях там также засветились Соник, Марио, Рэймэн и другие известные герои. А по горячим следам фильма о приключениях отважных галлов на Олимпийских играх Atari выпустила в 2008 г. 3D-платформер Asterix at the Olympic Games.

Виртуальные похождения приятелей на этом не заканчиваются. Они появляются в таких не слишком известных проектах, как Asterix Brain Trainer на Nintendo DS и в некоторых онлайн-играх. Но это нельзя назвать забвением, скорее наоборот – это показатель того, что герои по-прежнему на виду, а значит, в скором времени стоит ждать новых, еще более масштабных приключений. Ну, Цезарь, погоди! **СИ**

Вверху: Asterix (1993 г.) – все начинается с леса.

Внизу: Компьютерная игра Asterix & Obelix XXL.

Игра Asterix At The Olympic Games.



Asterix & Obelix – чтобы добраться до Британии, нужно преодолеть бурный пролив, и сделать это проще всего на лодке или чужом корабле.

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

shop.glc.ru



выходит 2 раза в месяц
12 номеров **2400 руб.**
24 номера **4400 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



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



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



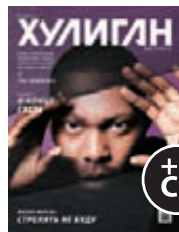
6 номеров **1080 руб.**
12 номеров **1960 руб.**



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



6 номеров **747 руб.**
12 номеров **1350 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**



6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**



6 номеров **990 руб.**
12 номеров **1790 руб.**



6 номеров **726 руб.**
12 номеров **1320 руб.**



6 номеров **600 руб.**
12 номеров **1080 руб.**



только на сайте
2 номера **284 руб.**



только на сайте
4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**



6 номеров **774 руб.**
12 номеров **1404 руб.**



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**



6 номеров **2100 руб.**
12 номеров **3720 руб.**



6 номеров **2052 руб.**
12 номеров **3744 руб.**



6 номеров **3150 руб.**
12 номеров **5580 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- Voodoo Dice, 131 Мбайт, \$9.99
- Tecmo Bowl Throwback, 213 Мбайт, \$9.99
- Joe Danger, 261 Мбайт, 445 руб.
- Death Track: Resurrection, 2 Гбайт, 535 руб.
- Planet Minigolf, 743 Мбайт, 275 руб.

ДемOVERСИ

- Green Day: Rock Band, 238 Мбайт

Дополнения

- ModNation Racers – Vamp Mod and Vamp's Kart Bundle, 200 Кбайт, \$1.75 или \$0.99/шт.
- Death Track: Resurrection – Hari 108, 134 Кбайт, \$0.99
- Burn Zombie Burn – In Space DLC, 21 Мбайт, \$2.99
- Smash Cars – Virus Run, 2 Мбайт, \$2.99
- Record Of Agarest War – Item Pack 15: Emperor Kit, 2 Мбайт, \$1.99
- Record Of Agarest War – Item Pack 16: Legend Kit, 2 Мбайт, \$1.99
- Record Of Agarest War – Item Pack 17: Death Kit, 2 Мбайт, \$2.49
- Record Of Agarest War – Item Pack 18: Virgin Kit, 2 Мбайт, \$2.49
- Record Of Agarest War – Points Pack 5: Additional PP, 2 Мбайт, \$4.99
- Record Of Agarest War – Points Pack 7: Additional TP, 2 Мбайт, \$6.99
- EyePet – Robot Styling Pack, 100 руб.
- EyePet – Football Fan Styling Pack, бесплатно
- Buzz! – Celebrities Pack, 170 руб.
- Super Street Fighter IV – Super Challengers 2 Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Clash of the Titans – Apollo's Challenge Quest Pack, 70 руб.
- Skate 3 – Maloof Money Cup 2010 NYC, 60 Мбайт, 140 руб.
- Hustle Kings – Snooker Pack, 66 Мбайт, 100 руб.
- Hyperballoid HD – Original World Map Pack, 70 руб.
- LittleBigPlanet – Modnation Racers Tag Costume, 1 Мбайт, £1.59
- LittleBigPlanet – Heavy Rain Costume Kit (Ethan, Madison, Jayden, Shelby, Origami), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- Way of the Samurai 3 – Weapon Part Set, 102 Кбайт, бесплатно
- Dead to Rights: Retribution – GAC Pack, 639 Мбайт, 170 руб.
- Lost Planet 2 – Map Pack 2, 65 Мбайт, 170 руб.
- Guitar Hero 5 – Stone Temple Pilots Track Pack («Between the Lines», «Push», «Sex Type Thing»), 121 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero 5 – National Anthem Track Pack («God Save the Queen», «Il Canto Degli Italiani», «La Marseillaise», «Lied Der Deutschen», «The Star-Spangled Banner», «Marcha Real»), 120 Мбайт, бесплатно
- Rock Band – Spoon Pack 01 («Don't You Evah», «Got Nuffin», «I Turn My Camera On», «Trouble Comes Running»), 85 Мбайт, \$6.99 или \$1.99/шт.

» Metal Slug XX ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: shooter.scrolling.horizontal | Издатель: SNK Playmore | Разработчик: SNK Playmore | Размер: 180 Мбайт | Зона: RU | Цена: 1200 MP

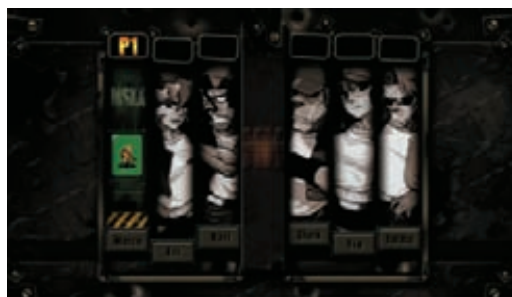
3

аполнять каталог XBLA играми, которые при другом раскладе пользователи бы просто проигнорировали, судя по всему, является приоритетной задачей SNK Playmore. Вот уже два года компания выпускает устаревшее под видом просто старого, стараясь выдать это за обязательную для ознакомления классику. До сегодняшнего дня к такому подходу претензий не было, потому что дешево и с онлайн-мультиплеером, но к релизу Metal Slug XX в издатель проснулась жадность и, кажется, лень, и все пошло наперекосяк. Несомненно, это замечательнейший образчик жанра скроллшутеров, к прохождению которого можно возвращаться раз за разом долгие годы, причем как одному, так и в компании друга. Последний вариант, конечно, интереснее, ведь истребление полчищ вражеских солдат, освобождение бородатых заложников, уничтожение огромных танков и техники без названия хочется с кем-нибудь обсуждать в прямом эфире. Плюс, некоторые уровни очень сложно осилить в одиночку, что прямо-таки вынуждает об-

ратиться за помощью к друзьям-приятелям, а то и просто первым попавшимся пользователям. К счастью, онлайн-мультиплеер работает без сбоев, что в случае с играми SNK Playmore можно считать приятным исключением из правил. Но проблемы у Metal Slug XX все же есть, и их нельзя не заметить. Предлагая, по сути, порт седьмой части, разработчики не удосужились ни привести в порядок графику, ни добавить дополнительные уровни, ни вообще предложить что-нибудь новое. А если никаких обновлений нет, то почему игра продается по цене в 1200 MP? Не каждый хороший римейк стоит таких денег, что уж говорить про решительно отказывающийся меняться Metal Slug!

Евгений Закиров

**ЕСЛИ НИКАКИХ ОБНОВЛЕНИЙ НЕТ,
ПОЧЕМУ ИГРА СТОИТ 1200 MP?**



AlphaBounce ★★★★★

DSiWare **НОВИНКА**

Жанр: action/puzzle | Издатель: Mad Monkey Studio | Разработчик: Motion Twin | Размер: 64 блока | Зона: | Цена: 500 Nintendo Points

В технологически продвинутом будущем землянин, мечтающий вырваться из рабства злойшей корпорации ES-C и вернуться на родную Землю, получает очередное задание – исследовать ближайший квадрант межзвездного пространства. На базу он уже не вернется...

AB – это «Арканоид» с элементами RPG. Начинаем играть простейшей битой (она же наш корабль), а заканчиваем мощнейшим крейсером с кучей вооружения на борту. В этом космическом путешествии нам встретятся десятки улучшений, апгрейдов и бонусов, новые биты и целые планеты. Разработчики обещают аж 25 миллионов уров-

ней (очевидно, автоматически генерирующихся согласно заложенному алгоритму), которые, впрочем, не так сильно друг от друга отличаются. Даже если проходить игру без исследования карты, уйдет никак не меньше десяти часов. Да и оторваться от процесса очень сложно: шикарная фоновая музыка, все новые и новые предметы экипировки и враги, динамичный геймплей – сверхаддитивно! Скажем так: AB вполне могла быть издана на картридже и продаваться по цене обычной игры. Лучшего комплимента для DSiWare не придумаешь.

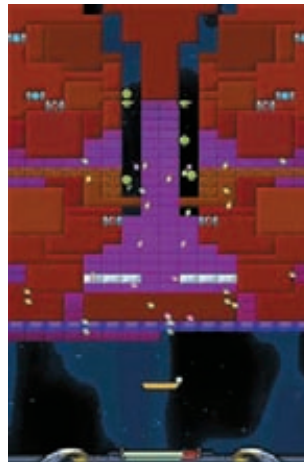
Алексей Никитин



В ангаре можно провести немало времени, выбирая оборудование для корабля.



Бонусы, выпадающие из блоков, могут как помочь, так и навредить. Правильное их использование – ключ к победе.



Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again! ★★★★★

DSiWare **КЛАССИКА**

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Nintendo | Разработчик: Nintendo | Размер: 126 блоков | Зона: | Цена: 800 Nintendo Points

Наш старый знакомый Марио и принцесса Паулина решили открыть парк развлечений. Данки Конг остается без билета и со злости похищает принцессу. Ее спасением займется маленькая армия заводных механических Марио. Цель каждого уровня – довести все игрушки в целости и сохранности до выхода. Стоит коснуться мини-Марио стилусом, как его уже не остановить – будет идти вперед, а мы в это время используем все доступные средства для обеспечения его безопасности.

Этот «леммингоподобный» платформер стабильно входит в топ-5 самых популярных DSiWare-проектов не толь-

ко из-за имени Марио в названии. Просто Nintendo в очередной раз показала всем, как нужно делать игры. Вышедшая вскоре после запуска DSi на Западе MvDK предлагает публике не только отличный набор готовых этапов, но и режим «для творчества» – Construction Zone с эталонной онлайн-составляющей. Здесь мы сами создаем уровни, а затем делимся ими с миром по WFC. А творения других пользователей (и самой Nintendo) можно оценивать, что учитывается в мировом рейтинге. И пусть игра входит в ценовую категорию Premium, она того стоит.

Алексей Никитин



В конструкторе можно создавать огромные уровни. Дополнительные возможности открываются по мере прохождения основной кампании.



Битва с Donkey Kong ждет нас в конце каждого этажа. Волосатый гоминид проигрывать не любит.



Пройдя игру один раз, мы получаем доступ к еще двум этапам, где находим новые заводные игрушки – Peach, Toad, Donkey Kong.

Новости

Алексей Косожикин

Известный японский издатель Atlus и финская команда Frozenbyte, создавшая Trine, вместе работают над незавершенной пока скачиваемой игрой. К сожалению, как уверяют разработчики, это не ожидаемый игроками порт Trine на XBLA, равно как и не сиквел к ней. Релиз должен состояться не раньше следующего года.

Никаких сомнений по поводу выхода платформера Duke Nukem: Manhattan Project на Xbox Live Arcade уже не остается. Если ранее потенциальный порт упоминался только на сайте корейской рейтинговой компании, то теперь игра обзавелась собственной страничкой и на xbox.com. По обнародованной там информации, ремейк будет идти в разрешении 1080p, но какого-либо мультиплеера в нем не предусмотрено. Стоимость и дата релиза игры пока неизвестна.



Австралийцы тоже не умеют хранить секреты: на сайте Australian Classification Board появились техническая информация и скриншоты Castlevania: Harmony Of Despair. Предполагается, что эта игра в стиле классических двумерных Castlevania выйдет на Xbox Live Arcade и будет заточена под мультиплеер до 6 игроков.








Финалист прошлогоднего Independent Games Festival, необычная стратегия Euforia, собирается мигрировать со Steam на PlayStation Network в начале следующего года. Для релиза на консольном сервисе игра, разумеется, будет улучшена и дополнена. У нас она описывалась под оригинальным названием – Dyson.






Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

-  Earthworm Jim HD, 435 Мбайт, 800 МР
-  NeoGeo Battle Coliseum, 831 Мбайт, 800 МР
-  Snoopy Flying Ace, 556 Мбайт, 800 МР
-  DOOM II, 35 Мбайт, 800 МР
-  Metal Slug XX, 180 Мбайт, 1200 МР

Демoversии

-  LEGO Harry Potter: Years 1-4, 665 Мбайт
-  Transformers: War for Cybertron, 789 Мбайт
-  N3II: Ninety-Nine Nights, 606 Мбайт

Дополнения

-  Battlefield: Bad Company 2 – Multiplayer Update, 283 Мбайт, бесплатно
-  Battlefield: Bad Company 2 – SPECACT Upgrade Bundle (Assault, Engineer, Medic, Recon), 860 Кбайт, 480 МР или 160 МР/шт.
-  Forza Motorsport 3 – The Summer Velocity Car Pack, 103 Мбайт, 400 МР
-  Super Street Fighter IV – Super Challengers Pack 2, 124 Кбайт, 320 МР
-  Pro Evolution Soccer 2010 – 06/2010 Downloadable Updates, 84 Мбайт, бесплатно
-  Skate 3 – Maloof Money Cup 2010 NYC, 65 Мбайт, 400 МР
-  Tiger Woods PGA Tour 11 – The Highlands, 135 Мбайт, 800 МР
-  Lost Planet 2 – Map Pack 2, 56 Мбайт, 400 МР
-  Call of Duty: Modern Warfare 2 – Resurgence Pack, 360 Мбайт, 1200 МР
-  Defense Grid – Map Pack 1, 13 Мбайт, 80 МР
-  Defense Grid – Map Pack 2, 16 Мбайт, 80 МР
-  Dead to Rights: Retribution – GAC Pack, 612 Мбайт, 400 МР
-  Game Room – Game Pack 005, 76 Мбайт, бесплатно
-  2010 FIFA World Cup South Africa – Flag Themed Ball Updates, 748 Кбайт, бесплатно
-  Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction – Deniable Ops: Insurgency, 800 Мбайт, 800 МР
-  Rock Band – Deftones Pack 01, 109 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
-  Rock Band – Spoon Pack 01, 85 Мбайт, 560 МР или 160 МР/шт.
-  Rock Band – Downloadable Tracks (P.O.D. «Alive», Crown of Thorns «Rock Ready», Boys Like Girls «The Great Escape»), 26-35 Мбайт, 160 МР/шт.
-  Guitar Hero 5 – Stone Temple Pilots Track Pack, 108 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
-  Guitar Hero 5 – National Anthem Track Pack, 98 Мбайт, бесплатно
-  DJ Hero – Free DJ Hero 2 Mix!, 12 Мбайт, бесплатно
-  Lips – Elton John Song Pack («Crocodile Rock», «Your Song», «Don't Go Breaking My Heart»), 220 Мбайт, 440 МР или 160 МР/шт.
-  Lips – Downloadable Tracks (Paramore «Misery Business», Owl City «Fireflies», Mary Wells «My Guy», Jr. Walker & The All Stars «Shotgun», Martha Reeves & The Vandellas «Dancing In The Street»), 5-99 Мбайт, 160 МР/шт.



Earthworm Jim HD

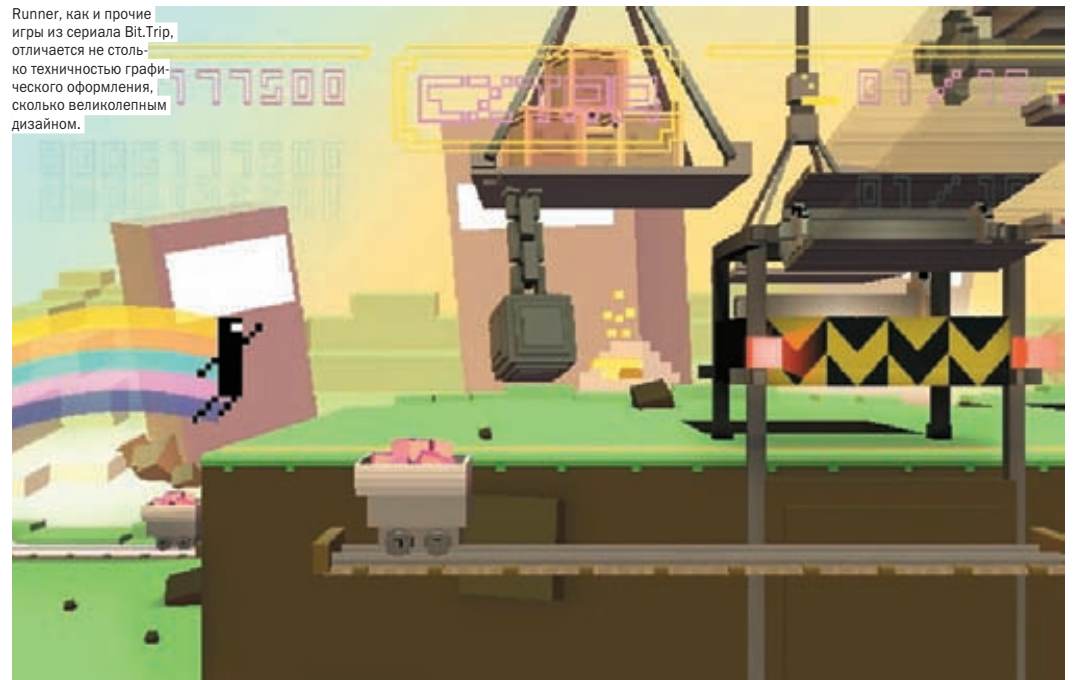
Bit.Trip Runner ★★★★★

Жанр: action.platform.2D.rhythm | Издатель: Aksys Games | Разработчик: Gaijin Games | Размер: 40 Мбайт | Зона:  | Цена: 800 Wii Points

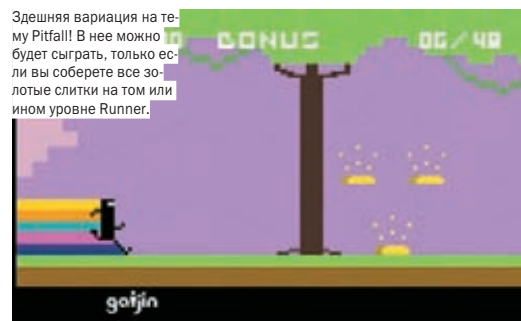
Gaijin Games отметилась новой, уже четвертой по счету игрой в сериале Bit.Trip, стремительно превращающемся в сборник настоящих шедевров сервиса WiiWare. На этот раз создатели вдохновлялись классической Pitfall! образца 1982 года. Потому перед нами платформер в стиле «назад в 80-е»: крупные пиксели, яркие, «кислотные» цвета... и отличная игра при очень простом управлении.

Заслуженный главный герой сериала Bit.Trip с простым именем «Commander Video» бежит слева (от старта этапа) направо (к финишу) без посторонней помощи. Задача пользователя – вовремя нажимать ту или иную кнопку на пульте Wii (который по такому случаю надлежит держать горизонтально), чтобы избежать столкновения персонажа с очередным препятствием и собирать слитки золота, попадающиеся на протяжении уровня. Иногда требуется прыгнуть, иногда – скользить по земле, иногда – ударить ногой по особо несознательному препятствию. Собравшего все слитки геймера премируют со все-

Runner, как и прочие игры из сериала Bit.Trip, отличается не столько техничностью графического оформления, сколько великолепным дизайном.



Здесь вариация на тему Pitfall! В нее можно будет сыграть, только если вы соберете все золотые слитки на том или ином уровне Runner.



ми подobaющими почестями: позволят сыграть в своеобразную версию той самой Pitfall! Особый шарм Bit.Trip Runner, однако, придает другой нетривиальный элемент: все действия пользователя сопровождаются определенными звуками, которые накладываются на фоновую музыку, таким образом в ходе каждого прохождения появляется новая мелодия в стиле chiptune. Это необычно и свежо, а вдобавок ко всему еще и наглядно демонстрирует принадлежность новой игры к ритмическому сериалу Bit.Trip.

Runner предлагает немалое количество уровней, распределенных по трем зонам, оформленным хоть и в разной стилистике, но выдержанным в духе ретро. В конце каждой зоны разработчиками заботливо припасен босс. Кстати, игра не обделена и характерной для «старой школы» сложностью – малейшая ошибка карается перепрохождением уровня с начала без права амнистии, а чекпойнтов в Bit.Trip Runner не завозили.





Егор Бочаров

Стилистика и цветовая гамма трех игровых зон существенно различаются.








Классика



PS one Classics:

-  Bloody Roar II, 312 Мбайт, \$5,99
-  N20: Nitrous Oxide, 70 Мбайт, \$5,99
-  Toy Story 2, £5,19
-  Oddworld: Abe's Exoddus, 753 Мбайт, 170 руб.

Xbox 360 Games on Demand:

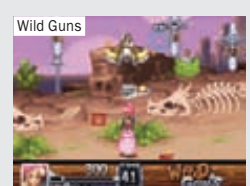
-  Sid Meier's Civilization Revolution, 5 Гбайт, 2400 МР
-  Red Faction: Guerrilla, 6 Гбайт, 1600 МР
-  Need for Speed Undercover, 5 Гбайт, 1600 МР
-  Medal of Honor: Airborne, 5 Гбайт, 1600 МР
-  Soulcalibur IV, 4 Гбайт, 1600 МР

Virtual Console:

-  Kirby Super Star, SNES, 800 WP
-  Wild Guns, SNES, 800 WP



Bloody Roar II



Wild Guns

» Soldner-X 2: Final Prototype ★★★★★

PSN **НОВИНКА**

Жанр: shooter.scrolling.horizontal | Издатель: EastAsiaSoft | Разработчик: SideQuest Studios | Размер: 1.49 Гбайт | Зона: | Цена: 445 руб.

