

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

ЭКСКЛЮЗИВ
НОМЕРА

СИГЕРУ МИЯМОТО
О SUPER MARIO
И THE LEGEND OF
ZELDA

(game)land
hi-fun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250 P

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WIN

7 СЕКРЕТОВ УСПЕХА SKYRIM

ПРАВДА О NEED
FOR SPEED: THE RUN

ЮБИЛЕЙ HALO:
COMBAT EVOLVED

ИСТОРИЯ
SYNDICATE

ВОЛШЕБСТВО
MINECRAFT

ПАДЕНИЕ
DREAMCAST

ПОДРОБНОСТИ

DEVIL MAY CRY

FAMITSU
ИЗБРАННОЕ



Слово редакторов

Январь 2012 #1 (329)

НА ОБЛОЖКЕ
DmC: Devil May Cry

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Ninja Theory



Перед каждым Новым годом мы стараемся придумать для вас что-то особенное. На этот раз в номере – лишь пара праздничных конкурсов с ценными призами, а главный сюрприз ждет вас впереди.

В 2012 году «Страна Игр» сделает следующий шаг в своем развитии. Да, мы сохраняем концепцию яркого авторского журнала. Да, мы держим курс на то, чтобы предлагать статьи, у которых нет легко доступных бесплатных аналогов в русскоязычном Интернете. К этому принципу мы лишь добавляем еще один: как можно больше материалов, которых не найти и на английском. Первый шаг в этом направлении – заключение контракта с издательством Future о синдикации статей из журналов Edge и PC Gamer. Каждый месяц мы сможем закупать до 30 страниц из лучшего мультиплатформенного журнала мира, а если понадобится – то и из лучшего компьютерно-игрового.

Мы долго думали, что делать с видео-приложением к «СИ». С одной стороны, интересные передачи с живым видео из игр и мнением редакторов – это интересно. С другой, DVD в наш век все чаще воспринимается как бесполезный носитель информации. Поэтому в 2012 году мы переносим все наше видео на сайт Gameland.ru, а к печатному журналу добавляем 48-56 страниц при сохранении той же цены.

Обновленный дизайн, сверхолстый журнал и новости о нашем проекте сайта «Страны Игр» – уже через месяц!

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Мало сделать хорошую игру – нужно ее еще и правильно позиционировать. Взять, например, Breath of Fire V. Главный герой, Рю, берется опекать немую девочку Нину – бедняжка очень слаба физически, но все же оказывает ему посильную поддержку в боях, разя недругов магией. Похожая ситуация складывается в Ico: разве что там подопечная разговаривает на непонятном ее спутнику языке и драться не может вообще (зато разбирается в магических устройствах). Но хрупкость Йорды – достоинство Ico, а хрупкость Нины – повод не любить VoF V. Хотя выйди пятая часть как самостоятельная игра – кто бы стал принимать ее в штывки только потому, что место энергичной Нины из предыдущих VoF заняло чахлое создание?

Вот и с нынешней DmC история та же. Если б ее с самого начала преподнесли именно как альтернативную историю о герое, которого с Данте из DMC1-4 сюжетно ничего не связывает, у многих геймеров не было бы того предвзятого отношения к игре, которое сложилось уже после первого трейлера. У VoF V, правда, было одно важное преимущество. Ее не отдали сторонней студии (да еще, в случае с Ninja Theory, не сделавшей себя имя на играх в схожем жанре), и поэтому, пока шла разработка, фэны не отказывались дать создателям шанс – гроза разразилась только после релиза. DmC же так не повезло.

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Егор Тулин
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Закиров, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин
Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru
зам. ген. издателя по развитию
Андрей Михайлюк
PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджер
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталья Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Аলেখина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Мария Дубровская
dubrovskaya@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Наталья Тулинова

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225

Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77

Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по Объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.
Тираж 189125 экземпляров
Цена свободная

Типография

Zarolex, Польша
Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращайтесь по адресу content@glc.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 © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:
кончились

В нашем деле, как и во многих других, успеха проще добиться человеку без семьи. Неженатый и безребёночный мобилен, не стеснён в средствах, может действовать без оглядки на благосостояние домочадцев и имеет гораздо больше свободного времени. Тут должно быть какое-то оптимистичное «но зато!»... А, вот: но зато лет через 20 ребёнок превратится в неженатика с большим карьерным потенциалом, а неженатик – в развалину!



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры:
Devil Summoner: Soul Hackers

Пока что беру бессрочный отпуск в «Стране Игр» и всех примыкающих проектах. Хочу попробовать делать что-то новое и в другом коллективе. Спасибо за то, что читали мои статьи, делились критикой, высказывали свои соображения. Все это – очень ценный опыт, который сильно мне помог. Не бойтесь.



Артём Шорохов

Прочитал и доволен: «Астровитянка»

Любимые игры:
Battle City, XoniX, Gears of War

Осень была особенно щедра на блокбастеры и «тройки» самых разнообразных жанров. Но чем ближе с ними знакомлюсь, тем отчетливее понимаю, что у Бэтмена, при всех его нынешних недостатках, конкурентов в уходящем году попросту не было. Что, признаться, немного обидно – уж за два-то года прогресс велик. Видимо, весь креатив и все свершения ждут нас в новом году. С праздником, друзья!



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Вот и закончился год триквелов. В основном это были AAA-тайтлы, которым едва пять лет стукнуло, но встретились нам и два ветерана, тщательно хранящие ценности десятилетней давности. Обе, что характерно, серийные кормильцы своих студий. Вот все-таки есть у некоторых стальная выдержка!



Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры:
Katamari Damacy

Мне слишком мерзко от ситуации с выборами, чтобы что-то сюда писать.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры:
Ico, Shadow of the Colossus

Валерий катается по стране и ближайшему зарубежью, отсылая в редакцию сообщения, вроде «Ох, не в этом месяце (Вернусь и дострочу)». Последний раз его видели в Санкт-Петербурге и Калининграде.

BLOODLINE CHAMPIONS

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему



Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!



Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!



Постоянство

Действие ударов и приемов предопределено и не зависит от внешних условий.



Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.



Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

www.blc.ru



РЕКЛАМА

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

СТРАНА ИГР



ИНТЕРВЬЮ

72

Сигеру Миямото

Самый именитый геймдизайнер современности рассказывает о новых играх
Команда Famitsu

НА ГОРИЗОНТЕ

10

Фактические факты

Тай Сёко

ЛЮДИ

12

Цитатник

Команда «СИ»

12

Конкурс «Расскажи о СИ»

Команда «СИ»

16

Cosplaymania

Красивые отечественные косплееры – gotta catch 'em all!
Наталья Одинцова

18

ТЕМА НОМЕРА

DmC: Devil May Cry

Новые подробности напрямую от разработчиков
Наталья Одинцова

24

ЖДЁМ!

The Darkness II

Пробуем подружиться с силами тьмы
Сергей Цилюрик

26

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

Десять баллов по шкале игрожура

Беды систем оценок
Сергей Цилюрик

28

На 3DS нет и не будет игр

Чудеса избирательного восприятия реальности
Константин Говорун

30

Трудности сложности

Кому сейчас легко?
Артем Шорохов

32

СПЕЦ

The Elder Scrolls

История чудесного мира
Андрей Окушко

41

Новогодний конкурс

Команда «СИ»

ИГРА ЭТО ВЕСЕЛЬЕ ПОБЕЖДАТЬ ЭТО СТРАСТЬ



SPEEDLINK®



АКСЕССУАРЫ: XBOX 360® | PS3® | Wii® | NDS® | PSP® | PC



На арене или трассе, консоли или ПК — SPEEDLINK® это номер один в вашем выборе аксессуаров для любых игр. Они обладают самыми лучшими технологиями, чтобы выдержать в самых жестких условиях против самых трудных противников. Они обеспечивают максимальный комфорт и удобство на протяжении многих часов, а также превосходную точность для всех, кто стремится к победе...

Спрашивайте в магазинах:



нам не всё равно

www.mvideo.ru

SPEEDLINK®

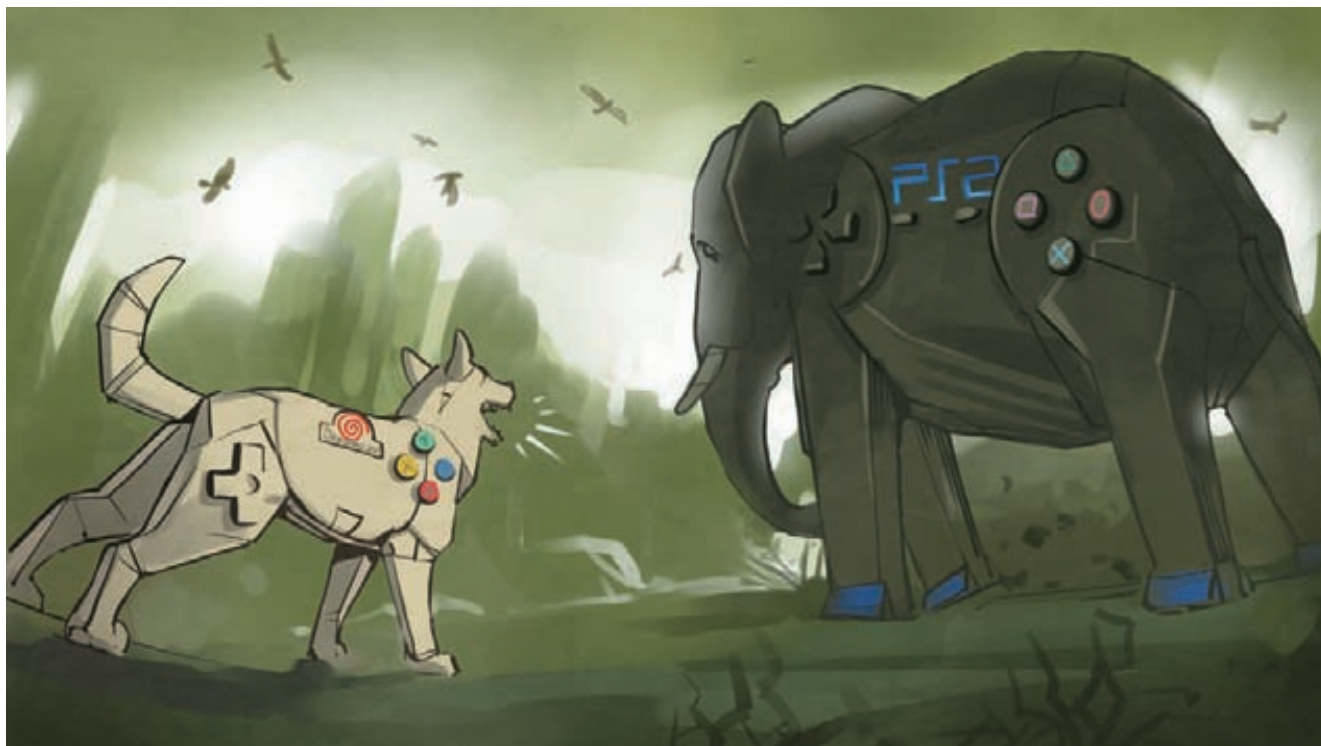
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек
Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitex.ru

● ● ● www.speedlink.ru ● ● ●

реклама

- 42 Шведские стычки**
История Digital Illusions CE в лицах и проектах, часть 2
Святослав Торик
- 48 Падение Dreamcast, часть 1**
Как Sega подошла к пропасти
Константин Говорун
- 56 Devil May Cry**
Как закалялся Данте
Наталья Одинцова
- 64 Новогодний гид**
Идеи подарков
Команда «СИ»
- ИНТЕРВЬЮ**
- 70 Кадзухико Абе**
О будущем Сарсом рассказывает президент компании
Наталья Одинцова
- 71 Ёсинори Оно**
Подробности разработки Street Fighter x Tekken
Константин Говорун
- ТЕРРИТОРИЯ FAMITSU**
- 72 Сигеру Миямото, ч. 1**
Мастер и Марио
Famitsu
- 74 Сигеру Миямото, ч. 2**
Мастер и Зельда
Famitsu
- 78 Yakuza 5**
Интервью с Тосихиро Нагоси и его бандой
Famitsu
- 82 Ясунори Мицуда**
Культовый композитор
Famitsu
- 86 Tekken 3D: Prime Edition**
Любимые бойцы теперь в объеме
Famitsu
- 88 Power Smash 4**
Virtua Tennis 4 для Vita
Famitsu
- НА ПОЛКАХ**
- 90 The Elder Scrolls V: Skyrim**
Сказка о фальшивой зиме
Илья Ченцов
- 98 7 секретов успеха Skyrim**
Защищаем Скайрим от оголтелой критики
Константин Говорун
- 102 Пост-обзор Uncharted 3**
Альтернативное мнение
Команда «СИ»

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



СПЕЦ

48 Падение Dreamcast

Почему народная любовь не спасла Sega
Константин Говорун

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Колонна\Тевье 2 обл. | Альфабанк 3 обл. | MSI 4 обл. | Innova 3 | Grafitec 5 |
Mail.ru 7 | Soft Club 9 | Wexler 13 | Blade 25 | Журнал Total Football 29 |
man tv 47 | 2x2 55 | aOne 97 | Альфабанк 103 | tash 113 | подписка 117, 172

Сделано
во Франции
40+ млн
игроков
в мире

Дофус



Пошаговая стратегия? Онлайн-RPG? Мультсериал?
Дофус. Это надо видеть!

dofus.mail.ru

Издатель
@mail.ru

ankama

На правах рекламы



ТЕМА НОМЕРА

56

Devil May Cry

Данте уходит в сумрак
Наталья Одинцова

104

Halo: CE Anniversary

Зеленая, зеленая трава
Константин Говорун

108

Need for Speed: The Run

Два часа
Юрий Левандовский

110

Super Mario 3D Land

Еще один шанс полюбить водо-
проводчика
Илья Ченцов

114

Serious Sam 3

Что не получилось у Дюка
Святослав Торик

118

Supremacy: MMA

За двумя зайцами
Юрий Левандовский

120

Saints Row: The Third

А стропоны здесь розовые
Сергей Цилюрик

126

Minecraft

Как стать миллионером
Сергей Цилюрик

132

The Lord of the Rings: War of the North

Толкиен бы не одобрил
Андрей Окушко

134

Stronghold 3

Хорошо забытое старое
Святослав Торик

136

КРОСС-ФОРМАТ
Невероятный Халк

Наш зеленый друг
Дмитрий Лопухов

146

ОНЛАЙН
Дофус

Французский кавай
Анна Янилкина

148

Bloodline Champions

Суровое месилово
Семен Кобылин

150

RETROACTIVE
Syndicate

Киберпанк жив
Святослав Торик

156

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО
BR-релизы

Парк юрского периода и др.
Команда TotalDVD

158

ЖЕЛЕЗО**Новое в мире железа и гаджетов**

Команда «СИ»

169

LEVEL UP**Видеожурнал**

Содержание выпуска
Команда Level UP

170

БОНУСЫ**Релизы**

Во что играть в следующем
месяце?
Команда «СИ»

174

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
Занудный FAQ

Артём Шорохов

175

КОМИКС**Augmented Reality #01**

Артём Шорохов

176

БОНУСЫ**Наши любимцы**

Йорда
Артём Шорохов

**СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ С 26 ЯНВАРЯ**

АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU

namco



16
www.pegi.info

TEKKEN™ HYBRID

ДЛЯ КАЖДОГО ФАНАТА ТЕККЕН™



Лучший подарок любому фанату – классический **ТЕККЕН Tag Tournament** в HD-переиздании, игра-пролог к сиквелу и полнометражный CGI-фильм **ТЕККЕН Blood Vengeance** в одной коробке.



РЕКЛАМА

SONY
make.believe

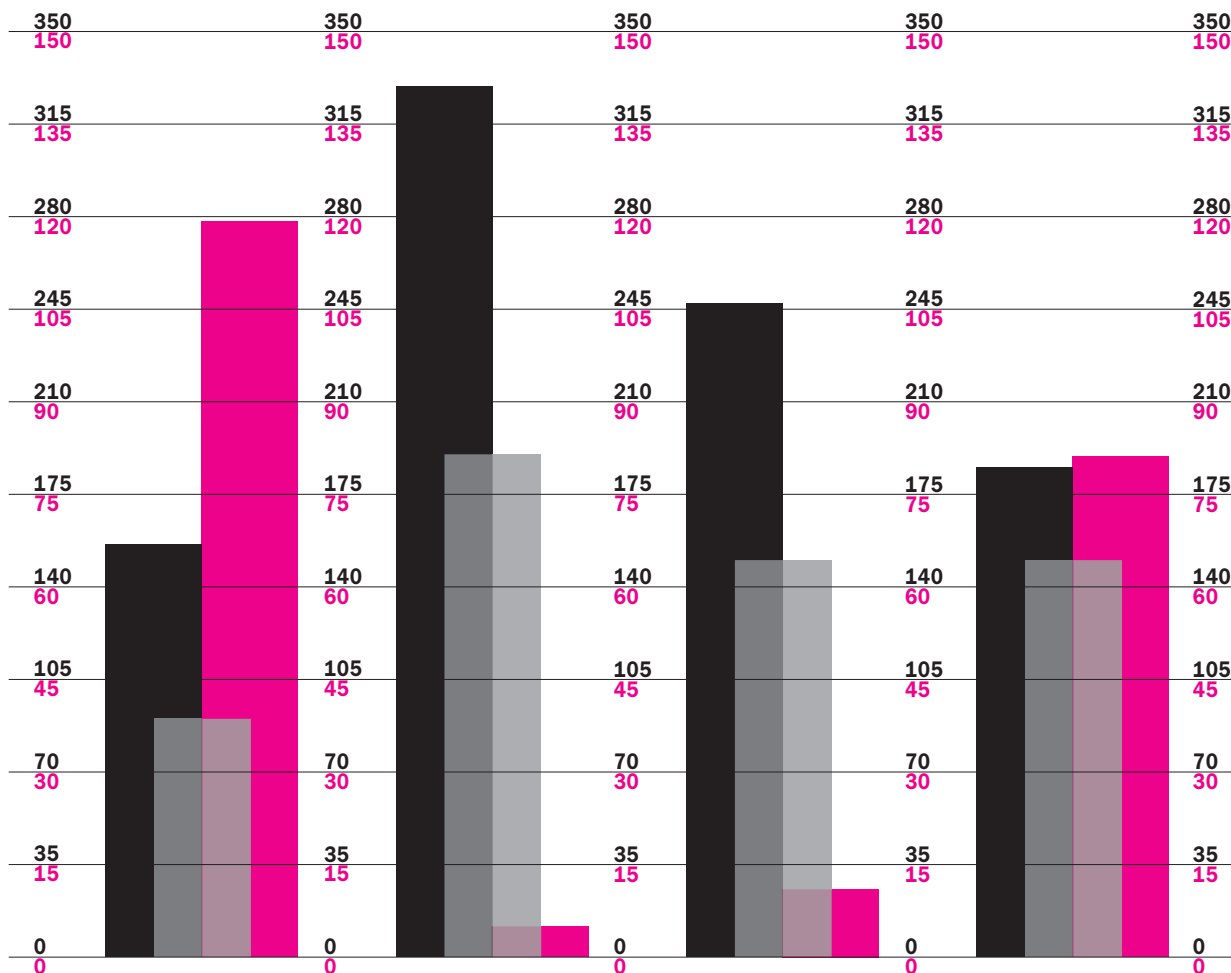
Фактические факты

В цифрах – о главном

Портативные консоли
Nintendo и конкурентов



Тай Сэко



Game Boy

Год выхода: 1989

Цена:

\$89.99

Цена с учетом инфляции:

\$156.21

Продажи:

119 млн.



Atari Lynx

Год выхода: 1989

Цена:

\$189.95

Цена с учетом инфляции:

\$329.68

Продажи:

5 млн.



Sega Game Gear

Год выхода: 1991

Цена:

\$150 US

Цена с учетом инфляции:

\$247.00

Продажи:

11 млн.



Game Boy Advance

Год выхода: 2001

Цена:

\$149.99

Цена с учетом инфляции:

\$185.02

Продажи:

81 млн.

Для начала, позвольте вам напомнить о таком явлении, как инфляция. Многие думают, что рост цен – это чисто российская фишка, которая в развитых странах отсутствует. Меж тем, 60 долларов сейчас – это совсем не то же самое, что 60 долларов двадцать лет назад. Поэтому цены на любые товары (включая игры) за длительный период нужно сравнивать с поправкой на инфляцию.

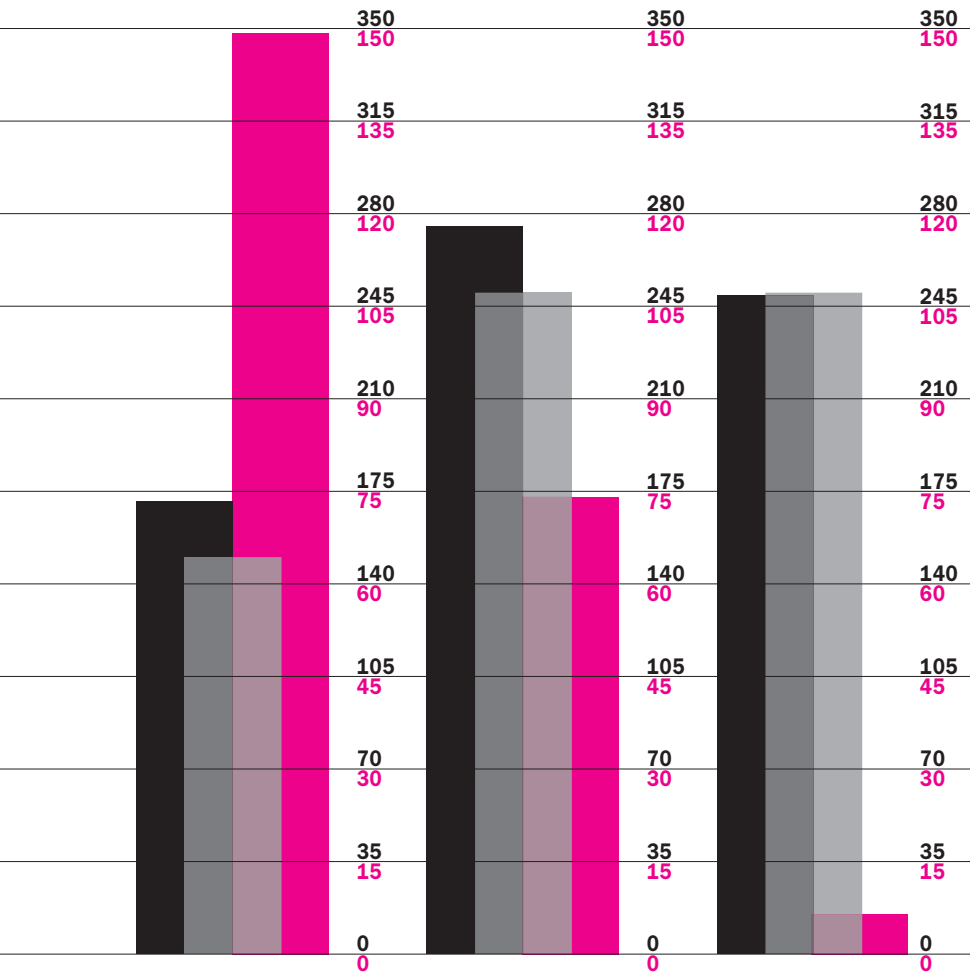
Так вот, если взглянуть на таблицку со стартовыми ценами на портативные консоли Nintendo и конкурентов в США, можно обратить внимание на несколько фактов. Во-первых, Game Boy, Game Boy Advance и Nintendo DS всегда были дешевыми консолями и продавались поначалу за \$150-\$170, а затем – и того дешевле. Из этого ряда резко выбивается Nintendo 3DS, за которую компания внезапно (!) запросила на треть больше, чем обычно. Трюк не удался, и в августе Nintendo снизила цену до... стандартной для портативок Nintendo и, условно говоря, справедливой.

Во-вторых, серьезные конкуренты всегда пытались противопоставить Nintendo более мощные и дорогие системы. Черно-белому Game Boy сопротивлялись полноцветные Game Gear и Lynx; о войне PSP и DS вы и так знаете. Грядущая битва между Nintendo 3DS (после снижения цены) и PS Vita идеально укладывается в эту же схему.

В-третьих, Sony – единственная компания, которой удалось проиграть конкуренцию Nintendo, не слишком-то опозорившись, – всего лишь в два раза. В этом смысле у PS Vita есть отличные шансы, как минимум, повторить это достижение, а в идеале – завоевать несколько большую долю рынка.

В-четвертых, в истории Nintendo есть платформа Game Boy Advance, просуществовавшая на рынке всего три-четыре года (и за это короткое время набравшая аудиторию в 81 млн. человек). Тогда компания намеренно форсировала выход Nintendo DS, чтобы успешнее конкурировать с PSP. И если с Nintendo 3DS что-то пойдет не так, то мы вполне можем увидеть, условно говоря, Game Boy Advance 2 уже в 2014 году.

Во всю эту историю так или иначе вмешаются и мобильные платформы. Однако Nokia в свое время пыталась противопоставить Game Boy Advance свою систему N-Gage. Это оказалось настолько тщетно, что консоли-телефону даже не нашлось места в нашей табличке. **СИ**



Nintendo DS

Год выхода: 2004

Цена:

\$149.99

Цена с учетом инфляции:

\$171.65

Продажи:

149 млн.



PlayStation Portable

Год выхода: 2005

Цена:

\$249

Цена с учетом инфляции:

\$275.59

Продажи:

74 млн.



Nintendo 3DS

Год выхода: 2011

Цена:

\$249.99

Цена с учетом инфляции:

\$249.99

Продажи:

6.5 млн.

Цитатник



Дэвид Яффе,

ГЛАВА EAT, SLEEP, PLAY:

«Много людей спрашивают меня, хотел бы я сделать еще один God of War, а я отвечаю одно и то же: если бы он был как «Зельда» (в плане формулы), тогда да. Но God of War как он есть – нет. Лично я во время работы над God of War понял, что, как геймдизайнер и уж точно как руководитель проекта, я хочу, чтобы наши игры служили богам геймплея в первую очередь. И если нам нужно пожертвовать зрелищностью ради нашего желания играть, пусть будет так».



Константин Говорун: По сути, он под-

тверждает то, что всегда говорили в самой Nintendo. Прелесть Zelda – в том, что можно раз в несколько лет выпускать новую игру, которая будет соответствовать духу сериала и одновременно окажется совершенно непохожей на предыдущие части. Та же история – с номерными Final Fantasy. А вот игры-трилогии, которые любят делать на Западе, совершенно непригодны для выпуска продолжений. Кому нужны сиквелы Modern Warfare 3, Uncharted 3, Gears of War 3, God of War 3? Никому. Дальше сериал неминуемо придется перезагружать, и не факт, что получится (см. пример с Prince of Persia 2008 года).



Илья Ченцов: То есть, перезагружать сериал в каждой серии круто, а раз в три выпуска – нет? Статьи, Яффе имеет в виду – «игра, в которой геймплей превалирует над кинематографичностью», а не «игра, из которой можно строить бесконечные сериалы». То есть проблема не в том, что история God of War завершена, а в самом устройстве игры.



Джейсон Роуерер,

ОДИН ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТМЕНЕННОЙ PROJECT LMNO:

«То, как они собирали большое собрание людей для коллективного решения всех вопросов, даже касающихся важных элементов игровой механики, казалось странным и неэффективным. Все собирались в одной комнате, перебрасывались идеями, но не было креативного видения, не было человека, который сказал бы: «Нет, все будет вот так». Этим человеком должен был быть Спилберг, но его как раз там и не было! Думаю, поэтому проект и провалился».



Брендан Макнамара,

БЫВШИЙ ГЛАВА TEAM BOND:

«На нас накинута пресса, обсуждая, каково с нами сотрудничать, наши условия работы. И это было очень не вовремя. Чтобы подписаться на создание большой видеоигры, нужен, наверное, год. А мы не начинали искать партнеров, пока не закончили L.A. Noire».

[Публикации], конечно, задели компанию. Задели мою репутацию. Но они также задели и австралийскую игровую индустрию, а ей сейчас нелегко. У каждого – свое мнение, пускай люди говорят, что им не нравится со мной работать, что я деспот и так далее. Меня бесит, что они делают это анонимно. Пусть уж лучше бы позвонили мне и послали меня в жопу! Да, недели по 110 рабочих часов – это тяжело. Но не так уж много людей работало по 110 часов в неделю, и это не было обязательно. Да, это было жестоко, но я скажу, что большая часть этих AAA-игр тоже с трудностями создается».



Тамим Антониадес,

ОСНОВАТЕЛЬ NINJA THEORY:

«А мы, наоборот, посылаем людей домой, если нам кажется, что они работают слишком много, потому что хотим, чтобы наши сотрудники оставались продуктивными».



Сергей Цилюрик: В общем, все просто: Team Bondi пострадала от того, что у руля был негодный для этого дела человек. Все «мы» в реплике МакНамары стоит заменить на «я», и всё сразу встанет на свои места.

Хорошо его Антониадес осадил.



Илья Ченцов: А чьи игры получаются круче?



Сергей Цилюрик: Я не могу тебе дать на этот вопрос ответа. Ни в одну игру от Ninja Theory я не играл (хотя Enslaved достаточно убедительно хвалили, думаю ее попробовать), а вот L.A. Noire меня совсем не зацепила.



Лоран Деток,

ГЛАВА СЕВЕРОАМЕРИКАНСКОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ UBISOFT:

«Сколько бы [геймеры] ни говорили, что хотят инноваций, правдой это не станет. Когда я читаю обзоры, я вижу недостаток энтузиазма в отношении нового. Люди любят знакомое. Но, что важнее, мы называем себя геймерами. Так геймеры мы – или игроки? Я думаю, что слово «геймер», на самом деле, делает индустрии только хуже. Индустрия эволюционирует, и нам нужно найти новый взгляд на контент и судить его с точки зрения потребителей, а не геймеров».



Дэн Хаузер, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ROCKSTAR:

«Мы сейчас специально избегаем FPS. Особенность Rockstar – в том, что мы избегаем делать то же, что и все остальные. То есть, конечно, вы можете сказать, что Max Payne 3 близок к FPS, но там у сеттинга и геймплея есть много уникальных аспектов, не только у сюжета. Нужно, чтобы игры были оригинальными, с интересным посылом. Можно сказать, что цель Rockstar – заставить игроков по-настоящему почувствовать, что мы пытаемся сделать. Еще для нас очень важно, чтобы игры ощущались немного волшебно. Чем меньше люди знают о том, как все работает, тем более живо будет игра ощущаться, тем больше она вовлечет игроков. Именно этого мы и хотим».



Ричард Гэрриотт, СОЗДАТЕЛЬ ULTIMA ONLINE И TABULA RASA:

«Сейчас [MMO и казуальные игры] кажутся очень разными, разделенными, не конкурирующими, затрагивающими совершенно разных игроков – но я думаю, что через несколько лет вы увидите, что все изменится, что качество казуальных игр поднимется и сравнится с качеством традиционных массово мультиплеерных игр».

Электронные книги WEXLER



на правах рекламы

WEXLER.BOOK E5001

«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЕ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО
В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ



ЭКРАН 5"



АЛЮМИНИЕВЫЙ
КОРПУС/
КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ



РАДИО И MP3



ИГРЫ



ЭЛЕКТРОННАЯ
БИБЛИОТЕКА
БОЛЕЕ 200 ТЫС.
КНИГ



ЧТЕНИЕ 11 ТЫС.
СТРАНИЦ БЕЗ
ПОДЗАРЯДКИ



wexler.

www.wexler.ru

МЫ В КОНТАКТЕ

ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

Цитатник



Гейб Ньюэлл,

ГЛАВА VALVE:

«Одна из вещей, которые мы поняли, заключается в том, что пиратство – не вопрос цены, а вопрос сервиса. И самый простой способ остановить пиратство – не при помощи антипиратских технологий, а предоставлением людям сервиса, который лучше того, что у пиратов. Например, Россия. Люди вам скажут – мол, хотите попасть на российский рынок, вы обречены, они там все пиратят. А у нас сейчас Россия – самый крупный рынок в континентальной Европе, не считая Германии. По выручке в долларах, да. Я это к тому, что люди, которые скажут вам, что русские все пиратят – это те же люди, которые по полгода задерживают русскую локализацию. А потом мы решили поэкспериментировать с ценой – Steam нам это позволяет. И мы поняли, что вне зависимости от цены прибыль остается постоянной. То есть, мы подумали, что что-то поняли. Потом мы устроили распродажу, снизив

цену продукта на 75%, и наша прибыль увеличилась в 40 раз. Не на 40 процентов – в 40 раз! Мы подумали было, что мы тем самым привлекли покупателей из будущего, но оказалось, что одновременно с ростом цифровых продаж выросли и розничные, и рост не прекратился даже после завершения распродажи. То есть, люди, купившие игру, были более эффективны, чем традиционные способы раскрутки. Потом мы попробовали такое же на игре от стороннего разработчика. 25%, 50% и 75%-ные скидки уверенно приносили все больше и больше возрастающую прибыль. А потом мы сделали Team Fortress 2 бесплатной, и число ее пользователей увеличилось в пять раз. Мы поговорили с компаниями, занимающимися free-to-play, и у них хорошо, если 2-3% игроков платят хоть что-то. В TF2, которая по количеству контента – этаким Arkham Asylum, 20-30% игроков что-то да покупают. В общем, мы ничего не понимаем».



Род Фергюссон,

**ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
GEARS OF WAR 3:**

«Мы не говорим, что все то, что на диске, является продуктом. Диск – просто другой способ дистрибуции. Мы начали делать DLC заранее, у нас передвинулась дата релиза, и поэтому у нас было многое сделано перед отправкой дисков в печать. И мы подумали, что [записать DLC на диск] беспроблемно – никому не придется ничего качать. Но людей почему-то корбит тот факт, что оно на диске».



Святослав Торик: Почему-то я читаю эту фразу как «Мы хотели вас обмануть и заставить заплатить за продукт, который делался меньше времени, чем закладывалось изначально. Но потом совесть взяла свое и мы все-таки доложили на диск то, что делали в украденное у основной разработки время. А вы еще и ноете». Мы это уже проходили полтора года назад с Mafia II. Тогда это был просто наглый и циничный обман – выпуск DLC сразу вслед за релизом. Но вот вопрос – не наглость ли требовать от игроков признания или там уважения за то, что они заплатили за разработку в полном объеме, а не как всегда – за 80-90% готового к релизу контента?



Константин Говорун: Главное здесь – это «мы ничего не понимаем». Steam по каким-то причинам скрывает абсолютные данные о продажах – что в копиях, что в деньгах. Если «рост в 40 раз» – это рост с 1000 долларов до 40000 долларов, то в нем нет ничего удивительного. И еще вот, например, как он учитывал то факт, что почти все ритейловые копии в России реально активируются через Steam? Учитывал ли он это в подсчетах российских продаж Steam или нет? Наконец, цифровая копия и так должна стоить дешевле, чем ритейловая, – как минимум уж на 25 процентов точно. Неудивительно, что пока скидки нет, людям покупать в цифре как-то и не хочется. А как только видна существенная выгода – люди приходят.



Сергей Цилюрик: Даже если это рост с 1000 до 40000 – это уже весьма неплохо, не так ли? Речь ведь идет о времени, когда основная волна покупателей схлынула, когда эта игра уже не будет на главных полках магазинов лежать, когда прибыли остается только падать. А такая шоковая терапия позволяет не только получить лишние деньги (даже 40000 на каком-нибудь там восьмом месяце продаж – неплохо ведь), но и существенно увеличить пользовательскую базу, которая с куда большей вероятностью заинтересуется сиквелом. Насчет ритейловых продаж – нет, они не считаются. Valve получает деньги только непосредственно с продаж через Steam; если купить какой-нибудь джевел в России (или, как мы недавно обсуждали, просто купить код, что, по сути, то же самое), то это считается за ритейл-продажу, и к Valve эта продажа никакого отношения иметь не будет: она просто предоставляет сервис (причем, по-моему, вообще бесплатно). А цифровые копии – да, должны стоить дешевле. Почему-то этого никто не понимает только. Когда я вижу Driver: San Francisco на PSN за 2800, у меня цензурные слова заканчиваются.



Фергус Уркухарт,

ГЛАВА OBSIDIAN:

«Сейчас популярно разделять игру на кусочки, требуя покупки DLC, или вкладывать в коробки с играми коды, чтобы те, кто приобрел б/у копии, докупали себе контент. По-моему, от этих приквотов стоит отказаться и задуматься: «Как мы можем убедить пользователя оставить у себя на полке копию игры?» Я думаю, у каждого жанра найдется свой метод. У Battlefield и Call of Duty – мультиплеер с прокачкой, ранками и анлоками. У RPG тоже есть подобное. Если я вижу возможность пойти по хорошему или плохому пути, я не буду продавать игру, потому что я захочу к ней когда-нибудь вернуться, чтобы переиграть».



1 МЕСТО видеочамера KODAK PLAYSORT

- Ударопрочная, пыленепроницаемая, водостойкая (до 3м)
- Съемка видео в формате Full HD и фото (5 мегапикселей)
- Кнопка Share, позволяющая легко выкладывать материалы в соцсети
- Встроенное ПО для простого монтажа материалов прямо на камере

2 МЕСТО цифровая камера KODAK EASYSHARE TOUCH

- 16-мегапиксельная матрица и видео HD
- Кнопка Share, позволяющая легко выкладывать материалы в соцсети
- Встроенное ПО для простого монтажа материалов прямо на камере
- Сенсорный экран

3 МЕСТО видеочамера KODAK PLAYFULL

- Стильный ультратонкий корпус
- Съемка видео в формате HD и фото (5 мегапикселей)
- Кнопка Share, позволяющая легко выкладывать материалы в соцсети
- Встроенное ПО для простого монтажа материалов прямо на камере
- Водонепроницаемая (до 3м)

Конкурс «Расскажи о СИ!»

Журнал «Страна Игр» и компания Kodak представляют конкурс лучших отзывов на январский номер. Авторы самых интересных заметок получают компактные фото- и видеочамеры Kodak, а также большущее личное спасибо от редакции!

Правила

1. Прочитайте январский номер журнала «Страна Игр».
2. Опубликуйте отзыв на него в любой социальной сети, на форуме или в блоге, снабженный иллюстрацией обложки (картинку можно взять на Gameland.ru). Ваше мнение может быть позитивным или негативным – это никак не влияет на шансы на победу.

3. Пришлите ссылку на этот отзыв на адрес wordofmouth@gameland.ru, а также полный адрес, фамилию, имя, отчество и номер мобильного телефона для связи.

Итоги конкурса будут подведены 1 февраля 2012 года, приз будет отправлен курьерской службой в любую точку России. Если вы проживаете за границей, то не сможете претендовать на камеры, но теплые слова от авторов журнала – гарантируем!



COSPLAYMANIA

Красивые отечественные косплееры. Gotta Catch 'Em All!

CASTLEVANIA JUDGEMENT

Фотограф: Сергей Рат Елисеев

Эон

Косплеер: Xander

Любимые игры: Assassin's Creed I-II, Castlevania Judgement, King of Fighters Maximum Impact, Persona 4 и Shin Megami Tensei II

Костюм и стафф сделаны: самостоятельно.

Эон

Косплеер: Orange

Любимые игры: Warcraft, Fallout (1 и 2), Mass Effect

Костюм и стафф сделаны: семейным подрядом (стафф – самостоятельно)



**TOMB RAIDER:
UNDERWORLD**

Фотограф: Александр AlexCroft Степанов

Лара Крофт

Косплеер: Анастасия Зеленова
Любимые игры: Tomb Raider, American McGee's Alice, Prince of Persia
Костюм сделали: Александр Степанов, Анастасия Зеленова



**KINGDOM HEARTS:
BIRTH BY SLEEP**

Фотограф: Katy

Аква

Косплеер: Katy
Любимые игры: Alice, Devil May Cry, Final Fantasy
Костюм сделан: самостоятельно



SENGOKU BASARA

Нохимэ
Косплеер: Мичиру
Костюм сделан: частично на заказ

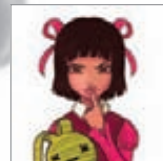
SENGOKU BASARA 2 HEROES

Ранмару Мори
Косплеер: Виллина
Любимые игры: World of Warcraft
Костюм сделан: Аликс Альберти, Ангелина Гончарова

Акэти Мицухидэ

Косплеер: Скальд
Любимые игры: World of Warcraft
Костюм сделан: Аликс Альберти, Мари

Фотограф: Ангелина Гончарова



Наталья
Одинцова

► DmC: Devil May Cry

Следующий выпуск Devil May Cry, как решили в японском отделении Capcom, должен увеличить число поклонников знаменитого экшна от третьего лица так, как это не удалось Devil May Cry 4. «Нам хотелось, чтобы лейтмотивом этой игры стало «перерождение», – объясняет Мотохиде Эсиро, взявший на себя обязанности продюсера. – Чтобы на основе существующей вселенной была создана совершенно новая Devil May Cry. И с этой задачей, как мы решили, наилучшим образом справится команда, которая мыслит иначе, чем японские разработчики, но в то же время понимает, что делает цикл интересным».

К

обдумыванию вариантов подключили американское отделение Capcom. Там предложили привлечь к проекту Ninja Theory – в издательстве нашелся сотрудник, который раньше работал вместе с Тамимом Антониадесом и другими ключевыми фигурами студии. Какие еще кандидатуры обсуждались – история умалчивает, но в итоге в Capcom сочли, что будет и впрямь интересно объединить силы с британцами. Дескать, в Ninja Theory любят делать акцент на повествовании, у Capcom богатый опыт в создании экшнов. Так что если зарубежная команда займется Devil May Cry под присмотром того же Хидеаки Ицуно, режиссера DMC3 и DMC4, в результате этого партнерства на свет и впрямь появится игра, которая задаст знаменитому сериалу новый вектор развития.

В Capcom Japan захотели увидеть героям такого Данте, который разительно отличался

Кадры в секунду

Определенное беспокойство вызывает графический движок. Тамим Антониадес уже обмолвился, что на стабильные 60 кадров в секунду рассчитывать не стоит, а для динамичных игр в духе Devil May Cry это чрезвычайно важно. Тем не менее, режиссер уверен, что у разработчиков все равно получится и плавность анимации ударов сохранить, и отзывчивость управления обеспечить, – DmC не будет ощущаться медленнее, скажем, DMC4. И я очень надеюсь, что у Ninja Theory действительно получится сдержать обещание.

Хотя ради зрелищности в Ninja Theory то и дело монтируют ролики с геймплеем так, будто Данте делает эффектные добивания в середине комбо, скорее всего, в сло-мо будут показывать только фатальный удар по последнему врагу.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360

Жанр:
action-adventure

Зарубежный издатель:
Capcom

Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклуб»

Разработчик:
Ninja Theory

Страна происхождения:
Великобритания

Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
НЕ ОБЪЯВЛЕНА

бы от предшественников – раз уж переосмыслять цикл, то и внешность предыдущих Данте незачем копировать. «Мы попросили Ninja Theory сделать такой дизайн, который бы соответствовал западным представлениям о крутости», – говорит Эсиро. В принципе, охотник на демонов и так выглядел, и даже вел себя по-разному в зависимости от выпуска – скажем, к совсем уж дурашливым выходкам пристрастился только начиная с DMC3. Но вот незадача: рекламную кампанию DmC Тамим Антониадес, возглавивший разработку со стороны Ninja Theory, начал со слов о том, как былой Данте уже не может считаться крутым, и сейчас он с коллегами покажет миру современно-го демоноборца.

В результате Данте образца DMC3 – один из самых востребованных персонажей в Marvel vs. Capcom 3, а Данте из DmC пережил уже несколько косметических операций – сменил форму носа, избавился от синяков под глазами. И заодно перестригся да мышцы нарастил – больше не шокирует никого изможденным видом. «Да, мы поменяли ему цвет волос и не только, но все это обусловлено сюжетом, – неутомимо повторяет Антониадес. – Мы объясним,

почему он выглядит именно так». Впрочем, этот выпуск не расскажет, отчего у Данте в DMC4 темные брови и щетина. Как недавно заявили разработчики, события DmC никак не связаны с тем, что происходит в основных частях.

В Ninja Theory объясняют, что мир в DmC существует в двух ипостасях: одна – нормальная, привычная обычным людям, другая – демоническая, эдакое «закулисье», хозяева которого манипулируют простыми смертными. Например, как показано в одном из трейлеров, расклеивают пропагандистские постеры: вроде бы на стене висит реклама общепита, а на деле – призыв грешить, предаваясь чревоугодию. С Данте вотчина демонов вообще не

готова церемониться: на него, дескать, ополчатся даже дома и улицы.

Пока по демонстрациям геймплея сложно оценить коварство здешнего города. Такое впечатление, что мир не обижен на Данте и не пытается сжечь его со свету, а наоборот, подстраивается под суперспособности героя. Он может «дэштиться»? Отлично, вот ему разваленная дорога, пусть попрыгает по обломкам асфальта над пропастью. У него имеется меч, который работает ледбедкой не хуже волшебной руки Неро? Замечательно! Вот синие «крюки», вот платформы, до которых нужно добраться на этом импровизированном лифте. От запечатанных демоническими печатями дверей в DMC1 и то было больше опасности. Вдобавок, Данте как будто не рад шансу испытать себя. Он бухтит точно школьник, застигнутый врасплох контрольной, – мол, напридумывали тут еще, карабкаться куда-то, с монстрами разбираться. Тамим Антониадес спешит развеять сомнения насчет готовности героя ввязываться в схватки: «Наш Данте – сердитый бунтарь, у него есть склонность к насилию и это придает его образу определенную грубоватость. В сцене, которую вы описываете, он собирается незамеченным проникнуть во владения демонов, но терпит поражение. И злится не потому, что сейчас придется сражаться, а потому что его обнаружили: теперь не он диктует правила, а скорее те, кто утащил его в демоническое измерение. А так Данте всегда не прочь подраться».

Сюжет в Ninja Theory намерены



Вверху: От некоторых ударов враги отлетают так далеко, что Данте ну никак не обойтись без умений, позволяющих подтаскивать врагов поближе или, напротив, лететь к ним через поларены. Иначе контроль над ситуацией не сохранить.

Справа: Ninja Theory, на мой взгляд, отлично справляется с дизайном внешнего облика монстров и города. Каждый раз восхищаюсь марионетками – вот бы все монстры оказались такими же хайтек-чудовищами. Забавно, что есть марионетки с пилами. У меня первая ассоциация – Resident Evil. Если учесть, как делали DMC1, возможно, это сознательная отсылка к истории сериала.



тесно увязать с геймплеем. Биография Данте в DmC отличается от классической: теперь он наполовину родня силам зла, наполовину – обитателям небес. Лишнее напоминание о его происхождении – режимы Демона и Ангела, пришедшие на смену стилям из DMC3 и DMC4. Идея режимов в том, чтобы более компактно организовать имеющиеся у героя умения и не представлять больше смену оружия и смену стилей как две разных опции, а заодно увеличить доступный в любой момент битвы арсенал. Концепцию наглядно иллюстрируют опубликованные в течение этого года записи игрового процесса. Хоть Данте и выходит на арену лишь с мечом и пистолетами (это состояние также именуют нормальным режимом), как только он обращается к ангельской силе, меч перевоплощается в косу (привет гитаре Неван из DMC3), окруженную ореолом светло-голубого света. А в демоническом режиме в руках у персонажа – горящий красный топор. «В ангельском режиме мы отдаем приоритет скорости: к нему относятся очень много навыков, предполагающих целый град ударов», – поясняет Эсиро. К демоническим же относятся приемы, суть которых – нанести врагу, возможно, один-два удара, но приложить ими так, что мало не покажется. «Вы сможете без заминок переключаться между четырьмя видами оружия, вдобавок к стандартному мечу и пистолетам», – обещает продюсер. Если предположить, что и у этой четверки будет по две формы, то перспективы завораживают. Полезные для платформенных испытаний (а также для манипулирования объектами) навыки тоже распределены между режимами. Уже упоминавшиеся «дэш» и навыки, позволяющий персонажу подлететь к предметам, например, относятся к ангельским силам. А умение, с помощью которого Данте подтаскивает к себе врагов, – к демоническим. По сути, так же пользовался рукой Неро в DMC4, но теперь у игрока есть свобода выбора. Ведь в четвертой части вариантов не было: либо враг легче Неро и его можно подтащить к себе рукой, либо тяжелее (как, скажем, Бьянко Анжело) - и тогда героя притянет к нему.

Как и прежде, геймеров поощряют выстраивать собственные цепочки из ударов, комбинируя разные приемы – заранее запрограммированные по-



В одном из роликов с записью DmC показали, как Данте выполняет прием, очень похожий на контекстное добивание (враг оказывается рядом со стеной, и его к ней припиливают). Но в Ninja Theory пока не готовы рассказывать, действительно ли это элемент геймплея или просто красивая сцена для видеоролика.

В самом первом трейлере, дебютировавшем на TGS 2010, Данте кидал в неприятелей автомобиль, используя вместо рычага меч. Вправду ли он сможет как-то манипулировать элементами декораций (а не только врагами), пока неизвестно.



следовательности все так же не в чести. Традиционный для сериала «рейтинг стильности» учитывает и то, насколько непрерывно герой бьет врагов, уворачиваясь от их атак, и то, с какой частотой тасуются ангельские и демонические навыки. После DMC3 и DMC4 иного и не ждешь. Эсиро также упомянул, что отныне комбинировать удары в воздухе станет проще. Как именно его обещание реализуется на практике – повод для беспокойства фэнов. В продемонстрированных до сих пор схватках, когда дело доходит до подобных эпизодов, Данте как будто бы удерживает высоту без особых ухищрений со стороны пользователя (оговорюсь сразу, речь о нормальном бое – не в состоянии Devil Trigger). По меркам сериала проходит немало времени, прежде чем герой выполняет, например, удар, похожий на Roulette Spin Hero, чтобы избежать падения. В то же время рано судить о том, насколько этот вариант скучен. Во-первых, игра еще не завершена, и показанное нельзя считать финальной версией. Не отрицают же в Ninja Theory, например, что ради лучшей зрелищности надбавили марионеткам хитпойнтов для демо. Во-вторых, Эсиро обещает, что ситуаций, когда внизу земли не окажется вообще – т.е. когда под ногами Данте развернется пропасть или же он будет вынужден отбиваться от врагов в полете – разработчики припасли предостаточно. Если и впрямь в подобных битвах существует риск упасть и проиграть – это замечательно.