Д

ва года с выхода Soldner-X: Himmelssturmer разработчики определенно провели с пользой. Продолжение не просто улучшило и дополнило оригинал – оно позволило привлечь целый пласт игрового сообщества.

Проблема Himmelssturmer была в чересчур завышенной сложности. Фанатам классических горизонтальных скролшутеров (в народе известных как bullet hell) к такому, конечно, не привыкать, но на них одних денег не сделаешь. В Soldner-X 2: Final Prototype разработчики обратили внимание и на соге-аудиторию – обычных геймеров, проще говоря. Помимо уровня сложности beginner, облегчает жизнь и система рангов: чем хуже пользователь справляется, тем игра к нему снисходительнее (но и очков достается гораздо меньше). Каждый из трех кораблей на выбор имеет на старте две пушки, третью позволено подобрать на поле боя. Причем, часто меняя дополнительное оружие, игрок способен накопить на спецатаку, которая полностью очищает экран как от мелких врагов, так и от их снарядов.

На первый взгляд Soldner-X 2: Final Prototype может показаться крайне непродолжительной: четыре доступных по-

началу уровня удается пробежать меньше чем за час. Событию разработчики зарыли в другом месте – у новинки огромная реиграбельность. Причин возвращаться множество: разблокировать бонусные локации, опробовать новые уровни сложности, пройти особые испытания и заработать трофеи. А борьба за первые места в рейтинговых таблицах увеличивает срок жизни почти до бесконечности. Самое же главное, что игра достаточно хороша, чтобы не приесться уже на пятой итерации. Под красивейшую графику в разрешении 1080p и классный техно-саундтрек не жалко даже полтора гигабайта отдать.

Несмотря на то что хоть сколько-то удовольствия от Soldner-X 2: Final Prototype теперь способен получить и простой любитель, полностью раскрыть ее потенциал смогут только перфекционисты, готовые вновь и вновь отстреливать одних и тех же боссов. Всем прочим остается лишь надеяться, что разработчики сдержат обещание и расширят несомненно удавшуюся игру за счет скачиваемого контента.

Алексей Косожикин

Слева: У всех кораблей суператака выглядит по-разному. Но эффект один – тотальная аннигиляция.

Внизу слева: Астероиды со своего пути, к счастью, можно убрать. Далеко не все «естественные» препятствия удается преодолеть таким образом.

Внизу справа: Один из видов дополнительного оружия – Shockwave. Хоть и мощное, но одно-разовое.



Выжить под градом снарядов не так сложно, как кажется – достаточно разгадать паттерны стреляющих.



На каждом уровне два босса: сильный в конце и так себе в середине.



Тайное всегда становится явным

Три дополнительные локации в Soldner-X 2: Final Prototype можно разблокировать, собирая особые предметы – «секретные ключи», которых на каждом уровне всего четыре. После непрерывного прохождения всех семи уровней откроются новые режимы сложности. По мере игры также будут открываться дополнительные испытания, преодолев их, геймер получает PSN-трофеи и некоторые внутриигровые бонусы (например, третий корабль).

Новости

Известная своими эпизодическими квестами компания Telltale Games объявила о разработке игр по мотивам киносериалов «Парк Юрского периода» и «Назад в будущее». Игры выйдут уже зимой сразу на нескольких платформах: Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PC и Mac.

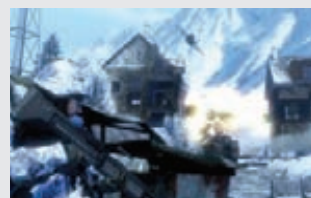


Появилась первая информация об игре по мотивам киноадаптации комикса Scott Pilgrim vs. The World. Она будет выполнена в ретро-манере классических beat 'em up с возможностью кооператива на четверых. За визуальный стиль будет отвечать Пол Робертсон, автор шедевральной короткометражки Kings of Power 4 Billion %. Игра должна выйти в августе на PlayStation Network, а на Xbox Live Arcade осенью.



Microsoft расширила ассортимент онлайн-магазина компьютерных игр Games on Demand за счет тайтлов, не поддерживающих Games for Windows Live. В их число вошли Assassin's Creed II, Borderlands, Splinter Cell: Conviction и прочие. К концу года Microsoft собирается выпустить на онлайн-площадке больше сотни игр.

Battlefield: Bad Company 2 обзавелась третьим набором карт для VIP-клиентов – то есть, для тех, кто приобрел новую копию, а не поддержанную. Дополнение позволит играть на картах Nelson Bay и Laguna Alta в популярных режимах Squad Deathmatch и Squad Rush соответственно.



Перед E3 в Интернете ходит множество слухов. Один из них сводится к тому, что якобы Sega готовит еще одну игру про Соника – гонку Sonic Free Riders. Самое интересное, что ей прочат поддержку Natal. Геймер будет управлять машинкой движениями своего тела и буквально «брать» бонусные предметы с экрана.



ТЕКСТ

Борис Иванов

ДИСК
ДВАДЦАТЫЙ ВЕК
ФОКС СНГ, BD50

ВИДЕО:
1,78:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS русский (дубл.,
768 Кбс), DTS HD-
MA 5.1 английский,
DTS итальянский,
DTS испанский, DD
5.1 украинский, DD
5.1 польский, DD 5.1
турецкий
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1300 рублей

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



Blu-ray
Новинка

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



У кэмероновского «Аватара» немало сходств с Трилогией Питера Джексона: оба фильма годами вынашивались своими создателями в ожидании достаточного роста технологий для реализации задумки, оба они вполне считаются самыми зрелищными блокбастерами своего времени, оба демонстрируют невиданной красоты вымышленные миры...

АВАТАР

После гибели брата-ученого полупарализованный бывший морпех Джейк Салли (Уоррингтон) попадает в экспедицию на планету

Пандора. Дело в том, что изучение Пандоры ведется с помощью телеуправляемых «аватаров», гибридов человека и на'ви, разумных обитателей планеты, а Джейк – единственный, кто может заменить брата в его «аватаре». По приказу командования Джейк старается узнать все тайны на'ви и выяснить, как можно убедить инопланетян покинуть святыне для них места, где земляне планируют добывать уникальный, чрезвычайно ценный минерал. Но когда дело доходит до войны, морпех встает на сторону новых друзей.

Писать о киноверсии «Аватара» просто. Нужно долго хвалить превосходную работу Кэмерона с объемным изображением, а всему остальному уделить лишь несколько предложений. Поскольку «Аватар» – это событие в мире 3D, и любой, кто интересуется кино, должен увидеть картину во всем ее блеске. Двухмерный «Аватар», выпущенный на видео, – совсем другая и куда более противоречивая история. С одной стороны, великолепная компьютерная графика. Команда Кэмерона создала целую планету, продуманную до мельчайших деталей, от ночных цветов до небесных хищников. Даже без объема картинка «Аватара» – художественный триумф. С другой стороны, сценарий столь схематичен, что, когда после него смотришь лучшие фильмы Кэмерона, начинаешь подозревать: своим успехом эти ленты обязаны соавторам постановщика. Картина затрагивает сложнейшие проблемы, но решает их с помощью примитивных лозун-

гов, которых не постеснялись бы только Ленин и Мао. Так, выбор между «своими» и «чужими» – моральная головоломка, но главные герои даже не задумываются, когда начинают палить в соотечественников. С другой стороны, злодеи фильма – картонные карикатуры, так что по-своему это логично. Кто откажется пострелять по силуэтам в тире? Хотя и тут сюжетная прореха: картонки в картонки не стреляют. А в фильме нет ни одного психологически сложного персонажа.

ДИСК

Трансфер «Аватара» – лучший трансфер высокого разрешения, который я когда-либо видел. Он идеален до последнего пикселя – превосходные четкость и цветопередача, безукоризненная стабильность изображения. Правда, на диске записана двухмерная версия карти-

ны, которая не передает всего замысла Кэмерона. Но поправку на это мы начнем вносить лишь тогда, когда в продаже появятся Blu-ray с 3D-картинкой. Саундтреки ленты тоже могли бы заработать высший балл, но издатели не расщедрились на русский звук в DTS HD-MA. А в столь тщательно продуманном звуковом оформлении с постоянным эффектом окружения важен каждый бит информации. В качестве бонуса к изданию приложен DVD «Аватара» с русской, английской и украинскими звуковыми дорожками в формате DD 5.1. В своем классе он довольно удачен, но его главное предназначение – показывать, как жалко смотрится «Аватар», зажатый в прокрустово ложе устаревшего формата, и как неправы те, кто все еще отказывается от BR-апгрейда. Содержательных приложений на обоих дисках нет.

ФИЛЬМ
AVATAR 2009,
162 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:

Джеймс Кэмерон
В РОЛЯХ:
Сэм Уоррингтон, Сигурни
Уивер, Зои Салдана,
Стивен Лэнг

БОНУСЫ

DVD «Аватара»



ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ **7**

ВИДЕО **10**

ЗВУК **9**

БОНУСЫ **2**

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Несмотря на высокую оценку релиза, тем, кто не влюблен в картину, стоит подождать издания в 3D и с подборкой бонусов.



ТЕКСТ

Эдуард Шиндяпин

ДИСК
UNIVERSAL
PICTURES RUS,
3XBD50

ВИДЕО:

2,35:1 (16:9, Мбс)

ЗВУК:

DD 5.1 русский (дубл.,
448 Кбс), DTS-HD MA 5.1
английский («Братство
Кольца», «Две крепости»),
DTS-HD MA 6.1 английский
(«Возвращение короля»),
DD 5.1 португальский
(«Две крепости»,
«Возвращение короля»),
DD 5.1 чешский/
венгерский/польский/
тайский, DD 2.0
португальский («Братство
Кольца»)

СУБТИТРЫ:

рус/англ./другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА:

3x1350 рублей



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



...Но хватает и различий. Пусть спецэффекты «Властелина» слегка поблекли за давностью лет, основанное на одной из влиятельнейших книг прошлого века грандиозное кинополотно еще долго не потеряет актуальности. «Аватар» же представляет интерес лишь здесь и сейчас, и в первую очередь – шикарной картинкой, идеальной в формате Blu-ray.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ТРИЛОГИЯ

ФИЛЬМ
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
2001/2002/2003/
179 МИНУТ,
180 МИНУТ,
261 МИНУТА

РЕЖИССЕР:

Питер Джексон

В РОЛЯХ:

Элайджа Вуд, Шон Остин,
Вигго Мортенсен, Иэн Маккеллен, Орландо Блум,
Кристофер Ли

БОНУСЫ

Трейлеры

Анонсы



Фродо Бэггинс (Вуд) получает от своего дяди волшебное кольцо, способное надеть его владельца невероятной силой и властью над другими. Чтобы уничтожить предмет, который стараниями злодея Саурона приносит несчастья, Фродо отправляется в страну Мордор. Но сделать это нелегко – на пути у Фродо и его спутников встают полчища приспешника Саурона, Сарумана.

Вместить сюжет трилогии в несколько строк синопсиса – это все равно что сделать краткий пересказ «Войны и мира». Ведь мы говорим о скрупулезном переносе на экран ги-

гантского литературного труда, перед которым бледнеют многие произведения, до поры до времени считавшиеся непревзойденными по сложности и охвату. Уже с появлением финальных титров к первой части стало очевидно, что непостижимая по вложенным в проект усилиям сотен специалистов, колоссальная метафора нескончаемой борьбы человека с искушаемым его злом обречена на вечную славу. Долгая жизнь «Властелина колец» – это следствие успешного сотворения целого мира, мечту о котором Джексон вынашивал долгие годы, а осуществив ее, сделался одним из влиятельнейших кинематографистов планеты.

Сейчас, когда умами зрителей завладел «Аватар», технические достижения режиссер-

ского прорыва новозеландца перестали будоражить ценителей визуальной феерии – стало очевидно, что прогресс на месте не стоит. Не нужно, однако, забывать, что картины снимались не только и не столько ради демонстрации потенциала компании Weta (которая, к слову, отвечала за спецэффекты и к фильму Кэмерона тоже). Мощные процессоры понадобились для того, чтобы роскошную сказку сделать былью. Судя по количеству фанатов, почти всевозвездно считающих себя хоббитами, режиссеру и его группе это в некотором роде удалось.

ДИСК

Трансферы второго и третьего фильма практически безупречны – кое-где на задних планах, правда, можно заметить мелкую «сыпь», но она глаз не режет. Первая картина выглядит чуть менее детальной. Звуковые дорожки в DD 5.1, возможно, сами по себе и неплохи, но стоит только переключиться на оригинальный DTS-HD, и обратной дороги уже не будет – треки хороши необычайно (к счастью, на дисках есть русские субтитры). А вот с бонусами изданиям не повезло – жалкие анонсы и трейлеры даже за дополнения считать не хочется. Еще и сами фильмы представлены не в режиссерских версиях, а в кинопрокатных.

ФИЛЬМЫ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НЕ В РЕЖИССЕРСКИХ ВЕРСИЯХ, А В КИНОПРОКАТНЫХ.

ВЕРДИКТ

фильм **9**ВИДЕО **9**ЗВУК **9**БОНУСЫ **1**ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Выпускать такие фильмы без бонусов – кощунство. Будем ждать переиздания – и в режиссерских версиях, пожалуйста.

Банзай!

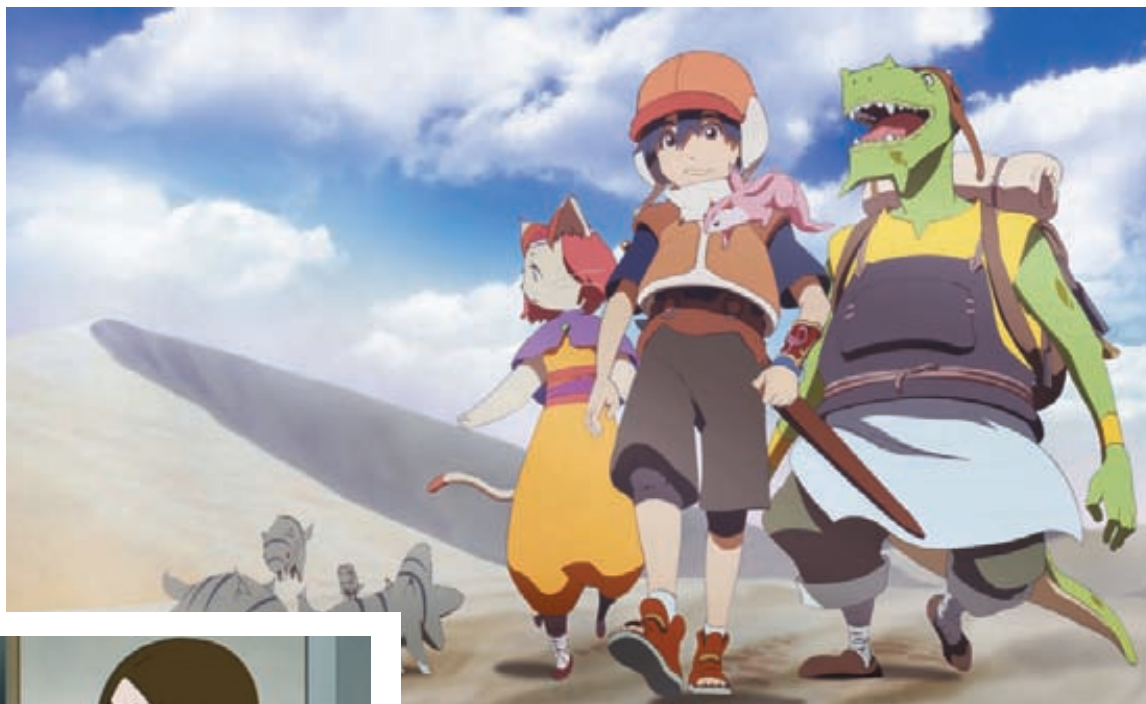
Японская поп-культура глазами энтузиастов



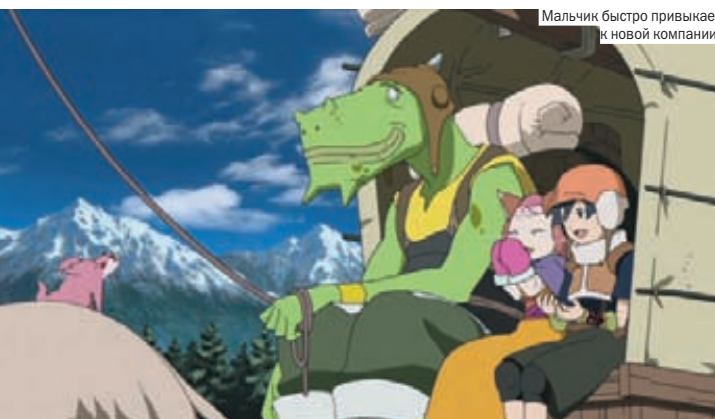
ТЕКСТ
Радик Валентинов

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Отважное сердце (Brave Story)
Формат:
полнометражный фильм,
112 минут
Режиссер:
Коити Тигира
Прокатчик в Японии:
Warner Bros.
Издатель в России:
«Парадиз»/
«ВидеоСервис»
Год премьеры:
2006
Студия:
Gonzo
Наша оценка:
красивая детская
сказка



Скоро в жизнь Ватару придет большая беда.



Мальчик быстро привыкает к новой компании.

«Отважное сердце»

Компания «Парадиз» выпустила на DVD один из последних полнометражных фильмов рассыпающейся на глазах студии Gonzo – экранизацию очень популярного в Японии фэнтезийного романа писательницы Миюки Миябэ.

Лазая по недостроенному дому, одиннадцатилетний Ватару видит, как мальчик-блондин проходит через висящие в воздухе врата. Спустя секунду от видения не остается следа, однако в школе Ватару с удивлением встречает давешнего незнакомца: светловолосого перевели в их класс откуда-то издалека. Дома Ватару ждет удар – семью покидает отец, уходит от матери к другой женщине. Мальчишка ищет убежища на стройке, а там увальни из старших классов избивают светленького новичка – его, кстати, зовут Мицуру, и вот этот Мицуру вдруг преобразается – ни много ни мало, призывает демоницу, которая обращает обидчиков в бегство. Врата, говорит Мицуру, действительно существуют; за ними таится возможность изменить судьбу. Ватару возвращается домой, где находит маму лежащей без сознания. Врачи не могут вывести

ее из комы, и сыну остается одно – идти через врата за помощью в таинственный мир. Там мальчик, ведомый бестелесным женским голосом, получит из рук потешного старичка меч героя, обзаведется статусом Путника, горсткой разноцветных друзей и будет прилежно искать драгоценные камни – тот, кто соберет их все, сможет встретиться с Богиней Судьбы (в переводе без особых оснований названной Фортунной), чтобы она исполнила его заветное желание. Однако Ватару на шаг опережает могущественный юный маг, в котором мальчик с ужасом узнает светловолосого приятеля. Мицуру тоже хочет что-то изменить в нашем мире и, будто в пику добросердечному Ватару, действует с особой жесткостью, не гнушаясь применять боевую магию против стоящих у него на пути мирных людей.

По форме «Отважное сердце» – интересно, к слову, какие соображения повлияли на выбор такого названия для картины,



в оригинале именуемой Brave Story – архетипическое фэнтези, сказка, квест, хроника обретения себя через путешествие с постоянным спасением мира (даже двух), дружбой народов и ниспровержением метушеского зла. Подобные опыты строчатся сотнями в год, половина начинающих фантастов пробует себя именно в этом жанре. Миюки Миябэ, однако, начинающим фантастом была в конце 1980-х – и слава пришла к ней почти сразу; к моменту публикации Brave Story в 2003 году писательница утвердилась в рядах ведущих японских авторов популярной литературы, закрепив успех в самых разных жанрах, от детских повестей до социальной сатиры. Ее мало переводили на русский: публикации ограничиваются фантастическим детективом «Седьмой уровень» и парой рассказов в раритетных сборниках, но так или иначе она участвует в большинстве современных японских авторов – тот же Ясутака Цуцуми, фигура уровня Филипа Дика, автор «Паприки» и «Девочки, покорившей время», представлен у нас лишь одной подборкой рассказов.

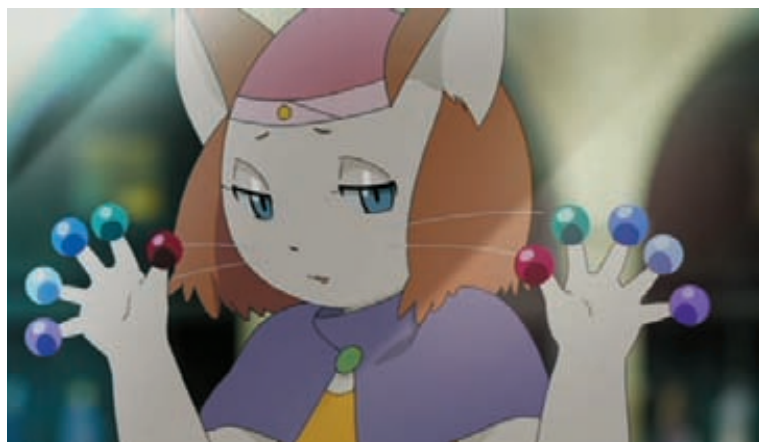
Brave Story Миябэ – идеальный квест для поколения Legend of Zelda, «Бесконечная история» двухтысячных, чей герой прекрасно чувствует природу приключения. Ватару в книге – увлеченный геймер, многократно «отрабатывал» испытания в консольных играх. В романе остро звучит тема развода родителей, крушения семьи: там, в отличие от аниме, четко говорится, что мать Ватару предпринимает попытку самоубийства, – неожиданно серьезный оборот для детской сказки.