На мой взгляд, у Ninja Theory получается очень интригующая игра – со своим колоритом и с многообещающей боевой системой. И назовись она, скажем, Angel May Cry, все было бы проще с самого начала – удалось бы избежать той заочной ненависти, которую спровоцировал дебютный ролик на TGS 2010. Никто бы не страдал, что вот мол, посягнули на любимого персонажа и пытаются перекрыть его биографию, нашлось бы больше людей, готовых дать студии шанс, а не смешивать с грязью каждый новый ролик с записью геймплея. Но нет, новый выпуск преподнесли так, что теперь Ninja Theory многие, кажется, и шанса дать не готовы. Что ж, за одного битого разработчика двух небитых дают – если студия справится, станет просто монстром экшн-игр.

Внизу: Ангельские и демонические способности пригодятся Данте не только в бою, но и в платформенных испытаниях.



Раньше, переходя в состояние Devil Trigger и оборачиваясь демоном, Данте восполнял здоровье, а его удары становились мощнее. Теперь же «под триггером» он выглядит как герой предыдущих выпусков – белые волосы, красный плащ. А мир вокруг него замирает, окрашиваясь в бело-серые тона – как если бы он использовал стиль Quicksilver из DMC3.





Интервью: Алекс Джонс и Тамим Антониадес

Готовя статью о DmC, я обратилась в Сарсом с просьбой об интервью: мне давно не терпелось пообщаться с создателями следующей Devil May Cry. В издательстве ответили согласием: Алекс Джонс (Sarcos USA), со-продюсер новинки, и режиссер Тамим Антониадес (Ninja Theory) нашли время, чтобы ответить на мои вопросы – эксклюзивно для «Страны Игр».

? Мы не раз слышали, что DmC – проект, в котором наработки Ninja Theory в области рассказывания историй соединятся с опытом Сарсом по части создания экшенов. А как именно Сарсом участвует в придумывании боевой системы и геймплея в целом?

Алекс Джонс: В том, что касается сражений, DmC – это практически совместный труд Сарсом Japan и Ninja Theory, что для игры, которую поручили независимой студии, достаточно необычно. Контролирует процесс разработки боевой системы Хидеаки Ицуно, главный идеолог трех из четырех предыдущих Devil May Cry (двух, если учесть, что над второй частью он не работал с самого начала. – Прим. ред.). Он также приложил руку к нескольким известным файтингам от Сарсом. Ицуно-сан очень тесно общался с командой, которая занимается дизайном сражений в Ninja Theory, чтобы удостовериться, что все

соответствует ожиданиям игроков. Он участвовал и в дискуссиях насчет концептуальных моментов – какими сделать врагов, как их распределить по игре, – и в редакции количества фреймов в анимации определенных ударов. Вклад Сарсом в создание правил, по которым проходят битвы в этой игре, очень велик.

? Я заметила, что вы стараетесь включать в DmC отсылки к предыдущим играм (например, у Данте есть прием, похожий на классический Helm Breaker). Есть ли выпуск DmC, вдохновивший вас сильнее прочих, и чем он вам нравится?

Тамим Антониадес: Мы вдохновлялись всеми предыдущими Devil May Cry, однако, на мой взгляд, наиболее сильно на нас повлияло общение с командой Сарсом, создавшей эти игры. То, что вместе с нами трудятся люди вроде Хидеаки Ицуно, открыло нам доступ к целому кладезю знаний о Devil May Cry и наработкам в области создания подобных экшенов, особенно в том, что касается боевой системы. Партнерство с Сарсом позволило нам взглянуть изнутри на то, как у них подходят к дизайну сражений, вникнуть во все тонкости, и это просто замечательно.

? Каковы по вашему главные черты характера нового Данте? Меня немного удивило, что

его будто бы раздражает перспектива грядущей схватки.

А.Д.: Как и в случае с редизайном внешнего облика Данте, мы хотим уловить дух героя, в то же время осовременив его в определенной степени. Так что, если говорить о характере, то мы считаем, что в нашем персонаже есть и беспечное отношение к опасности, и чувство юмора, с которыми ассоциируется классический Данте. Но в то время как предыдущие Данте – остряки, любят повеселиться, наш Данте существует в более реалистичном и мрачном мире и поэтому должен скорее отличаться язвительностью, пристрастием к сардоническому юмору. Вероятно, он даже, знаете, слегка пресыщен жизнью. И так можно объяснить его поведение в сцене, которую вы упоминаете.

? Насколько враждебным будет демонический мир – Чистилище (Limbo), как вы его называете, – по отношению к Данте? Вот в DmC1 запечатанные двери могли ранить героя, если он держался поблизости. А город сейчас, если судить по продемонстрированным отрывкам с геймплеем, как будто пытается помочь герою развить свои способности. И кстати, насколько современным здесь все окажется? Будет ли Данте получать навыки, в телефонных будках или уворачиваться от машин?



А.Д.: Когда мы начали работу, то поставили перед собой в том числе цель не воспроизводить вновь характерные элементы, которые скорей всего появились в сериале как способ обыграть ограничения железа. Добавлять демонические двери просто, чтобы они были, – нам это не подходило, такие вещи могли остаться только при условии, что появится какая-то важная геймплейная причина их существования. И когда мы изучали способы превратить двери с демоническими печатями в важный, увлекательный элемент игры, в *Ninja Theory* предложили концепцию живого мира, который драматически меняется, пытаясь остановить или убить Данте. Это очень подходило истории и атмосфере придуманной нами игровой вселенной, так что было вдвойне замечательно.

Чистилище современнее (чем города в предыдущих *DMC*), но пока мы еще не решили, как визуально «беллетризировать» получение навыков и т.д. Могу сказать, что как и в случае с любым другим важным элементом *DmC*, мы хотим отыскать баланс между конвенциями предыдущих выпусков и осовремениванием.

Т.А.: В оригинальных *DMC* двери преграждают вам путь, вынуждая сражаться. Здесь мы делаем то же самое, но при этом весь город пытается раздавить, запугать и вообще сделать все возможное, чтобы убить героя. Весь город живой, злобный и хочет уничтожить Данте!

Чистилище – демоническое отражение настоящего мира, в котором мы живем. Оно не настолько один-в-один копирует реальность, как вы предполагаете. Здесь обитают демоны, они не ездят на машинах и не звонят по телефону. Если вам хочется с чем-то сравнить здешние места, представьте себе ад в «Констанине» или сумрак в «Ночном Дозоре».

? Зачем потребовалось вводить режим Ангела и режим Демона? Почему бы просто не снабдить Данте набором оружия, которое он сможет менять на ходу и навыками, полезными в платформенных испытаниях (как, например, в *DMC4*)?

А.Д.: У нас было несколько причин,

на самом деле. Прежде всего, на наш взгляд, оно обеспечивает и глубину, и простоту, потому что вы можете переключаться между этими состояниями не только для того, чтобы преуспеть в бою, но и потому что у всех умений есть небоевые способы использования. Все систематизировано так, чтобы игроку было проще задействовать весь набор способностей Данте, какая бы ситуация ни возникла. Мы бы не добились требуемой скорости тасования способностей, если бы воспользовались той системой смены режимов, которая представлена в *DMC3* и *DMC4*. К тому же мы очень хотели объединить боевые навыки и умения, помогающие перемещаться по миру или манипулировать им.

То, что у нас есть режим Ангела/Демона также усиливает центральную сюжетную тему и суть конфликта, через который проходит Данте в игре. А когда в игре геймплейные особенности и повествование связаны, это может сделать прохождение более запоминающимся.

? Почему вы решили использовать музыку, а не привычные текстовые сообщения, чтобы информировать игроков о «рейтинге стильности», который они получают, сражаясь с врагами? Раньше те, кто играл плохо, не мог наслаждаться продолжительными комбами, а теперь, получается, и от саундтрека мало что услышит?

А.Д.: В ближайшем будущем мы более подробно расскажем об этой системе, но пока скажу лишь следующее: мы решили осветить, как музыка передает, насколько успешно дерется игрок, однако это не означает, что мы не будем использовать другие способы оповестить пользователей об их успехах в схватках. Но поскольку характерное музыкальное сопровождение всегда было частью *Devil May Cry*, мы почувствовали, что будет очень правильно увязать его более основательно с некоторыми геймплейными особенностями.

? Логично, что в экшне есть «быстрые, но слабые» и «медленные, но более сокрушительные» удары, но когда Данте,



персонаж, традиционно ассоциирующийся с быстрыми приемами, замахивается очень уж медленно, не идет ли это вразрез с ожиданиями фэнов?

А.Д.: Я бы сказал так: хотя Данте безусловно ассоциируется с быстрыми приемами – и у нас, поверьте мне, таких будет предостаточно – на мой взгляд, он прежде всего ассоциируется со стильными приемами, что



необязательно означает молниеносными; и это в определенной степени вызов (геймдизайнерам), как мне кажется. И хотя, конечно, ваше замечание в определенной степени справедливо, мы хотим, чтобы разница между разными видами оружия имела более серьезную геймплейную подоплеку, чем просто «соотношение скорости/урона». Однако в конечном счете, если определенное умение, будь оно

медленным или быстрым, делает игру интереснее, а мы мотивируем геймеров использовать это умение так, чтоб было весело и интересно, и они выглядят круто, когда пользуются им, то не думаю, что (у фэнов) возникнут какие-то поводы для беспокойства.

? Когда я смотрела показ геймплея на TGS, меня очень удивило, что Данте рубит марионетку, находясь в Devil Trigger, а та никак не погибнет, хотя вроде бы – самый обычный слабый враг. Это для демо вы изменения внесли или есть какой-то секрет, как быстро справляться с рядовыми противниками?

А.Д.: Видимо, я не очень хорошо объяснил, что было окончательным, а что промежуточным вариантом. :) Скорее всего, хитпойнтов у врагов в демо было больше, чем окажется в финальной версии, и в конце цикла разработки мы уделили очень много времени настройке баланса сил, чтобы все битвы воспринимались как увлекательные и хорошо продуманные.

? Насколько добродетельны ангелы в DmC? Промо-постер со всеми этими крылатыми девицами, ластящимися к Данте, заставляет призадуматься...

А.Д.: Некоторые ангелы довольно свободных нравов, и хотя мы еще в будущем поподробнее расскажем о мире и сюжете, могу рассказать, что на ангелов в DmC традиционные представления о добре и зле, правильном и неправильно не распространяются... так что, знаете, есть шанс (что они не окажутся особо благочестивыми)!

? В трейлере с TGS есть эпизод, в котором Данте убивает марионетку одним выстрелом из пистолета, и пуля рикошетит, попадая в другую марионетку. Означает ли это, что даже его базовые пистолеты теперь могут соревноваться с мечом по количеству урона или даже нанести еще больший урон?

А.Д.: Огнестрельное оружие – очень серьезный вызов для дизайнеров в игре вроде нашей, где, простите мне эту метафору, драки на мечах и т.п. являются главным блюдом, а пистолеты – гар-

ниром. Сложность заключается в том, что даже гарнир должен быть притягательным, чтобы его имело смысл оставлять, но естественно, пюре не должно затмить стейк – все, я сейчас перестану – так что да, отыскать баланс между тем, как поощрять пользователей использовать огнестрельное оружие и в то же время отводить основную роль холодному – это, вероятно, самый сложный аспект продумывания боевой системы с точки зрения дизайна. И чтобы решить эту задачу, вам обычно нужно думать не только о том, сколько урона могут/должны наносить те же пистолеты, а пойти дальше – определить, как с их помощью более эффективно использовать навыки ближнего боя. И это займет очень много времени между теперешним моментом и финалом цикла разработки.

? Почему вы остановились на движке Unreal, а не воспользовались MT Framework или сделали собственный?

А.Д.: С практической точки зрения, у Ninja Theory большой опыт с Unreal – они уже сделали на нем игру. Unreal – отличная платформа, на которой делают отличные игры, и он позволяет команде сосредоточиться на создании контента, а не том, как освоиться с новой технологией. Кроме того, в Ninja Theory внесли собственные очень важные технические изменения в анимационную систему Unreal, чтобы подогнать движок под высокие стандарты DMC относительно игровой анимации и анимации в роликах.

? Вы не собираетесь тоже обратиться к «Божественной Комедии», как сделали авторы первой DMC? Я подумала, что в таком случае было бы очень логично, если б Данте в путешествии по аду сопровождал Вергилий. Но в трейлере с TGS проводник Данте – девушка, так что получается, Вергилий сменил бы пол? :)

А.Д.: Вообще, думаю, мы попробуем обратиться к другим памятникам средневековой литературы за вдохновением – может к «Дон Кихоту» или «Кентерберийским рассказам». В современных видеоиграх прямо-таки дефицит непристойностей и вульгарности! **СИ**



По словам разработчиков, все текстуры в игре прорисованы вручную.



PC
PS3
XBOX 360



Сергей Цилюрик

» The Darkness II

Мрачному шутеру The Darkness, созданному шведами из Starbreeze, идет, страшно подумать, пятый год. Starbreeze готовится вскорости выпустить переосмысление Syndicate для EA, и примерно в то же время собирается выйти вторая часть The Darkness, разработанная канадской студией Digital Extremes.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter, first-person, modern
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
«1С-СофтЛаб»
Разработчик:
Digital Extremes
Страна происхождения:
Канада
Мультплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
7.02.2012
(Европа)

Новые разработки не во всем следуют по стопам старых: The Darkness выглядела вполне реалистично, а вот в продолжении нас ждет совершенно иная стилистика. Она больше всего напоминает комиксы (ведь именно они являются оригиналом The Darkness); и не реализм, и не cel shading, а что-то посередине. Пестрота красок, заметные контуры у объектов – отличия от первой части сразу бросаются в глаза. Реакция интернет-сообщества на такую разительную перемену вышла резко негативной – Digital Extremes и 2K придется постараться, чтобы убедить геймеров в том, что сиквел будет достоин славы оригинала.

Добиться этого они планируют при помощи сюжета и геймплея. История, судя по всему, будет посвящена противостоянию Джеки, который после первой части стал главой семьи Франчетти, и Братства – тайного общества, поклоняющегося Тьме и желающего заполучить ее силу.

Мне был продемонстрирован один уровень из игры: Джеки заявился в бордель, где Братство втайне плетет

свои козни. Он быстро находит своего информатора – местную, хм, сотрудницу по имени Венера – и она ведет его по типичным скриптовым рельсам, давая возможность послушать, что творится в доме разврата (ничего, честно говоря, интересного, да и озвучка хромает – голоса кажутся неестественными и наигранными). Впрочем, длится это не так долго: парочка достигает комнатки Венеры, она протягивает Джеки пистолет – пришло время для геймплея. Тут же из-за спины героя вытягиваются щупальца Тьмы, которые расправляются с противниками не хуже пули. А зубастые головы, коими они увенчаны, лакомятся сердцами убитых, восстанавливая Джеки здоровье.

Сопровождает Джеки и чертенок-помощник. В первой части дарклинги были расходным материалом, пушечным мясом; во второй же дарклинг всего один, и разработчики хотят вырастить из него настоящего напарника. В показанном мне уровне чертенок (отчего-то закутавшийся в британский флаг) был необходим для того, чтобы Джеки мог, пройти через дверь. Дело в том, что над ней ярко светила лампа – а Тьма, как водится, свет не переносит. The Darkness 2 имеет какие-то странные двойные стандарты в отношении ламп: некоторые из них, как и положено, с легкостью разбиваются выстрелами, а некоторые оказываются пуленепробиваемыми, и для их выключения нужно уничтожить генератор, к которому тянут-

ся провода. То есть, стекляшка пулями не бьется, в отличие от прочных с виду металлических ящиков. Хм.

И первый же генератор оказывается запрятан так глубоко, что его может разыскать только способный поместиться в вентиляцию дарклинг – нам приходится управлять им самостоятельно. Лишний раз подчеркивая линейность всего происходящего, охранники стоят спиной к маршруту чертенка,

позволяя ему безнаказанно подкрасться сзади и умертвить их тихо (но оттого не менее кроваво).

В завершающей части уровня Джеки противостоял целый отряд

хорошо вооруженных противников, готовых встречать именно его: на каждом углу торчали бронированные прожекторы, при помощи которых супостаты наконец его и одолели. «Ташите его!» – скомандовал голос за кадром, и на этом уровень закончился.

Первое впечатление от The Darkness II оказалось смешанным: условности геймплея мне показались более чем странными, а жестокость – чрезмерной и даже несколько показухой, зато возможность использовать в бою аж четыре, хм, конечности (к стрельбе с двух рук прибавляются два щупальца, которые могут использовать объекты из окружения – прикрывать героя щитом, например) заметно отличает «Тьму» от других представителей жанра. Насколько хорошей в итоге окажется игра, узнаем в феврале. **СИ**



Противники умело пользуются световыми гранатами, чтобы лишить Джеки его козыря.

ПЛЕЕРЫ RITMIX

Ritmix[®]
moving sound

www.ritmixrussia.ru

NOIZE MC ВНУТРИ!*



* ИЩИТЕ УПАКОВКУ СО ЗНАЧКОМ



BLADE
GROUP OF COMPANIES

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

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Десять баллов по шкале игрожура

Уходящая осень триквелов запомнилась рядом скандалов, связанных с оценками в мейнстримовой игровой прессе. 8/10 для AAA-игры, оказывается, уже недостаточно! Вам не кажется, что что-то прогнило в нашем королевстве?

Пару лет назад по ЖЖ прошла волна постов, в которых описывался забавный флешмоб – «поставь 1». Его суть заключалась в том, чтобы зайти на страничку произвольного пользователя mail.ru и поставить какой-нибудь его фотографии низкую оценку. Казалось бы, что в этом такого? Мало ли кому ваши фотографии не понравились, правда? Ответы, однако, в ужасающем большинстве случаев были преисполнены негодования. «Недооцененные» пользователи считали своим долгом выставить обидчику эту же «единицу», обматерить его с ног до головы, а особенно возмущенные не гнушались даже угрожать расправой. Этим людям (а в их числе были и совсем дети, и солидного вида мужчины лет за 40, и молодые мамы) искренне шокировало, что кто-то может выставить их фотографии (безотносительно того, что на ней вообще было изображено) не самый высокий балл. Они-то привыкли к тому, что у них есть

маленький уютный мирок, и любой в него входящий обязательно должен расщедриться на комплименты, поставить «пятерку» (а многие там, между прочим, платили реальные деньги, чтобы получить читерскую возможность ставить «десятки»). Для описания всей этой ситуации в английском языке есть премилый термин circle jerk, буквально означающий собравшуюся в кружок группу мужчин, каждый из которых вручную убажует соседа. Мерзко, не правда ли?

Так вот, ровно такая же ситуация сложилась с обзорами видеоигр. Если релиз какой-нибудь низкобюджетный, не особо заметный, нишевый – нет вопросов, он – fair game, у любого рецензента есть карт-бланш на выставление ему какой угодно оценки. Но если речь об AAA-игре, а в особенности части успешного сериала, – охoho! Шкала моментально укорачивается до «от 8 до 10», и весь обзор сводится к тому, насколько сильно рецензент будет надр... нахваливать попавшее к нему в руки творение.

И я могу себе даже представить, что здесь сразу подумают многие читатели. «Журналисты куплены», боже мой, как часто это приходится слышать. Причем, если слушать этих любителей чесать языком в разных местах, журналисты куплены вообще всеми подряд, всеми конкурентами сразу. Фу, какой бешеный бред.

Проблема, на самом же деле, кроется вовсе не в мифических скупщиках рецензентов. Проблема кроется в самих рецензентах, в их восприятии системы оценок (6 – это, на секундочку, «выше среднего», а 7 – и вовсе «хорошо», только об этом мало кто помнит) и не в последнюю очередь – в читателях. Именно они громче всех настаивают на том, чтобы нынешний фарс с оценками не только продолжался, но и усугублялся. Достаточно почитать их отзывы на любимую статью, не превозносящую до небес их любимую игру, – это же настоящий mail.ru! Только вот их любимой игре поставили не «единицу» (сейчас же никто никогда «единицу» не ставит), а, например, «восьмерку». Восемь из десяти! Ре-



Вверху: Я поставил Uncharted 2 «девятку». Каюсь, был неправ – слишком много ругал ее, хотя она мне и понравилась, и недостаточно хвалил. И вообще, надо было дать ей заслуженную «восьмерку». Комментирующие обзор люди, однако, были недовольны не только текстом – они утверждали, что «игра на 9.5 как минимум».

цензент назвал игру отличной, а читатели его обвиняют в том, что он продажный, необъективный, тролль или вообще игры ненавидит (ненужное вычеркнуть). «Eight out of ten» превратилось в «hate out of ten», оценка в восемь баллов стала низшей из возможных!

И чем глубже индустрия проседает в AAA-сиквелах, тем меньше ценности в обзорах как в гиде для покупателей. Они и так знают прекрасно, что в этом году они непременно купят такие шедевры, как «Лесбиянки в космосе три», «Серо-бурые суровые морехи три» и «Сделай жрицу проституткой десять два». Волшебные циферки в названии так и манят! А если вдруг какой-нибудь гадкий журналист посмеет написать про Лучшую в Мире Игру, а Заодно и Эксклюзив Любимой Платформы, Часть Три что-то нехорошее – нет ему веры! Читатели не заинтересованы в критике – им нужно, чтобы рецензенты хвалили их любимые игры. Они требуют, чтобы circle jerk продолжался!

А теперь к их сонму присоединяются и производители игр. В последние годы все больше и больше веса имеет средний балл рецензий на Metacritic: на него, в частности, ориентируются издатели, решающие, успешна игра или нет, стоит ли выплачивать разработчикам премию. И как вы думаете, каков прожиточный минимум по мнению большинства? Конечно же, 8/10!

Впервые об этом мне довелось услышать три года назад, когда нанятое Eidos PR-агентство Barrington Harvey попыталось в открытую манипулировать мета-рейтингом Tomb Raider: Underworld, наказав журналистам не публиковать обзоры с оценкой ниже «восьмерки» на протяжении трех дней после релиза игры. В 2009-м телепрограмма X-Play, использовавшая пятизвездочную шкалу (и не гнушавшаяся награждать «середнячки» 2-3 звезды), под давлением разработчиков самоудалилась из «Метакритика», чтобы не портить малину любителям «восьмерок». В «Цитатнике» этого номера можно видеть господина из Ubisoft, клеймящего геймеров за нелюбовь к инновациям из-за того, что Rocksmith (изрядно опоздавшая на вечеринку, прямо говоря: все давно уже пресытились гитарными симуляторами) имеет 78/100 на Metacritic. Клифф Блэжински в шутку обозвал поставивших Gears of War «восьмерку» хейтерами – ему-то, мол, виднее, что третья часть во всем лучше второй, и когда люди считают иначе, это его раздражает.

Тут у меня возникает простой вопрос: что случилось с мнениями рецензентов? Что, они больше никого не волнуют? Что, вся игровая пресса теперь свелась к выставлению циферок, стремящихся к десятке? Что, никто больше не понимает, в чем смысл критики? Что это за чертов фарс? Люди, которым не нужны рецензии, чтобы определиться с покупкой игры, тем не менее, читают рецензии. Резонно было бы предположить, что им интересно, что данный автор думает об игре, – но это не так! Ес-

ли почитать в Интернете комментарии к практически любому обзору какой-либо игры, то можно увидеть, что абсолютное их большинство сводится либо к недовольству выставленной оценкой, либо к высказыванию мнения самого читателя о данной игре – словно никакого обзора там в помине нет.

Впрочем, всегда можно надеяться на то, что пишущие комментарии – лишь маргинальная часть читающей аудитории, и что какому-то проценту читателей доводы рецензента все-таки могут быть интересны. Я сам, в конце концов, обычно не оставляю комментариев (не вижу смысла – они все равно потонут в куче остальных), однако читаю чужие обзоры, причем выбирая преимущественно те, в которых оценка заметно отличается от основной массы. Потому что именно такие рецензии имеют шанс быть хоть сколько-нибудь интересными.

Вот, например, довольно известный автор Том Чик написал десять лет назад обзор Deus Ex, который ему до сих пор припоминают. «Перед тем, как отправлять обзор, я связался с редактором и подтвердил, что их сайт использует шкалу 1-10, а не 7-9, что 5 – это оценка для средней игры, а не для плохой, – вспоминает Том. – Ну, я и отправил обзор Deus Ex с тремя баллами, рассудив, что она заслуживает немного ниже среднего». После этого Тому, конечно, пришлось завести отдельную папку для hate mail из-за этого одного обзора. И мне было интересно его прочесть! Я обожаю Deus Ex, я не согласен с оценкой Тома, но мне было интересно узнать, что именно ему не понравилось в игре, взглянуть на игру с его перспективы, выслушать его доводы.

Этот же самый Том Чик дал третьей части Uncharted 4/10. Честно, искренне. Ему не понравилась игра. Имеет он на это право? Без сомнения. Но уже сам факт публикации этого обзора вызвал колоссальное бурление говн в массах. Причем эта рецензия не была засчитана Metacritic; на момент написания этого материала лишь одна из 86 учтенных там публикаций об «Иллюзиях Дрейка» не была хвалебной. При этом, если взглянуть на мнения пользователей, то там ситуация несколько другая: на 1000 положительных отзывов найдется 40 смешанных впечатлений и 140 негативных. Что это нам говорит? Нет, не только то, что игра хороша. Это как нельзя лучше показывает, что в среде обычных пользователей существует плюрализм, который не могут себе позволить журналисты.

Стоит журналисту добавить в обзор хоть капелюк своего мнения – если оно будет нести в себе хоть какой-то негатив, конечно – как его тут же разорвут на части. Сразу всплывут слова вроде «необъективности», «предвзятости». Хотите непредвзятый объективный обзор? Извольте! «Это видеоигра. В нее можно играть на (вставьте название платформы). Игрок, нажимая кнопки, управляет (вставьте имя персонажа), чтобы (вставьте цель игры). Может

быть, эта игра вам понравится». Круто, да? Непредвзято, объективно! Десять из, блин, десяти.

Понятно, конечно, что рецензент-профессионал все-таки должен ориентироваться на объективные факторы – но он ровно так же должен уметь выдержать баланс между ними, спровоцированными хайпом ожиданиями читателей и собственным мнением. Пусть даже ваша любимая AAA-игра объективно неплоха (разработчики, в конце концов, обычно стараются всем угодить, и многие аспекты таких проектов оказываются вылизанными до блеска) – если рецензент считает, что она неудачна в том, что для него важно, и подробно обосновывает свою точку зрения, то он имеет полное право поставить этой игре да хоть те же 6/10. Положительная оценка ведь!

И – да, вся эта проблема относится только к игровой прессе. Посмотрите на кинорецензии – полный разброс мнений! На Metacritic, например, Inception – очень успешный, очень громкий фильм – имеет 9 неположительных отзывов от критиков (из 42). И шкала мета-оценок фильмов, кстати, центрируется на «пятерке». И ничего, никто от этого не умер.

Хотите серьезно? Не желаете знать чужого мнения – не читайте обзоры. Не желаете слышать критики – читайте пресс-релизы, смотрите рекламу! Там вам в полной мере расскажут о том, чем хороша та или иная игра, и мы сможем похлопать себя по спинке, удивившись, что не зря ее купили! А вы, рецензенты, отрастите себе хребет и пару шариков и перестаньте уже отражать в своих обзорах сложившийся вокруг игры хайп, а не несобственные впечатления. А если уж дело-таки до них дойдет, то хорошо бы помнить, что «средненько» – это не «семь-и-пять», а «пять».

Зачем я это пишу? Возможно, я наивен, но мне хочется верить, что вода камень точит, и чем больше людей поймут, насколько неправильно нынешнее положение вещей, тем больше шансов, что хоть что-то да изменится. Поэтому – начните с себя. Подумайте, не подвержены ли вы этому заразному максимализму, заставляющему людей закрывать глаза на недостатки. Подумайте, насколько на вас влияют окружающие, насколько действует на вас поднимаемый вокруг игры хайп. Подумайте, не сбился ли ваша система оценок. Можете ли вы отличить 5 баллов от 6? Какому количеству игр вы готовы дать максимальную оценку, сказать, что они безупречны, что именно они – лучшее, что могут предложить игры как, черт возьми, искусство? Положа руку на сердце, вы готовы сказать, что написанный спецэффектами блокбастер из числа тех, что смотрят с ведром попкорна в обнимку, – без особой глубины, линейный до ужаса, с неидеальным сценарием и однообразными перестрелками – это идеал, и лучше уже некуда?

Потому что, право слово, пора бы разбить этот порочный круг взаимного ублажения. **СИ**



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

На 3DS нет и не будет игр

Сразу же после старта в забугорном Интернете пошли шутки на тему того, что «на 3DS нет игр». Российские геймеры так ими заразились, что не вылечатся никогда.

Действительно, новая консоль Nintendo стартовала без крупного проекта от собственно Nintendo – ни Mario, ни Zelda, ни даже Kid Icarus не были готовы. Свежая часть Nintendogs на эту роль не подошла, поэтому главным хитом линейки оказался порт файтинга Super Street Fighter IV (разошедшийся по такому случаю тиражом в миллион экземпляров). Это было, скажем так, странно. Еще две приличные игры начала продаж, файтинг же Dead or Alive: Dimensions и неожиданно хорошая Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars, также не были похожи на то, что геймеры ждали от консоли. Именно поэтому претензии к Nintendo понятны и обоснованы.

Другая проблема – то, что из-за отсутствия Mario в библиотеке независимые издатели были вынуждены... переносить релизы своих игр. Так, Cave Story 3D вышла лишь в августе, а Shinobi – и вовсе осенью. Обе – в расчете на то, что пришедшие в магазин за The Legend of Zelda или Super Mario 3D Land геймеры заодно возьмут и эти игры тоже. Медлительность Nintendo только усугубила проблему на старте.

Однако в настоящее время список приличных картриджей для 3DS выглядит так: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (римейк лучшей игры в истории индустрии!), Super Mario 3D Land, Super Street Fighter IV: 3D Edition, Cave Story 3D, Skylanders: Spyro's Adventure, Dead or Alive: Dimensions, Star Fox 64 3D, Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked, Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars, Mario Kart 7. Довольно скоро

выйдут Resident Evil: Revelations, Tales of the Abyss и Ace Combat: Assault Horizon Legacy. Этого уже достаточно, чтобы троллинг насчет «no gamez» прекратился – собственно, на Западе уже тренируются шутить по поводу PS Vita. К сожалению, многие в России так и не поняли, что «no gamez» в цитируемых комиксах = «The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D выпустили в продажу на несколько месяцев позже, чем следовало бы». И все.

При этом российские блогеры, пишущие об играх, удивительным образом не замечали реальные проблемы Nintendo 3DS. Например, то, что консоль живет всего три часа – чудовищно мало, особенно с учетом того, что большой срок автономной работы уже двадцать с лишним лет – главное конкурентное преимущество портативок Nintendo. На отсутствие второго стика обратили внимание лишь тогда, когда Nintendo и Capcom придумали накладку для Monster Hunter 3G. Наконец, явно завышенной была и цена в 250 долларов/евро, которую Nintendo вполне логично снизила в августе. Но вот с играми за первый год (напомню, пока прошло лишь восемь-девять месяцев) как раз все совершенно нормально для любой новой консоли – что от Sony, что от Microsoft. Фактически все люди, покупающие приставку на старте, немного рискуют и переplачивают за право первыми подержать в руках новое железо, но реальную отдачу от приобретения получают лишь через год-два. Все об этом знают, а кто не согласен ждать – наслаждаются играми предыдущего поколения на старых платформах. В России тоже это понимают. Но все равно критикуют 3DS за «отсутствие игр». Почему?

Дело в том, что в России у 3DS шансов очень мало. По одной простой причине – слабая графика. У нас не работает логика «пусть полигонов мало, зато играть интересно». У нас если графика плохая, то геймеру не может быть интересно. В принципе. Это особенность менталитета. Ну, примерно так же, как любая девушка в чулках в сеточку, – непременно дама легкого поведения. Поэтому, да, с точки зрения среднего российского геймера на 3DS нет и никогда не будет игр, потому что там во всех играх графика – заведомо устаревшая. А раз так – эти игры просто не существуют. Точно так же, как до этого не существовали игры для обычной DS, для Game Boy Advance и для Game Boy Color. Хотя тысячу гениальных хитов уровня The World Ends with You и Infinite Space выпустят, – все равно российские геймеры будут смотреть на них и не видеть.

На Западе, меж тем, продажи 3DS за первые восемь месяцев превзошли продажи DS за первый полный год жизни консоли. А DS, напомню, в итоге стала самой популярной игровой приставкой в истории. Честно говоря, черт его знает, что будет с 3DS дальше – вполне может оказаться так, что консоль повторит судьбу Dreamcast (см. материал в этом номере), что в 2012 году поток игр для нее иссякнет, а Nintendo будет вынуждена как-то изворачиваться. Уж обновленное железо (вроде DS Lite) точно придется делать, иначе – позор неминуем. Но, повторюсь, все эти повороты сюжета будут слабо интересовать тех, кого в играх волнует одно – чтобы был графон и пыщ-пыщ. К счастью, среди читателей «СИ» таких немного. **СИ**

TotalFootball

ГЛАВНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ СТРАНЫ

РЕКЛАМА

НОВЫЙ НОМЕР
В МАГАЗИНАХ
ТВОЕГО ГОРОДА





В ФОКУСЕ



АРТЁМ ШОРОХОВ

Трудности сложности

Не так давно Константина Говоруна спросили, почему игры на NES были такие сложные, а сейчас все уже давно по-другому. Тогда Костя ответил, что таким способом геймдизайнеры компенсировали их короткость, и тема, казалось бы, исчерпала себя. Однако корни явления глубже. Берите лопату, начнем копать.

Перво-наперво, следует помнить, что те самые восьмибитные игры (а это, как правило, игры японские) – плоть от плоти порождения индустрии публичных аркадных залов, и иной геймдизайнерской модели, кроме как хорошо обкатанной схемы «1 попытка = 1 жетон», попросту не существовало. С некоторыми допущениями, можно утверждать, что и не подозревали в те первобытные времена о том, что можно делать игры как-то по-другому. На домашние консоли «как есть» портировались аркадные хиты, лишь подменявшие «теоретически бесконечные» в карманах пользователя жетоны определенным количеством тех самых Continue, что символизировали живые деньги, которые готов был потратить в игровом зале геймер. И этих денег всякая уважающая себя игра должна была вытребовать у посетителя зала как можно больше. Каким образом? Самым простым: намеренно убивая его, но оставляя возможность научиться – за те самые монетки, что обеспечивали все новые и новые попытки. Неудивительно, что в те дремучие годы наиболее легкими (едва ли не читерскими!) считались именно те домашние игры, где количество «продолжений» от издательских или – того пуще – хакер-

ских щедрот было неограниченным. Еще бы! Любой нуб мог взять и «запросто» пройти даже самую сложную игру методом бесконечных проб и бесконечных попыток. Сегодня это звучит вызывающе странно, но из истории слова не выкинешь. Достаточно вспомнить, что на стоящим профи в той или иной аркадной игре мог считаться лишь человек, показательно проходивший ее всю «на одном жетоне» – сиречь за минимальную цену. Вот он высший пилотаж – как основательно заученное стихотворение пролететь сквозь все спрайтовые опасности, ни разу не ошибившись, играя на публику и пробуя различные «художественные украшения». Я хорошо помню, как когда-то давно именно таким способом мальчишки доказывали всему классу свою неподдельную крутость, демонстративно проходя какую-нибудь Zen: Intergalactic Ninja у всех на виду, пока минутная стрелка часов отсчитывала время до окончания большой, «обеденной» перемены. Пьянящее чувство собственной крутизны, эйфория от укрощения опасного зверя, которую, должно быть, испытывает дрессировщик, вынимая голову из пасти льва, аплодисменты зрителей – вот та награда, что дарит геймеру высокая сложность. Победа, заслуженная многими часами обучения и тренировок.

Но вспомним, что же такое та самая «восьмибитная сложность». Когда слева направо бежит человек, лавируя меж сотен опасностей единственным правильным путем. Когда игрок должен успевать реагировать на всякое изменение ландшафта, а единожды ошибившись, в другой раз пробует новый подход, предварительно повторив всю отработанную (проверенную!) схему действий. И чем лучше ты понимал игру, чем успешнее реагировал, тем быстрее двигалось дело и тем меньше приходилось зубрить. На мой взгляд, это «камень-ножницы-бумага» геймдизайна – модель со ставкой на простейший, но неудобно быстрый выбор игрока, «одна выигрышная против двух проигрышных» реакция на очередную подлянку пути. На материале платформера эту схему до предела оголил Мася Мацура в стильном минималистичном Vib-Ribbon, формально являющемся не платформером даже – музыкальной ритм-игрой. Дальше – больше: схема «реакруй или зубри» воплотилась, расцвела и увяла в музыкалках класса Guitar Hero или Audiosurf, а в играх «больших» прижилась и приелась под маской QTE. Оглянуться в недавнее прошлое – вон они, QTE-фильмы, машут платочками из прекрасного далёка, сброшенные с парохода современности.



А что современность? Современные игры, порядком отдалившись от «модели аркадного потребления», избавили домашних геймеров от нервозности («игры – отдых, а не экзамен»), одарили правом на ошибку и механиками ее исправления. Современные игры полагаются на весьма сложный по меркам игр прошлого гейм-дизайн, за пролетевшие годы они обзавелись новыми приемами взаимодействия со своим игроком, новыми способами управления сложностью. Взять любую из них, и лишить пользователя карты уровня, линейки жизни, чекпойнтов и права на ошибку – слишком легкий, слишком стрессовый и устаревший подход. Внезапно свалившийся на голову героя кирпич едва ли покажется изящным геймдизайнерским решением (если это не соль всей игры, как в *I Wanna Be The Guy*). И, тем не менее, немало геймеров старой закалки не устают жаловаться на падение сложности в видеоиграх, и подчас не совсем понятно почему. Так почему?

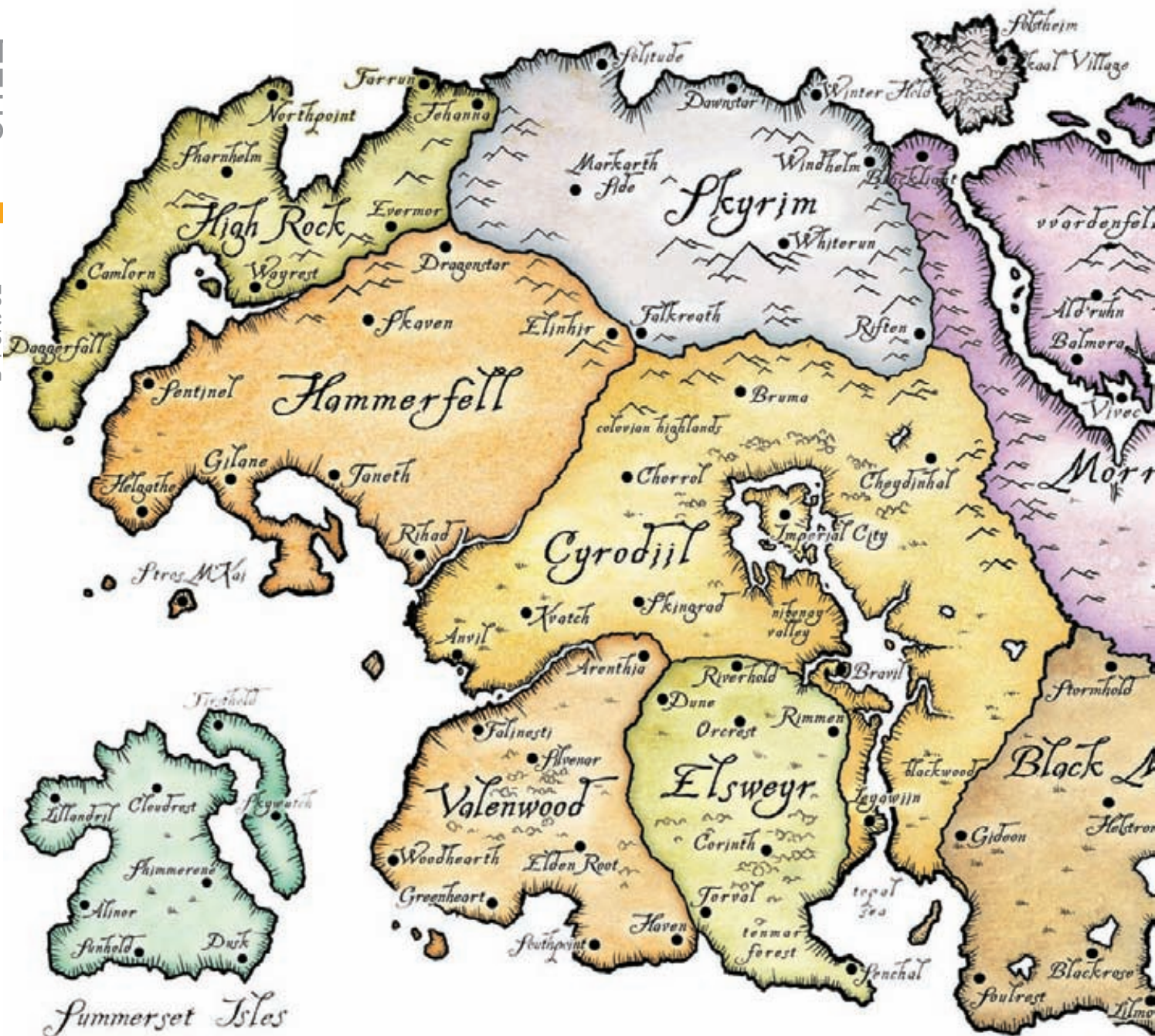
Давайте уже произнесем это вслух: игры действительно становятся легкими, лишают нас той самой радости дрессировщика, отнимая дух первооткрывателя, тащат за руку, словно дошколят в сад. Но то – отдельные игры. У них нет за душой ничего кроме желания показать красивое кино всем тем, кто хочет это кино увидеть. За них не обидно – они так устроены, так задуманы, в этом их смысл. Уверен, вы сами приведете немало примеров действительно классных приключений в любом из сеттингов, где геймеру отведена роль жмущего на кнопки туриста, раскрыв рот внимающего цветистому слогу экскурсовода. И слава богу, что такие игры есть, и пускай в них мы не укрощаем зверя, а лишь наблюдаем, как его – по нашему велению – скрипты расстреливают с вертолетов. Это тоже в некотором смысле жанр – перерождение того самого QTE-кино, нашедшего себе новую лазейку. Не в них наша боль. Но в том, что их любят, в том, что именно они продаются отлично, заставляют издателей глаза, подталкивают в спину.

В конце концов, у нас есть «наши» игры. Игры, в которых живет тот самый зверь, спра-

виться с которым предлагается не его же собственной глупостью, слабостью или полагаясь на безопасную броню и бесконечные патроны – умением. У нас есть наши *Demon's Souls* и *Ninja Gaiden*, *God Hand* и *Bayonetta*, *Earth Defense Force 2017* и... да пусть даже *Super Mario Galaxy*. Их мало, но они есть. Но куда больше – тех игр, что имеют на руках все карты: отличную геймплейную основу, работающие на скиллах играющего механики, подходящий для многочисленных уловок левел-дизайн. Все это есть, но... подчас не используется. Зарезается. Вымарывается еще до поступления в продажу. Или выветривается от сиквела к сиквелу по мере роста маркетинговых амбиций. Казалось бы, давно придумано понятие «уровни сложности», и небольшой, легкой настройкой можно накормить и волков, и овец. Однако на деле с механической бездушностью работает принцип неумножения сущностей: редкую игру возьмутся всерьез балансировать и допекать сверх положенной «нормалом» нормы. Редкий попкорновый шутер озаботится сообразительным AI для той немногочисленной доли аудитории, которой действительно опасные противники, способные истрепать нервы и выбить из укрытия, интереснее, чем ведомый на убой скот с игрушечным автоматом, издающим грозные звуки. И тогда в ход идут проверенные средства, и сложность *hard* нехитрым алгоритмом меняет цифровую статистику игры. У рядовых врагов было сто хитпойнтов? Получите триста. Героя они убивали с десяти ударов? Пусть будет с трех. Из автоматов они отчаянно лазали даже в упор? Умирайте от хедшотов, навешиваемых через весь уровень. Стало от этого сложнее? О да! Стало интереснее? Вот уж нет, – это скажет вам любой, кто по несколько минут «пилит» в углу всякого рядового врага на верхней сложности «обезжиренного» в отсутствие контроля Итагаки *Ninja Gaiden Σ2* или американского спин-оффа *EDF: Insect Armageddon*. Такой *hard*, черт возьми, похоже, даже не тестируют!

Редкий положительный пример «правильного» уровня сложности в реальности, увы, возможен лишь при весьма нечастом стечении обстоятельств. А именно – в том случае, когда под «массовую аудиторию» (честное слово, звучит уже как ругательство) игру не создают изначально, а адаптируют на этапе постпродакшена. Тогда можно считать, что *hard* – и есть тот самый *normal*, задуманный разработчиками, впоследствии переработанный по настоянию начальства, но все же сохранившийся в меню настроек сложности. К сожалению, таких примеров очень мало – в том числе и потому, что балансом сложности, как правило, занимаются опять-таки на постпродакшене, когда игра уже практически готова, а значит, «исходный вариант» едва ли доведен до ума и по-хорошему все еще требует внимания и сил. А их заняты более насущным делом авторы не в состоянии дать. Как раз по этой причине мы с некоторым недоумением восприняли ритейловую версию *Army of Two*: рекомендуемая сложность заметно упала в сравнении с журналистской «превьюшкой», а повышенная не оказалась калькой уже знакомого варианта, но страдала отдельными симптомами «завышения», вроде переизбытка здоровья врагов вкупе с недостатком патронов.

Но главное в сложившейся ситуации – ее непредсказуемость. Даже зная разработчиков, даже внутри одного сериала, даже опираясь на ряд других косвенных признаков, практически никогда нельзя заранее предугадать, окажется ли новая игра «интересно» или «неинтересно» сложной. Никто не ожидал, что *James Bond 007: Blood Stone* способен предложить хороший, сбалансированный боевик, а создатель эталонной сложности *God Hand* в дальнейшем вдруг испугается и ударит по тормозам. Глаза наши обращены к Хидеки Камии и Томонобу Итагаки: чего теперь ждать от вас? Зверя, которого будет интересно укротить, или болонку, розовым бантом намертво примотанную к мишени? **СИ**



Андрей Окушко

» История «древних свитков» The Elder Scrolls от рождения и до наших дней

Семнадцать лет... Вдумайтесь: семнадцать лет прошло с момента выхода The Elder Scrolls: Arena, игры, с которой начался отсчет истории Нирна. Мира, возникшего в воображении сотрудников небольшой американской команды Bethesda Softworks. С тех пор под логотипом «The Elder Scrolls» появилось больше десятка проектов, сериал получил всемирное признание, а сама компания превратилась в крупный и преуспевающий коллектив. И заполучила в свои руки еще одну известную RPG – Fallout. Но сегодня мы говорим не про постапокалипсис, а про те самые «древние свитки», которые не надо скуривать. Их надо читать. Читать и наслаждаться, вспоминая этапы развития великого сериала.

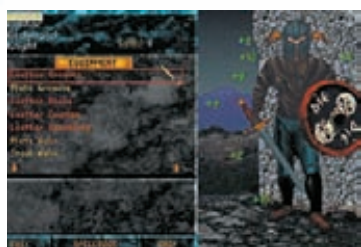
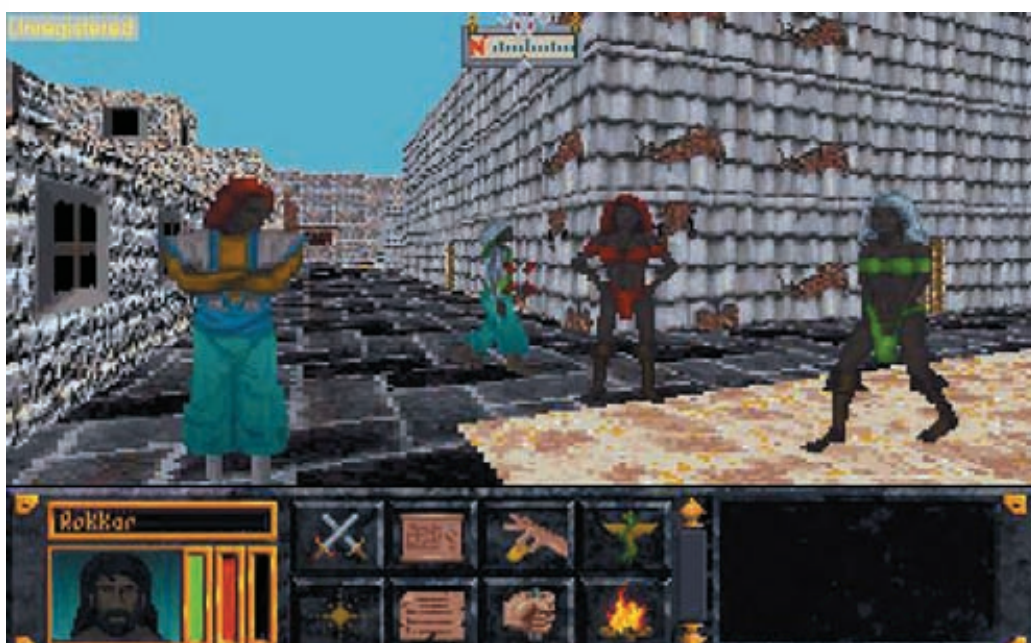
Арена без арены

Вряд ли лет 20 назад хоть кто-нибудь в Bethesda Softworks рискнул предположить, что пройдет немного времени, и компания превратится в законодателя мод в RPG. Да и сам сериал The Elder Scrolls имел приличные шансы не появиться на свет. Причин тому две. Первая – опыта в создании ролевых игр у студии было ноль целых ноль десятых. В младенчестве она увлекалась чем

угодно – хоккейными и баскетбольными симуляторами, шутерами про Терминатора и пазлами, но только не RPG. Вторая – из The Elder Scrolls: Arena планировали сделать экшн про гладиаторов. А само прохождение предназначалось для подготовки команды к будущим боям, поиска вещичек и тренировок.