Постановщик фильма Коити Тигира («Изгнанник», Tower of Druaga) уводит в тень игровой аспект истории и приглашает мрачноватый тон Миябэ, фокусируя внимание на сказочном мироустройстве, диких обитателях вселенной Вижн и вопросах мо-

рального выбора, которые судьба подбрасывает Ватару и Миццуру. Спиральные волки, река радужных цыплят, горбоносый ящер-великан Ки-Кима, антропоморфная кошка-циркачка Миина, ездовые драконы, коварные священники, мечники-серфингисты, клан благородных горцев и целая северная империя с легко опознаваемым прототипом – художники Gonzo умело оживляют Вижн, до этого существовавший лишь в виде иллюстраций к роману, выполненных самой Миябэ в специфической манере повышенной шерстистости. Ватару растет над собой, мужает с каждым шагом, оставаясь при этом добрым и открытым малым; Миццуру, как говаривал Борат Сагдиев, «not so much» – под конец блондин окончательно перестает считаться с окружающим миром, хотя действует, подобно Ватару, из самых благороднейших побуждений. В грандиозной финальной битве оба участия не принимают, поодиночке разбираясь со своими темными началами и готовясь предстать перед всемогущей Богиней.

«Отважное сердце» – первое полнометражное аниме, выпущенное в Японии сразу на DVD, Blu-ray, HD-DVD и UMD; для 2006 года это был определенный прорыв. Увы, отечественное издание уступает почти всем зарубежным версиям: недорогой диск «Парадиза» напрочь лишен бонусных материалов. В то время как американские зрители в дополнение к фильму получили видеинтервью артистов озвучения и 40-минутный сюжет о производстве картины, нам приходится довольствоваться двумя языковыми дорожками и открываемыми русскими субтитрами. Такое скудное обрамление, конечно, не портит саму ленту, но работа Gonzo заслуживает лучшего издания – и жаль, что она вряд ли его дождет, учитывая состояние российского видеорынка. **СИ**

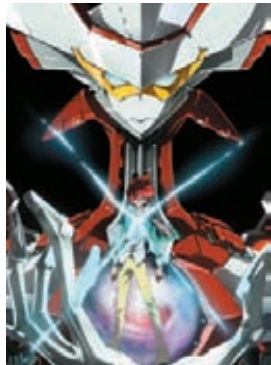
Параллельно со съемками аниме Brave Story стартовала разработка нескольких видеоигр, имеющих прямое отношение к событиям романа и фильма. В июле 2006 года студия Xseed Games выпустила экшн-RPG Brave Story: New Traveller для PSP (впоследствии издана в США), а Namco Bandai разместила на полках японских магазинов приключенческую Brave Story: My Dreams and Wishes для DS. Последняя до западных игроков не добралась, как и Brave Story: Wataru's Adventure (PS2), созданная одной из внутренних студий Sony Computer Entertainment Japan. Манга-адаптация романа, нарисованная художником Ёитиро Оно, насчитывает 20 томов. Сам роман Миюки Миябэ переведен на английский язык и в 2008 году удостоен премии Американской библиотечной ассоциации.



СПИРАЛЬНЫЕ ВОЛКИ, РЕКА РАДУЖНЫХ ЦЫПЛЯТ, ГОРБОНОСЫЙ ЯЩЕР-ВЕЛИКАН, АНТРОПОМОРФНАЯ КОШКА-ЦИРКАЧКА, ЕЗДОВЫЕ ДРАКОНЫ, МЕЧНИКИ-СЕРФИНГИСТЫ – КОГО ТОЛЬКО НЕТ!

Новости

Над меха-сериалом *Star Driver: Radiant Takuto* студии *Bones* трудится звездный авторский коллектив: режиссер Такуя Игараси (*Soul Eater*), сценарист Ёдзи Энокидо («Утэна», «Дайбастер»), дизайнер персонажей Ёсиюки Ито («Стальной алхимик») и композитор Сатору Косаки (*Bakemonogatari*). ТВ-преьера состоится осенью.



Между 24 и 30 мая в Японии был продан миллионный DVD с фильмом «Мой сосед Тоторо» режиссера Хаяо Миядзакэ. На сегодняшний момент это третий результат по дискам студии Ghibli: «Ходячий замок» разошелся тиражом в 1,2 млн экземпляров, а несколько DVD-версий «Унесенных призраками» японцы купили свыше 2,3 млн раз.



Политик и экономический эксперт Такааки Мицухаси, баллотирующийся в верхнюю палату парламента Японии, провел в штаб-квартире Либерально-демократической партии косплей-вечеринку. В мероприятии участвовали более 200 гостей, сам господин Мицухаси выступал в костюме Гэндо Икари из «Евангелиона».



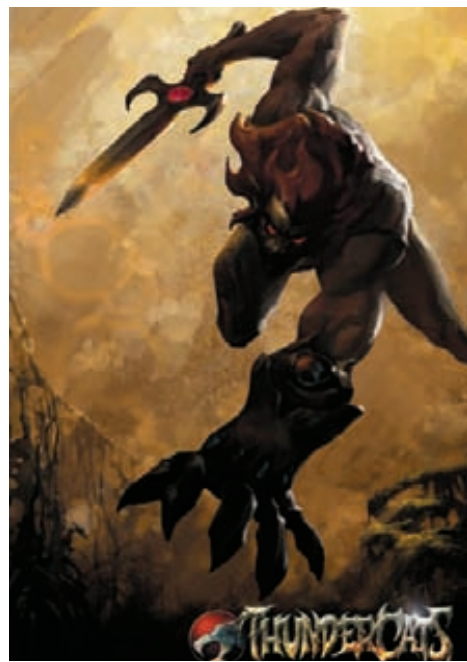
Секреты Gainax

Стали известны подробности еще одного текущего проекта студии Gainax (об аниме *Panty & Stocking with Garterbelt* мы рассказали в позапрошлом выпуске рубрики). В интервью сайту *Anime News Network* Хироюки Ямага, президент студии, объявил, что не имеющая пока официального названия постановка основана на цикле повестей, действие которых происходит в Лондоне 1920-х годов и связано с магическими манускриптами, дарующими власть над демонами. Начитанные фэны тут же предположили, что речь идет о *Bibliotheca Mystica de Dantalian* – произведениях писателя Гакто Микумо (*Asura Cryin'*), идеально подходящих под приведенное описание. Издательство Kadokawa планирует обнародовать детали грядущей аниме-версии этих книг в июльском номере журнала *Speaker* – тогда и станет ясно, какую именно историю о Лондоне имел в виду господин Ямага. Впрочем, поклонники Gainax почти не сомневаются, что речь в интервью шла о *Bibliotheca Mystica de Dantalian*, и уже гадают, кто пишет сценарий и насколько сильно в экранизации изменится сюжет.



Коллаборации

Оформляется следующая волна совместных японо-американских постановок: студия Madhouse, где в данный момент находится в производстве аниме о Железном человеке и Росомaxe, больше не одинока. В конце мая Studio 4°C по заказу Warner Bros. включилась в проект по «переосмыслению» культового мультсериала *Thundercats* для канала Cartoon Network, а в начале июня американский видеодистрибьютор Funimation и небезызвестная BioWare объявили о намерениях выпустить в 2011 году «полнометражный аниме-фильм» (anime feature film) по мотивам ролевой серии *Dragon Age*. Исполнительными продюсерами последнего проекта названы Марк Дарра и Майк Лэйдлоу из BioWare, съемочный процесс будут контролировать сотрудники отдела Funimation Original Entertainment, а вот о непосредственных исполнителях ничего еще не известно: из обтекаемой формулировки нельзя понять, кому поручат художественную часть и анимацию как таковую – это могут быть как японцы, так и корейцы, или даже американская студия Film Roman.



Аттракцион невиданной щедрости отечественного DVD-издателя MC Entertainment вышел на какие-то совсем устрашающие обороты: не успели мы поделиться известием о новых недорогих бокс-сетах, как рекордной уценке подверглись старые релизы: на Ozon.ru по 300 рублей продаются полные сборники сериалов «Крутой учитель Онидзука» (10 DVD), «Таинственная игра» (12 DVD), «Юная революционерка Утэна» (10 DVD) и «Призрак в доспехах: Синдром одиночки» (2 бокса по 5 DVD). Еще раз: 300 рублей за 5, 10 или целых 12 лицензионных дисков в прозрачном пластике, со всеми причитающимися бонусами, субтитрами и двуязычными звуковыми дорожками. Боимся загадывать, что будет дальше – диски по рублю?



Мини-обзоры

ガリバーの宇宙旅行

Приключения Гулливера

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Приключения Гулливера
Режиссер:
Ёсиро Курода
Год премьеры:
1965
Регион:
Россия
Издатель:
Cinema Prestige
Наша оценка:
славное детское кино



Оборванец Тед, бродячая дворняжка Мак и заводной солдатик в чине капитана, покурлесив в парке развлечений, улетывают от охраны на игрушечной ракете и попадают домой к профессору Гулливеру – похожему на мудрую обезьяну изобретателю и путешественнику, у которого как раз застоялась на лужайке ракета настоящая. Полет всей компании к зеленой звезде Надежды оборачивается щедрой дозой приключений и освобождением населения далекой планеты от ига бездушных роботов, избравших гимном песню «Дальше действовать будем мы». В песнях вообще нет недостатка – фильм дублирован на студии Reanimedia, вокальные номера на русском языке звучат чище и звучнее, чем в оригинале. Двухчасовая картина местами смотрится как современная экспериментальная анимация – сразу и не скажешь, что ей уже 45 лет.



Вверху: На сцене робот, эволюции венец.

クイーンズブレイド 流浪の戦士

Queen's Blade – Wandering Warrior. Vol. 1: A Single Step

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Queen's Blade – Wandering Warrior. Vol. 1: A Single Step
Режиссер:
Киндзи Ёсимото
Год премьеры:
2009
Регион:
США
Издатель:
Media Blasters
Наша оценка:
вульгарное эротическое фэнтези, на любителя



Амазонки сражаются за титул верховной властительницы, теряя детали скудных туалетов и остатки природной скромности. Фан-сервисное фэнтези о бой-бабах, эдакий Ikki Tousen в средневековом сеттинге, явно не рассчитано на зрителей, стерженюющих при виде обнаженной женской натуры. В первых четырех сериях появляется дама, которая использует в качестве стрингов живую змею, и другая дама, в разгар схватки поливающая противниц ядовитым грудным молоком. По окончании просмотра приходится в замешательстве признать, что сериал ориентирован на узкую прослойку ценителей «хентая с сюжетом», готовых жертвовать первым во имя второго. Удивительно, что ради этих восьми с половиной человек компания Media Blasters потратилась на англоязычный дубляж.



Вверху: Время крошить булki.

エヴァンゲリオン新劇場版:破

Evangelion: 2.22 You Can (Not) Advance

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Evangelion: 2.22 You Can (Not) Advance
Режиссер:
Хидэаки Анно, Кадзюя Цурумаки
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Издатель:
King Records



Сдерживая бесконечные атаки «ангелов», организация NERV вводит в строй еще двух пилотов – таинственную Мари Макинами и неукротимую Аску Лэнгли Сикинами. Одновременно руководитель NERV Гэндо Икари продолжает работу над секретным проектом группы SEELE, подключив к нему своего сына Синдзи и тихою Рэй Аянами. Вторая из запланированных четырех полнометражных частей пересказа главного аниме-сериала 1990-х заметно отделилась от первоисточника. Это совсем новый, смело перестроенный «Евангелион»: доступный для понимания самого простого зрителя, но вместе с тем глубокий, зрелищный и психологически достоверный летний блокбастер. Издание на Blu-ray содержит цветной буклет и книжку с монтажными листами, однако по недоброй традиции лишено каких-либо субтитров и аудиодорожек, кроме японских.



Вверху: Мари знает подход к хлюпикам.

Темные материалы Кёко Карасумы (том 1) 烏丸響子の事件簿

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Темные материалы Кёко Карасумы (том 1)
Авторы:
Одзи Хирои, Юсэя Кодзаки
Первая публикация:
журнал Biz (Япония), 2003 г.
Издатель в России:
Comix-ART / Эксмо
Наша оценка:
крепкий мистический детектив

Шестнадцатилетняя Кёко – детектив-вундеркинд, гордость Отдела безопасности древнего токийского района Асакуса, где в 2060-х годах начинают происходить престранные вещи: оживают мертвецы, под прикрытием уличного праздника демоны устраивают шабаш, ребенка похищает вервольф, а истеричная дама в черном разрубает напополам владельца борделя – разрубает, как потом выясняется, весьма незаурядной катаной, которую стремятся прибрать к рукам люди из властных структур. У Кёко – интуиция, рефлексы, револьвер

«Львиный зев», крутой напарник Кумано (вылитый Солид Снейк) и бездомный старичок Гэн в роли осведомителя, духовного наставника и наживки; противодействующие силы могут похвастать непредсказуемостью, потусторонней природой и симпатизантами «на самом верху». Чья возьмет в итоге – хороший вопрос: художник Кодзаки (Speed Grapher) со сценаристом Хирои (тем самым, что придумал вселенную Sakura Wars) сейчас готовят последний, шестой том. На русском языке уже изданы первые три, чтиво вполне занятное – полюбопытствуйте.



Подружки (том 1)

みずほアンビバレンツ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Подружки (том 1)
Автор:
Милк Моринога
Первая публикация:
журнал Comic High! (Япония), 2006 г.
Издатель в России:
Palma Press
Наша оценка:
пацаны не поймут

Серия Luv Manga, в рамках которой выпущен этот комикс, на сайте «Палмы Пресс» описывается как коллекция «лучшей романтической манги о любви во всех ее проявлениях». Почему к этой серии не относятся яойные книжки того же издательства, понять нелегко – тем более, что в «Подружках» речь тоже идет об однополю любви – правда, женской. Отличницу и «серую мышку» Мари замечает модница Акко, и дружба одноклассниц быстро перерастает в нечто более трепетное. Походы на зимние распродажи, подготовка к контрольным и сидение

на диете сопровождаются растущим обоюдным томлением, перебарыванием интимных фото с телефона на телефон и, ближе к финалу первого тома, робкими пьяными поцелуями. Нарисованы и выстроены «Подружки» как чистое сёдзё – карамельность картинки и внимание, уделенное аспектам девичьего быта в современном Токио, выводят основную массу читателей-мужчин за рамки целевой аудитории. Да, это история юных лесби, но в то же время это история про шопинг, подсчет калорий и местострадания пигалиц.



Игры



K-ON! After School Live!!

けいおん! 放課後ライブ!!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: K-ON! After School Live!!
Платформа: PSP
Издатель: Sega (Япония)
Релиз: осень 2010 года (Япония)

Новую обертку получит ритмический музыкальный движок, лежащий в основе серии игр Hatsune Miku: Project Diva – осенью увидит свет официальная PSP-игра по мотивам первого сезона аниме K-On!. Проект в целом повторяет «Диву», только места вокалистов, понятное дело, заняли пятеро девочек из школьной поп-группы Houkago Tea Time. Ноты, в которые необходимо попадать играющему, возникают не в произвольных местах экрана, а сгруппированы на линейке, как в старом добром PaRappa the Rapper. Заявлена поддержка мультиплеера для пяти человек в режиме ad-hoc (каждый будет исполнять партию соответствующей героини, а-ля Rock Band) и, хотя полный трек-лист еще не объявлен, уже подтверждено наличие в нем вступительной и финальной композиций из сериала – обожаемых фэнами Sagayake! Girls и Don't say 'lazy'.



FAQ

Почему в аниме такие длинные титры? В американских и европейских мультсериалах финальные (и даже начальные) титры обычно намного короче и скучнее.

Японцы привыкли относиться к заставкам как к отдельным короткометражным произведениям, представляющим сериал. Обычно это наиболее эффектные плоды работы аниматоров, ведь 90-секундные ролики должны сначала удержать внимание зрителя, а потом заставить его ждать следующей серии. Песни из таких «мини-фильмов» издаются в виде CD-сиглов и часто попадают в хит-парады, чистое видео без титров служит дополнительным аргументом в пользу покупки DVD. Порой выпускаются целые сборники заставок, вроде дисков Mobile Suit Gundam OP & ED Collection.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

Тем временем в Интернете

Mania

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта: Mania
Адрес: www.mania.com
Язык: английский

Вторая инкарнация известного в прошлом онлайн-ресурса Anime on DVD – он вошел в развлекательный портал, где рецензии на аниме-релизы соседствуют с обзорами новин кино, ТВ, рынка комиксов и видеоигровой индустрии. Для атаку-коллекционеров данный сайт, как и прежде, полезен главным образом в виде гида по американским и, реже, японским изданиям аниме на DVD и Blu-ray – с подробными разборами дисков, пространными описаниями характеристик и дополнительных материалов.



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Titsbuster

Ажурное счастье



ТЕКСТ
Бен Хорни

ДРУГИЕ ИГРЫ

Великая коммунистическая партия Китая не постеснялась придумать тысячу и один миф о том, какой Мао Цзэдун был замечательный человек и какие героические подвиги он совершал, чтобы китайские рабочие могли спокойно трудиться под голубым социалистическим небом. Впрочем, первым придумывать сказочки стало не руководство партии, а сам Мао. Он любил изображать себя человеком сверх всякой меры серьезным и деятельным, приписывал себе победы в сражениях, в которых Красная армия либо вообще не принимала участия, либо позорно проиграла. Разумеется, товарищи знали истинное лицо великого кормчего, но либо молчали (и жили долго), либо оказывались в числе людей, отобранных для массовой показательной казни на центральной городской площади. Но как современные историки узнали о том, каков на самом деле был председатель Мао? Из разных источников, в том числе из записок его жен. Мао любил женщин, но к женам относился пренебрежительно. И женщины это ему припомнили. Тому, как не повторить ошибки Мао Цзэдуна и проявлять в отношении жены всяческую заботу, а также что можно получить в награду за добрые дела, посвящен необычный эксклюзив для Xbox 360 – Ore no Yome: Anata Dake no Hanayome. Или просто – «Моя жена».

Ore no Yome: Anata Dake no Hanayome (Xbox 360)



Справа: Перед сном с женой можно обсудить некоторые параграфы философско-богословского трактата Бенедикта Спинозы. Постарайтесь поверить, что это искусная метафора, призванная усыпить бдительность цензурного комитета.

Не секрет, что Xbox 360 – это не только классная игровая платформа, но еще и своего рода мультимедиа-центр, позволяющий просматривать фильмы, слушать музыку, писать сообщения в Twitter, загружать картинки в Facebook и т.д. В августе к уже известным возможностям консоли добавится еще одна, к сожалению, доступная только японцам: она наконец-то сможет стать полноценной (ну, почти) женой своего владельца. Для этого, правда, придется приобрести дополнительное ПО, но ведь ради такого апдейта никаких денег не жалко, верно?

Перед началом игры будущего мужа попросят придумать подходящую героиню. Пять типов характера, внешность, разного рода предпочтения, а также имя и дата рождения – вот и все, что нужно знать новоявленному жениху о своей избраннице. Впрочем, так сразу за муж она не пойдет, придется посвятить какое-то время прохождению

Да! Потри спину, пожалуйста!!!



первой главы – «школьной». Успешно завершив ее, можно без зарения совести жениться и приступать к прохождению главы второй, посвященной быту молодоженов. Ну, как быту... Работать не надо, нужно только разговаривать с суженой, гулять, помогать выбирать одежду и, например, вместе купаться. И, конечно, не отказываться, когда любимая предложит потереть спинку!

Разработчикам особенно нравятся две мини-игры. В одной из них молодожены болтают во время ужина, а в другой, самой, на наш взгляд, интересной, мило беседуют перед сном. Лежа под одним одеялом. Рядом друг с другом. Они болтают. Молодожены. В общем, здесь налицо концептуальная ошибка, которую Idea Factory предстоит как-то исправлять, по всей видимости, уже после релиза. Тем более что DLC, с их же слов, вовсе не проблема. Только подумайте: жена, которая регулярно получает обновления! Прекрасно, просто прекрасно!



Иногда выбор одежды лучше доверить мужу. Он заплатит, он знает лучше!

Во все глаза

Короткой нежной строкой

TITSBUSTER

ДРУГИЕ ИГРЫ

Идея собрать в одной игре всех (ну, ладно, просто многих) персонажей Dragon Quest не лишена смысла. Dragon Quest Monster Battle Road Victory – пример того, что задумка действительно удачная. Впрочем, многие уверены в том, что персонажи на самом деле не очень классные, просто все выпуски легендарного сериала хороши по умолчанию, а значит, спорить как-то неловко. Чуть. Ложь. Нудеж. Провокация! Смотрите, какие чудесные персонажи!



Вот эта барышня, например, могла стать женой главного героя пятого выпуска Dragon Quest. В версии для Nintendo DS, конечно. Выбрали другую женщину? Смотрите, что вы упустили!



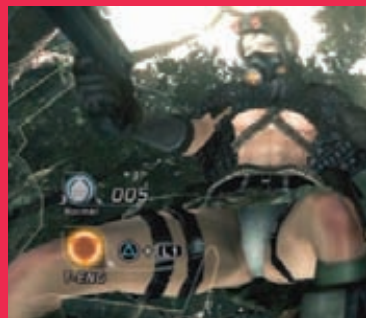
Dragon Quest Monster Battle Road Victory (название почти такое же крутое, как Super Street Fighter II Turbo HD Remix) выйдет только в Японии. И это печально. Грустно. Нестерпимо.



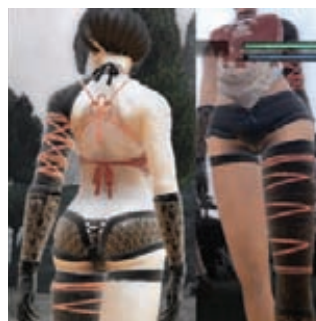
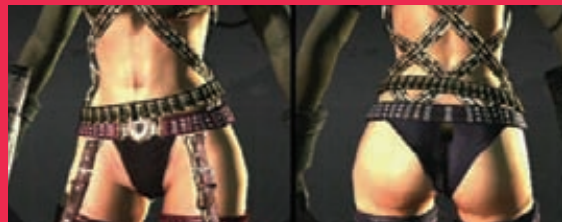
Этим летом в США выходит только первая часть DeathSmiles, тогда как в Японии уже в конце мая в продажу поступил полноценный сиквел. Обо всех незначительных изменениях наверняка можно будет прочитать уже в следующем номере «СИ», а мы же сразу перейдем к главному: маленькие ведьмы подросли и шутят пошлые шутки. Смотрите сами!



Есть повод для праздника: в Японии Lost Planet 2 (в версии для PlayStation 3) возглавляет чарты продаж! К сожалению, российские геймеры не поддаются уговорам и все еще видят в LP2 плохую игру. Это не так! Смотрите, чего вы себя лишаете!



Правда, чтобы наблюдать такую красоту, придется прокачаться хотя бы до пятидесятого уровня. То есть пройти игру раз, этак, двадцать. Или просто очень долго играть в мультиплеер.



Мы уже писали про Nier, но как назло сразу после сдачи номера в печать появилось первое дополнение, которое заставило снова вернуться в фантастический мир и повторно насладиться некоторыми его особенностями.

Слева: Кстати, в России игра стоит почему-то дороже, чем коллекционное издание Final Fantasy XIII. Мы погадали на картах, но это не помогло ничего объяснить.



ТЕКСТ
Алексей Шваев

Никакой сублимации – только натуральный цвет

Тестирование струйных фотопринеров

Несмотря на интенсивное развитие информационных технологий, бумажные носители до сих пор в строю. К примеру, электронные книги все еще уступают в популярности бумажным – и отнюдь не только из-за заметной разницы в цене. То же самое происходит с фотографией. Цифровые фотокамеры серьезно потеснили пленочные фотоаппараты, но спросите у фотолабораторий: «Стали меньше печатать фотографий?». Ответ очевиден: смотреть и передавать фотографии все еще актуально в бумажном виде. Поэтому сегодня мы проведем тестирование семи фотопринеров и выберем лучшие.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Canon PIXMA iP2700
Epson Stylus Photo T50
Epson Stylus TX410
Epson Stylus TX550W
HP Photosmart A646
HP Photosmart B109n
Wireless
HP Photosmart C4783

ДРУГИЕ ИГРЫ

Технологии

Все отобранные модели относятся к классу принтеров со струйным типом печати. Среди пользовательских устройств можно выделить три класса: лазерные, сублимационные и струйные. Вкратце расскажем о достоинствах и недостатках всех трех. Лазерные принтеры обладают высокой скоростью печати и низкой стоимостью одного отпечатка. При этом цветная печать заметно дороже монохромной, а потребление энергии в несколько раз выше, чем у всех остальных типов устройств. Сублимационные отличаются малыми габаритами и неплохой цветопередачей. Стоимость отпечатка средняя, возможно применение в спартанских условиях (при наличии аккумулятора), но размеры отпечатка редко превышают распространенный формат 10x15 см. Третий тип печатающих устройств, которые мы и рассмотрим в этой статье, обладает струйной технологией. Большая часть принтеров использует термический принцип,

который заключается в быстром разогреве микроскопической дозы чернил из картриджа и выбросе крошечной капли из сопла печатающей головки на бумагу под давлением из-за нагревания. В моделях марки Epson используется пьезоэлектрический тип печати. В этом случае чернила не нагреваются, а для их выталкивания используется электрический заряд. Это позволяет максимально точно размещать чернильные капли на бумаге, использовать пигментные чернила всех цветов и печатать с разрешением до 5760 dpi. Стоимость цветного отпечатка, сделанного на любом струйном принтере получается максимально низкой. Причем она может быть еще снижена при использовании системы непрерывной подачи чернил. Правда, в этом случае вы лишитесь гарантии.

Методика тестирования

Во время подготовки к тесту мы выбрали фотографию с несколькими разноцветными

контрастными объектами, травой и голубым небом с облаками, полными светлыми полутон. Печать производилась только на листах формата 10x15 см и на глянцевой бумаге одной и той же марки, чтобы поставить все аппараты в одинаковые условия. Так как большая часть принтеров наделена карт-ридерами, печать производилась с карты памяти формата SD Class 6. Высокая скорость работы карты должна свести погрешность к минимуму и отобразить реальную скорость печати. Два принтера оказались без карт-ридера, поэтому печать производилась с мощного геймерского компьютера, который точно не был слабым звеном в процессе отправки данных на принтер.

Никаких предварительных обработок и дополнительных технологий активировано не было. Время замерялось с момента нажатия кнопки «Печать» до выхода снимка в лоток выдачи.



2100 руб.

Canon PIXMA iP2700

Открывает наш тест единственный участник от компании Canon. Эта фирма известна не только хорошими принтерами, но также большой линейкой цифровых фотокамер – от простых «мыльниц» до профессиональных зеркальных фотоаппаратов. Тем интереснее будет посмотреть, как поведет себя принтер, за спиной которого стоят такие технологии, в тесте. Одна из самых скромных моделей отличается небольшими габаритами и практически полным отсутствием внешних интерфейсов. Из доступных методов подключения имеется только USB 2.0 и то только для связи с компьютером. Отсутствие карт-ридера и разъема USB host делает невозможным использование устройства без ПК. Зато радует функциональность драйверов и дополнительного ПО из комплекта поставки. Большой список настроек позволяет выбрать не только тип бумаги, но и варианты промежуточной обработки снимков. Всего пара картриджей облегчают замену краски и делают эту процедуру максимально простой. На распечатку одной фотографии ушло 107 секунд – это самое большое время, полученное в результате теста. Зато принтер имеет малые размеры и вертикальную загрузку бумаги, что заметно сокращает занимаемое пространство – его можно разместить даже на небольшом системном блоке. Качество снимка получилось не самым высоким – была заметна некоторая зернистость, цвета оказались не самыми яркими. Возможно, стоит искать подходящую фотобумагу и, определившись, придерживаться только этой марки. К несомненному плюсам стоит отнести также очень низкую стоимость самого принтера – немногим более 2000 рублей. Эта сумма сравнима с оплатой пары месяцев пользования Интернетом, поэтому покупка такого устройства станет совсем не обременительной. Кроме того, девайс неплохо подойдет для текстовых распечаток, поэтому его смело можно рекомендовать к покупке школьникам и студентам.

6



Малая цена принтера



Отсутствие карт-ридера и дополнительного дисплея
Самое большое время печати снимка

Epson Stylus Photo T50

Второй и последний в нашем тесте принтер без возможности самостоятельной печати. На борту отсутствует карт-ридер и дисплей для возможности печати в обход компьютера. Также нет USB-host для печати непосредственно с фотоаппарата, поэтому без использования компьютера не обойтись. Размерами девайс уродился больше первого участника тестирования, поэтому приготовьтесь освободить место на столе. Приятно, что производитель позаботился о пользователях и сделал вертикальную подачу бумаги, что немного сэкономит рабочее пространство. На самом устройстве всего несколько кнопок, которые служат для включения, отмены печати и замены картриджей. Очень удобно, что принтер сам просигналил об окончании картриджа. Компьютер при этом можно не включать. Самих картриджей целых 6 штук, что заметно повышает качество передачи полутонов и снижает стоимость расходных материалов. К плюсам также стоит отнести самую высокую скорость печати: со снимком размером 10x15 см принтер справился менее чем за минуту. К тому же, девайс умеет наносить рисунок на CD и DVD заготовки, разукрашивая диски, – это может пригодиться, если пользователь частенько нарезает «болванки», но из эстетических соображений не хочет подписывать их маркером. Что касается качества отпечатка, то небо выглядит довольно натуральным, а вот трава зеленого цвета явно не хватает. С помощью режима Best photo можно снизить зернистость на темных и контрастных объектах. В целом же резкость отпечатка довольно приличная, а цвета достаточно натуральны. Принтер работает с заметным шумом, при этом энергично размахивая печатающей головкой, поэтому позаботьтесь о соответствующей прочной подставке.

Лучшая покупка



5200 руб.

7



Самая высокая скорость печати
Печать на CD/DVD



Отсутствие карт-ридера и дополнительного дисплея



4500 руб.

Epson Stylus TX410

Современные домашние многофункциональные устройства (МФУ) с возможностью фотопечати – идеальное решение для экономных пользователей, стесненных в пространстве. Не все живут в студиях по 400 кв.м, а иметь принтер, сканер и копир хочется каждому. Именно поэтому МФУ обладают такой популярностью. Тем более если это аппарат от Epson, известнейшего разработчика печатных устройств. Популярный формат устройства A4 дает возможность не только печатать, но и сканировать практически любые документы, печатные издания и фотографии. Работа осуществляется довольно просто при помощи фирменного ПО, которое как поставляется на диске, так и доступно для скачивания в сети. Само по себе МФУ – законченное устройство: принтер, копир, сканер. Печатать, кроме как с компьютера, можно непосредственно с фотоаппарата или карты памяти: для этого на переднюю панель выведен порт USB-host и слоты карт-ридера. Небольшой дисплей и удобные средства управления помогут разобраться с настройками и приступить к печати. Что касается времени работы, то на распечатку одного стандартного снимка у нас ушло более полутора минут – один из худших результатов. Качество снимка радует: натуральные цвета кожи, неба и травы оценит даже профессиональный полиграфист. Зернистость изображения отмечается только на светлых объектах, при этом цвета довольно хорошие. Хотя мелкие объекты теряют свою красоту из-за небольших шумов. После длительного простоя принтера и перед началом печати фотографий крайне рекомендуем провести чистку дюз. При относительно невысокой цене устройства стоимость печати выходит немалой из-за весьма недемократичной цены картриджей. К недостаткам стоит отнести некоторую шумность механизма подачи бумаги, поэтому не стоит начинать печать, когда в комнате кто-то спит.

8



Наличие сканера
Наличие дисплея и карт-ридера



Средняя скорость печати



6000 руб.

9

- + Наличие сканера
Наличие дисплея и карт-ридера
Поддержка беспроводных сетей
- Средняя скорость печати

Epson Stylus TX550W

Чем дальше мы продвигаемся по линейке устройств, тем выше цена каждой модели. Это устройство во многом напоминает Epson Stylus TX410, но есть одно заметное отличие – поддержка беспроводных сетей. Если в доме имеется роутер или точка доступа Wi-Fi, имеет смысл обратить внимание именно на это МФУ. Девайс оснащен адаптером для доступа к беспроводным сетям с поддержкой WPS, и подключить аппарат к беспроводной сети можно в несколько кликов мышью. Благодаря этому никаких проводов, кроме кабеля питания, использовать не нужно, а принтер можно разместить в любом удобном месте, где принимается сигнал. Кроме поддержки беспроводных сетей Epson Stylus TX550W может похвастаться наличием карт-ридера и порта PictBridge для печати непосредственно с фотоаппаратов. Цветной ЖК-дисплей позволяет произвести предварительную настройку и выбрать фотографии для печати. Что касается скорости работы, то результат в 75 секунд для снимка 10x15 см является средним и ничем не выделяется. Фирменный софт достаточно информативен и позволит в реальном времени получать информацию о заполненности картриджей краской – особенно это актуально при печати больших тиражей. Отпечатанная фотография обладает хорошей цветопередачей и минимумом шумов, при этом заметна зернистость изображения, которая проявляется на светлых участках снимка. Кого-то может смутить стоимость расходных материалов, но стоит учитывать, что в продаже имеются картриджи повышенной емкости, а также экономичные наборы. Как и предыдущая модель, этот девайс не может похвастаться бесшумной работой, и виноват в этом механизм подачи бумаги. В целом же модель удачная и подойдет большинству пользователей, которым необходимо МФУ с возможностью печати фотографий.

HP Photosmart A646

Начнем с того, что это самый компактный принтер в тесте. Девайс работает только с форматом А6 – это стандартный размер 10x15 см. При этом работа максимально упрощена и доступна для понимания даже пенсионерам и малышам. К принтеру можно подключить фотоаппарат или просто вставить карту памяти со снимками. Разумеется, можно подключиться к компьютеру и печатать обработанные снимки, но с минимальной обработкой вроде коррекции красных глаз принтер справляется самостоятельно. Устройство очень просто в управлении: сенсорный дисплей и стилус в корпусе позволят подготовиться к печати в несколько кликов. Далее остается только подкладывать бумагу и забирать готовые отпечатки. Дело в том, что лоток рассчитан не более чем на 20 листов, а загрузка осуществляется в вертикальный лоток. Конструкция позволяет открыть лоток подачи и выдачи одновременно с подъемом дисплея. Кстати, ЖК-дисплей – самый большой в тесте, к тому же он легко регулируется по высоте, при этом может быть жестко зафиксирован в выбранном положении. Компактные картриджи с краской меняются буквально в два движения. Еще один плюс принтера – возможность работы с Bluetooth-устройствами. Можно распечатать снимок даже с телефона. Что касается качества отпечатка, то он максимально близок к реальному изображению: цвета переданы натурально, а зерен невооруженным глазом разглядеть невозможно. Все детали, включая контрастные переходы и мелкие объекты, пропечатаны очень хорошо. Если говорить о недостатках, то можно отметить лишь малый формат листов. Конечно, это самый популярный размер снимков, но и документы хотелось бы иногда распечатывать, да и наверняка понадобится когда-нибудь печатать фотографии формата А4, чтобы повесить на стену. В целом же можно говорить о том, что это лучший в тесте фотопринтер для печати карточек 10x15 см.



6500 руб.

9

- + Малые габариты
Простота смены картриджей
Поддержка Bluetooth
- Высокое качество снимка
Малая скорость печати

принтеры	формат печати	Разрешение, точек на дюйм	Вместительность лотка, листов	Размер дисплея, дюймов	Кол-во картриджей	Дополнительно
Canon PIXMA iP2700	A4	4800 x 1200	100	-	2	-
Epson Stylus Photo T50	A4	5760x1440	120	-	6	печать на CD/DVD
Epson Stylus TX410	A4	5760x1440	120	2.5	4	-
Epson Stylus TX550W	A4	5760x1440	120	2.5	4	Wi-Fi
HP Photosmart A646	10x15, 10x30	4800 x 1200	20	3.45	1	Bluetooth с адаптером bt500
HP Photosmart B109n Wireless	A4	4800 x 1200	80	1.45	4	Wi-Fi, Bluetooth с адаптером HP
HP Photosmart C4783	A4	4800 x 1200	80	1.45	2	Wi-Fi



4500 руб.

HP Photosmart B109n Wireless

МФУ, которое уже несколько раз побывало в нашей тестовой лаборатории, продолжает радовать качественной работой. Уже из названия понятно, что устройство может работать с беспроводными сетями – эта функция будет полезна тем, кто не терпит большого количества проводов в доме. Встроенный карт-ридер и дисплей позволят начать работу с фотографиями без включения компьютера – стоит только подключить карту памяти. Но устройство с удовольствием поработает сканером или обычным принтером при подключении к ПК. К сожалению, PictBridge не поддерживается, поэтому стоит предварительно ознакомиться со списком совместимых флэш-карт. Вокруг компактного дисплея, на котором можно только в общих чертах понять, что за фотографию мы собираемся напечатать, расположена сенсорная зона, восприимчивая к контакту с пальцами. Каждое нажатие сопровождается звуком, поэтому случайное касание будет заметно сразу. Минимальная предварительная обработка и последующая печать довольно просты: остается только загрузить лоток бумагой. На отпечаток размером 10x15 см уходит чуть больше минуты, что является очень неплохим результатом. Особенно если осуществляется печать снимков со всей «отпускной» флэшки – тогда десятки секунд, которые проигрывают другие участники тестирования, складываются в часы ожидания. Качество отпечатков радует глаз, и пусть фотография немного уступает полученной с принтера HP Photosmart A646, но цвета выглядят очень натурально. Зернистость можно разглядеть только с лупой. На снимке можно заметить переходы между контрастными объектами, особенно там, где используется черная краска. Не стоит сразу после печати трогать фотографии – краска сохнет достаточно долго. Из недостатков бросается в глаза только малая диагональ ЖК-дисплея.

9



Высокая скорость печати
Высокое качество снимка
Поддержка беспроводных сетей



Малые размеры ЖК-дисплея

HP Photosmart C4783

Завершает наше тестирование еще один долгожитель семейства Hewlett-Packard. Эта модель уже достаточно давно на рынке и успела обзавестись поклонниками. И вполне заслуженно, потому что функционал и качество полученных снимков на высоте. Начнем с того, что девайс оснащен поддержкой беспроводных сетей. Традиционный USB, конечно, тоже присутствует. Кроме того, имеется встроенный карт-ридер, обеспечивающий печать снимков непосредственно с карт памяти. Стоит учитывать, что дисплей настолько мал, что некоторые ошибки фотографа вроде моргнувшей модели на нем не разглядеть, так что стоит предварительно отобрать снимки для печати, просмотрев их на ноутбуке или ПК. Сенсорный экран в сочетании с понятным меню и пиктограммами делают общение с устройством приятным и оперативным. На печать одного снимка у нас ушло 77 секунд – результат средний, но не провальный. Отпечаток вышел светлым, с натуральными цветами и полным отсутствием шумов. Контрастные переходы пропечатаны аккуратно и довольно четко. Такой фотографией альбом не испортишь. В качестве бонуса можно отметить возможность сканирования на флэш-карту при выключенном компьютере – это может пригодиться, если есть необходимость срочно получить снимок со сканера, но не хочется включать компьютер. В целом, функциональность МФУ находится на довольно высоком уровне, разочаровывает лишь малый размер дисплея. Чернила собраны в два блока картриджей – это облегчает замену отработавшей краски, но увеличивает стоимость расходных материалов, потому что краска расходуется неравномерно, а замена отслужившего блока картриджей необходима, даже если закончился только один цвет. Принтер рекомендуется к покупке для последующей регулярной печати.



Выбор редакции

3500 руб.

8

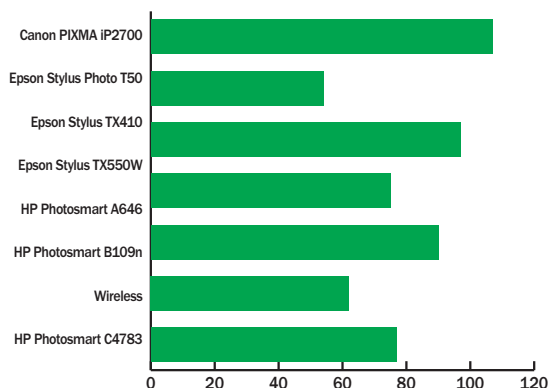


Высокое качество снимка
Поддержка беспроводных сетей



Малые размеры ЖК-дисплея

время печати страницы, сек



Выводы

После просмотра всех отпечатков определился явный лидер – HP Photosmart C4783. За высокое качество печати и функциональность МФУ от Hewlett-Packard награждается призом «ВЫБОР РЕДАКЦИИ». Прямым конкурентом и победителем в номинации «ЛУЧШАЯ ПОКУПКА» становится Epson Stylus Photo T50 за возможность печати на компакт-дисках и возможность установки системы непрерывной подачи чернил. Кроме того, если нужно печатать снимки формата А6, стоит присмотреться к компактному и удобному фотопринтеру HP Photosmart A646 – он полностью обрабатывает вложенные средства и обеспечит качественными и красивыми фотографиями для архива.



ТЕКСТ

Сергей Плотников

Доминирование продолжается

Тестирование оперативной памяти

Corsair DOMINATOR GT TR3X6G1866C7GT

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
3.33, Intel Core i7 980X
Материнская плата:
GIGABYTE GA-X58A-UD7
Оперативная память,
Гбайт:
3x 2, Corsair DOMINATOR
GT TR3X6G1866C7GT
Видеокарта, Мбайт:
512, NVIDIA GeForce
GT 220
Жесткий диск, Тбайт:
1.5, Seagate Barracuda
ST31500341AS
Блок питания, Вт:
1200, SILENTEC CFT-
1200G-DF
Операционная система:
Windows XP Pro SP 3

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Набор памяти:
трехканальный DDR3
Объем памяти, Гбайт:
3x 2 Гбайт
Частота модуля памяти,
МГц:
1866
Тайминги:
7-8-7-20
Номинальное напряже-
ние, вольт:
1.65

Вот и в линейке производительных модулей памяти очередное пополнение. На этот раз к нам в тестовую лабораторию попал трехканальный комплект Corsair DOMINATOR GT TR3X6G1866C7GT.

Внешний облик

Набор оформлен в фирменном, «корсаровском» стиле. Как всегда, на чипы установлены высокие радиаторы характерного красно-черного цвета. Охлаждение памяти – целая технология, именуемая DHX (Dual-path Xchange). Дело в том, что размеры высокопроизводительных гребенчатых «расчесок» достигают 51 мм (что может вызвать трудности при установке некоторых монструозных процессорных кулеров). В свою очередь, конкуренты используют обычные 31 мм DIMM-модули. Подобная конструкция улавливает каждый мельчайший поток прохладного воздуха в любом направлении не только от системы охлаждения CPU, но и от остальных вентиляторов корпуса. Заметим, что радиаторы выполнены исключительно из более дешевого, но качественного экструдированного (читай – переработанного) алюминиевого сплава, в котором не используется дорогая медь. И дело совсем не в экономии цветных металлов. Вся соль в том, что разработчики Dual-path Heat Xchange (DHX) установили, что более половины всей термознергии от микросхем выделяется в печатную плату. К то-

му же намного легче организовать отвод тепла через BGA-контакты на обратной стороне чипа DDR3. И, исходя из логики конструкторов Corsair, DOMINATOR обзавелся дополнительным радиатором непосредственно печатной платы. В итоге получаем отличные показатели по охлаждению чипов памяти. Еще в эпоху популярности DDR2 независимые эксперты из Micron Semiconductor опытным путем доказали, что более 50 процентов тепла рассеивается за счет технологии DHX. А если вдруг кто-то сомневается в надежности алюминиевой «изгороди», то в комплекте с тремя «палками» присутствует оригинальный ветродуй DOMINATOR Airflow, состоящий из пары мощных 40-миллиметровых вентиляторов. Каждый из них делает пять тысяч оборотов в минуту, что в совокупности со специальным термальным дизайном охлаждающей гребенки остудит пыл самых горячих чипов Elpida Hyper. Единственный минус Airflow – большой шум. Но вряд ли кто-то удосудится устанавливать чемпионскую память в мультимедийные НТПС-центры или столь популярные бейрбоны. К тому же (для настоящих

приверед) на сегодняшний день для серии Dominator разработаны специальные, эффективные и бесшумные водоблоки. Так что окончательный выбор за покупателем.