Однако вмешался Его величество случай – разработчики оказались слишком креативными парнями. Снача-

ла один из них пришел с идеей побочного квеста – ее приняли. Потом второй подкинул другую задачку – записали. Снова вернулся первый... Так на горизонте вырисовывалась будущая Arena. В какой-то момент даже тугодумы поняли – финал, то бишь арена, никому не нужен, ведь на горизонте вырисовывается совсем другая игра. Местный Колизей без зазрения совести вычеркнули, забыв сменить название. Тысячи



геймеров впоследствии становились в тупик, пытаясь понять, при чем же здесь «Арена»? Впрочем, с древнего языка слово «Нирн» переводится как «Арена», так что разгадка понятна.

В те далекие (и, несомненно, по своему прекрасные) времена издательский конкурс «Кто раньше успеет к Рождеству с релизом» еще не стал популярным, и первая The Elder Scrolls оказалась на прилавках аж в апреле 1994 года. Ей предрекали провал, но скоро скептики поджали хвосты и стыдливо удалились в свои пещеры: медленно, но верно Arena завоевывала сердца поклонников. Не помешал и незамысловатый сюжет: бывший придворный маг Джагар Тарн заключил императора

Тамриэля в параллельном измерении, захватив власть в стране. Задача главного героя – найти обломки Посоха Хаоса и воссоединить артефакт, заодно покончив с Тарном. Поражало другое – разнообразие. Восемь игровых рас, девять провинций (в том числе Морровинд и Скайрим), около 400 городов и поселков. И никакой обязательки, бежать по сюжету никто не заставлял – игроки охотились на монстров, выполняли квесты гильдий, искали уникальные предметы, конструировали самые невероятные заклинания (кто из конкурентов мог похвастаться заклятьем, позволяющим делать проходы в стенах подземелий?). В общем, просто жили в хранившем тысячи загадок мире империи Тамриэль.

Уриэль Септим VII – двадцать первый император Тамриэля и, наверное, упоминаемый чаще других персонаж сериала. 65 лет он правил страной и немало сделал. Приняв из рук отца Пелагия Септима IV власть над не слишком крепким объединением сотен королевств, герцогств, баронств, Уриэль навел порядок и привязал окраинные провинции к «федеральному центру». Правда, десять лет правитель отсутствовал – об этом мы и узнаем из событий The Elder Scrolls: Arena. Но затем вернулся и продолжил дело предков. Кстати, спас его бывший заключенный, и с тех пор император гораздо больше доверял незнакомцам из тюрем и меньше придворным магам. Как выяснилось – не зря, эски еще не раз спасали мир в годы правления этого должностя.



Баги, баги, баги

Ошибочно посчитав, что основой успеха Arena стал огромный мир, Bethesda увлеклась гигантоманией. Помните 400 городов? Челуха это в сравнении с The Elder Scrolls II: Daggerfall. Больше 15 тысяч поселений и мир размером с две Великобритания – вот масштабы второй части сериала. Видимо, товарищам из Мэриленда в свое время не объяснили, что больше – не значит лучше. Обилие локаций, NPC, квестов, предметов привело к двум вещам. Во-первых, геймеры часто путались и забрасывали новую RPG, ища что-нибудь поменьше и попроще. Во-вторых, скрипты порой срабатывали некорректно, да и от вылетов никто не был застрахован – не зря игра получила кличку «Biggerfall» (даже сюжет изначально был непроходим без патча!). И все же...

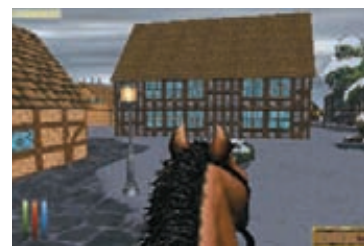
И все же это был хит. Ринувшись с головой в омут экспериментов, Bethesda не только нарисовала мир, где число регионов-королевств приближалось к полусотне, но еще и переделала геймплей. Ролевая система перестала быть классовой – нам не приходилось выбирать между воином и магом, мучаясь от осознания неполноценности своего персонажа в одной из областей бытия. Теперь герой получался таким, каким его воспитывали – особо упорные делали невероятные гибриды воров, бойцов и волшебников, бегавшие в тяжелой

бронированной и расшвыривавшие врагов убойными огненными шарами. Что еще интересно – навыки прокачивались по мере их использования. Вот уж где было раздолье для манчкинов, так это в Daggerfall – никогда не забуду, как мы с братом убили не один час, бросая разными заклинаниями в подвернувшуюся под руку стенку. И все ради повышения магических умений.

Нашлись и другие «фишки». Многим понравилось превращаться в вампира или оборотня, с соответствующими последствиями. Другие были в восторге от лошадей и тележек, в которых перевозилось барахло (а бросив на себя левитацию – можно было летать по небу, изображая местный аналог Санта-Клауса). Третьи восхищались деньгами, внезапно обретшими вес – больше 30 тысяч на своем горбу не утащил бы и Шварценеггер, волей-



неволей приходилось обращаться в банки за расписками на предъявителя. Четвертые запоем читали разбросанные по королевствам записочки, свитки, книжки, коих тут было гораздо больше, чем в Arena. Пятые проходили сюжет, восторгаясь развилками. Представляете, в Daggerfall было аж шесть концовок, причем отнюдь не всегда герой выживал после условной победы. Впрочем, все это померкло в сравнении с дальнейшим развитием истории. Впоследствии мы узнали, что все шесть сошлись на одном перекрестке, что казалось теоретически невозможным. Но вмешательство бога времени по воле Bethesda сделало это правдой.



По сюжету мы рано или поздно начинали искать Мантеллу: ключевой артефакт для восстановления Нумидиума – созданного двумя эльфогномами гигантского робота. Именно с помощью этого голема давным-давно первый правитель Тамриэля Тайбер Септим (он же – генерал Талос) создал единое государство. К слову, механизм Тайберу подарили божеества острова Вварденфелла, решив не вступать в открытый конфликт с растущей империей людей. Не будь этого соглашения, история повернула бы в другое русло. Ведь темные эльфы (данмеры) были неплохими вояками и магами, а введомые могущественными покровителями вполне могли насильственно закончить карьеру удачливого генерала. Ну, или потреть того так, что мечты об объединении континента пришлось бы отложить. Лет эдак на сто минимум.

И куда мы идем?

И у великих случаются помутнения рассудка – после Daggerfall мэрилендская студия занялась не пойми чем. Сначала в 1997 году она метнулась в сторону экшенов и выпустила The Elder Scrolls Legend: Battlespire. Незамысловатая история о школе магов, на которую точил зубы один из демонов-даэдра, еще могла сойти за сюжет. Но вот отсутствия свободы поклонники не простили – нас тупо вели за ручку на протяжении семи уровней, заставляя вырезать попадающихся на пути монстров. После прошлых частей сериала это казалось изощренным издевательством, никакие заявления разработчиков, что перед нами дополнение к The Elder Scrolls II, не скрыли истинной картины происходящего. Факт оставался фактом: это – не то, чего ждал мир. Даже появившийся сетевой режим не спас Battlespire от забвения.

Следующий прыжок в никуда привел Bethesda в иную область. Насмотревшись на приключенческие игры, команда ринулась конкурировать с истинными мастерами. И снова провалилась – The Elder Scrolls Adventures: Redguard хоть и была красивее предшественниц, но ничем особым на фоне сериала Tomb Raider не выделялась. Разве что сю-



жетом – нас отправляли в далекое прошлое, в дни, когда империя еще только доказывала свое право на существование, а Тайбер Септим и не думал, что станет родоначальником великой династии. Кстати, к мануалу прилагался «Краткий путеводитель по империи» – идеологически выверенная книжка, написанная первым императором, из которой мы еще долго черпали сведения о Тамриэле.



Сюжет The Elder Scrolls Adventures рассказывал о событиях в провинции Хаммерфелл, где представитель темнокожих людей – редгардов – разыскивал сестру. Именно этот человек (по имени Кир) встал во главе сопротивления нарождающейся империи. Под его руководством повстанцы уничтожили сотни легионеров, разбили посланный против них флот и даже подумывали навсегда порвать связи с Тамриэлем. Но глас разума подсказал, что рано или поздно Септим вернется и накостыляет сепаратистам (патриотам?), пользуясь неисчерпаемыми ресурсами огромной страны за его спиной. Хаммерфелл вошел в состав империи, получив определенную автономию. А Кир еще немало попутешествовал по миру, говорят, что однажды он даже схватился с богом данмеров Вивеком (с ничейным результатом). Неизвестно лишь, где упокоен герой. Некоторые даже говорят, что он бессмертен и в минуту бедствий вернется к своему народу.



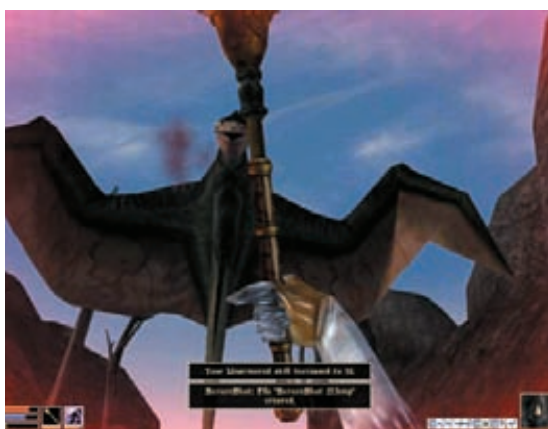
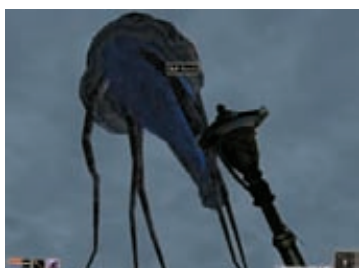


Эльфы темные – не одна штука

Как признаются сами разработчики, The Elder Scrolls III: Morrowind была их последним шансом. Третий провал подряд просто загубил бы студию по банальнейшей причине – финансовой. Ошибиться было нельзя: коллектив увеличили в несколько раз, а каждое изменение в концепции продумывали месяцами. Но от гигантомании Bethesda отказаться все же рискнула – то ли народная медицина помогла, то ли гневные отзывы в Сети. Мир The Elder Scrolls III: Morrowind в тысячи раз меньше, чем в Daggerfall. «Святотатство!» – закричали упертые фанаты в 2002 году. «Разумный шаг», – возразило большинство, отправляясь осваивать просторы Вварденфелла.

А просторы завораживали. Загадочные флора и фауна, прекрасные погодные эффекты (о, какие там были грозы!) и водяная гладь, великолепная музыка от Джереми Соула, вручную нарисованные города и подземелья. Куда до этого было The Elder Scrolls II с его однотипными поселениями и случайно генерируемыми пещерами с запутанной структурой. Да что там говорить – более 300 тысяч предметов в Morrowind разложили вручную. Представляете объем работ? Кстати, не последнюю роль в этом сыграл редактор с кучей фишек, позволявших модостроителям менять почти все что угодно. Неудивительно, что после релиза модификации посыпались на головы не ожидавших такого счастья геймеров пачками. Делалось почти все – от банальной обнаженки до новехоньких локаций со своими мини-сюжетами.

Ролевую систему меняли не сильно – все по-прежнему завязано на прокачке навыков. Правда, на получение уровней влияли не все умения, а лишь избранные, что позволяло выстроить график роста героя и четко распланировать, когда и насколько повышать Силу, а когда – Удачу. Само собой, прежние манчкинские повадки никуда не делись – при путешествиях по локациям аксакалы рекомендовали постоянно подпрыгивать, а при общении с



купцами – торговаться за каждую мелочь. Хотя на деле барыжничество в какой-то момент становилось бессмысленным – в Morrowind отсутствовали лавочки, способные выкупать самые дорогие предметы по полной стоимости. Кстати, один из тех, кто обладал нехилыми запасами золота – обычный краб, которого многие по незнанию убивали.

Сюжет разворачивался на Вварденфелле, населенном данмерами. Игрока-заклученного отправляли к некоему Каю Косадесу, придя к которому мы вступали в таинственный орден Клинков – личных посыльных императора, выполняющих самые ответственные поручения. Дальше была относительно долгая история, заканчивающаяся поединком с богом Дагот Уром. Хотя никто не заставлял нас носиться по острову в поисках пути к главной цели. Долгожданная свобода, пропавшая в Battlespire и Redguard, вернулась. Можно было путешествовать по Вварденфеллу, исследовать катакомбы, биться со встречными монстрами или записаться в гильдию магов и дорасти до поста ее главы.

Да, The Elder Scrolls III добилась невероятного успеха как на PC, так и на Xbox (суммарный тираж – больше 4 миллионов копий). Но идеальной игрой не стала и она. Корявые журналы, карта и инвентарь заставляли вспоминать разработчиков нехорошими словами. Исчезнувшие куда-то лошади вынуждали путешествовать на своих двоих или при помощи гигантских блох (силт страйдеров). Хотя создатели невольно извинились перед нами, поместив в глухомани NPC М'Айка, готового обсудить вырезанных коней, обнаженку, сетевой режим и прочая и прочая (только не верьте всем его словам – не зря же у товарища прозвище «Лжец»). Идея прижилась – в следующих играх М'Айк стал частым гостем, объясняя те или иные шаги Bethesda по урезанию контента.

Данмеры – эльфы с пепельной кожей и красными глазами – населяют отдаленный северо-восток Тамриэля. Изначально они выглядели как и все эльфы – прекрасными существами с золотистой кожей. Но в годы конфликта с двемерами увлеклись предательством и нарушением клятв и были прокляты собственной богиней Азурой. Обиженные данмеры сменили покровителей, в число которых быстренько записались их предводители Альма-лексия, Вивек и Сота Сил, по случаю получившие сверхспособности. Впрочем, с такой трактовкой согласились не все – кочевники-эшлендеры сохранили веру предков. Азура же ухитрилась еще и предсказать возвращение Нереварина – великого полководца и короля данмеров. Это пророчество всплывает и в Morrowind, и игроки даже поспособствуют его реализации. Кстати, а знаете ли вы, что Дагот Ур – бывшая правая рука того самого Нереварина. Вот такой вот поворот судьбы...

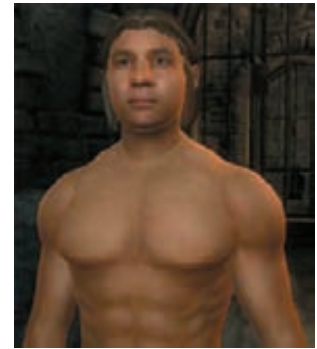


Мелкие боги

Ковать железо надо, не отходя от кассы. Этот принцип в Bethesda усвоили быстро, занявшись подготовкой первого дополнения к Morrowind еще до релиза оригинала. Сюжет Tribunal, вышедшей осенью 2002 года, продолжал рассказывать историю провинции Морровинд, чей король вроде как сошел с ума. Дальнейшее расследование показывало, что ставшие богами данмеры не избавились от дурных привычек и продолжили интриговать друг против друга, порой с печальными последствиями. Для прокачанного в оригинале героя аддон никаких проблем не представлял, но главное, что создатели занялись правкой ошибок. Денег у торговцев стало больше, вычужные животные вернулись к приключенцам, интерфейс карты и дневника изменился в лучшую сторону. Одна беда – весь Tribunal спокойно влез бы в патч средних размеров. Но ради шанса погулять по незнакомым землям мы проостили Bethesda эту небольшую шалость с выкачиванием денег из кошельков.



А вот второй аддон – Bloodmoon – наверняка напомнит сегодняшним геймерам The Elder Scrolls V. Хотя бы потому, что действие разворачивается на острове Солтсхейм, населенном в основном викингами-нордлингами. Этот кусочек территории недавно пострадал от внимания Восточно-Имперской Компании, решившей добывать там эбонит. Что интересно, игроку предлагают поучаствовать в прибыльном предприятии и заняться развитием колонии. А точнее: охранять ее от врагов, конвоировать поселенцев, принимать судьбоносные решения по постройке тех или иных зданий – короче говоря, стать полноправным управляющим. Заодно увеличив свой вес в компании и доход, приносимый ценными бумагами. Но еще интереснее линейка, связанная с оборотнями, – после некоторых событий нам предлагалось стать вервольфом, получив доступ к альтернативному развитию сюжета. Правда, человек-волк – существо тупое и нехаризматичное, и вопрос «а оно нам надо?» сразу встал на повестку дня.



Не узнать в нордлингах викингов трудно, ведь общего у них чуть больше, чем 90%. Суровые воины, проживающие в заснеженных землях, любили воевать не меньше уроженцев Скандинавии. Помогала этому и их расовая способность – так называемые Крики – при помощи которых можно и оглушить противника, и обрушить крепостные ворота без всяких там таранов. Легенды гласят, что нордлинги пришли в Тамриэль с далекого северного континента Атмора, став родоначальниками всех людских подрас. Лишь позже, когда homo sapiens Нирна стали смешиваться с другими народами, появились бретоны или там имперцы. Именно нордлинги создали первое человеческое государство после внезапного нападения на них эльфов-альтмеров, испуганных скоростью размножения соседей. Увы, внутренние распри через какое-то время погубили королевство нордлингов, но, даже входя в состав империи Септимов, северяне постоянно мечтали о возрождении былой славы. Кстати, любопытный факт – Тайбер Септим тоже был родом с Атморы.



Папа, а кто сильнее, герой или монстр?

На разработку The Elder Scrolls IV отводилось два года, но один из основателей сериала, Тодд Говард, убедил начальство, что меньше, чем за четыре, справиться нереально. И был прав – выйди Oblivion в 2004-м, боюсь даже представить, какого уродца нам бы подсунили. А так – новейшие графические технологии вкупе с поддержкой Havok снова представили маленькое чудо. По крайней мере, в плане графики. К тому же вселенная оказалась больше, чем у предшественницы, и разгуляться было где.

Глобальная проблема в геймплее обнаружилась одна. Монстры росли вместе с героем, стоило поднять десяток уровней, как крысы менялись на львов или медведей. А вместо отребья за околицей города поселялись упакованные по последнему слову моды бойцы, с которыми не всегда справлялся и развитый герой. Некоторые даже бросали прохождение, возненавидев новую систему. Впрочем, рецепт существовал – уровни-то поднимались только после сна. Выход логичен: забыть о сне, благо движку было все равно, спите вы или нет. Автовелелинг, конечно, не единственное, за что костерили Oblivion, но прочие проблемы на его фоне как-то терялись. Да, подземелья похожи друг на друга, да, отдельные мини-игры (убеждение, например) сделаны по-идиотски, да, сгенерить нормального персонажа-женщину в редакторе стоило таких усилий, что не хотелось за это браться. Что ж, бывает...



С «крутыми» врагами можно было справиться и без читерства, просто правильно расставив приоритеты в развитии героя. Радовала и измененная боевая система, больше завязанная на реакции игрока и умении комбинировать блоки с ударами. Мир стал больше и красивее, музыка от Джереми Соула продолжала вдохновлять на подвиги, а какие здесь были квесты – пальчики оближешь! Неудивительно, что за первые две недели продаж Oblivion разошлась тиражом в 1.7 миллиона копий.



Сюжет крутился вокруг поиска бывшим заключенным (ну, сколько ж можно?!), незаконнорожденного сына убитого врагами императора Уриэля Септима VII. Но наш вам совет: забудьте на время о нем. Отвлечитесь от спасения мира и прогуляйтесь по окрестностям. Станьте графом Дракулой, посоревнуйтесь в скорости воровства, расследуйте дело об ушедших в подполье некромантах, запишитесь в наставники молодых воителей, спасите «прекрасную» орчанку, победите всех на гладиаторской арене... Десятки подобных миссий заставляли забыть о завтраке и ужине, сне и работе. Хотелось приставать к NPC и просто выпрашивать у них хоть какое-нибудь, пусть самое завалящее заданье. Короче говоря, это была RPG в полном смысле этого термина – полноценная ролевая игра.



На сей раз дело происходило в Киродииле – сердце империи Септимов. А сердце Киродиила – Имперский город – столица величайшего из государств Тамриэля. Невероятно красивые пейзажи не оставят равнодушными никого из посетивших центр материка. Населяют его представители разных рас, но среди всех выделяются имперцы – те, на чьих плечах стоит государство. Они образованны и вежливы, и в то же время не чураются тяжелой работы и легионной дисциплины. Их дипломаты не знают себе равных, а пехота стала одним из столпов армии. В общем, рассказывать о них можно, что называется, от забора и до обеда, но главное уяснить – не будь этого народа, в крови которого сочетается несочетаемое, и Тайбер Септим остался бы в истории как «еще один чудик, вознамерившийся завоевать мир».



Хорошего должно быть по два

Подумав, Bethesda пришла к выводу, что два дополнения – в самый раз. Правда, первое из них, появившееся в ноябре 2006-го, на аддон тянуло с трудом. Сюжетная линия в The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine проходила слишком быстро, недвусмысленно намекая, что то же самое прекрасно влезло бы и в не особо крупную «заплатку». Чтобы компенсировать сей прискорбный факт и унять недовольство фанатов, студия расширяла игру на дисках с пачкой мелких DLC, включающих несколько подземелий, комплекты предметов, квесты. Но даже после этого многие кричали: «Маловато будет!» И кто их за это осудит?

Зато в следующий раз команда не промахнулась. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles стала подлинным шедевром, одним из лучших дополнений 2007 года. Путешествие в измерение, где правит принц даэдра Шеогорат, оставляло свой след даже в самой черствой душе. Попробовало бы не оставить – мирок, где каждый житель по-своему сошел с ума, просто обязан был сохраниться в памяти. Безумцы, маньяки, убийцы и просто насильники попадались на Дрожащих островах

В принципе, называть даэдра демонами не совсем верно. Такими их считают эльфы-альтмеры, но золотокожие создания и сами не являются образцом для подражания. Соображения этического порядка чужды здешним аналогам толкиновских перворожденных. Эльфы в Тамриэле не гнушались брать людей в рабство, уничтожать человеческие государства или устраивать варфоломеевские ночи для слишком расплодившихся «низших рас». Но не впадайте и в другую крайность, считая даэдра добрыми. Нет, они просто иные. Они живут в своем измерении, каждый из их принцев-правителей преследует свои цели. Некоторые заинтересованы в сотрудничестве с людьми. Другие (как Мехрун Дагон, засветившийся в качестве нашего антагониста в Battlespire и Oblivion), наоборот, спят и видят, как бы завоевать Нирн или еще какой другой мир, попавшийся на пути. Ясно одно: с даэдрами стоит держать ухо остро, никогда не знаешь, чего они тебе предложат и в чем их выгода. Впрочем, то же самое касается и «богов»-аэдра.



на каждом шагу. Хочешь не хочешь, а приходится притворяться таким же – иначе не поймут.

Благо это того стоило – квесты снова оказались на высоте. В какой еще игре нам предлагали стать палачом, расследуя заговор? А отбирать наркотики у одних наркоманов, чтобы передать их другим, более высокопоставленным? Или травить правителя ради короны, не принужденно ведя при этом светскую беседу на пирушке? А еще спасти первого встречного от клаустрофобии, предложив поменяться жилищами с нищим; помочь страждущей подготовиться к концу света; собрать флору и фауну для энциклопедии... И стать в финале богом-демоном безумия. Правда, похвастаться новыми способностями жителям Киродиила было нельзя, приходилось снова превращаться в смертного при возвращении, но как-то размах!



Портативные «свитки»

PC и консолями дело не ограничилось, сериал The Elder Scrolls засветился и на мобильных платформах. Stormhold (2003) и Dawnstar (2004), сделанные под Java, чем-то особенным не выделялись. Основы геймплея сохранились – все тот же герой-преступник, схожая с «большими» играми ролевая система, путешествия по миру с обязательными квестами и подземельями. Хотя лучше вряд ли могло быть, учитывая особенности платформ. Тем же самым «хвалилась» и Oblivion Mobile – слабые различия между классами, сокращенная версия основного сюжета и жутко урезанный мир весьма слабо напоминали об The Elder Scrolls IV. А чего вы хотели от проекта, занимающего 200 килобайт?