Дюжие характеристики

С помощью DHX чипы памяти обладают весьма привлекательными характеристиками. Во-первых, частота ОЗУ находится на уровне 1866 МГц (при невысоком напряжении 1.65 вольт). При этом тайминги устройства максимально занижены: до формулы 7-8-7-20. Отсюда и высокие результаты теста памяти в Lavalys Everest Ultimate Edition 5.30. Примечательно, что для платформы Intel X58 Express большей частоты не требуется. Учитывая архитектурные особенности процессоров семейства Nehalem и Westmere 1866 МГц – то, что доктор прописал. К тому же, повторимся, низкие задержки Corsair DOMINATOR GT TR3X6G1866C7GT позволяют поднять производительность «железа» на новый уровень. Поэтому в очередной раз только восхищаешься тому, как пристально отбирают чипы памяти инженеры компании Corsair. **СИ**



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Super Pi 1.5 XS 1m, сек:	11.921
Super Pi 1.5 XS 32m, мин:сек:	10:46.594
WinRAR (12 потоков), Кбайт/с:	4988
wPrime 1.55 32m, сек:	4.843
wPrime 1.55 1024m, сек:	144.609
Everest read, Мбайт/с:	16050
Everest write, Мбайт/с:	9500
Everest copy, Мбайт/с:	14401
Everest latency, нс:	48.3



высокая производительность
большой объем памяти
активная система охлаждения



габаритный радиатор охлаждения



Антон Большаков

Испытание скоростью

Тест гарнитуры JABRA EXTREME

Несколько лет назад гарнитуры беспроводной связи произвели настоящий бум – всем было интересно попробовать новинку, освободить руку от трубки, да и вообще выделиться из толпы. Со временем выяснилось, что держать телефон в руке многим удобнее – это привычнее, да и попросту слышно гораздо лучше. Представители JABRA утверждают обратное: новую гарнитуру EXTREME удобно носить, а качество звука остается высоким в любых условиях.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Функциональность: голосовой набор, повтор последнего номера
Версия Bluetooth: 2.1
Профиль: Handsfree, Headset, A2DP
Время работы в режиме разговора / ожидания: 5.50 / 260 ч
Радиус действия: 10 м
Размеры: 27.5x47x18.5 мм
Вес: 10 г

В доказательство нам предложили испытать новинку на трассе московского картодрома Форза. Тут нужно сделать небольшое отступление и сказать, что в закрытом помещении для картинга действительно очень шумно. По производимому шуму десятков участников, катающихся на небольших, но очень быстрых машинах, сравним с взлетающим винтовым самолетом средних размеров. О разговорах по мобильному телефону не может идти и речи – тебя попросту никто не услышит.

В подобных условиях специалисты компании JABRA предлагают следующее. Во-первых, нужно позволить гарнитуре автоматически изменять уровень громкости. Во-вторых, необходимо обработать сигнал с двух встроенных микрофонов алгоритмом шумоподавления Noise Blackout Extreme. В итоге на выходе собеседник слышит не бульканье взахлеб, а вполне членораздельную и чистую речь. Такая система устраняет посторонние звуки громкостью до 24 дБ. Также для комфорта гарнитура отсекает высокий спектр частот, чтобы избежать резких и чрезмерно громких звуков на телефонной линии.

Механизм испытания технологии шумоподавления и работоспособности самой гарнитуры был следующим. Все пилоты получили по экземпляру JABRA EXTREME

и установили связь с инструкторами, которым также было предложено общаться посредством беспроводной гарнитуры. В результате участники получили возможность оценить как передачу звука, так и прием. Пилоты управляли картами в шлемах и защите; гарнитура, соответственно, находилась под ними и создавала значительное неудобство. Так, у многих непроизвольно нажимались кнопки регулировки уровня громкости – они расположены с торца корпуса гарнитуры. Клавишу же приема и завершения вызова можно нажать только в основной плоскости лицевой стороны гарнитуры – задеть ее случайно с торца невозможно, а потому проблем с обрывом связи не возникло. Эта же кнопка отвечает за ввод в режим сопряжения, повтор последнего набранного номера и активацию голосового управления. При первом включении гарнитура сама переходит в режим сопряжения, пароль для подключения не требуется.

Но вернемся к гонкам. Подключились, встали на старт и поехали. И действительно – инструктора отлично слышно в узком шлеме под рев двигателя 6-сильного карта. Причем он также отчетливо слышит пилота, которому мешают говорить защита и сильный ветер. Испытания прошли успешно. Но в реальной жизни от гарнитуры требуется не только качественная система шумоподавления.

Без автомобильного шлема носить JABRA EXTREME действительно удобно. Уже через несколько дней привыкаешь к дужке, а сама гарнитура становится незаметной. Чуть дольше придется привыкать к процессу одевания – многим участникам он показался сложным. Поэтому значительно проще пользоваться новинкой без эластичной дужки, заменив ее незаметным силиконовым вкладышем. Всего в комплекте таких два. Есть также запасная дужка, на случай если сломается основная. Это удобно! В комплекте также обнаружился переходник для подключения к ПК через USB и зарядка для подключения к бортовой сети автомобиля.

Из особенностей следует отметить A2DP. Вообще, этот профиль придумали для передачи стереозвуча с плееров на беспроводные наушники. Тут же он используется для трансляции звука в монорежиме. Учитывая такую возможность, пользователь может захотеть подключиться к плееру и телефону одновременно – для этого предусмотрена технология Multiuse. В теории она позволяет безболезненно переключаться между устройствами. На практике же Multiuse срабатывает не всегда.

Время автономной работы соответствует заявленному. В режиме активного общения JABRA EXTREME продержалась около трех дней – по таймеру это 5 часов непрерывного разговора. **СИ**

Выводы

У гарнитуры JABRA EXTREME очень богатая комплектация, где предусмотрено буквально все! Но главная ее особенность – это качественная передача звука в любых условиях. В метро, на улице в центре города, в ветреную погоду – собеседник расслышит вас всегда и везде. Новинка удобна, на второй день пользования привыкаешь к дужке и не замечаешь саму гарнитуру. В двух словах – эта гарнитура лучшая.

3000 руб.

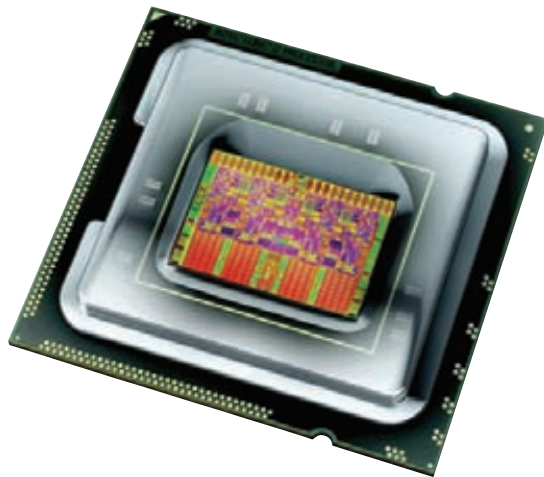


Железные новости

Современная компьютерная техника



ТЕКСТ
Николай Арсеньев



Долой границы!

Intel выпустила разблокированные процессоры

Процессоры Intel и так пользуются большой популярностью, но вдруг компания решила представить аж два камушка с разблокированными множителями. Речь идет о платформе LGA1156 и процессорах Core i7-875K (2,93 ГГц) и Core i5-655K (3,20 ГГц) в частности. Первый получил в свое распоряжение четыре ядра, второй – два. Объединяет их 45-нанометровый техпроцесс и архитектура Lynnfield. Напомним, что ранее лишь линейка Extreme Edition получала привилегию в виде возможности менять множитель как угодно пользователю.

При этом заявленные цены на ЦП весьма привлекательны и составляют \$342 и \$216 для старшей и младшей модели соответственно. Все это выглядит подозрительно, и неспроста. Первые независимые тесты показали, что заоблачных частот так просто не достичь, более того, по отзывам самой Intel, эти процессоры ориентированы на сборщиков, которые смогут без лишних проблем делать легкий разгон систем. Так или иначе, но процессоры получились интересными, если наши не будут злобно задираить цены, мы получим достойные камни для апгрейда.

Брутальный корпус от Corsair

Corsair продолжает покорение новых вершин

Corsair продолжает приятно удивлять энтузиастов оригинальными продуктами. На сей раз речь пойдет о корпусе Graphite 600T. Перед нами чистокровный Middle Tower, который стал логическим продолжением полноразмерных Obsidian 700D и 800D.

Несмотря на более компактные размеры, кейс ни в чем не уступает старшим братьям. Он унаследовал продуманный внутренний дизайн – есть возможность проложить кабели и спрятать их за стенкой, для установки накопителей не понадобится отвертка. Уже в комплекте парочка 200-миллиметровых вентиляторов и еще один 120-миллиметровый экземпляр. На верхней части находятся выключатель и кнопка сброса, кроме этого есть USB 2.0 и USB 3.0 порты, кроме них аудиоразъемы, eSATA и FireWire. Однако важно другое – есть возможность управлять скоростью вращения четырех вентиляторов с помощью регулятора в виде колеса – удобно и практично. Вполне ожидаемо, что в Graphite 600T можно благополучно втиснуть даже самую длинную видеокарту. Ну и напоследок, если воздушное охлаждение не ваш выбор, переживать не стоит, необходимые отверстия есть.



Futuremark познакомилась с DX11

3DMark11 покоряет новые вершины

Одним из наиболее репрезентативных бенчмарков последнего времени по праву считался Unigine Heaven. Он поддерживает великий и ужасный DX11 и всемогущую tessellation! Похоже, гегемония Unigine подходит к концу. Уже традиционно Futuremark решила дождаться, когда оба графических гиганта представят видеокарты, совместимые с последним поколением API, и наконец-то решила разродиться 3DMark'ом с порядковым номером 11. В сети уже представлен официальный ролик, который демонстрирует возможности программистов Futuremark.

Действие происходит глубоко под водой, страшают зрителя игры с глубиной резкости, что смотрится весьма эффектно. Справедливости ради стоит отметить, что ролик не самого высокого качества, финальные суждения лучше придержать до выпуска самого бенчмарка.

Емкость и скорость

MX Technology представляет новую память

Молодцы из Mach Xtreme Technology не сидят сложа руки и представили серию памяти Corper, которая включает на данный момент пять DDR3-комплектов на любой вкус – два трехканальных варианта и еще три двухканальных. Нас же интересует набор, общий объем которого составляет 8 Гбайт. В большинстве случаев речь пошла бы о четырех планках памяти, но не в этот раз. Компания MX-Technology выпустила комплект, состоящий из двух плашек объемом 4 Гбайт каждая. Что это сулит? Отличную возможность в будущем расширить объем памяти до 16 Гбайт! Конечно, если речь идет о двуканальных платформах, которые снабжены всего-то четырьмя портами под память.

Скорость модулей, конечно, не рекордная, но очень даже приличная – 1333 МГц, как-никак. Напряжение составляет 1,5В, задержки CL9. Для охлаждения используются алюминиевые радиаторы золотистого цвета.



Прокатиться с ветерком!

Супер-руль в стиле Ferrari от Thrustmaster

Производители джойстиков, геймпадов и прочих прибулд давно нас не радовали выпуском новых рулей для автогонок, а зря! Тем более что жанр опять оживился, чего только стоят NFS: Shift, Blur и Split/Second, а ведь не за горами и выход F1 2010. В Thrustmaster зря время не теряли и разработали принципиально новый комплект руля-педали – Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. Из названия сразу понятно, что гаджет беспроводной, что очень радует. За связь отвечает система, действующая на частоте 2,4 ГГц и покрывающая расстояние до 10 м. Перед нами своего рода моноблок, который включает руль и педали. Для питания такого блока потребуются четыре батарейки типа AA, вес всей конструкции достиг внушительных 10,5 кг! Это значит, что педали, а значит и весь блок, уж точно не будут прыгать и дергаться при входе в крутой поворот. Конструкция обещает быть надежной, ведь разработчики не поскупились на металл. Уровень руля можно регулировать, он крайне чувствительный, новая сенсорная технология позаботилась об этом. Диаметр его составляет 28 см, в наличии всевозможные кнопки и рычажки, еще бы, ведь перед нами полноценная копия руля Ferrari F430, который был лишь слегка уменьшен (масштаб 7/10). Для большего удобства руль сделали съемным. Педальный блок реалистичен, как никогда, и опять же повторяет очертания, которые, если повезет, можно увидеть в Ferrari 430.

Поистине уникальная система совместима с ПК и PlayStation 3. Цена гаджета – порядка \$250.

Модные аксессуары от Golla

TYR серия пополнила свои ряды

Наши цифровые друзья в лице iPhone, нетбука, фотокамеры и прочих гаджетов давно живут своей жизнью и даже обзавелись своей модой. Многие компании ежегодно обновляют коллекцию своих чехлов и сумочек для них. Вот и Golla отметилась: финны веников не вяжут и делают ставку не только на модный дизайн, но и на качество продукции.

Итак, представляем новую одежду для мобильных устройств, которая включает в себя около 150 моделей. Яркие чехлы для мобильных телефонов и плееров, которые можно носить на шнурке, на ремне либо крепить внутри сумки с помощью липучек или карабина. Не забыты и такие мелочи, как кармашки для наушников и кредитных карт. Для фотолюбителей приготовлено порядка 30 моделей чехлов и сумок, как для компактных мыльниц, так и для серьезной профессиональной и полупрофессиональной техники. Подобрать подходящий размер не составит труда, в названиях фигурируют буквы S (маленький), M (средний) и L (большой), что облегчит ваш выбор. Коллекция включает в себя также сумки, папки и рюкзаки для ноутбуков, которые отличаются современным дизайном, минимальным весом и продуманной конструкцией. В наличии модели под лаптопы с диагональю от 10,2 до 17,3 дюймов.



Ушки на макушке

KOSS KEB40 – звукоизоляция на 5

Компания KOSS в представлении не нуждается, о ее легендарных ушках, например, Porta Pro, знают все. Сегодня же речь пойдет не о накладных наушниках, а о вставных – KEB40.

Новинка получила динамики диаметром 9 мм, которые обеспечивают мощное и детализированное звучание. Отличительная черта KEB40 – высокий уровень звукоизоляции, который был достигнут за счет использования дополнительных колец уплотнения. Дизайн ушек от KOSS современный, смотрятся достойно. Силиконовые амбушюры комфортны, возможность выбрать один из трех размеров амбушюр только в плюс. Длина кабеля достаточная и составляет 1,2 м.



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 (ответы на SMS-сообщения – только в печатном журнале!). 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». Другой способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru.gameland (полный адрес: <http://community.live-journal.com/ru.gameland>). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями, просто энтузиастами игр, а также редакцией «СИ». Не забывайте следить за жизнью журнала и в твиттере (twitter.com/stranaigr) и записывайтесь в наше сообщество «ВКонтакте» (<http://vkontakte.ru/club221140>).

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III



8.5

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

Just Cause 2



9.0

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



10

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Red Dead Redemption



9.0

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Rockstar San Diego

Огромный, красивый, насыщенный событиями мир Red Dead Redemption просто не хочется покидать. Это и впрямь «GTA на Диком Западе», и в шаре этого сеттинга кроется залог успеха Rockstar San Diego.

Игры говорят:
More players =
tougher enemies.
Tougher enemies =
better loot!

116 Retroactive

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее «перезагрузка»: изменились формат и идеология.

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 60:

Журналистский хлеб, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Новая развлекуха: зарегистрировался на сервисе formspring.me/darkwren. Достаточно пройти по ссылке и анонимно задать мне любой вопрос. Если он корректен и не слишком личный, то я с удовольствием отвечу. Честно говоря, недооценил любознательность читателей, в первые дни буквально завалило сообщениями. Ответами можете наслаждаться по той же ссылке. Результат постится в открытую ленту.

СТАТУС: Главный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** E3 2010

Артём «cg» Шорохов



Ох и насыщенные выдались недельки, пока мы готовили для вас нынешний номер! Чего только не случилось – и ГИГАНТСКАЯ ВОШЬ НА КОЛЁСИКАХ, и безумно приятный подарок ко дню рождения от коллег, и анонс нового Mortal Kombat, и невероятная короткометражка МК: Rebirth, у которой, пожалуй, есть шансы на воплощение в полном метре, и «История игрушек 3»... И даже Live в России пообещали!

СТАТУС: Nishikin Vorohosh **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Split/Second: Velocity, Prinny: Can I Really Be the Hero?

Наталья Одинцова



Загадывать, что будет на E3, уже поздно – когда этот номер появится в продаже, выставка уже закончится. И все выяснится само собой: с кем удалось поговорить, какие новинки получилось опробовать и даже чем закончилась грандиозная битва с боссом, которая ждет меня и моих коллег в следующем выпуске Random Encounter. Вам любопытно? А уж мне-то и подавно!

СТАТУС: Зам. главного редактора **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** «Догнать Миками и взять интервью!»

Денис «Sрасетан» Никишин



Для начала – луч благодарности и любви чьим-то чужим (но таким отзывчивым) пальцам, которые написали за меня «слово команды» в прошлом номере – было ужасно приятно читать! ^__^ Также хотелось бы сообщить всем тем, кто ждет новый выпуск «Крутятся патроны», что он несомненно будет, но вот когда... К сожалению, съемки программы – не основная наша деятельность, и мы беремся за них, только когда остаются силы и желание.

СТАТУС: Директор всех ниндзэй **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Modern Warfare 2

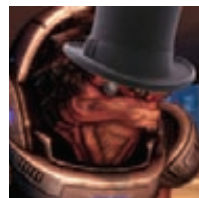
Юрий «Voron» Левандовский



Показали Forza 4 для Kinect. Хорошо, но непонятно зачем, ведь давно есть настоящий руль и педали, а крутить головой в кабине неудобно, так как, повернув голову, вы (вот удивление!) будете смотреть в стену, а не в телевизор. А возможность как идиоту ходить вокруг несуществующей машины вообще удивляет. Знаете, я лучше правый аналог повращаю, чем буду бродить по комнате, изображая душевнобольного.

СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Blur, UFC 2010 Undisputed

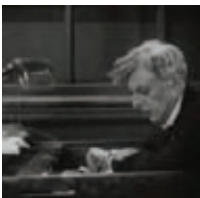
Сергей «TD» Цилюрик



В прошлом году успел от E3 отхватить только конференцию Microsoft – на следующий день улетел в Германию в отпуск (кстати, фотоотчеты по поездкам – и не только – можно найти в моем ЖЖ по адресу <http://timedevourer.livejournal.com>). По иронии, в этом году именно выступление Microsoft посмотреть в прямом эфире не вышло: записался в бассейн, что неподалеку от офиса, как раз на вечер понедельника.

СТАТУС: Shepard **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Parasite Eve

Илья Ченцов



Продолжая путешествие по страницам забытого бульварного чтiva, остановимся на приключенческом романе Мариэтты Шагинян «Месс-Менд», рассказывающем об эпическом противостоянии трудового народа и хитрых буржуев. Экранизация (вышедшая под названием «Мисс Менд»), безусловно, слабее книги, однако первую серию из трех стоит посмотреть хотя бы ради забавных зарисовок из жизни журналистов.

СТАТУС: «Сорок строчек петита» **СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:** «Месс-Менд, или Янки в Петрограде»

Евгений Закиров



В чем главная беда всех данмаку на Xbox 360? В их завышенной цене! 75 долларов – это почти российские расценки! – плюс доставка обойдется недешево, а если выбрать все-таки дешевую, то ждать больше месяца. А бывает, что вообще не доходит посылка. При этом всегда в последний момент включается «жаба»: вроде бы и оформил заказ, но, блин, игра на час не стоит таких денег. И так уже год длится, наверное.

СТАТУС: обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Red Dead Redemption, NeoGeo Battle Coliseum

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

РЕТРОАКТИВЕ



ТЕКСТ

Александр
Щербаков

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Рекламные игры нашего детства

Cool Spot, Chester Cheetah и все-все-все

Обычно, когда речь заходит о рекламных играх (на Западе их принято называть *advergames*), все тут же вспоминают Cool Spot. Почти для всех, кто застал 16-битные времена – или же позже наверстывал упущенное на эмуляторах – именно Cool Spot является олицетворением не просто игрового продакт-плейсмента, а вообще схемы, при которой компания продвигает свой бренд через специализированный интерактивный продукт.

Сейчас такое встречается достаточно редко – наиболее ярким примером из недавних можно считать безумный Sneak King для Xbox 360. А в первой половине 90-х на нас свалился целый ряд подобного рода игр разной степени паршивости. Причем распространялись они не как Sneak King – в закусокных Burger King, за дополнительную плату, если ты покупаешь комбинированный обед. И не как бесплатная флэш-игра. А стандартными мейнстримовыми методами. То есть, зашел в магазин и, будучи в здравом уме, заплатил деньги за игру с Рональдом Макдональдом в главной роли. Звучит и вправду дико, но раньше это воспринималось как-то совершенно иначе. Помню, когда первый раз играл в *advergame*, это был, разумеется, Cool Spot.

О нем, как и о Chester Cheetah, я уже знал из телепередачи «Денди». И никого абсолютно не смущало, что Честер – это персонаж с пакетов чипсов (Cheetos, правда, тогда в России еще не продавались), а в Cool Spot бегает красный кружочек с логотипа 7up. Наоборот, мы с друзьями на даче целенаправленно выменивали Cool Spot – нам казалось, что это прикольная идея, да и сама игра, вроде, ничего.

И вот, что характерно, зачастую рекламные проекты оказывались действительно не то чтобы ужасом, летящим на крыльях ночи. Понятно, что какие-нибудь M.C. Kids и вправду страшны, но зачастую игры держали средний уровень, а иногда – даже немного выше. Разработкой порой занимались очень даже мощные студии, включая Virgin Interactive и безумных японцев из Treasure. В этом материале мы рассмотрим самые интересные и самые памятные для нас проекты.

Pepsi Invaders

Одной из первых рекламных разработок стала Pepsi Invaders для Atari 2600. Вернее, это была антиреклама – ее сделали не для PepsiCo, а по заказу главного конкурента – Coca-Cola. Это не просто клон Space Invaders, как можно подумать, глядя на скриншот, а прямо-таки модификация, вполне себе официальная. Игра была изготовлена специально для торговой выставки 1983 года и в продаже не появлялась. Насколько мне известно, существовало немногим более ста копий Pepsi Invaders, так что это страшный раритет. настолько страшный, что на eBay за него просят более \$2 тыс.

Суть Pepsi Invaders, в общем, та же, что и у Space Invaders, только время игровой сессии ограничено тремя минутами. И еще вместо инопланетян на нас надвигаются буквы P, E, P, S, и I. А также еще какой-то символ. То есть, Pepsi – такой враг, которого нужно расстреливать во имя победы Coca-Cola. Идея, прямо скажем, несколько спорная, но уж какая есть!

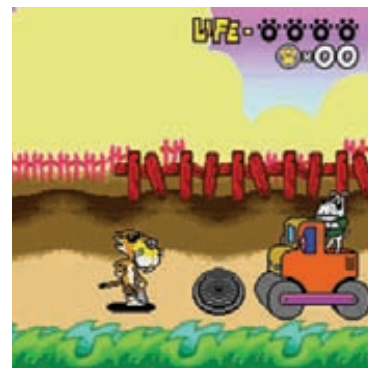


M&M's

Проекты с талисманами M&M's несколько не вписываются в формат нашего материала – первая рекламная игра про Желтого и Красного вышла всего лишь в 2000 году и не может быть отнесена к классическому периоду всяких Cool Spot и Chester Cheetah. Тем не менее, не упомянуть о них было бы преступлением. И потом когда еще речь об этом зайдет-то?

Итак, про говорящие и прямоходящие конфеты было сделано четыре игры. Самая ранняя – платформер с элементами обучения детей математике под названием M&M's: The Lost Formulas. Год спустя, то есть в 2001-м, очень похожая игра (минус математика) вышла и на PlayStation – M&M's: Shell Shocked.

Примерно тогда же материализовался и проект для Game Boy Color. Последней на данный момент вылазкой M&M's в волшебный мир видеоигр стала M&M's Kart Racing для Wii и Nintendo DS – это уже 2007 год. Совершенно кошмарная вариация на тему Mario Kart.



7up

Spot (1990), Cool Spot (1993), Spot Goes to Hollywood (1995)



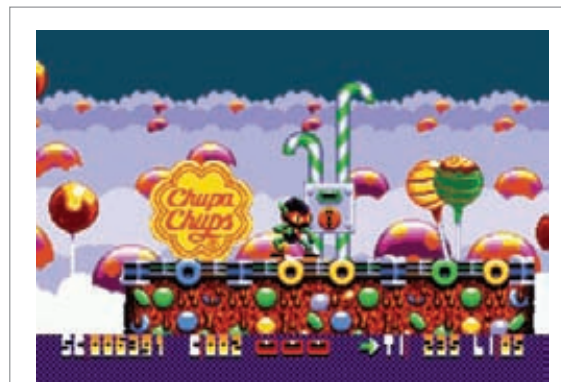
Мало кто знает, но Cool Spot была не первой игрой про красный кружочек, выпрыгнувший из логотипа 7up. За три года до этого на целом ряде платформ, из которых нам интересна, в первую очередь, NES, вышла Spot. Именно там появился одноименный главный герой – вернее, целый выводок монетообразных существ с руками, ногами и в темных очках. Никакого отношения к платформерам Spot не имела – это логическая игра, что-то в духе го. Принимать участие могли четверо. Естественно, никакого прохождения «уровней» – доска, шашки и красный кружочек. Достаточно мило, но ничего особенного. Несмотря на то, что пазлы и логические игры меньше всего подвержены старению, они неинтересны – не сравнить, например, с Pushover, заметку о которой вы можете найти чуть ниже.

Всеми любимая Cool Spot вышла в 1993 году, и разработывала ее команда из Virgin Interactive. Игровое подразделение империи Ричарда Бронсона уделяло очень большое внимание производству игр по лицензии. Собственно, буквально за пару лет до этого вышел эпохальный Aladdin, один из лучших проектов по мотивам мультфильмов за всю историю индустрии. Над Cool Spot частично работали те же люди – например, руководил процессом и программировал версию для Mega Drive сам Дэвид Перри, вскоре покинувший Virgin Interactive и основавший Shiny Entertainment.

Конечно, Cool Spot не чета «Аладдину», но вещь очень неплохая. Только недавно, спустя много лет, я снова запустил ее и не могу сказать, что был уж очень сильно разочарован. Как это часто бывает с ретро-играми, сейчас к ним возвращаться, честно говоря, не очень интересно. Но до сих пор видно, что раньше мы так высоко ценили Cool Spot не только из-за отсутствия четких ориентиров «что такое хорошо, а что такое плохо» (см. «Круглый стол» в прошлом и позапрошлом номерах «Страны Игр», посвященный этой теме). Это нормальный такой достаточно красивый платформер с рядом любопытных геймплейных решений. В частности, в добровольно-принудительном порядке нужно было собирать красные кружочки. И только собрав определенный их процент, можно было закончить уровень. Подобная же схема, кстати, использовалась и в Global Gladiators – Virgin Interactive и Дейв Перри, судя по всему, пытались пристроить

ее чуть ли не во все advergames, за которые брались. В Cool Spot это было достаточно органично и ненавязчиво. В отличие от Global Gladiators. Или от недавнего Prince of Persia (предпоследнего, без подзаголовка), где примерно во второй половине игры сбор светлячков превращался в такой гемморой, что я попросту выключил ее, не выдержав олдскульных издевательств. К сожалению, Prince of Persia не позаимствовала из Cool Spot мыш, швыряющихся сыром, – мой любимый тип врагов в игре, встречающийся на весьма спорном третьем уровне. Кстати, каждый новый этап визуально очень сильно отличался от предыдущего, везде появлялись новые супостаты, которые, порой, потом больше нигде в игре особенно и не попадались. Это, как вы понимаете, невероятная расточительность, если учитывать, что делался рекламный продукт на заказ и, казалось бы, никто из разработчиков не должен костями ложиться – не Earthworm Jim все же. Поэтому многие до сих пор и считают Cool Spot не только самым ярким примером рекламной игры, но и лучшим.

«Севернаповский» сериал обзавелся продолжением Spot Goes to Hollywood, пусть он не слишком известен, но все равно более-менее на слуху. Virgin Interactive выступила в роли издателя, а разработку поручила Eurocom. Полностью сменился жанр – это изометрия, навевающая (и совершенно напрасно) ассоциации со Snakes Rattle n' Roll и Sonic 3D Blast. Игра очень странная и неуклюжая, хотя местами и симпатичная. Выходила, кстати, уже и на системах нового поколения, например на Sega Saturn. Но у нас, разумеется, если в это и играли, то на Mega Drive. Осталась фича со сбором кружочков и невозможность завершить уровень, не достигнув квоты. При этом, на мой взгляд, местами разработка поражала абсо-



Предвосхищая ваш вопрос: нет, про Zool мы рассказывать здесь не будем. Это не рекламная игра в полном смысле слова. Несмотря на обилие леденцов Chupa-Chups. Это просто такой продукт-плейсмент. Беззастенчивый. Можно сказать, бекмамбетовский.

лютной топорностью и идиотизмом исполнения. Я вообще с трудом понимаю, как можно играть в Spot Goes to Hollywood.

Оговорка с «на мой взгляд» взялась в тексте из-за того, что, например, Костя Говорун считает игру одной из лучших на Mega Drive. Говорит, что это уже и не платформер вовсе, а эдакое неспешное приключение с кучей головоломок, поиском секретов, и невероятно разнообразными уровнями. Попадаешь на новый – и часами разбираешься, что там и как устроено, как работают предметы, триггеры и прочее. В «Великом Драконе» в свое время всем миром искали способы собрать все кружочки на всех уровнях и, кажется, так и не нашли. А главная проблема – управление в изометрии. Уж больно сложно правильно прыгать в такой перспективе. Мы оставим все эти заявления на совести Кости!

Внизу слева: Вот так, собственно, и выглядела практически неизвестная у нас игра Spot – первая в цикле приключений красного кружочка с логотипа 7up.



Coca-Cola Kid

Coca-Cola Kid примечательна сразу по нескольким причинам. Это вроде бы первое серьезное выступление «Кока-Колы» в области рекламных игр – крайне спорная Pepsi Invaders ведь не в счет. При этом вышел проект не где-нибудь, а на Game Gear и только! Эксклюзив, ни одного порта на другие системы. Мало того – релиз состоялся лишь в Японии. И все это крайне странно еще и потому, что Coca-Cola Kid (не внушающее доверия название, правда?) – реально хорошая игра. Весьма приятный и очень красивый платформер. Сам был чрезвычайно удивлен, хоть я и в некотором роде энтузиаст Game Gear (один из немногих людей в нашей стране, у кого он в 90-х был, это для меня не абстракция, как TurboGrafx-16).

Разработала Coca-Cola Kid студия Aspect, которая всю дорогу занималась играми для портативных систем. Причем преимущественно именно для Game Gear – именно с Sega их связывали прочные партнерские отношения. В частности, компания сделала несколько карманных «Сонигов», включая Sonic Chaos (она же Sonic & Tales), а также геймгровскую версию Virtua Fighter, основанную на одноименном аниме-сериале – вообразите себе такое.

Вполне очевидно, что в роли издателя Coca-Cola Kid выступала Sega, с которой Coca-Cola и проводила совместную промоакцию. В ее рамках, в том числе, вышел красный Game Gear с логотипом напитка и обсуждаемой здесь игрой в комплекте.



McDonald's

**Donald Land (1987), M.C. Kids (1992), Global Gladiators (1992),
McDonald's Treasure Land Adventure (1993)**



Естественно, раз существуют рекламные игры, без «Макдональдса» дело обойтись никак не могло. Особенно в свете того, что компания всегда ориентировалась на подрастающее поколение и кропотливо создавала имидж семейного «ресторана», где можно еще и детские дни рождения проводить. А игры традиционно считались занятием для ребятишек – особенно в 80-х и 90-х, когда средний возраст потребителей действительно был значительно ниже, чем сейчас.

«Макдональдсовские» разработки – жуткий маркетинговый трэш по сути, притом весьма пристойно реализованный. Утверждение, правда, не относится к самому известному в наших краях проекту – M.C. Kids, который воспринимался как кусок дерьма даже в 1992 году, сразу после релиза. Мне больше всего нравятся арты к этой игре – с двумя радостными дитятами, черным и белым. Причем издателя можно было легко засудить за расизм – темнокожий ребенок выглядит конченным дауном, да еще и страдающим ожирением. В то время как белый – всего лишь отстающим в развитии уродцем. Сама игра неудачно передрана с классической Super Mario Bros. И к этому реально сложно что-то добавить. Вышла на NES в 1992 году, то есть, это поздний проект для данной системы. В этом же году, например, увидела свет Global Gladiators (она же Mick & Mack: Global Gladiators) для 16-битных систем. Но этот факт не помешал M.C. Kids не только играть кое-как, но и выглядеть чрезвычайно плохо. По всей вероятности, Virgin Interactive,



Вверху: Игру с отличным названием McDonald's Treasure Land Adventure разработала, между прочим, японская студия Treasure – любимец всех журналистов-старперов.

выпуская 8-битный вариант, действовала по остаточному принципу. Хотя о реальных причинах остается только догадываться.

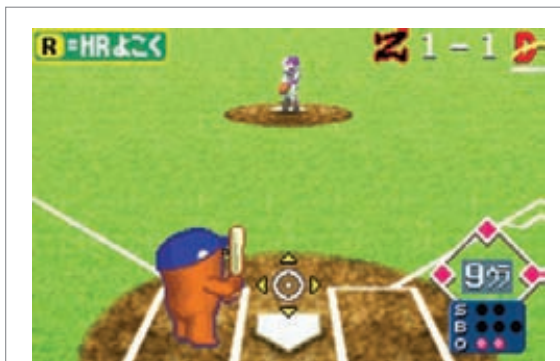
Немногие знают, но самой первой макдональдсовской игрой была даже не M.C. Kids, а Donald Land, вышедшая в 1987 году в Японии (естественно на NES) и на Западе не появившаяся. Проект достаточно сюрреалистичный да еще с клоуном Рональдом Макдональдом в главной роли (позже он появится в McDonald's Treasure Land Adventure). Это чудище бегает по средневековому городу, собирает (и, вероятно, пожирает) гамбургеры, а также сражается с какими-то очень неочевидными врагами. Называя недругов «неочевидными», я имею в виду, что, скажем, первый босс – это гигантский дятел. Еще раз – ДЯТЕЛ. Не знаю, что с ним не поделил друг всех детей Рональд и, в общем-то, выяснять нет никакого желания – как и M.C. Kids, игра совершенно беспомощна.

Совсем другая история с Global Gladiators и McDonald's Treasure Land Adventure. Обе вещи как минимум пристойны или даже неплохи. Global Gladiators делали в Virgin Interactive, и тамшние люди, как вы уже знаете, работали не спустя рукава – не то что над M.C. Kids. Герои в ней, катати, те же ребятишки – черный и белый. Политкорректность, мир, дружба и жвачка. По умолчанию, кстати, именно негритенок является первым игроком – если захотелось поуправлять белым, нужно залезть в опции. Эти товарищи бегают по уровням, стреляют из нелепых пистолетов – не то водяных, не то наполненных сырным соусом. Или горчицей. Уровни немножко странноватые. Скажем, первый – это такой привет Бугермену. Вокруг слизь-сопли и какие-то козявочные монстры. И это, напоминаю, макдональдсовская игра! Если оставить персонажа на несколько секунд без опеки, он достает оттуда-то бургер и посреди всей этой красоты



начинает его поедать. Система «собери нужное количество фигулек – можно будет покинуть уровень», которую мы помним по чуть более позднему Cool Spot, присутствует и здесь. Только работает хуже. В роли фигулек выступают логотипы «Макдональдса» разных цветов. А не гамбургеры, как следовало бы ожидать. Кажется, разработчики и функционеры-бигмачники разумно рассудили, что подростки, десятками и сотнями жрущие бургеры, раскиданные там и сям, – это будет ну совсем уж зверство и, простите за выражение, постмодернизм.

Кстати о нем. McDonald's Treasure Land Adventure заслуживает самого пристального внимания тем, что ее разработчиком стала Treasure – одна из самых безумных и самых великих японских игровых студий. Очевидно, что этот рекламный заказ – совсем не Gunstar Heroes и не Alien Soldier. Тем не менее, McDonald's Treasure Land Adventure играет лучше, чем любая вещь из макдональдсовского цикла. Да и выглядит, пожалуй, тоже – вообще стилистика ее очень интересна, на это, наверное, стоит взглянуть в любом случае – вне зависимости от вашего отношения к фаст-фуду и религиозных убеждений. В плане игрового процесса и градуса безумия проект менее радикален, чем другие работы Treasure, но там и сям проскакивает искорка. То зеленые зайцы пробегут, то мы бродим по дереву с глазами. Да и Рональд Макдональд – а действуем мы за него – использует шарфик для того, чтобы цепляться им за заболтиво расставленные на уровнях колечки и перепрыгивать с одного яруса на другой. Тоже, если задуматься, оригинальное решение. Ну и, конечно, здесь совершенно фееричная вступительная заставка, очень характерная для начала 90-х, только все еще пикантнее, поскольку в центре событий – клоун Рональд.



Мы также решили подробно не останавливаться на Domokun no Fushigi Terebi, посвященной, как можно с легкостью догадаться, Домо-куну, маскоту японской телекомпании NHK. Есть мнение, что эта игра (вернее, сборник мини-забав, включая судо) не столько рекламная, сколько просто про Домо-куна, любимца всея Руси.

Pestterminator: The Western Exterminator

Несколько курьезный проект – рекламная игра по заказу Western Exterminator Company, занимающейся истреблением насекомых и прочих вредителей в домах и офисах. Pestterminator (а название-то каково! Запущено!), как можно догадаться, примерно обо всем этом и повествует. О трудовых буднях компании. Ну, с оговорками, конечно.

Главный герой – как водится – маскот. Зовут его Кернел Клипа, что на русский можно привести примерно как Столл Уборкин. Правда, не могу не заметить, что на сленге kernel употребляется еще и как эвфемизм слова «марихуана». Мы управляем Кернелом, который бродит по зданию и насмерть бивает всю живность, попадающуюся на пути. Слово «всю» нужно понимать буквально – уцелев кто-то, уровень не будет пройден. В дальнейшем сюжет сделает неожиданный поворот, который приведет старину Кернела, например, на Луну. Даже и не спрашивайте!

Рассказывать про Pestterminator мне было несоизмеримо интереснее, чем в нее играть – это если вам нужна какая-то характеристика. Сомневаюсь, что проект представляет какой-то интерес, кроме как исторический.



Cheetos

**Chester Cheetah: Too Cool to Fool (1992),
Chester Cheetah: Wild Wild Quest (1993)**



Как уже говорилось, очень многие люди нашего поколения слышали о Chester Cheetah в программе «Денди». Тогда никто не знал, что, цитирую, «Честер любит Cheetos», и вообще рекламируемых чипсов (вернее, кукурузных сэндов!) в глаза не видел. Но персонаж был (и, разумеется, остается) очень узнаваемым. Что, в общем, неудивительно, учитывая, что в его создании принимал участие художник, придумавший Розовую Пантеру. На которую Честер очень похож. Даже если бы никаких чипсов-сэндвов не было, мы бы все равно не забыли этого героя – как помним персонажей Aero the Acrobat и Rocket Knight Adventures. Правда, не столько из-за качества игр с его участием, сколько из-за дизайна его самого.

В Chester Cheetah: Too Cool to Fool и вышедшем практически тут же – менее чем через год – сиквеле Chester Cheetah: Wild Wild Quest действительно не было ничего выдающегося. Они в меру милы и очень пристойно нарисованы. Пожалуй, даже красивы. Но играть в них откровенно скучно и, если уж начистоту, неприятно до судорог – в частности из-за своеобразного дизайна уровней. Для меня апофеозом идиотизма был третий этап в Too Cool to Fool, с фантастическим расположением врагов, дебильными прыжками через крокодиловы пасти и еще целым рядом кретинских элементов. Например, вам всеми силами нужно избегать пауэр-апа в виде гитары. Это неуязвимость. По добрав ее, Честер тут же начинает рубить музыку. И вы не можете его контролировать – то есть, пауэр-ап абсолютно бесполезен! Причем не просто бесполезен, но и в случае с третьим уровнем попросту вреден. Ведь Честер не просто брэнчит на гитаре, а бегает взад-вперед – то есть, он может тупо сигануть в воду и убится насмерть! Вы будете смеяться, но авторитетный американский журнал EGM в свое время поставил игре 7.8 баллов из 10!

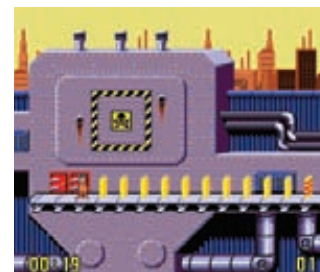
В принципе, можно насобачиться и пройдя все это безобразия. Но тут возникает другая проблема Too Cool to Fool – в ней всего пять уровней. Разнообразных с точки зрения окружения и противников. Красивых. Но очень медленных, очень тупых, кривых и просто заурядных. Мы, кстати, не подозревали, что была еще одна беда – упаковка и инструкция. На YouTube можно найти ролик, где автор проли-

стывает мануал игры для Mega Drive. Помимо жуткого количества опечаток, там еще и содержится информация, актуальная для SNES – типа того, за какие действия отвечают кнопки L и R (которых, как вы знаете, на мегадрайвовском геймпаде просто нет).

Продолжение – Chester Cheetah: Wild Wild Quest – оказалось несколько менее адювным с точки зрения левел-дизайна, но все равно безумных придумок хватало. Порой можно было бродить по уровню в поисках предмета, нужного для перехода на другой этап, и совсем-совсем не понимать, где же он может быть зарыт. В принципе, нечто подобное встречалось и в первой части игры, но здесь оно иногда имеет прямо нездоровый размах. Или вот был случай, я как-то выпрыгнул вверх за пределы экрана и погиб. Потому что там, представьте себе, ПРОЛЕТАЛ ОРЕЛ. Но все меркнет по сравнению с некоторыми из боссов. Вроде роботизированного толеня. Я не шучу, это правда толеньки-киборг, у него металлическое тело и только голова нормальная – если не считать наушников и очков. Но внешний вид – пусть и такой экзотичный – это дело десятое. Сражение с ним – одно большое издевательство над игроком, вообще в голове не укладывается, как так можно. Но хоть уровней в два раза больше, чем в Too Cool to Fool. И последовательность их – с оговорками – можно выбирать. Честер, вроде как, колесит по Соединенным Штатам, и у нас есть карта, на которой и нужно открывать новые этапы. Главное, что наш замечательный персонаж теперь не тонет в воде. Хотя для компенсации его лишили запаса из четырех жизней. Каждое касание смертельно, дополнительную жизнь можно подобрать – это пакет с чипсами Cheetos, которые раньше почему-то в игре никак особо и не фигурировали.