Более интересной оказалась судьба Shadowkey, разработанной эксклюзивно для N-Gage связанной с Bethesda командой Vir2L Studios. Действие происходило

в дни, когда Джагар Тарн правил Империей под личиной Уриэля Септима VII. Мы попадали в провинцию Хаммерфелл, оккупированную нордами. Выбрав один из девяти классов и определившись с расовой принадлежностью (восемь вариантов), игрок отправлялся в путь. Дальше должен был быть большой (для N-Gage) мир, миссии, интересный сюжет и классная боевка с возможностью сражаться в компании товарища. Увы, движок совершенно не соответствовал возможностям платформы, в критические моменты масштабных битв с монстрами выдавая 1-2 FPS. А еще AI здесь туп как пробка: враги-люди даже не умели открывать двери. В общем, битвы оказались настолько унылы, что дальше обучения в Shadowkey продвинулись немногие. Хотя те, кто продвинулись, не пожалели – у Vir2L получилась достойная игра. Только оценить сейчас это некому – уже два года как N-Gage канула в Лету.

Если специалисты по магии бретоны или дипломаты-воины имперцы происходят от выходцев с Атморы, то редгарды стоят особняком. Их предки прибыли с континента Йокуда, испытывающего те же проблемы, что и Венеция сегодня. Вообще, создается впечатление, что среди товарищей с отличным от светлого цвета кожи в The Elder Scrolls в обязательном порядке внедряется расовая нетерпимость. Альтмеры «приручают» существ иных рас, данмеры по большей части ненавидят чужаков, редгарды славятся тем же и готовы убить всякого, кто «лезет в их частную жизнь». А так как воины они классные, сами понимаете, к чему приводят конфликты. Надежда остается лишь на умение имперцев договариваться, но результатов за столетия не добились даже они.

**Пятая – не последняя**

История Тамриэля не закончена – на дворе уже Четвертая эпоха, что мы и узнаем из The Elder Scrolls V: Skyrim. Гибель династии Септимов привела к началу смутных времен – окраинные провинции потихоньку откалываются, заставляя легионы метаться туда-сюда

в попытках подавить очаги сепаратизма. И, как обычно, в центре внимания герой-заклученный, от которого снова зависят судьбы мира. Так что забудьте на время о повседневной рутине, окунитесь в мир интриг и войны, встретитесь с драконами и победите их. Увековечив свое имя в древних свитках. **СИ**

Новогодний конкурс

Журнал «Страна Игр» и компания «Графитек» объявляют конкурс на знание геймерской периферии для компьютеров, выпускаемой под брендом Razer. Победители будут выбраны среди участников конкурса, правильно ответивших на все вопросы, и лучше всех выполнивших творческое задание. Призы – геймерская мышь, геймерская клавиатура и геймерские же наушники.

Вопросы

1. Когда вышла первая игра в жанре MMORPG с графическим интерфейсом?

- В 1980 году
- В 1991 году
- В 2001 году
- В 2005 году

2. Зачем мышь Razer Naga Epic снабжена 17 кнопками?

- Чтобы быстрее набирать на мыши тексты рефератов.
- Чтобы в MMO записывать на них макросы
- Чтобы в стратегиях каждому юниту выделить отдельную кнопку.
- Чтобы в файтингах назначать на них приемы бойцов.

3. Сколько кнопок у клавиатуры Razer Anansi можно запрограммировать по своему вкусу?

- Десять
- Пятнадцать
- Двадцать семь
- Все кнопки можно запрограммировать

4. Сколько весят наушники Razer Electra?

- 100 грамм
- 180 грамм
- 280 грамм
- 500 грамм

Творческое Задание:

Расскажите нам смешную историю, которая произошла с вами лично в любой онлайн-игре.

ПРИЗЫ

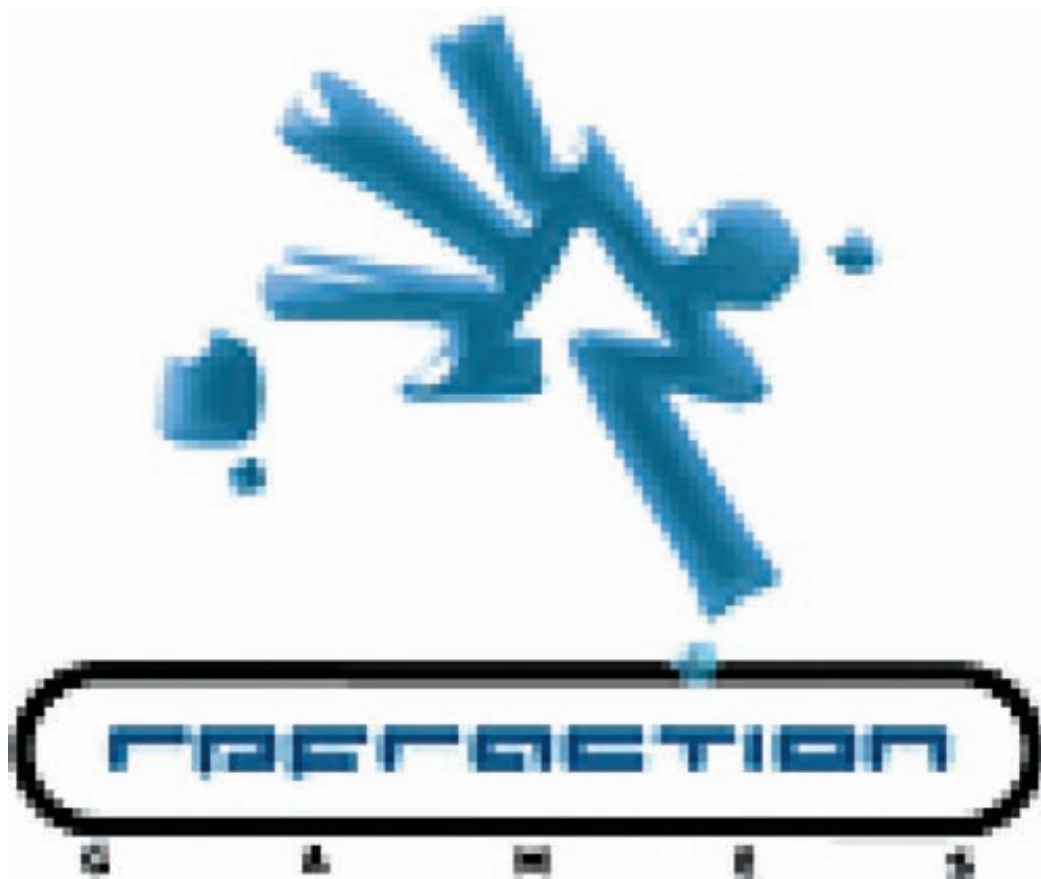
1. Razer Naga Epic

2. Razer Anansi

3. Razer Electra



Ответы на вопросы, а также текст для творческого задания присылайте нам по адресу razercon@gameland.ru до 1 февраля. Обязательно указывайте фамилию, имя, отчество, адрес и контактный номер телефона.



Святослав Торик

» ШВЕДСКИЕ СТЫЧКИ

История Digital Illusions SE в лицах и проектах

часть 2, продолжительная

В прошлом номере я рассказал о пятерке вчерашних школьников, которые были настолько увлечены своим хобби, что без труда превратили его в источник дохода. За десять лет они выпустили шесть проектов и даже вышли на биржу, сумев продать акций на три миллиона долларов. Однако вторую часть рассказа о DICE я хочу начать совсем с другой стороны...

Как и в прошлый раз, все началось с четырех шведов, чрезмерно увлеченных компьютерными технологиями и, что более важно, компьютерными играми. Сентябрь 1996 года, южный район Стокгольма, офис небольшой студии веб-дизайна O2 Interactive Media. Владелец этой компании Маркус Линдстедт рассказывает своему другу и по совместительству директору студии Патрику Сьодерланду новую бизнес-идею. К сожалению, история не сохранила для нас прямую речь, но,

Патрик Сьодерланд не очень-то хотел заниматься компьютерными играми, зато сейчас он возглавляет в EA группу, отвечающую в издательстве за FPS и гонки.



полагаю, ее можно без опаски преобразовать в подобный диалог:

– Патрик, это золотая жила, я тебе говорю! Ты видел новую игровую приставку от Sony? Сама Sony полезла на этот рынок, а значит дело верняк! Нужно ловить момент, я серьезно же!

– Ну не знаю, Маркус... Игры – это баловство какое-то, сколько на них можно заработать? И потом, ты говоришь, что у тебя сокурсник уже три года сам разрабатывает какую-то игру, а зачем тогда мы ему нужны?

– Не игру, а движок. Это... ну, как если бы ты делал сайт один. Писал HTML-код, но не использовал скрипты, не вставлял бы картинки, потому что их неоткуда взять, и не использовал мультимедийные возможности браузеров. Это работа для команды, понимаешь? Если мы дадим ему команду, то получим классный, прорывной продукт!

– Ну ладно, Маркус, это твои деньги и твоя затея, а от меня-то ты чего хочешь?
– Я хочу, чтобы ты возглавил этот проект.

В том же месяце Сьодерланд покинул студию веб-дизайна и начал искать людей в студию компьютерно-

игровую. Параллельно шли переговоры: Йохан Перссон – тот самый сокурсник – хотел больших полномочий в компании в обмен на передачу авторских прав. Начать хотя бы с того, что на первых порах он самолично беседовал с Патриком каждого кандидата, и все десять сотрудников были приняты лишь после обоюдного согласования. Безо всякого конкурса прошел только Матс Даль, приятель Йохана и второй создатель вышеупомянутого движка.

Фирма Refraction Games AB, учредителями которой были записаны чет-



Маркус Линдстедт не зря поверил своему сокурснику. Но из дела он явно раньше времени вышел.

веро главных героев (Маркус, Патрик, Йохан и Матс), официально открыла свои двери в январе 1997 года. Маркус, однако, не рассчитывал на такие серьезные расходы и предложил Патрику заняться поисками дополнительного инвестора. Проблема заключалась в том, что будущие игровые разработчики так и не определились, какую игру они хотят делать. Получалось, что геймдизайн в их случае должен быть исходить из возможностей движка, а не наоборот, как это обычно бывает. А какие могут быть возможности у студенческого проекта? Весьма серьезные на самом деле: хотя Refractor Engine, как назвали его Перссон и Даль, пришлось несколько раз переписывать, к тому моменту он уже умел отображать широкие, практически необозримые пространства в честном, но очень уж малополигональном 3D. Это все было красиво и прекрасно, но какую игру можно разработать на таком базисе? Изначально Йохан и Матс хотели делать космический симулятор, этакую помесь Elite и Master of Orion – но они, в отличие от большинства энтузиастов того времени, прекрасно осознавали свои ничтожные возможности. Требовалась простая, но емкая идея, поэтому они решили сконцентрироваться на наземных, водных и воздушных аппаратах. Под руководством Патрика разработчики сообразили демоверсию с джипом, реактивным истребителем и танком (всем этим можно было управлять), и понесли ее по издателям, выбор которых в Швеции оказался не столь велик. Проект приютила Norstedts Raben Multimedia, занимающаяся всем понемногу: книгами, телевидением, софтом, играми. Они согласились частично профинансировать разработку, в обмен на права на распространение, которые впоследствии были проданы Take-Two Interactive. Еще одним условием стало то, в чем вам не признается ни один ветеран DICE: в какой-то момент Refraction Games пришлось делать на своем же движке... девчочковую игру про лошадок Let's Ride! (1998).

Новообретенный издатель привлек к сотрудничеству сценариста Майкла Стенмарка. Тот предложил довольно необычную историю, набросал персонажей с различными характерами и общую канву происходящего. Однако вскоре ему выпал шанс основать свою собственную студию, и Майкл покинул Refraction Games. Записи, которые он оставил после себя, были весьма разрозненны, и что с ними делать – было решительно неясно. На помощь пришел Никлас Перссон, младший брат Йохана. Он с детства фанател от видеоигр и обладал, как покажет дальнейшая история, весьма богатой и нетривиальной фантазией. Он с легкостью убедил брата взять его на должность ведущего геймдизайнера, и тому, за неимением лучшей кандидатуры, пришлось согласиться. Идеи Стенмарка приглянулись Никла-

Перед выдачей управления игра даст игроку пару полезных распылчатых советов. Раза с третьего дойдет.



Слева: Стилизация игровой карты в Codename: Eagle оказалась настолько удачной, что практически без изменений перешла в Battlefield 1942.

су: они были в меру сумасшедшими, но в то же время вполне реально выполнимыми. Пришлось, правда, нанять еще одного трехмерщика, Ларса Густавссона.

Два с половиной года понадобилось, чтобы довести Codename: Eagle (1999) до логического конца. Историю об альтернативной Первой Мировой (Германия так и не отважилась напасть, зато боевые действия начала Российская империя) допилили до приемлемых краев, подтянув все известные штампы. Не удивляйтесь тому, что первые действия в игре заключаются в том, чтобы убить охранника, забрать с трупа бутылку водки и

шинель, переодеться, догнать пьяного водилу, обменять бутылку на стартер, угнать грузовик и проникнуть на нем на секретную авиабазу. Местная охрана, кстати, носит чисто немецкую форму с касками, а крестьяне похожи то ли на низеньких цыган, то ли на гномов из World of Warcraft. Зато технический прогресс в этой вселенной явно скакнул: на вторую миссию сбрасывают на парашюте, а впоследствии дают полетать и на разных авиационных аппаратах, включая вертолет. Задания каждой миссии не сильно напрягали, и даже наоборот – порой было выгоднее и приятнее пораскинуть мозгами, нежели раскинуть ими.

Это первый и, возможно, последний труп в этой миссии. Хотя оружие дают – если что, то можно и нахрапом взять.





Вверху: Это чудоружье, патроны к которому изображены в виде дроби и гильзы, слишком дальнобойное для дробовика, но чересчур мощное для винтовки.

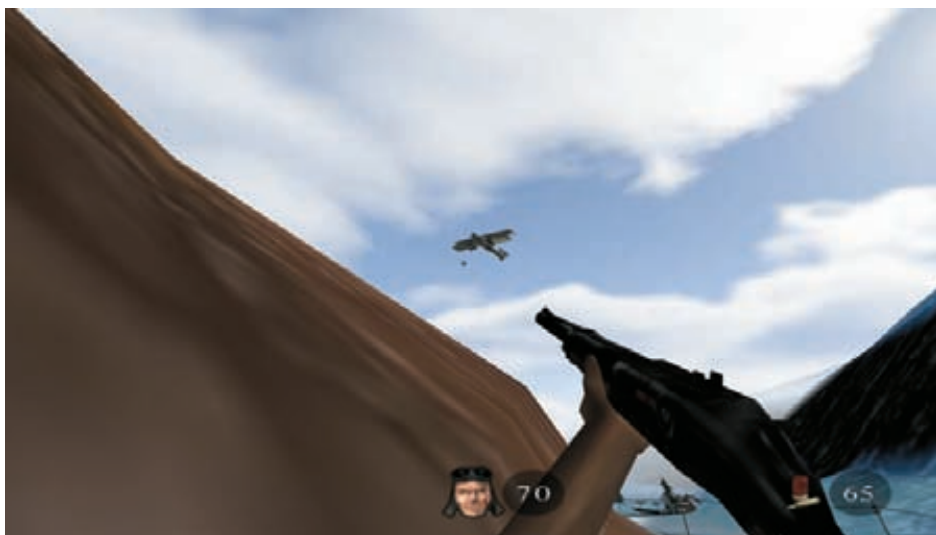
Тем не менее, уже первую миссию удавалось пройти не каждому, несмотря на подсказки. Чудной сюжет сопровождали ролики, постановкой которых занималась опытная шведская контора Kaktus Film (они с Refraction Games чуть ли не дверь в дверь соседствовали).

Отдел программирования не отставал от художников и геймдизайнеров. Все эти годы Refraction Engine постоянно обтачивался и обновлялся, особенно в области физики: в игре появилась сначала инерция, затем подвесная система и отдача, вступили в действие центробежные силы... причем все эти свойства приписывались каждому объекту, от машин до ящиков. Получалось даже забавно: поскольку инерционные силы действовали в том числе и на врагов, то их от мощного выстрела из ружья или в результате тарана отбрасывало вдалеку. А при ином приложении сил могло и просто на месте размазаться. Дозволялось даже сбить отдельные объекты вроде табличек и деревьев – ага, так вот откуда растут ноги у движка Frostbite 2!

Автомобильную механику нельзя было назвать сверхреалистичной, но кто помнит эти гонки на мотоцикле, тот никогда их не забудет. А кто даже смог позволить себе поиграть в мультплеер – ну, тому и объяснять ничего не надо, такой экспириенс остается в памяти навсегда. DM, TDM и CTF – три слагаемых успеха любой мультиплеерной игрушки конца девяностых. Несколько видов оружия, включая огнемет и динамит, разрешали ситуацию по-разному, но главную роль играли именно танки, джипы, катера, самолеты и вертолеты всех мастей. Все происходило очень быстро, крайне топорно (по современным-то меркам), но хохот удержать было невозможно. В мультиплеер Codename: Eagle можно было влюбиться, что, кстати, многие и сделали – игру потом дважды пытались воспроизвести на

типлеер – ну, тому и объяснять ничего не надо, такой экспириенс остается в памяти навсегда. DM, TDM и CTF – три слагаемых успеха любой мультиплеерной игрушки конца девяностых. Несколько видов оружия, включая огнемет и динамит, разрешали ситуацию по-разному, но главную роль играли именно танки, джипы, катера, самолеты и вертолеты всех мастей. Все происходило очень быстро, крайне топорно (по современным-то меркам), но хохот удержать было невозможно. В мультиплеер Codename: Eagle можно было влюбиться, что, кстати, многие и сделали – игру потом дважды пытались воспроизвести на

Да ладно!



других движках. В Интернете можно найти энтузиастов, до сих пор круглосуточно поддерживающих игровые сервера – причем зайти на них можно через бесплатную мультиплеерную демку оригинала. Но это на любителя, конечно.

Пресса отнеслась к Codename: Eagle благосклонно, но за корявым синглплеером они не сумели разглядеть хорошую игру, а мультиплеер по какой-то причине был им недоступен. Уже постфактум разработчики корили себя и рвали волосы на голове: ведь они начинали работу как раз с мультиплеера, который был готов уже через полгода! Вот на чем надо было сфокусироваться! В планы порта для Dreamcast тут же были внесены необходимые изменения, но проект, к сожалению, был закрыт. А жаль, ведь для такой необычной игры DC была бы лучшей платформой. Удивительно, как повторяется история: и сегодня, более чем десять лет спустя, ведущие игровые разработчики, в том числе и DICE, просто вынуждены к хорошему мультиплееру прикладывать хоть какое-нибудь сюжетное развлечение (да, три часа сингла CoD: MW3 и сейчас вызывают у меня оторопь).

Европейский релиз игры состоялся в ноябре 1999-го, а уже в феврале офис Refraction Games посетили гости. Это были наши старые знакомые из студии DICE: Фредрик Лильегрен и Андреас Аксельссон. Они предложили Маркусу и Патрику выкупить у них

компанию и объединить усилия для разработки игр высшего класса. Незадолго до этого они с аналогичным предложением заглянули в стартап Synergenix Interactive, который собирался заниматься играми для мобильных телефонов. В обоих случаях был получен положительный ответ, и вскоре начался процесс объединения компаний.

16 марта 2000 года состоялось первое и, не побоюсь этого слова, ключевое для фирмы Digital Illusions CE заседание совета директоров. Во-первых, на нем было принято решение распределить акции Synergenix Interactive AB и Refraction Games Stockholm AB среди ведущих сотрудников соответствующих студий. В частности, для создателей Codename: Eagle доли разделили на



пять частей: основатели компании плюс Никлас Перссон. Это был отличный стимул продолжать работать на благо объединенной компании, хотя некоторым это показалось, наоборот, ограничением свободы.

Во-вторых, состоялись выборы ключевых топ-менеджеров растущей компании: председателем совета директоров стал Фредрик Лильегрен, а директором студии – Патрик Сьодерланд. Таким образом Refraction Games не просто влилась в DICE, а заняла определяющую позицию. Если бы это собрание пошло по какому-нибудь другому пути, вероятно, мы бы сейчас знали Digital Illusions SE как неплохого клепателя каких-нибудь узконишевых гоночек по лицензии или, извините, ипподромных скачек на крутом движке. Нечто похожее потом чуть не случилось с их земляками из Avalanche Studios, когда тем пришлось делать онлайн-симулятор охоты на оленей вместо очередной части Just Cause... ой, прошу прощения, увлекся.

После небольшого, но все равно заметного успеха Codename: Eagle

стало ясно, что нужно продолжать копать в том же направлении. После слияния в студии оказалось достаточно профессионалов, чтобы разбить их на несколько команд. Одна под руководством Аксельссона продолжала заниматься серией официальных игр по чемпионату Swedish Touring Car Championship, разрабатываемых на движке от Motorhead (сама эта игра, кстати, за четыре года таки набрала заветный миллион продаж), другая на той же основе создавала раллийные симуляторы. Была еще одна команда – она занималась обучающими головоломками по франшизе JumpStart, аркадами по мультфильму «Шрек» и прочей мелочевкой. Все эти разработчицкие бригады успешно проработали до 2005-го, причем гоночный отдел даже умудрился получить право на разработку Midtown Madness 3 для Microsoft после того как Rockstar выкупили Angel Studios, авторов первых двух частей.

Но вернемся к нашим хедлайнерам. Из Synergenix Interactive сотворить полноценное мобильное

подразделение не удалось, поэтому все активы студии были проданы с глаз долой, из сердца вон. А из списка основателей Refraction Games через несколько месяцев новой жизни от компании самовычеркнулись Маркус (он занялся инвестициями в IT) и Перссон-младший – на вырученные от продажи акций деньги он открыл интернет-кафе в Стокгольме и зажил спокойной жизнью мелкого шведского буржуа.

Основной причиной ухода Никласа стало разочарование. Концепцию чисто мультиплеерных сражений с участием армий Союзников и Оси утвердили быстро, художники и моделлеры с самого начала выкладывались на все сто. А вот с движком оказалось не так просто. Перссон хотел внедрить реалистичную физику объектов и систему разрушения зданий, чтобы те оседали в пыль; он хотел сделать прорывной геймплей с тактическим взаимодействием «отряд – командир» и ресурсной механикой, при которой игрок мог сам производить технику (переиграл в Z?).

Вверху: Даже в глухом краю, где на всю карту десяток NPC, хромая бабулька обязательно выйдет на дорогу прямо перед автомобилем!



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Какие игры, фильмы или книги вдохновили вас на создание Codename: Eagle?

«Hunter для платформы Amiga» – Йохан Перссон.

В этой трехмерной игре-песочнице 1991 года выпуска можно не только бегать, стрелять и плавать, но водить машины, микроавтобусы, танки, вертолеты, катеры и даже велосипеды. Дозволяется входить в здания и общаться с жителями. И все это в полигональном 3D.

«GoldenEye» – Патрик Сьодерланд.

Если вы не слышали про Goldeneye 007 для Nintendo 64, то стыд вам и позор. Срочно бегите в магазин и покупайте хотя бы римейк для Nintendo Wii.

Так сколько лет разрабатывался движок Refractor Engine?

«Первые четыре года вся разработка велась двумя-тремя программистами в свободное время. Еще

два с лишним года мы трудились над ним в стенах Refraction Games», – Йохан Перссон.

Если прибавить к этому три года, ушедшие на Battlefield 1942, то получится, что это всего лишь третья игра за десять лет разработки движка!

Проводилась ли какая-нибудь поддержка Codename: Eagle после релиза?

«Нет, компания официально не занималась разработкой патчей. Все они были сделаны в свободное время усилиями наших сотрудников, включая Ларса Густавссона, который к тому времени уже занимал должность руководителя проекта Battlefield 1942», – Йохан Перссон.

Разработчики выпустили два патча, после чего попытались привлечь комьюнити. Те сделали еще две заплатки, после чего Codename: Eagle окончательно ушла в архив.

Результат авиатарана вражеской базы в СТФ. Куда-то вдаль улетает винт моего биплана, но на общем фоне разрушений заметить его нелегко.



Вертолет, раскрашенный под ощерившуюся пасть – по ходу дела, Игорь Сикорский не эмигрировал в США, а честно спился на родине.



Но возможности студии по-прежнему были невелики, несмотря на бурный технологический рост того времени. Никлас Перссон неустанно полировал дизайн-документ, а в итоге получилось так, что его труд по большей части оказался невостребованным. Увы, но это частое явление в игровой индустрии: далеко не всегда удается поработать над такой игрой, которая тебе нравится.

За год до назначенной даты релиза место руководителя проекта занял Ларс Густавссон – для тех, кто уже запутался, напомним, что это был «сотрудник №11», один из художников и моделлеров на Codename: Eagle. Он не испугался вовремя остановиться, поэтому вместо внесения чего-то действительно нового в Refractor Engine улучшили то, что работало хоть как-то: повысили детализацию моделей, расширили дальность, добавили

спецэффектов, качественно повысили физическое взаимодействие аппаратов. Несмотря на строгий контроль, случались и накладки: так, во время тестирования промежуточной версии без каких-либо ограничений, разработчики умудрились спалить четыре видеокарты – нагрузка была столь высока, что чипы перегревались в мгновение ока. Пришлось умерять аппетиты и довольствоваться стабильными релизами.

От изначальных задумок по мультиплеерному взаимодействию остались лишь классы – каждый со своим вооружением. Танки, джипы и прочие самолеты выдавались на старте и возрождались через несколько секунд после уничтожения. Зато удалось с блеском доделать пусть и один-единственный, зато весьма значительный режим, ставший визитной карточкой игры: Conquest.