Вверху: Вторая часть Chester Cheetah, конечно, была исполнена получше, чем первая. Но память о феноменальной в своем дебилизме Too Cool to Fool, наверное, не смоеет ничто.

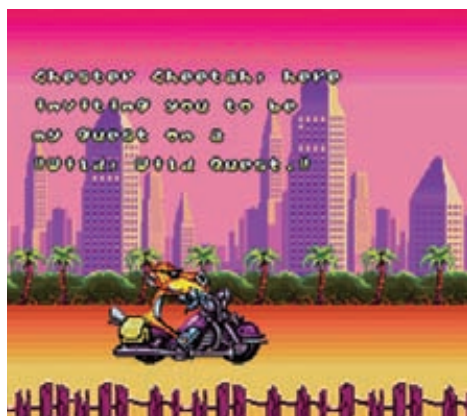


Pushover

Убеден, что Pushover (существует также вариант написания Push-Over) – одна из самых интересных рекламных разработок прошлого. Как я уже вкратце отмечал в блоке, посвященном Cool Spot, эта игра, строго говоря, не устаревает, потому что это пазл. И пазл очень симпатичный. У нас, правда, малоизвестный.

Рекламирует Pushover британские сэнки Quavers (фактически аналог тех же Cheetos), но так сразу без подсказки нам бы это определить было трудно. Просто бегает какой-то муравей и ворочает доминошки. Причем ворочать ему предстоит их на протяжении ста уровней. Один уровень – один экран. Доминошки бывают нескольких типов и ведут себя по-разному, если на них что-то падает. Идея в том, что нужно выстроить конструкцию, которая при толчке эффективно схлопнется – работает, простите за тавтологию, «эффект домино». Достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы понять принцип. Познакомиться стоит даже сейчас – Pushover поинтереснее многих современных головоломок. Само собой, чем ближе к сотому уровню, тем изощреннее становятся конструкции. Обязательно попробуйте – игра есть, в частности, на PC (под DOS, конечно, это 1992 год) и на SNES.

Слева: Не стоит долго рассматривать этот скриншот. Несмотря на то, что обе игры Chester Cheetah красивы, играть лучше во что-нибудь другое. Например, в Pushover, заметка о котором располагается справа.



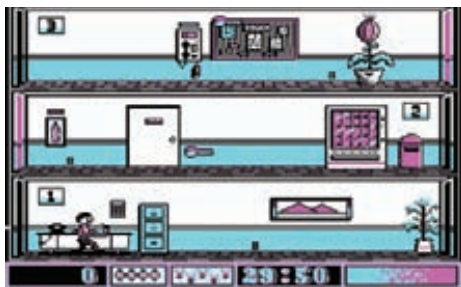
» Domino's Pizza

Avoid the Noid (1989), Yo! Noid (1990)



Domino's Pizza хоть и представлена в России, но не так широко, как в других странах – в первую очередь в Соединенных Штатах, откуда она, конечно, и происходит. Если вы не в курсе, это такая сеть пиццерий. У меня с ней всегда было связано два воспоминания. Первое: одно из заведений находится в моем родном, волшебном районе Строгино в здании бывшего музыкального магазина «Камертон» – культурное место, в общем. Второе – пицца оказалась очень кстати, когда во время поездки на ЕЗ посреди ночи мне страшно хотелось жрать, и можно было хоть в три часа пройтись по Голливудскому бульвару до ближайшей точки и нормально поесть. А то, что игра моего детства Yo! Noid с безумным чувством, выраженным в костюме кролика, оказывается, рекламный продукт Domino's Pizza, я узнал только где-то с полгода назад. Наверное, как-то не очень эффективно рекламой работала. Или потому, что я играл Yo! Noid раз в двадцать меньше, чем мой сосед по даче Виктор Перестукин, которого вы все знаете.

Yo! Noid – как и в случае с Cool Spot – во все не дебют любимого героя. Чего мы не знали, так это того, что в 1989 году уже была игра Avoid the Noid, с фрикком-мэском Domino's Pizza. Пришел он туда из рекламных роликов компании, ставших в Америке заметным культурным явлением. Ну, в том же смысле, что и наши рекламные ролики «Хопер-инвест – отличная компания», «Блю Вота» – голубая вода» и «Теперь банановый!» фразу «Avoid the Noid!» в конце 80-х в США



Вверху: Yo! Noid – одна из крутейших рекламных игр всех времен. Секрет успеха прост – это крепко перелопаченная версия каппомовской Kamen no Ninja Hanamaru.

знали все. Нойд – уродец с ужасающим писклявым голосом, разряженный, как я уже говорил, в костюме с кроличьими ушами – пытался заморозить пиццы, чтобы к моменту, когда их доставят к покупателю, они не были горячими. Но пиццы от Domino's Pizza, вроде как, всегда свежи и горячи – собственно, та-

кой вот нехитрый посыл этих душераздирающих образчиков рекламного креатива.

Таким образом, в Avoid the Noid ушастый гад был злодеем. А нам пришлось играть за доставщика пиццы. Главная цель которого – за полчаса (пока блюдо не остыло) притащить его к покупателю, живущему на верхнем – тридцатом – этаже здания. По пути – как гласит название – избегая Нойда (я бы даже сказал – нойдов, их много) и его ловушек. Так навскидку не скажу, на что это больше всего похоже. Мне кажется, что самым близким аналогом будет, как ни странно, Spy vs. Spy. Выходила Avoid the Noid на PC и Commodore 64, причем коммодоровская версия выглядит попростойнее.

Нам, разумеется, более близка Yo! Noid, ведь она издана для NES, а потому именно с ней мы знакомы лучше всего. Игра весьма неплохая, хоть и очень сложная. Причем вполне объяснимо, почему она качественная. Это не тот же случай, что с Cool Spot, Дейвом Перри и мегакрутыми разработчиками из Virgin Interactive. Просто Yo! Noid – это такая конверсия японской игры Kamen no Ninja Hanamaru (она же Wagan Land), сделанная Capcom. То есть, ерунды не могло быть по определению, Capcom венников не вяжет, а если и вяжет, то получается Ghosts n' Goblins, будь он проклят.

В Kamen no Ninja Hanamaru главным героем стал ниндзя с боевой птицей на плече. Пернатая соратница стремительно атаковала противника, а затем возвращалась на место. Для Yo! Noid ниндзя заменили на Нойда, неожиданно переквалифицировавшегося из злодея в героя. А оружием стало йо-йо – которое тоже наносит удар и возвращается. Значительная часть графики была перерисована, но геймплей и левел-дизайн остались практически неизменными. Уровни очень разнообразны – есть, например, покатушки на скейте и этап на портативном вертолете, когда Нойд летает на чем-то вроде пропеллера с моторчиком Карлсона. Крайне интересно обстоит дело с боссами. Что в Kamen no Ninja Hanamaru, что в Yo! Noid, сражаться с ними нужно в карточной игре (в нашем случае это называется соревнованием по поеданию пиццы). Ближайший аналог – пьяница, только с возможностью выбора карты из ограниченного и выставленного на всеобщее обозрение набора. Дополнительные карты со спецспособностями (например, уничтожающими карту противника) нужно собирать на уровнях. Несмотря на то, что игру очень любят ругать последними словами за омерзительный уровень сложности, язык не поворачивается назвать ее плохой. **СИ**

Chex Quest

Вот это и правда полное безумие. Производители хлопьев для завтрака Chex с помощью студии Digital Cafe соорудили в 1996 году феноменальную конверсию Ultimate Doom. Играть нам предлагалось за отважного бойца в броне из хлопьев (!), противостоящего прибывшим из другого измерения флемоидам. Вместо оружия, способного убивать, у нашего героя есть специальные телепортаторы, которые отправляют супостатов домой. То есть, игра для всех возрастов, без насилия.

Звучит как шутка, но это реальный продукт. Диски с Chex Quest вкладывались в коробки с хлопьями – бесплатный бонус. Как утверждают в компании, в результате этой, можно сказать, беспрецедентной акции продажи выросли в два раза.

Обязательно посмотрите вступительный ролик Chex Quest, он есть в Сети.



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.



Илья Ченцов

▶ WolfQuest: Survival of the Pack

Пятница, 23:00

Выясняя, какие же хорошие игры были сделаны на движке Unity, я наткнулся на название WolfQuest, обе части которого вызвали у меня живейший интерес. Оказалось, что это... нет, не квест, а не то ролевая игра, не то симулятор волка. Отличная альтернатива просмотру канала Animal Planet, к тому же бесплатная. Рекламный ролик обещал возможность охотиться на лосей и выращивать потомство, да еще и многопользовательскую игру!

Суббота, 01:10

Оказалось, что WolfQuest разбита на два эпизода, причем второй становится доступным только после прохождения первого. Это, в общем, и понятно, учитывая, что в первой части мы ищем спутницу жизни (или спутника – можно, разумеется, играть и волчицей), а во второй уже сидим в логове и воспитываем волчат. Самая большая подстава – пока не заведешь семью и не перейдешь на второй уровень, тебе не дают даже... мочиться. Ну, то есть метить территорию. The Sims отдыхают, равно как и Ragnarok Online (там, кажется, присесть до какого-то уровня нельзя было?).

При генерации персонажа можно выбрать имя, пол, цвет шкуры и настроить баланс параметров: скорости, выносливости и силы (от нее, кстати, зависит размер зверя), подвергав специальные ползунки. В процессе игры даже начисляются очки опыта, вот только вкладывать их в дальнейшую прокачку, судя по всему, нельзя.

Суббота, 02:14

Жизнь простого миннесотского волка хорошо описывается простой русской поговоркой. Да, его действительно кормят ноги. Игра чем-то напоминает космический симулятор – наш лес-

ной санитар пересекает безграничные просторы Йеллоустонской галактики, периодически ловя в прицел представителей дружелюбных, нейтральных и съедобных цивилизаций. Выслеживать добычу и потенциальных союзников можно с помощью «нюхозрения», как в Dog's Life. Радар вверху слева показывает ближайшие скопления оленей и волчьих базы. К нашим услугам также карта района – поначалу эти интерфейсные элементы кажутся неуместными (волк с GPS?), но потом им находится рациональное объяснение: герой-то у нас коренной йеллоустонец, и за свою жизнь уже успел разведать, где что находится.

Суббота, 02:17

«Боевая система» WolfQuest принципиально отличается от тех, что используются в большинстве игр. Как бы вы поступили, встретив в типичной RPG медведя? А стадо лосей (вот, кстати, интересно, почему косолапые в ролевых играх встречаются гораздо чаще, чем сохатые)? И в Baldur's Gate, и в Dragon Age хищники охотно лезут в драку – а здесь улетывают со страшной скоростью. Догнать гризли практически невозможно, убить – и подавно.

Суббота, 02:30

С лосями также приходится обходиться по-волчьи. Выкосить в одиночку целое стадо – совершенно нереальный подвиг. Авторы советуют выбрать лосиху послабее (увы, вместо «медицинских» признаков плохого здоровья нам показывают обычную «линейку жизни») и... гнать ее, гнать через леса, поля и горы. Настигнув, укусить, получить по лбу копытом. Повторить. У кого первым здоровье кончится, тот победил и может съесть соперника. Когда я в первый раз пошел на лоса, еще не

знал, какой кнопкой включается режим быстрого бега, поэтому думал, что игра еще более реалистична – волк, чтобы не тратить силы, медленно, но верно изматывает лосиху... Решил, что одному ему вряд ли что светит, и отправился в мультиплеер.

Среда, 23:29

Но не все оказалось так просто. Игра-то позиционируется как детская, в чем-то даже обучающая. А это значит, что для попадания в стаю нужно зарегистрироваться на форуме (логин служит также для входа в многопользовательский режим), а потом еще дождаться, пока твой ник проверят на цензурность (меня мурыжили дня три). Разумеется, и в самой игре чат фильтруется по схеме так называемого «белого списка» (то есть в словаре содержатся только разрешенные слова, все остальные – запрещены). Девочки-припевочки сбиваются в стайки и занимаются ролевым отыгрышем, выдавая в эфир описания акробатических этюдов вроде «Gaia14 пытается спрятать шрам на спине». Раз так с десятого подружки понимают намеки и начинают интересоваться: «Ой, че за шрам? Какой миленький, я тоже такой хочу!», потом появляется, видимо, мальчик, горящий желанием делать волчат (нет, в мультиплеере эта функция недоступна), а заканчивается все воплями «Ура, мы белые волки!» Ох, и здесь блАндинки. Я, бурый, чувствую себя чужим на этом празднике жизни, создаю сервер с говорящим именем ElkHunt и жду гостей на «скале совета».

Четверг, 00:38

Все-таки охотиться на лосей – настоящее мужицкое занятие. Особенно без ружья. Но поскольку волончинок жалко, и себя тоже, то и видеоигра согдится соответствующего содержания. Доброй охоты тебе, напарник! **СИ**

ИТОГИ КОНКУРСОВ

Честно заработанные призы ждут владельцев

Письма Доброму Марсианину

В новогоднем номере мы предложили читателям написать письма Доброму Марсианину и попросить у него подарки. Мы переправили всю корреспонденцию на Красную Планету, и вот буквально на днях получили ответ. Ниже – выдержки из писем читателей и ответы нашего инопланетного друга. Это лишь первая часть, дальше – больше. Кстати, вы можете отправить и новые письма Доброму Марсианину на адрес strana@gameland.ru. По вопросу получения призов обращайтесь к Константину Говоруну (wren@gameland.ru) или по телефону редакции: +7 (495) 935-79-34.

Письмо №1

Юрий: Здравствуй, уважаемый инопланетянин с Марса. Пишет Вам Петров Юрий. Мне 12 лет, и я учусь в 6 классе. Я очень люблю играть в компьютерные игры. Узнать про хорошие игры помогает журнал «Страна Игр». У меня есть Nintendo DS, на которой я прошёл игру Mario and Luigi Partners in Time, и она мне настолько понравилась, что я попросил папу заказать мне следующую часть, но так как в России её почти не продают, то папа заказал мне её на Ebay. На PlayStation 3 мне очень понравилась игра Call of Duty: Modern Warfare 2 и Metal Gear Solid : Guns of the Patriots. Я прошу Вас подарить мне веер Metal Gear Solid! Этот веер мне очень нужен, так как я просто обожаю эту игру! Мне очень понравилась четвертая часть Metal Gear Solid. У неё очень интересные сюжет и геймплей! Помог перевести мне игру и понять сюжет папа. В этой части я очень сильно переживал за Снейка, когда он полз на корабле в микроволновке, и Райдена, когда его задавил корабль. Но и предыдущие части тоже интересные. Сейчас жду выход игры Metal Gear Solid: Peace Walker на PSP. Я уже прошёл демо-версию несколько раз, и она мне очень нравится, теперь жду выхода полной игры. А также мне очень понравилась игра «Eye Pet». В ней очень интересно ухаживать за питомцем. Я прошу вас подарить мне этот веер. Судя по картинке, он очень красивый. Надеюсь, Вы мне его подарите».

Д.М.: Веер – твой! Кстати, если бы у Снейка был веер, пока он полз по микроволновке, ему было бы не так жарко.

Письмо №2

Анастасия: Дорогой мой Добрый Марсианин, пишу тебе письмо потому, что Дед Мороз отказал мне во всём, что связано с видеоиграми... или, может, письма до него не дошли... В любом случае, он ничем не смог мне помочь. У тебя прошу уговорить родителей пустить меня поиграть в MMO, все друзья там, а я скучаю в простых RPGs. Хочу летать на воздушных кораблях вместе с командой и искать пиратские клады! Заранее спасибо, с Новым годом и юбилеем любимой «Страны Игр»

Д.М.: У нас на Марсе девушки не играют в MMO, это считается неприличным. Поэтому советую найти игру Skies of Arcadia для Dreamcast или GameCube. Вот там воздушные корабли! Вот там пираты!

Письмо №3

Александр: Раз ты читаешь журнал «Страна Игр», то ты должен знать про такую замечательную игру, как

«Ведьмак» (или The Witcher... уж как угодно). Так вот, приключения Геральта мне безумно понравились. Но, к сожалению, с фэнтезийным циклом романов польского писателя Анджея Сапковского я не знаком. Пока жду вторую часть, решил поближе познакомиться с этим невероятно захватывающим миром и почитать роман... И тут я узнал, что у тебя есть книга «Ведьмак» в какой-то чудо-суперобложке, и конечно захотел заполучить ее. Был уверен, что без проблем отыщу такую же в каком-нибудь интернет-магазине, но не тут-то было. Или я так «прекрасно» пользуюсь Интернетом, или выпуск такого экземпляра был лимитированным, в общем, найти я не смог. Поэтому, прошу тебя О Добрейший Марсианин, порадуешь меня в наш общий юбилей и преподнеси мне этот скромный презент.

Д.М.: Читай на здоровье! А материал о второй части «Ведьмака», как мне подсказывают, появится в ближайших номерах «СИ», в репортаже с ЕЗ.

Письмо №4

Друг и читатель «СИ»: Хотел бы поделиться с тобой своим несчастьем, буквально вчера от меня ушла моя девушка, звали ее чудесным именем – PlayStation 2. Она была столь прекрасна: пепельно-черная кожа (мулатка), аккуратные, чуть квадратные черты лица и тела, вида slim, красивые глаза. Думаю, у вас на Марсе женщины не менее красивы. Она ушла внезапно, по-английски. Просто перестала принимать диски, которые я ей дарил. А ведь сколько приключений, романтических и трагических моментов пережили мы вместе за 4 года. Я всеми силами холил и лелеял ее. Но увы... Наверно, дело в ее жгучем, лазерном сердце. Даже и не знаю, что делать.

Пришли мне что-нибудь, что хотя бы на короткое время скрасит мое одиночество.

Д.М.: Если тебе нравятся темнокоричневые, то в магазине GamePost (www.gamepost.ru) тебя ждет еще более шикарная женщина – PlayStation 3. Она, правда, покрупнее раза в два. Если это не смущает – вперед за покупкой!

Письмо №5

Александр (другой): Дорогой инопланетянин, и гость с других планет. Я люблю игры. Но в последнее время я играю в игру Pure. Но, к сожалению, моя видеокарта слишком маломощная и потому эта игра предстает передо мной не во всей красе. Так что я очень сильно тебя прошу подарить мне видеокарту GeForce 8800. Очень надеюсь, что моя просьба дойдет до тебя.

Д.М.: Легко. Не уверен, что она поможет тебе с игрой Split/Second, но подаренной видеокарте в шейдеры не смотреть!

Письмо №6

Стас: Я бы очень хотел блокнот Moleskin с логотипом выставки gamescom, а если бы там были автографы сотрудников журнала «Страна Игр», то это было бы вообще круто.

Д.М.: Непременно организуем. А если откажутся иероглифы (то есть автографы) рисовать, испелелю с орбиты!

Письмо №7

Танита: Ты хочешь узнать, как я себя вела в Старом году? Нет? А я всё равно расскажу! Нет худа без добра, а за мой прошедший год таких зол было... было... А ИХ НЕ БЫЛО!!! Поздравь же меня! Я завела много друзей, постоянно пишу, рисую, смотрю что-то интересное, хожу, куда глаза глядят (так и до Москвы недолго) и никак не могу остановиться. Знаешь, раньше я думала, такая скоростная жизнь доведет меня до безумия. Она мне нравится... Но есть такое маленькое «НО», из-за которого я сильно страдаю. Я, конечно, очень люблю игры, просто работать с компьютером и читать «Страну Игр» (несомненно, как и ты). Но без ЭТОГО я не могу представить себя и свою жизнь. Это часть меня. Как воздух для нас – человечков. МУЗЫКА! И после того, как сломался мой телефон, в котором был плеер, я умираю. Так медленно... И пусто... Да, наверное, ты и вся редакция думаете:

«Что-то девушка не по адресу зашла. Мы про игры пишем, а она из-за музыки страдает!» И да, я соглашусь. Я должна была бы биться об стенку с криками: «Почему я не могу установить "Need for Speed: Shift?" или «Да за что же ты такой "хороший" не можешь диск с Call of Duty прочитать?» Ну, или так: «Да почему субтитры опаздывают к самой интересной серии ToGa Dora?» И таких вопросов хватит на 33 томика «Толкового словаря» Даля. Поэтому я скажу по-русски (на марсианский тебе переведет наша многоуважаемая редакция) – подари мне ПОЖАЛУЙСТА MP3-плеер!!! Эту каплю жизни и свет в моем окошке («Ну, загнула!» – голос за дверью!) И в конце я бы хотела поблагодарить всю редакцию своего любимого журнала: СПАСИБО вам за то, что вы создаете такой замечательный журнал!

Пусть растут ваши таланты, статьи и количество страниц в журнале;

!!! Doomo arigatoo gozaimasu !!!

P.S. Я не сказала, что люблю аниме и мангу?!

Д.М.: Отлично. Меняю MP3-плеер на субтитры к ToGa Dora. А то у нас на Марсе торренты не работают, так и живем как в деревне...

» Фанатский конкурс

Мы попросили определить все предметы, изображенные на нашем новогоднем постере. Победителем и владельцем фигурки Неро из Devil May Cry 4 стал, разумеется, Dante Sparda (адрес – sparda6@gmail.com). Приводим его письмо целиком.

Здравствуй, дорогая редакция, и заранее прошу прощения, что я не прекрасная читательница. Но надеюсь, моё письмо прочтёте всё равно. В ваших конкурсах участвую впервые, ибо привлёк моё внимание приз. Как большой фанат вселенной DMC вот уже 7 лет, я не могу упустить разыгрываемую фигурку Неро. Как раз собираюсь купить все 5 известных мне фигурок по вселенной, но пока не завёл кредитки. Неро не столь крут как Данте, но симпатию у меня вызывает. Возможно, мне удастся победить, ведь, как говорится, новичкам везёт.

Приступим. На вашем новогоднем постере, сделанном, вроде, в стилистике Team Fortress, я вижу, как наши доблестные томоженники задержали злоумышленника, одетого под Санту (видимо, то же случилось с моей посылкой с аксессуарами для Nintendo DSi, которую я ждал 2 месяца, мда...). «Санта» вытатуировал на левой руке сегодняшний год 2010, на правой – татуировка в стиле Mirror's Edge или Bionic Commando (вряд ли она намекает на игру «Змейка»). Этот злой дядя – вор на все руки, раз обокрал таких героических личностей,

да любитель артефактов. Я тут вижу прибор ночного видения Сэма Фишера из Splinter Cell; фигурку тетрамино из Tetris; жителя Грибного Королевства из Super Mushroom и говорящий зонтик по имени Перри, помогающий принцессе Пич в Super Princess Peach; лом Гордона Фримана из Half-Life; святую гранату из Worms; Киблейд, скорее всего, Соры (он такой недотёпа – не раз терял своё оружие) из Kingdom Hearts; меч Клауда из Final Fantasy 7; шляпу бедного Индианы Джонса (Лукас и Спилберг его изнаси-и-и, эээ, надругались над ним, а этот нехороший дядя, видимо, раздал его), Поо Snake из Blue Dragon; смертоносный вантуз, оставшийся после нашествия кролегов; повязка черепашки Рафаэля; в мешке – Мойя из LocoRoco.

Напоследок отмечу, что есть ещё некоторые вещи на вашем постере, которые, я уверен, неспроста изображены. Наручники на бандюге, собака под столом и ручка в руках де-вушки. Но я не в силах разгадать, откуда это всё. А может это лишь ваша фантазия да моя параноя, но не более.



» Хит-парад музыки

В 9-м номере «Страна Игр» совместно с компанией Blade проводила акцию «Музыкальный хит-парад». Читателям предлагалось выслать собственный хит-парад лучших музыкальных композиций. Первый, тридцатый и сотый участники получали ценные призы от Blade. По итогам голосования был составлен сводный читательский хит-парад.

1. Nobuo Uematsu – One-Winged Angel (Final Fantasy VII)
2. Akira Yamaoka – Silent Hill main theme (Silent Hill)
3. Frank Klepacki – Hell March (Red Alert)
4. Jason «ShyBoy» Arnold – Shall Never Surrender (Devil May Cry 4)
5. Michael Hunter – Soviet Connection (Grand Theft Auto IV)

Призы получают участники опроса:

Плеер Ritmix RF-7900 – Евгений Ратников
Сумка Golla Race 15" – Дмитрий Бабкин
Наушники KOSS Porta Pro – Александр Барабанов



По вопросу получения призов следует писать на адрес wrep@gameland.ru или звонить в редакцию по телефону +74959357034 (Константин Говорун).



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.

E3 2010

Пока наши корреспонденты находятся на выставке и готовят репортаж, представляем вашему вниманию подборку самых свежих трейлеров с выставки.



Ученик чародея

Новый трейлер художественного фильма про нью-йоркского чародея и его непутевого ученика, которого ожидают ускоренные курсы по изучению магии.



Transformers: War for Cybertron

Геймплейное видео из многопользовательской демоверсии очередной игры по «Трансформерам». На этот раз – не по кинолицензии. И это к лучшему.



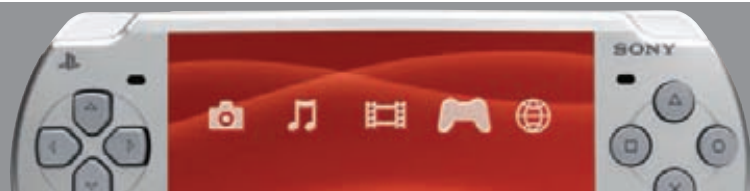
Отважное сердце

Фэнский клип по фильму, о котором рассказывается в печатной рубрике «Банзай!», новые вступительные ролики сериалов Angel Beats! и Durarara!!, а также подарок для любителей отважных девушек, спасающих мир.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Patchwork Heroes
Трейлеры: VT Tennis
Kurohyou: Ryu ga Gotoku Shinshou
Toy Story 3



Пока мы сдаем этот номер, в США традиционно проходит одна из самых крупных и ожидаемых игровых выставок. В следующем номере ждите полноценный репортаж. На диске к этому номеру мы представляем вам подборку самых лучших трейлеров, демонстрировавшихся на E3. Нет, вы ничего не перепутали: в этот раз все ролики находятся в «Территории HD» — в высоком разрешении и пригодные для просмотра на PS3 и Xbox 360. Не пропустите. Впрочем, записи геймплея из свежих игр никто не отменял. Их две — из Blur и Transformers: War for Cybertron.

// Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-дискон?

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:

Видеопревью:

- Xenoblade (Wii)
- Transformers: War for Cybertron (PC, PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- Blur (PC, PS3, Xbox 360)
- Tropico 3: Absolute Power (PC)

Особое мнение:

- Call of Duty: Modern Warfare 2 - Resurgence Pack (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Shogun 2: Total War
- Enslaved: Odyssey to the West
- Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
- Guitar Hero: Warriors of Rock
- Kany & Lynch 2: Dog Days
- Mafia II
- Splatterhouse
- Spider-Man: Shattered Dimensions
- Vanquish
- Red Faction: Armageddon
- Devil's Third
- Assassin's Creed: Brotherhood
- Killzone 3
- StarCraft II: Wings of Liberty
- Fallout: New Vegas
- Driver: San Francisco
- Mortal Kombat

Special:

- Random Encounter
- Mortal Kombat (разбор трейлера)
- Без Врена 3
- Deus Ex: Human Revolution (интервью)
- Нинтендология
- Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
- Bright Falls (третий и четвертый эпизоды)

PC-DVD:

Демоверсии:

- Jade Dynasty

Территория HD:

- Blur
- Transformers: War for Cybertron

Банзай!

- Sheepworld - Vision 36 (AMV)
- Angel Beats! (второй опенинг)
- Durarara!! (второй опенинг)
- JudgeHolden - Out to Save the World (AMV)
- jucabala1702 - The Birthday Massacre MEP (AMV)

PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- Patchwork Heroes (демоверсия)

- VT Tennis (трейлер)

- Kurohyou: Ryu ga Gotoku Shinshou (трейлер)
- Toy Story 3 (трейлер)

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- 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
- Portal
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- Racer
- 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 10.5 WHQL Win 7/Vista
- ATI Catalyst 10.5 WHQL Windows XP
- DirectX End-User Runtime (Июль 2010)
- ForceWare 197.77 Win XP
- ForceWare 197.77 Win 7/Vista

Патчи:

- Age of Empires III: The WarChiefs v1.06 RU
- Age of Empires III v1.14 RU
- Disciples III: Ренессанс v1.06 RU
- Galactic Civilizations II: Twilight of the Amor v2.03 RU
- Mount & Blade. Огнём и мечом. Золотое издание v1.017 RU
- Дальнобойщики 3: Покорение Америки v3.0.4 RU
- The Settlers 7: Paths to a Kingdom v1.05 Интернациональный

Софт:

- AppRemover 2.2.2.1
- IOBit Security 360 1.41 Free
- Online Armor Free 4.0.0.44
- AnyReader 3.2 Build 402
- Express Burn 4.36
- BB FlashBack 2.7.3 Build 1528
- EmEditor Pro 9.17
- GreenBrowser 5.4.0609
- Mass Downloader 3.8.843 SR1
- Speccy 1.02.156
- UserProfilesView 1.01
- VueScan 8.6.36
- ImTOO 3GP Video Converter 6.0.2.0415
- ImTOO DVD Ripper 6.0.3.0520
- Kantaris Media Player 0.6.5
- Konverter 4.02 Build 6
- XMedia Recode 2.2.3.2
- AusLogics BoostSpeed 5.0.2.200
- Autoruns 10.0
- Comodo System Cleaner 2.2.335611.5
- FileMenu Tools 5.8.1
- PCBoost 4.6.7.2010
- ShellExView 1.47
- WindowBlinds 7.1 build 273
- WinLock 5.11

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.93 RU
- Mozilla Firefox 3.6.3
- Virtual CD 10.1.0.7
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.9.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.2.2
- HyperSnap-DX 6.80.01
- Miranda IM 0.8.21
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

Widescreen:

- Жизнь, как она есть (Life as We Know It)
- Каратэ-пацан (The Karate Kid)
- Последнее изгнание дьявола (The Last Exorcism)
- Ученик чародея (The Sorcerer's Apprentice)
- История игрушек: Большой побег (Toy Story 3)

Shareware/Freeware:

- Flux Family Secrets: The Ripple Effect
- Megaplex Madness
- Recyclorama
- Risk

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».

Jade Dynasty

Клиент MMORPG, предлагающей отправиться в загадочный восточный мир с могущественной магией. На выбор две расы: люди, пошедшие наперекор Бессмертным, и Теоны – звероподобные полубоги, призванные восстановить контроль над человечеством. У первых доступно пять школ боевых искусств, у вторых – два класса, но каждая из фракций обладает широким разнообразием талантов. Объединяясь в кланы или семьи, можно выполнять коллективные квесты, принимать участие в сражениях между гильдиями и штурмовать форты.



rFactor

В нынешнем месяце у нас нашлось кое-что и для любителей формульных серий. Их вниманию представлен Firestone Indy Lights 1.00, отличная работа, предлагающая сразиться в юниорской серии американского чемпионата IndyCar. Машины, которые здесь принимают участие, являются наглядным примером того, что американские автомобили способны ездить далеко не по одним овалам. Конечно, это не Формула-1, но характеристики у болидов Firestone Indy Lights 1.00 вполне заслуживают уважения.



Half-Life 2

Успех модификации Age of Chivalry, которая вскоре станет отдельной игрой, заметно поднял интерес к теме Средневековья. В нынешнем месяце поклонникам Half-Life 2 мы предлагаем модификацию Kingdoms Collide Beta 1.0, которая также переносит игроков в Средние века. На сей раз, впрочем, одними лишь луками да мечами дело не обойдется: в арсенале есть также магия, причем по мере игры уровень заклинаний растет, как и боевые навыки. Бои в Kingdoms Collide Beta 1.0 получатся масштабные, скучно точно не будет!



Unreal Tournament 2004

Работ, которые посвящены борьбе с зомби, выходит великое множество, но модификация Out of Hell 2009, которую мы предлагаем в нынешнем месяце, занимает особое место. Сложно представить, но эту по-настоящему гигантскую модификацию создало всего несколько человек, на это у них ушло семь лет! В результате получилась великолепная работа, которая, несмотря на несколько устаревшую графику, и правда затягивает. Как и в большинстве модов про зомби, здесь постоянно не хватает патронов, так что без особой тактики не обойтись.



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Банзай!



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Blur (PC, PS3, Xbox 360)

Двадцать человек на трассе, постоянная вражда и непрекращающийся фонтан красок – достаточно ли этого, чтобы потратить драгоценные часы? Смотрите наш видеообзор.



CoD: MW2 – Resurgence Pack (PC, PS3, Xbox 360)

Второму скачиваемому дополнению к одному из самых популярных сетевых шутеров – свой комментарий на диске. MC SpaceMan у микрофона.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Xenoblade (Wii)

Тяжело ли жить в мире, в котором единственная почва – это тела почивших богов? Узнаем совсем скоро, а пока – смотрим превью на этом диске.



Transformers: War for Cybertron (PC, PS3, Xbox 360)

Давно уже фанаты трансформеров ждут приличную игру по любимой вселенной. Осталось совсем недолго: не теряем надежды и тестируем многопользовательскую демку.

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».



Разбор трейлера Mortal Kombat

Фанаты на ушах: анонсировали новый МК. Мы пропустили ролик через аналитическую машину модели «Артем Шорохов» и делимся полученными данными.



Bright Falls

Несколько номеров назад мы выкладывали первых два эпизода мини-сериала по игре Alan Wake. На очереди – еще два. Приготовьтесь к возвращению в «тихий» городок Брайт Фоллз.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые вас волнуют. Отвечаем с удовольствием! Присылайте SMS на номер **8-926-878-24-59**

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Наши любимцы:
Алисия Клаус
(Bullet Witch)



Художник: Ketchup

? В рецензии на **Demot's Souls** указано, что **российского дистрибьютера у игры нет. То есть официально игра у нас не появится?**

Именно так. Когда у игры нет официального дистрибьютора, нет и официальных поставок, а нет официальных поставок – нет и официальных продаж. Впрочем, при желании всегда можно добыть «серую» копию игры у перекупщиков. Например, заказать в интернет-магазине GamePost (www.gamepost.ru).

? Можно ли в **Mass Effect 2** заниматься этим?

Трудный вопрос... Тут все зависит от того, что для вас «это»? Если художественное чтение речей Мао Цзэдуна в оригинале, то, увы, вынуждены вас огорчить: этим в **Mass Effect 2** заниматься нельзя. Подождем нового аддона, вдруг там наконец реализуют? Если же вы об интимном (отчего-то нам так показалось...), то спешим успокоить: с этим в **Mass Effect 2** всё в полном порядке. Любите на здоровье!

? Куда пропала игра **Rainy Woods?**

Rainy Woods, сюрреалистично-сверхъестественный детективный триллер в духе «Твин Пикс», сменил название на **Deadly Premonition** (**Red Seeds Profile** в Японии) и вышел на Xbox 360 и PlayStation 3. Европейского релиза пока не было.

? Что слышно о новой **Scribblenauts?**

Новая **Scribblenauts** будет, выход ее обещан на эту осень, главным нововведением станет возможность использовать прилага-

тельные. Список прочих улучшений предсказуем: расширенный словарь, более удобное управление и система подсказок.

? Что случилось с **Томом Холлом? Говорят, он заболел?**

В апреле он перенес инсульт, и у него почти отнялась правая половина тела. Однако доктора привели его в порядок, в мае у него закончился курс физиотерапии, и пока Том на здоровье не жалуется.

? Когда выйдут новые выпуски программы «Крутятся картриджи»?

А загляните-ка на видеодиск!

? Когда выйдет третий том манги **Dragon Ball** на русском?

К сожалению, официальное издание манги в России как-то с самого начала не заладилось: часть проектов заглохла, часть выходит нерегулярно и с большими перерывами. Вот и издательство «Эксмо», взяв хороший старт, уже к третьему тому сбилось с взятого темпа. Всем поклонникам Акиры Ториямы мы рекомендуем почаще заходить на www.eksmo.ru и сверяться с тамошним графиком релизов. Третий том, кстати, они уже выпустили, ищите в магазинах.

? Когда уже в России наконец запустят **Xbox Live**? Есть хотя бы какая-нибудь весточка?

Вы знаете, есть! Причем самая официальная. Уже этой осенью **Xbox Live** запускают в России (а также в Бразилии, Чили, Колумбии, Чехии, Греции, Венгрии, Польше и Южной Африке). Наконец-то дождался!

Художник: Alex Hatchett



АНОНС

В следующем номере...

СПЕЦ

Итоги E3 2010

Новый виток противостояния Sony, Nintendo и Microsoft. Что обещают платформо-держатели? Что готовят независимые издатели? Во что играть в будущем году?



СПЕЦ

Лучшие игры E3 2010 (часть 1)

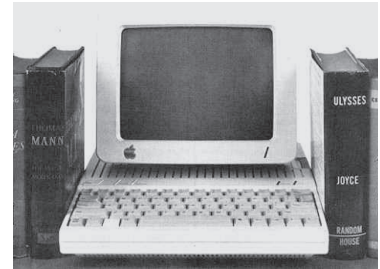
Живые впечатления экспертов «Страны Игр» – прямиком из Лос-Анджелеса и только для вас. Не пропустите!



СПЕЦ

Interactive fiction сегодня

Диалог двух пишущих машинок или настоящая интерактивная литература? Разговор с мастерами жанра через интерфейс командной строки.



В РАЗРАБОТКЕ

Halo: Reach (Xbox 360)

Грандиозный финал саги от Bungie. Мы поиграли в новую демоверсию, пообщались с разработчиками и подготовили эксклюзивный материал прямиком с E3!



РЕЦЕНЗИЯ

Dragon Quest IX (DS)

Есть мнение, что Dragon Quest IX – лучшая JRPG в мире. «СИ» уже писала о японской версии игры, теперь пришло время англоязычного релиза!



СПЕЦ

Игры для Kinect (Xbox 360)

Новое слово в управлении играми или шаг назад? Линейка Kinect во всей красе – глазами журналистов «СИ».



РЕЦЕНЗИЯ

Super Mario Galaxy 2 (Wii)

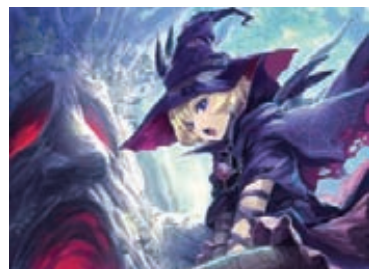
Почему создатель Gears of War заповоет играть в Super Mario Galaxy 2? Да потому, что это отличная игра, всем играм игра! Рецензентов от нее за уши не оттащишь.



РЕЦЕНЗИЯ

DeathSmiles (Xbox 360)

Случилось то, чего никто не мог предположить: шутер про готических лолит от культовых разработчиков из Cave выходит за пределами Японии!



РЕЦЕНЗИЯ

The Sims 3 Ambitions (PC)

Станьте пожарным, следователем, охотником за привидениями или... эмо? Новое дополнение никого не обойдет вниманием и не оставит обиженным.

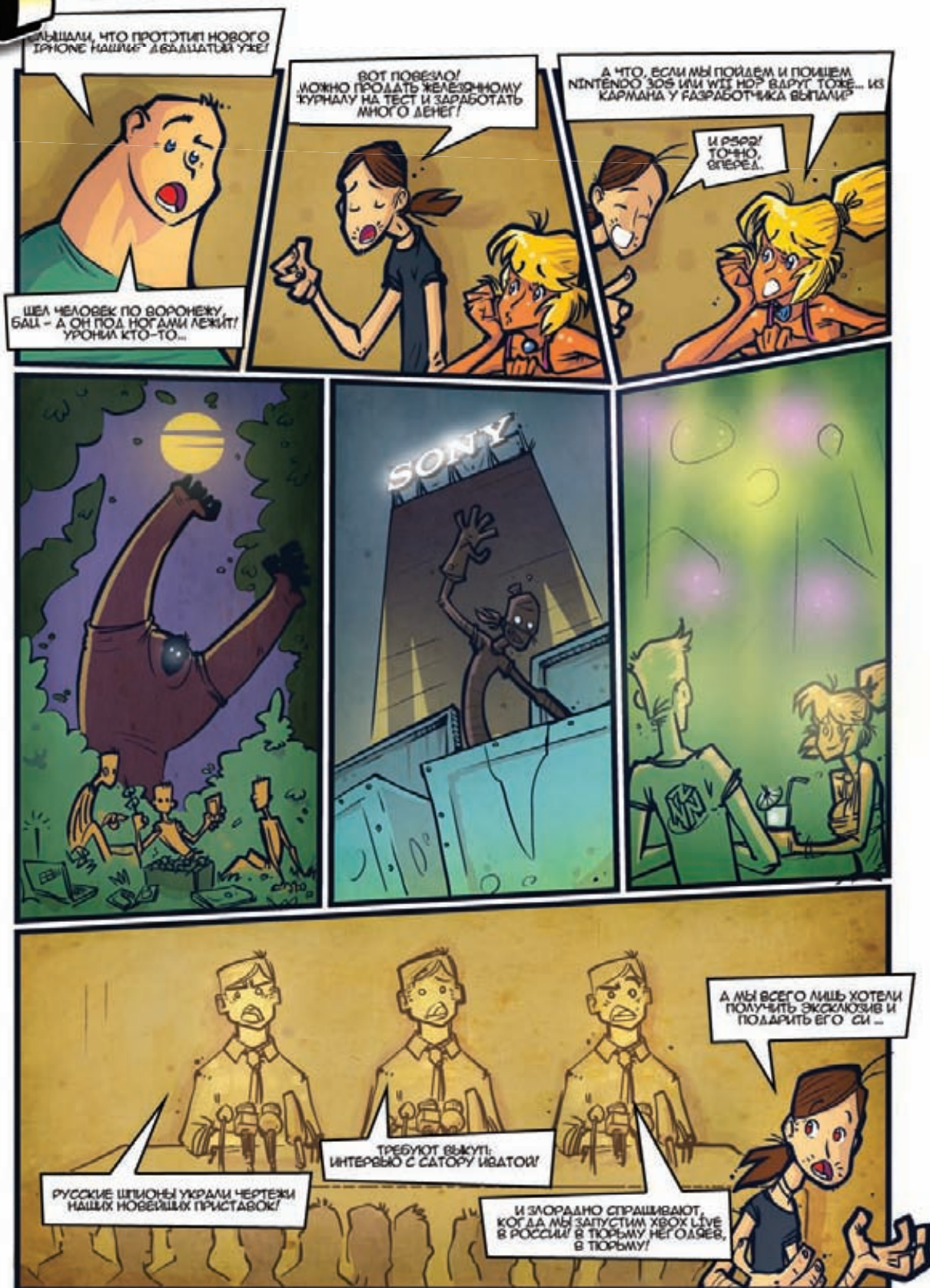


КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Выпуск 60 Журналистский хлеб

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

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



WORLD OF TANKS

ВОЙДИ В БЕТУ

www.worldoftanks.ru



WARGAMING.NET

СТРАНА
ИГР



METAL GEAR SOLID[®]

P E A C E W A L K E R

KONAMI

Blur



СТРАНА
ИГР

ACTIVISION