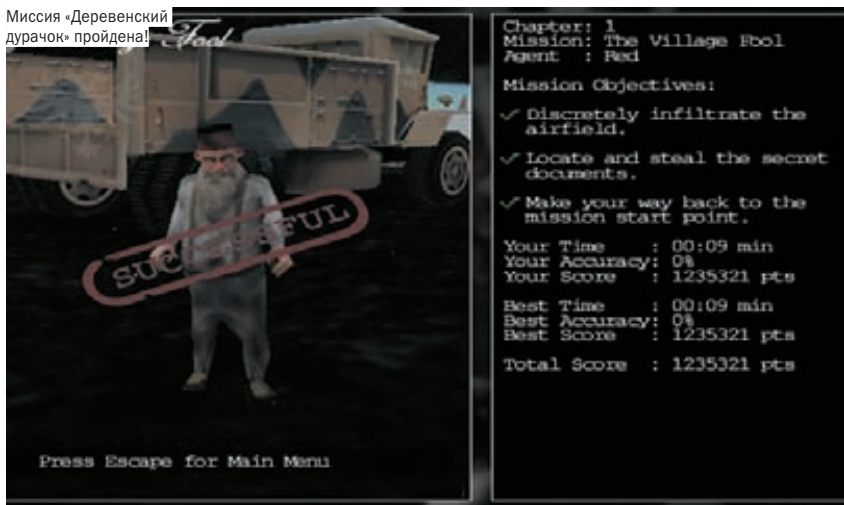
Вообще-то это был аналог Domination из Unreal Tournament с поправкой на то, что нужно было потратить время на захват локации, и то, что очки не выдавались, а снимались, в том числе и за убийство противника. За десять лет существования сериала пытались внедрить самые разные режимы, но до недавнего выпуска дожил лишь он, великий и могучий Conquest.

Вышедшая через два с лишним года разработки Battlefield 1942 (2002) легко вписалась в компанию к Counter-Strike и Quake 3, благодаря идеально отточенному балансу, большому количеству карт (16 штук – неплохо для начала?), разнообразию ситуаций и широким возможностям для модификаций. Более того, если бы не модификации, то мы бы никогда не получили Battlefield 2 в том виде, в каком он стал предтечей Battlefield 3... но об этом я расскажу в следующий раз. **СИ**

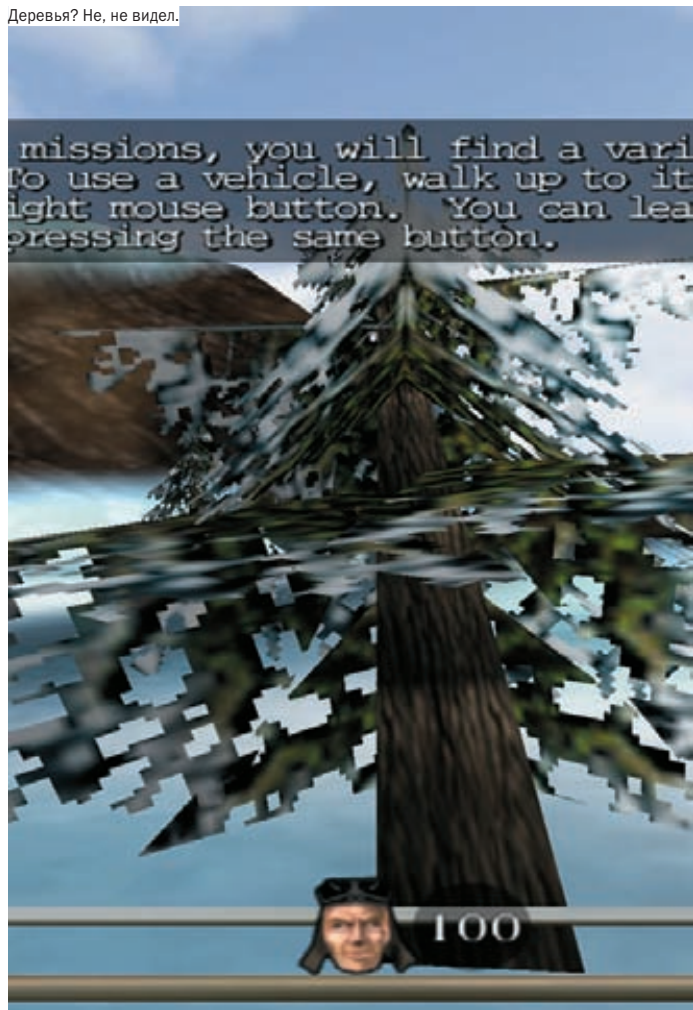
Внизу: Чисто для аутентичности заценил поочередно управление самолетом в Codename: Eagle и Battlefield 3. Истинно говорю: не всякий реализм идет игре на пользу.



Миссия «Деревенский дурачок» пройдена!



Деревья? Не, не видел.



MAN TV

**Почти 3 000 000* настоящих мужчин
смотрят MAN TV**



Константин
Говорун

Падение Dreamcast

часть 1

Десять лет назад в Европе вышел Shenmue II – культовый приключенческий боевик Ю Судзуки, второй эпизод самого дорогого игрового проекта в истории. Собрал заслуженные «девятки» от прессы, он стал... лишь шестнадцатым в рейтинге главных хитов для Dreamcast. Его слегка опередили Soul Calibur, Skies of Arcadia, Crazy Taxi, Jet Grind Radio, Resident Evil: Code Veronica, чуть уступили – Grandia II, Sonic Adventure, Metropolis Street Racer. Всего на платформе за недолгий отведенный ей срок появилось более 100 хороших игр. Ни одна другая «приставка-провал» и близко не подошла к такому результату, сравнимому с показателями GameCube и PSP. На этой консоли были явлены миру идеи, без которых мы не можем себе представить нынешнюю индустрию, – от QTE и открытого мира до онлайн-сервиса для консолей и motion-управления. Неудивительно, что Shenmue III и Dreamcast 2 – до сих пор в списке главных несбывшихся «мечт» поклонников видеоигр со всего мира. Почему же Sega не смогла опереться на народную любовь, талант геймдизайнеров, новаторские идеи инженеров и сохранить за собой место на рынке консолей? Прошло время, и честных ответов на этот вопрос стало куда больше, чем прежде.





С

тарт продаж Dreamcast в США, состоявшийся 9.9.99, — одно из самых громких игровых событий в истории.

В конце августа 1999 года сайт IGN писал: «Предзаказы на Dreamcast уже превысил 300 тыс. экземпляров. В первый же день продаж Sega заработает, как минимум, \$45 млн., что превысит предыдущий рекорд индустрии развлечений, установленный фильмом «Звездные войны: Призрачная угроза», — \$28 млн... Новая консоль будет представлена более чем в 15 тыс. магазинов по всей стране, и Sega рассчитывает продать 400 тыс. за первый месяц, миллион — к концу года и 1.5 млн. — к 31 марта 2000 года... Вопрос лишь в том, сможет ли Sega удовлетворить необычайно высокий спрос, ведь многие сети уже прекратили прием предзаказов, опасаясь не суметь выполнить их». В результате за сентябрь Sega реализовала даже 500 тыс. консолей, общие сборы консолей и игр превысили \$300 млн., а производитель графических чипов (японская компания NEC) действительно не справился с возросшим числом заказов.

Я часто говорю о том, что стартовая линейка любой консоли плоха, а в первый год что на PlayStation 2, что на Xbox, что на PSP или DS, есть лишь две-три приличные игры. Американский старт Dreamcast — единственное исключение. Лайтган-шутер The House of the Dead 2, 2D-файтинг Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes, 3D-файтинг Soul Calibur, файтинг на четыре человека Power Stone, платформер Sonic Adventure, гонки Tokyo Xtreme Racer, важный в США симулятор американского футбола NFL 2K, плюс десяток менее громких игр — о лучшем просто никто и не мечтал. Этой линейки уже было достаточно, чтобы оправдать покупку новой консоли. До этого Nintendo 64 стартовала с Super Mario 64 и Pilotwings 64 (и все!), у PlayStation 2 список насчитывал более двух десятков проектов,

но по-настоящему крутых было лишь два — Tekken Tag Tournament и SSX. Консоли GameCube и Xbox запускались еще скромнее. За успех 9.9.99, к сожалению, Sega и ее фанатам пришлось заплатить высокую цену.

Злой гений

Для начала позвольте представить вам Берни Столара — этого человека в конце девяностых геймеры ненавидели даже больше, чем сейчас — Бобби Котика. Сначала он успел поразить в Sony Computer Entertainment America, где прославился запретом на издание в США спрайтовых игр, в особенности — жанра RPG. Видите ли, он считал их «задротскими» и создающими неверное представление о графической мощи консоли. И речь здесь не только об играх собственно Sony. Если вы не в курсе, то платформодержатель мог и до сих пор может запретить выпуск любой игры любого издателя (!), если она ему почему-то не нравится. Так или иначе, но PlayStation под его присмотром продавалась отлично и без «задротов», поэтому Sega сделала предложение Берни Столару, от которого эффективный менеджер не смог отказаться. Вскоре после его ухода политика Sony of America радикально изменилась, компания дала добро на издание в США не только Final Fantasy VII, но и чисто спрайтовых JRPG. А вот Берни Столар на посту президента уже Sega of America первым делом издал запрет на выпуск англоязычной версии Grandia... Это было чертовски «вовремя», ведь после невероятного успеха Final Fantasy VII (6 млн копий только на Западе!) в США и Европе начался настоящий бум JRPG, который у Sega и Берни Столара ушел буквально из-под носа.

Второй повод для ненависти Берни Столар дал в 1997 году, заявив на E3 от лица Sega, что «будущее Sega — не за Saturn». Напомню, что консоль стартовала в 1994 году, была довольно популярна в Японии и худо-бедно, но завоевала своих фанатов в США и Европе. Узнав о том, что Sega отказывается от поддержки консоли, партнеры

ИННОВАЦИИ DREAMCAST

Online и DLC

Часто говорят, что Phantasy Star Online — первая консольная MMO, но это не вполне так. Игра создавалась с оглядкой скорее на Diablo, чем на Ultima Online. То есть, всего выходить в онлайн и общаться друг с другом могли тысячи геймеров, но квесты-уровни были рассчитаны



максимум на четверых. То есть, multiplayer online RPG, но не вполне massively.

Именно Phantasy Star Online научила геймеров-консольщиков заводить друзей в онлайн, читать (и жаловаться на форумах на то, что «Sega забанила буквально ни за что»), делиться контактами (что-то, вроде нынешних геймертагов) и, главное, оплачивать ежемесячно подписку на любимую игру. Более прямой итог — появление



целого жанра online-RPG на четыре персоны, который в настоящее время монополизирован Capcom и сериалом

Monster Hunter. Даже Square Enix, обжегшись на настоящих MMORPG Final Fantasy XI и XIV, делает Dragon Quest X по модели, куда более близкой к Phantasy Star Online.

Также стоит вспомнить, что для Phantasy Star Online стабильно выходили дополнительные скачиваемые квесты, сохраняемые на карту памяти. Сложно сказать, можно ли их назвать первыми DLC для консолей, но это был очень важный шаг для индустрии. В наше время едва ли не каждая игра предлагает в Xbox Live и PlayStation Network те или иные дополнения.





прекратили разработку новых игр для нее. К 1998 году с Saturn в США и Европе было покончено, а «задроты», покупавшие Saturn ради JRPG от Working Designs, стройными рядами ушли на PlayStation.

Как ни странно, если отбросить эмоции, Столара как бизнесмена можно понять. Убедить владельцев 16-биток переходить на следующее поколение можно было лишь мощной 3D-графикой PlayStation. Придя в терпящую поражение Sega, он решил сформировать Saturn имидж элитной консоли, на которой выходит мало игр, зато одна другой лучше, – вроде Burning Rangers и Panzer Dragoon Saga, но быстро понял, что дни приставки сочтены. Выгоднее было зафиксировать убытки и предложить рынку новый продукт. Действительно, не он придумал плохую консоль Saturn, зато, как считал Берни Столар, если сделать Dreamcast «правильно» – есть

все шансы на победу. Под «правильно» он, в частности, понимал низкую цену на старте (\$200 вместо сатурновских \$400) и встроенный модем – ничего вредного, как видите. Также, на его взгляд, Sega должна была немедленно прекратить возиться с Saturn и бросить все силы на Dreamcast. Японская штаб-квартира согласилась с его решением.

Дело в том, что однажды Sega послушалась другого американца и добилась главного успеха в своей истории. Том Калинске, президент Sega of America начала девяностых, рассказал: «Однажды я сидел на совещании в штаб-квартире Sega и слушал, как мои идеи отвергают одну за другой. Им не понравилась мысль продавать консоль дешево, по себестоимости, а уж включить в комплект Sonic the Hedgehog, вместо Altered Beast, казалось вообще нонсенсом. Дескать, если мы не заработаем ничего на железе, и

от прибыли от главного хита тоже откажемся, то какой вообще в этом смысл? Им не нравилась реклама с наездами на Nintendo, они не хотели создавать дочерние студии разработки в США... В общем, все, что я предлагал, отвергали. Честное слово, я был уверен, что меня уволят, но Хаяо Накаяма, президент корпорации Sega, после совещания повернулся ко мне и сказал: «Мы наняли тебя, чтобы ты принимал все решения по США и Европе, и мы хотим, чтобы так оно и было. Даже если мы считаем твои идеи бредовыми, иди и сделай все это». Я пошел и сделал. В результате в Европе и США Sega к 1994 году заняла 50% рынка, в то время как в Японии – лишь 2%».

Косвенный итог этой истории – комплекс неполноценности топ-менеджмента Sega of Japan. Калинске рассказывает, что Накаяма на каждом собрании упрекал их за плохие ре-

ИННОВАЦИИ DREAMCAST

QTE и Sandbox

Всего на проект Shenmue было потрачено 70 млн. долларов, из которых 47 млн. ушло непосредственно на первый эпизод. Кто-то из журналистов посчитал, что каждый владелец Dreamcast должен купить по две копии, чтобы игра окупилась. Но в Sega вряд ли кто-то рассчитывал на прибыль. Shenmue доказала, что из Dreamcast можно выжать графику невероятного качества, – что и требовалось Sega. Попутно игра изменила многие представления о геймдизайне.

Именно Shenmue стала первой большой приключенческой игрой в открытом мире, в котором можно жить. Ну, знаете, когда есть большой город, в нем обитают люди, у них есть работа и распорядок дня, со всеми прохожими можно поговорить. Геймеров приводила в восторг мысль о том, что в доме главного героя можно трогать вещи, пользоваться ими – даже включать виртуальную игровую приставку. А если на улице встретить ребенка с котенком, то пушистого



зверька можно и рассмотреть вблизи, и погладить. В отличие от той же Grand Theft Auto III, вышедшей позже, Ю Судзуки главный акцент сделал не на размер города, а на качество детализации людей, в особенности – их лиц. Технология мимики в Shenmue, пожалуй, так и не была превзойдена никем на предыдущем поколении консолей. Именно поэтому город не воспринимался большой искусственной «песочницей» (в конце концов, во многих PC RPG

первой половины девяностых тоже формально «можно жить»). Он казался настоящим. Сам факт выхода Shenmue и сопутствующая ему шумиха привела к тому, что жанр sandbox-игр, вроде Red Dead Redemption и Fallout 3, теперь в числе самых популярных.

Другая находка Ю Судзуки – QTE-механика. Смысл Quick Time Events заключается в том, что геймеру предлагалось быстро нажимать кнопки согласно подсказкам на экране. QTE можно



любить, можно ненавидеть, но для зрелищных, кинематографических игр это зачастую единственный способ рассказать историю и одновременно позволить геймеру как-то в ней поучаствовать.



Вверху: Том Калинске. Президент Sega of America в 1990-1996 годах. Успешно запустил Sega Genesis, но провалил старт Sega Saturn.

зультаты работы, приводя в пример показатели Sega of America. В случае с Saturn те же японцы взяли реванш, выведя консоль на второе место (впереди Nintendo 64). В Азии она прожила полный цикл и продержалась до 2000 года. Это стало возможно благодаря обилию классных JRPG, которые... правильно, Берни Столар не разрешил издавать в США. В этом смысле фанаты правы: Sega of America теоретически могла не убивать Saturn, просто разрешив партнерам локализовать на Западе игры, которые уже были сделаны для японского рынка другими партнерами. Никаких лишних затрат. Но Sega так хотела все начать с нуля, что интересы и геймеров, и независимых издательств, и даже Sega of Japan были принесены в жертву в надежде на то, что Dreamcast станет вторым Genesis/Mega Drive, а Столар – вторым Калинске.

Все для победы

На тщательную подготовку старта 9.9.99 ушло почти два года. Dreamcast поступила в продажу в Японии еще в ноябре 1998 года с очень слабой линейкой (из приличного – только Virtua Fighter 3tb) и без шансов на успех.

Слишком рано. Лояльные фанаты Sega были довольны Saturn и не нуждались в новой консоли, фанаты Sony наслаждались расцветом PlayStation. Только к 2001 году у японских геймеров появилась реальная потребность в новой платформе – аккурат когда Dreamcast уже пошла ко дну. По сути, этот поспешный старт был лишь подготовкой к предстоящей битве и дал время Sega и партнерам подготовить достаточно крутых игр для релиза в США. В 1998 же году Sega представила аркадный чипсет Naomi, унифицированный с Dreamcast. Компания Тесто использовала его для Dead or Alive 2, Capcom – для Marvel Vs. Capcom 2. Именно благодаря Naomi у Dreamcast появился важный источник игр – оперативные и аутентичные порты новинок с аркадных автоматов.

В США и Европе в 1998 году Saturn уже практически исчезла с полок магазинов, а Dreamcast появилась лишь в сентябре 1999. Так Sega of America взяла ненормальную паузу почти в полтора года, работая все это время над одним проектом – подготовкой к старту новой консоли. 14 декабря 1998 года независимое издательство Working Designs выпустило самую последнюю игру для

Saturn на английском языке – Magic Knight Rayearth. Неужели Берни Столар думал, что еще на девять месяцев поклонники Sega полностью забудут о любимом хобби, чтобы дожидаться Dreamcast, а не пойдут в магазин и не возьмут себе ненавистную PlayStation? А если они купят PlayStation, то захотят ли вскоре тратить на новую консоль? О разрыве преемственности в Sega, похоже, никто не задумывался (для сравнения, последняя игра для PlayStation 2 выйдет в 2012 году, если не еще позже!).

Однако время на подготовку было потрачено не зря. По сути, единственная значимая ошибка Sega – потеря игр от Electronic Arts – стала следствием стечения обстоятельств и упрямства руководства EA. Берни Столар, готовясь к старту Dreamcast, купил студию Visual Concepts и поручил ей делать спортивные игры. О том, что произошло дальше, Берни Столар рассказал миру лишь через десять лет: «Вскоре после этой покупки я занялся переговорами

ИННОВАЦИИ DREAMCAST

Motion Control

Танцевальный симулятор Samba de Amigo от студии Sonic Team предлагал геймеру трясти маракасами, повторяя подсказки на экране. Если вы видели Dance Dance Revolution, то понимаете, о чем речь. Для реализации этой идеи понадобилось смастерить контроллер, повторяющий форму настоящих бразильских маракасов, – и так, чтобы консоль могла отслеживать его положение в пространстве. Внешне это очень похоже на схему с Wiimote: есть два контроллера, которые нужно зажимать в кулаке, и есть сенсорная панель с датчиками. Технологии, однако, другие. В аркадной версии Samba de Amigo используются магнитные датчики, в консоль-

ной – ультразвук, а инженеры Nintendo выбрали оптические сенсоры. Как и многие изобретения Sega, этот контроллер так и остался гаджетом одной игры. Его можно было использовать в Mr. Driller и Cool Cool Toon, но Sega так и не догадалась сделать motion-управление «фишкой» Dreamcast. Зато Wii-версия Samba de Amigo стала одной из первых публично продемонстрированных игр для Wii. Ведь достаточно вложить Wiimote в фальшивый пластиковый маракас – и все отличия мгновенно испарятся. К слову, самый первый motion controller – сенсор Sega Activator, выпущенный еще в 1993 году для 16-битной платформы Mega Drive/Genesis. Он позволял управлять бойцами в файтингах, распознавая... движения тела игрока. Привет, Kinect.





с независимыми издательствами, и тут ко мне пришел Ларри Пробст, тогдашний президент EA и мой хороший друг. И он мне сказал: «Ок, мы будем работать с вашей платформой, но у нас есть одно условие». Я его спросил: «Что за условие?» А он ответил: «Мы хотим, чтобы других спортивных игр на Dreamcast вообще не было». Я его спросил: «Да, пожалуйста, вы будете единственным независимым издателем со спортивными играми на нашей платформе. Вам, правда, придется соревноваться с нами, потому что я только что купил Visual Concepts». А он ответил: «Нет-нет, так не пойдет,

отменяйте сделку». А я говорю: «Да уже поздно, мы все подписали». И вот по этой самой причине у нас на Dreamcast не было игр от Electronic Arts». Берни ничуть не жалеет о своем решении – по его словам, «игры от наших ребят были выше оценены прессой, да и продавались лучше, чем спортивные симуляторы EA». В 2005 году Sega продала Visual Concepts издательству Take-Two за \$24 млн.

Благодаря раннему отказу от поддержки Saturn, унификации с Naomi и хорошим отношениям со всеми издательствами, кроме EA, консоль не просто стартовала хорошо. Поток классных игр для Dreamcast не иссяк и в 2000 году. Даже после прекращения производства приставки (в марте 2001 года), для нее еще несколько месяцев выходили большие игры. Если к ним добавить готовые, но в последний момент отмененные проекты, вроде порта Half-Life и пострадавшего от терактов 11 сентября онлайн-шутера Propeller Arena, плотность крутых релизов окажется еще выше. Dreamcast была достойна народной любви и находилась буквально в одном шаге от успеха. Аналитики агентства DFC Intelligence в исследовании «U.S. Market for Video Games & Interactive

Electronic Entertainment», датированном 2000 годом, писали: «Большая ошибка – сбрасывать Sega со счетов. Dreamcast находится в том же положении, что и Genesis в 1991 году. Genesis вышла на рынок за полтора года до SNES. У Nintendo было 95% рынка, и никто не верил в то, что Genesis сможет одолеть технически более совершенную SNES. В результате продажи Sega Genesis оказались на одном уровне со SNES. У Sega есть хорошая линейка игр для Dreamcast. Конечно, пока эта консоль – темная лошадка и до успеха еще далеко. Но буквально один хитовый проект масштабов Super Mario 64, и сильная маркетинговая кампания может закрепить за Dreamcast достойное место на рынке».

К сожалению, маркетинг и планирование никогда не были сильной стороной Sega. Игровые компании (в особенности, Nintendo) часто упрекают за то, что они слишком настойчиво эксплуатируют популярные бренды, вроде Mario, Need for Speed, Call of Duty. Компания Sega, сделавшая имя на Sonic the Hedgehog, умудрилась не выпустить ни одного платформера о Сонике на Sega Saturn за четыре года ее существования! Зато Юдзи Нака нашел

ИННОВАЦИИ DREAMCAST

Контроллер с экраном

В принципе, в Dreamcast все было логично и понятно: компактная белая коробка, привод на лазерных дисках (собственного формата, на 1.2 Гбайта), четыре разъема для периферии, стандартное гнездо для телефонного кабеля. Но одно инженерное решение оказалось очень необычным.

Карта памяти для Dreamcast, VMU, была снабжена собственным экранчиком, несколькими кнопками, простым динамиком и представляла собой... миниатюрную игровую систему. То есть, основное ее предназначение – хранить сейвы для игр, а также управлять ими (удале-

ние, копирование), но существовали и отдельные приложения под VMU – например, мини-игра Chao Adventure, прилагавшаяся к Sonic Adventure. А если VMU воткнуть в контроллер, то экранчик оказывается аккурат напротив прорези нужного размера, и на него можно выводить справочную информацию. Например, в Resident Evil: Code Veronica на VMU показывалась линейка здоровья. А в Skies of Arcadia карта памяти пищала, сигнализируя о том, что недалеко находится сокровище.

Летом 2011 года о VMU вспомнили в связи с анонсом контроллера Nintendo WiiU, который очень похож на... увеличенный в размерах джойпад Dreamcast с экраном посередине.



время на NiGHTS: Into Dreams, которая вошла во все списки «лучших игр в истории» и популяризовала аналоговый джойпад, без которого сейчас не обходится ни один приличный контроллер. Понимаете, в этой истории заключается вся суть Sega: сначала обмануть ожидания потребителей и партнеров, потом предложить новую гениальную штуку (слишком поздно, когда все уже ушли к конкурентам), и все это – на фоне грязных подковерных интриг внутри компании, разделенной на японскую и американскую части. В результате даже правильные решения и обещания Sega к 2000 году уже не воспринимались рынком всерьез.

Утрата доверия

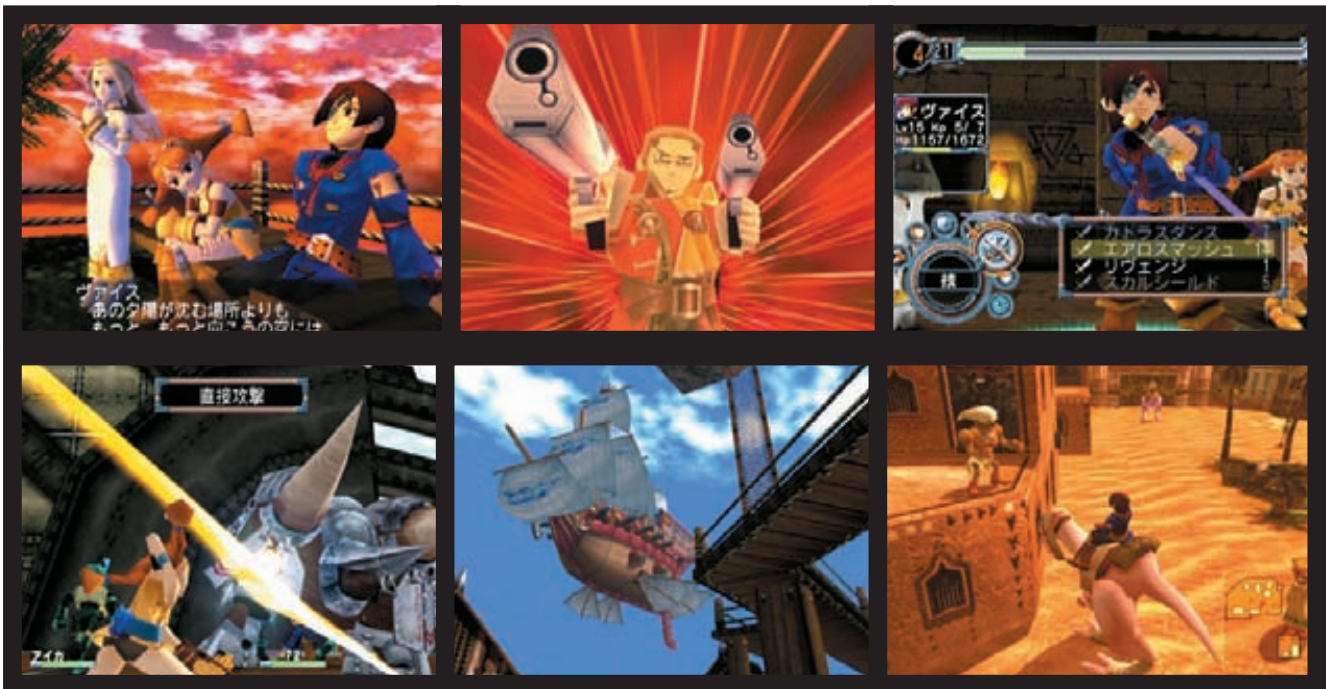
Первый звонок прозвенел еще в середине девяностых, когда Sega зачем-то выпустила Sega CD и Sega 32X, выпотрошив карманы фанатов и сильно смутив разработчиков. Любое издательство, начиная работать с новой платформой, сильно рискует – а вдруг к моменту релиза проекта приставка уже будет никому не нужна, и деньги на разработку будут выкинуты на ветер. Цикл создания игр тогда был куда короче, чем сейчас, но все равно: независимым издательствам всегда



нужна гарантия того, что платформа никуда не исчезнет и достигнет планируемой пользовательской базы. Второй звонок – ранний старт Sega Saturn, разозливший ритейлеров. Многие розничные сети просто не были предупреждены о том, что на Е3 1994 президент

Sega of America скажет: «Консоль Sega Saturn поступает в продажу сегодня, а не через шесть месяцев». Независимые издательства обвинили Sega в том, что она хочет за счет этого лучше продать собственные игры. О третьем – убийстве Saturn – вы уже знаете. Думаю, не

Вверху: Хаяо Накаяма. Президент Sega of Japan в 1984-1998 годах, один из основателей корпорации Sega. Был уволен Окавой в трудные дни перехода с Saturn на Dreamcast.



ЧЕЛОВЕК ИЗ SEGA

Исао Окава

Несмотря на то, что Берни Столар не очень жалуется Исао Окаву в своих интервью, фанаты Sega всегда относились к Окаве с огромным уважением. Исао Окава руководил холдингом CSK, крупнейшим акционером Sega, и мечтал о том, чтобы завоевать для Sega первое место на рынке. Именно он привлек в убыточную компанию \$820 млн., на которые была запущена Dreamcast. Когда Хаяо Накаяма не смог справиться с порученной работой, Исао Окава лично возглавил Sega. А после смерти консоли и ухода с рынка игрового железа, Исао Окава помог Sega компенсировать убытки, простив компании все долги (!) и подарив (!!)\$720 млн. из личных сбережений. Без этого Sega ждали банкротство и распродажа активов.

Исао Окава умер от инфаркта 16 марта 2001 года, через полтора месяца после того, как Sega официально объявила о смерти Dreamcast.





Внизу: Берни Столар. Президент Sega of America в 1996-1999 годах. Убил Saturn, успешно запустил Dreamcast, а затем покинул компанию из-за разногласий с Окавой.

стоит объяснять, насколько доверие к платформодержателю важно для геймеров. Выбирая консоль на следующие пять лет, совершенно не хочется через год оказаться у разбитого корыта. Мы провели исследование по PS Vita, в котором 35% российских геймеров, желающих купить эту консоль, сообщили: главная на то причина – не технические характеристики и дизайн, не библиотека игр, не что-либо другое, а «доверие к продуктам под маркой PlayStation». Вот доверия как раз Sega не доставало.

Сразу после успешного старта Dreamcast пошли разговоры о том, что Sega может закрыть и Dreamcast тоже, в очередной раз обманув клиентов и партнеров, – эти слухи стали своего рода самосбывающимся пророче-

ством. Бум на Dreamcast быстро прошел, ежемесячные продажи резко упали. Геймеры не покупали Dreamcast, пока не наберется большая пользовательская база (она бы стала своего рода гарантией, что консоль проживет долго), а база не набиралась потому, что геймеры не покупали Dreamcast. Грубо говоря, все смотрели друг на друга и ждали, пока кто-то другой не понесет деньги Sega первым. Независимые издатели хватались за голову и отменяли проекты, либо переносили их на более надежную PlayStation 2. А розничная сеть Kmart в августе 2000 года убрала Dreamcast с магазинных полок, припомнив обиды времен Saturn. Одна из причин паники – то, что уже в декабре 1999 года компанию покинул Берни Столар. Плох он был или хорош, но именно он придумал Dreamcast и боролся за успех консоли. Незадолго до этого Хаяо Накаяма сложил с себя полномочия президента корпорации Sega, его сменил Исао Окава. Берни Столар вспоминает: «У руководства компании не было сильного желания поддерживать жизнь Dreamcast. Хаяо Накаяма был уверен в том, что для успеха на игровом рынке необходимо иметь собственную платформу. Новый президент, Исао Окава, считал, что Sega должна быть чисто софтверной компанией».

Здесь мы подходим к очень важной характеристике, которую Берни Столар дал Sony и Sega. По его словам, «Sony – компания с жесткой корпоративной культурой, а Sega – компания предпринимателей». Что это значит? Sony движется к цели как единый мощный организм; по сути, если бы Кен Кутараги не придумал PlayStation, ее создал бы другой инженер. Все запланировано на годы и десятилетия вперед, поведение Sony чертовски предсказуемо и логично. Напротив, история Sega – череда индивидуальных импульсивных решений, прорывных идей и громких провалов. То есть, кто-то в топ-менеджменте внезапно говорит: «Я придумал классную штуку,

давайте сделаем так», выбивает на проект бюджет – и там уж как получится. Именно поэтому от личного фактора в руководстве Sega так многое зависело. Например, в апреле 1999 года в Sega пришел бизнесмен Брэд Хуанг и предложил совместный проект – интернет-провайдер SegaNet. Геймеры подписывают двухлетний контракт (\$22 в месяц) и получают новенький Dreamcast абсолютно бесплатно. Чудесная идея, особенно с учетом того, сколько сил Sega вложила в сетевые игры и встроенный модем. В какой-то момент Хуанг убедил Исао Окаву, в апреле 2000 года Sega анонсировала SegaNet, выделив на проект \$100 млн., однако халявные консоли из-за отсутствия рекламы и резкого неприятия идеи розничными сетями (которые и должны были продавать контракты) так и не были востребованы. А теперь представьте себе: если бы история с SegaNet была запланирована парой лет раньше и стартовала вместе с консолью и вместе с бесплатной Phantasy Star Online в комплекте. Ведь могло получиться.

Впрочем, несмотря на все внутренние проблемы и утрату доверия, Sega еще могла спасти Dreamcast. На весенней выставке Tokyo Game Show 2000 стенд Sega с новинками, вроде Phantasy Star Online, Metropolis Street Racer и Tokyo Xtreme Racing 2, безоговорочно лидировал. В 2000 году некоторые аналитики заявляли, что консоль вполне может занять 25% рынка, – отличный результат после фиаско с Saturn. Однако у Sony и Microsoft были другие планы. О них – во второй части статьи. **СИ**



ТЕЛЕКАНАЛ **2x2**

ПОЗДРАВЛЯЕТ ВАС С 2012 И ДАРИТ КУПОНЫ НА ПРОСМОТР НОВЫХ СЕЗОНОВ ХИТОВ В 21:21

1*\$8#2&777



21:21
СИМПСОНЫ

ВЫРЕЖИ И СМОТРИ
БЕСПЛАТНО
ТОЛЬКО НА 2X2



★
★
★
★
★

1*\$8#2&776




22:20
ШОУ КЛИВЛЕНДА

ВЫРЕЖИ И СМОТРИ
БЕСПЛАТНО
ТОЛЬКО НА 2X2




★
★
★
★
★

1*\$8#2&775



22:45
ФУТУРАМА

ВЫРЕЖИ И СМОТРИ
БЕСПЛАТНО
ТОЛЬКО НА 2X2



★
★
★
★
★

1*\$8#2&774

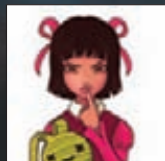


23:15
ЮЖНЫЙ ПАРК

ВЫРЕЖИ И СМОТРИ
БЕСПЛАТНО
ТОЛЬКО НА 2X2



★
★
★
★
★

Наталья
Одинцова

› Devil May Cry

Продюсеру Синдзи Миками не пришлось жалеть, что он позволил молодому Хидеки Камию заново взяться за Resident Evil 2 после того, как первую версию сиквела (позднее ее стали называть Resident Evil 1.5) пришлось отменить до релиза из-за несоответствия стандартам качества. Провальный опыт обернулся успешным режиссерским дебютом. Со второго захода Камию удалось сделать игру, которая разошлась тиражом свыше 2 млн. экземпляров в полном соответствии с требованиями руководителей Capcom. Но вряд ли Миками предполагал, что у следующего Resident Evil от Камию судьба сложится еще занятней.

Как позднее вспоминал в интервью Камию, его увлекла идея сделать Resident Evil 4 не похожим на все предыдущие. «Максимум, что мог предложить Resident Evil в плане экшна – целиться и стрелять. На мой взгляд, этот подход роднил сериал с авантюрами. Мне захотелось сделать выпуск, в котором игроков вознаграждают за ловкость – у кого рефлексы лучше, тому и преуспеть легче». Ради мечты об игре, бросающей вызов навыкам пользователей, он решил отказаться от ключевой для Resident Evil темы страха, придумав другой лейтмотив –

стильность. «Реалистичная анимация движений, впечатляющая графика, звуковые эффекты в ключевых ситуациях – все это в цикле уже было, но использовалось, чтобы нагнетать атмосферу, – поясняет Камию. – Я осознал: те же средства хороши и для стремительного экшна, в котором ставка делается на зрелищность». Смена курса не обрадовала Миками: прошел уже год с начала разработки, а то, что получалось у создателей, все меньше соответствовало образу сериала. Продюсер, как говорит Камию, припас для него немало неслучных слов, но зеленый свет проекту все же дал. Правда, теперь это уже был не



На концепт-арте к первой DMC у Данте еще есть кобура, но на модели ее убрали – оставили только ремни на ноге.

Resident Evil: режиссер и его команда из Production Studio 4, внутренней студии Capcom, отныне трудились над Devil May Cry.

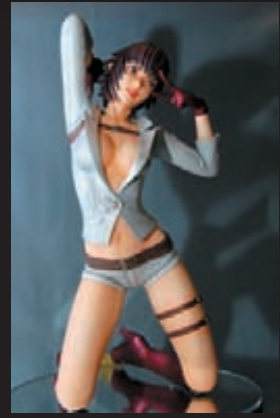
По словам Камии, есть два способа делать игры, в которых все завязано на экшне, – будь они хоть платформерами в духе 2D-Castlevania или скроллшутерами а-ля Gradius. Кто-то сперва устанавливает правила и ограничения, придумывает систему, в которую затем вписывает персонажей. Камия же использует обратный подход: прежде всего определяется с главным героем и его навыками. И только потом решает, какой мир и какими испытаниями сможет достойно встретить такого бойца.

Душой Devil May Cry – даже пока речь все еще шла о Resident Evil – Камия видел персонажа, который ежесекундно демонстрировал бы, насколько он подчеркнuto, даже преувеличенно крут, и в то же время не сохранял все время одно и то же выражение лица. Вечно мрачный, кипящий от ярости или, напротив, преувеличенно спокойный тип – такой вариант режиссеру не подходил. «Например, в манге Cobra герой обычно слегка улыбается, когда дело доходит до драки, – пояснял Камия. – Смотрится это круто. Но в некоторых схватках Кобра остается серьезным, и читатели сразу же понимают – поединок не рядовой. Напряжение растет». Выдавая задание художнику

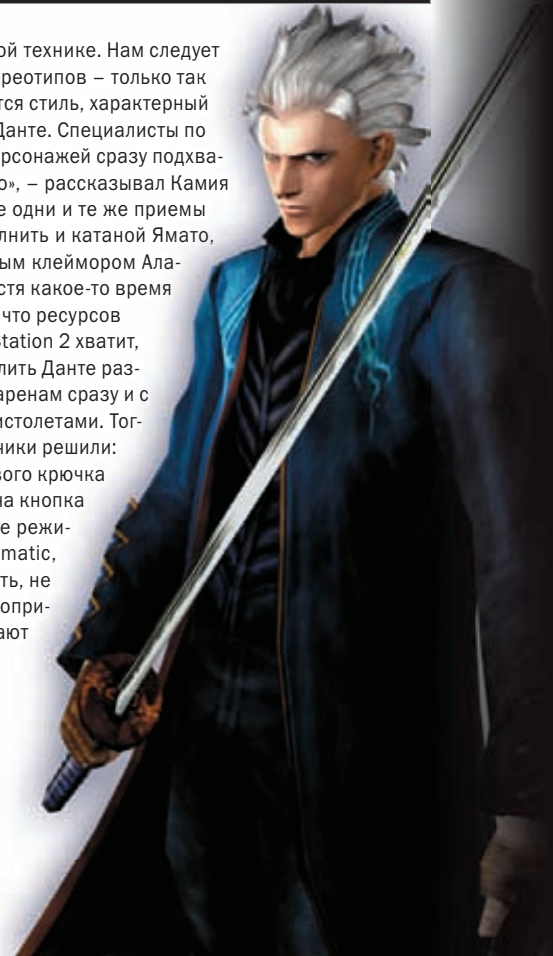
Макото Цутибаяси, он потребовал прямо: мол, необходим британец. Подразумевал Камия при этом всего лишь, что при взгляде на персонажа не должно оставаться сомнений – он и в отличной физической форме, и словом отбреет так, что мало не покажется (позднее, в официальном буклете-руководстве к Devil May Cry, тему с туманным Альбионом окончательно замяли, определив родиной героя Америку). Остальные инструкции по образу свелись к следующему: «длинный плащ» и «никаких сигарет». Плащ – стильный атрибут, вдобавок, когда полы треплет ветер, это всегда выглядит эффектно. Отказ от курения – личный штрих от Камии: на его взгляд, обходиться без никотина – куда круче, чем оставлять за собой след из бычков.

Таким в итоге и предстал перед геймерами Данте – наполовину человек, наполовину демон, который мстит силам зла за смерть матери и брата. Сперва предполагалось, что его главным подспорьем в расправах с нечистью станут пистолеты. Но как только Devil May Cry получил самостоятельность, в арсенале героя появился меч – теперь можно было не беспокоиться о том, что для Resident Evil это как-то уж чересчур. «Когда мы решали, какой именно стиль использует Данте, следует он западным или восточным традициям, я рассудил так: наш герой не из тех, кто беспокоится

Тем, кто хочет обзавестись фигуркой Данте, сейчас самое настоящее раздолье: есть и варианты с шарнирами, и обычные статуэтки. Неро и Вергилия тоже не забыли, даже Триш и Люсия были увековечены в пластике после выхода DMC1 и DMC2, а вот Леди не повезло – официальных фигурок не появилось до сих пор. Положение пытаются спасти независимые скульпторы: делают так называемые гараж-киты (которые затем нужно собирать и раскрашивать) и продают их, например, на выставке Wonder Festival в Токио.



о безупречной технике. Нам следует отойти от стереотипов – только так у нас получится стиль, характерный именно для Данте. Специалисты по анимации персонажей сразу подхватили эту идею», – рассказывал Камия (в результате одни и те же приемы можно выполнить и катаной Ямато, и фэнтезийным клеймором Аластором). Спустя какое-то время выяснилось, что ресурсов памяти PlayStation 2 хватит, чтобы позволить Данте разгуливать по аренам сразу и с мечом, и с пистолетами. Тогда разработчики решили: роль спускового крючка исполнит одна кнопка (везде, кроме режима Easy Automatic, две – стрелять, не зажимая автоприцел, разрешают



Фильм по Devil May Cry обещают снять уже давно, но воз и ныне там. Вот не так давно объявили, что права на картину теперь у студии Screen Gems, ответственной за экранизации Resident Evil, а сценарий вовсю пишет Кайл Вард, которому также поручили адаптировать для кино Kane & Lynch.

ДУШОЙ DEVIL MAY CRY РЕЖИССЕР ХИДЕКИ КАМИЯ ВИДЕЛ ПЕРСОНАЖА, КОТОРЫЙ ЕЖЕСЕКУНДНО ДЕМОНСТРИРОВАЛ БЫ СВОЮ КРУТОСТЬ.

Марионетки из первой DMC – самые базовые враги.



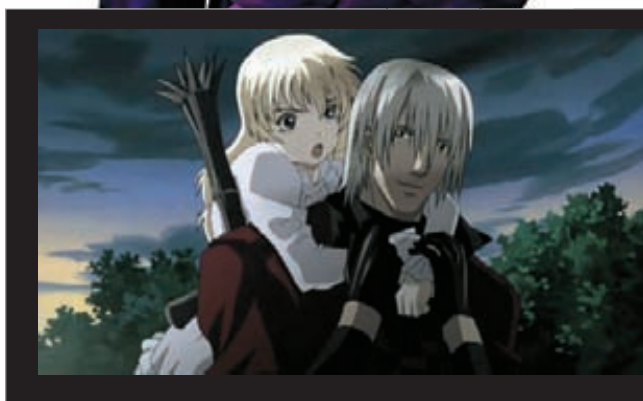
только пока персонаж находится в воздухе), а за рубящие и колющие удары будет отвечать другая, чтобы охотник на демонов мог чередовать способы расправы прямо по ходу сражения. Заодно добавили анимацию с закидыванием меча за спину. Держится он там исключительно авторским произволом (дизайн, впрочем, и кобуру для пистолетов не предусматривает), зато сразу понятно, как Данте освобождает руки, когда решает изрешетить неприятелей пулями.

Согласно оригинальной концепции Данте должен был получить в коллекции мечей огненного Ифрита с лезвием-полукругом. Дело дошло до продумывания атак, когда Камия задумался о том, что стоит еще чем-нибудь разнообразить схватки, добавить неожиданные и в то же время стильные трюки. «И тут я осознал – нужны рукопашные бои! – смеется он. – Хук справа! Хук слева! Удар ногой в прыжке! Я встретился с программистами, и мы прямо оторвались, изобретая новые варианты». Так Ифрит перекалифицировался в перчатки, и Данте показал, что он и кулаком в челюсть демону заехать может – эффект будет не хуже, чем от удара мечом.

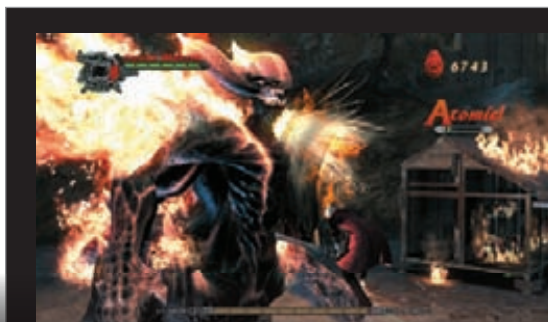
Интересно, что огнестрельное оружие в итоге по эффективности уступает холодному. Это в видеоролике герою достаточно открыть яростную пальбу по мотоциклу, чтобы тот аж подлетел в воздух. Или взять официальный роман по Devil May Cry: там одна из главных забот Данте – разжиться такими модифицированными стволами, которые бы выдерживали скорость, с какой он способен стрелять. Мол, тогда и с исчадиями ада сразу станет подручной раз-

бираться. Но как только в игре дело доходит до драк, даже базовый меч наносит больший урон, чем любимые пистолеты Данте, Эбони и Айвори. Их предназначение – обеспечивать связки в комбо (дополнительный эффект – стреляя в прыжке, персонаж на несколько лишних секунд зависает в воздухе). Цепочки ударов, как задумывал Камия, пользователи будут выстраивать самостоятельно. Заранее запрограммированные последовательности – то, что в англоязычном комьюнити называют dial-a-combo и то, чего в досталь хватает, например, в появившейся значительно позднее God of War, – отошли на второй план. Здесь у них скромная продолжительность, и их позволяют в любой момент прерывать, дополнять другими приемами, чтобы цепочка завершилась не на стандартный манер, а так, как угодно геймеру.

«Хоррорное» прошлое повлияло главным образом на то, как нагнетается напряжение перед схваткой. Взять, например, первую встречу с противниками-марионетками: герой поднимается по винтовой лестнице, заходит в пустую комнату, забирает ключ, собирается на выход, и только тогда гигантская кукла оживает за его спиной. Или, например, дебют призраков с гигантскими ножницами: только когда Данте попытается покинуть их логово, они сползут с картин, заливаясь зловещим смехом. Тебе как будто снова и снова напоминают: Данте не менее опасен для демонов, чем они для него (с марионетками даже неумелый игрок справится), но тут все время нужно быть начеку. Даже закрытая демонической печатью дверь – и та опасна: стоит герою задержаться рядом, как на него набрасывается гигантская красная рука,



Аниме по DMC получилось странным – и не только потому, что в штаб-квартире Данте поселилась малолетняя девочка. Как оказалось, все дело было в небольшом бюджете: отрисовать действительно зрелищные сцены сражений попросту не хватило средств.



В четвертой DMC меняется валюта, которую предлагают использовать для покупки новых навыков. Кристаллизованная демоническая кровь (красные сферы) теперь годится только для оплаты предметов (вроде лечилок), а приемы открывают за так называемые «храбрые души».

В Devil May Cry для персонажей любят заимствовать имена из «Божественной комедии» Данте Алигьери. Так, Триш – это сокращение от «Беатриче».



КАМИЯ РЕШИЛ, ЧТО ОБЯЗАТЕЛЬНО НУЖНО ДЕЛАТЬ БИТВЫ СЛОЖНЫМИ, – ПОБЕДА НАД СЕРЬЕЗНЫМ ПРОТИВНИКОМ РАДУЕТ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЛЕГКИЙ ВЫИГРЫШ.

норовя то ли раздавить точно муху, то ли ущипнуть за задницу. Не успеваешь вернуться – персонаж расплывается здоровьем.

Основная цель в Devil May Cry – драться ловко. Если непрерывно атакуешь и не даешь неприятелям ранить героя – растет так называемый рейтинг стильности, поверженные враги оставляют после себя более обильный урожай кристаллизованной демонической крови (ее тратят на покупку новых навыков), а уж если роняют лечебные зеленые сферы, то те восстанавливают больше сил. В принципе, ничто не мешает набирать ранг, не чередуя приемы – тут за это не штрафуют напрямую, но призывы драться более интересно и старательней осваиваться с боевой системой, как ни странно, действуют. Возможно, потому, что боссы здесь беспощадны к промахам, да и обычные враги могут доставить немало неприятных минут – от всех них не хочется уворачиваться чересчур долго. Лично меня просто восхищает, насколько основательными оказываются испытания. Скажем, битва с Грифоном на борту средневекового корабля: тут вычишь наизусть,

какова арена и виришь, и ввысь. «Я решил, что эта игра будет для тех, кто любит действительно сложные экшны, – объясняет Камия. – Ведь если я сделаю ее слишком простой, они не почувствуют удовольствия от прохождения, не попытают радость, когда справятся с испытанием или перейдут на новый уровень мастерства».

Как оказалось, рассчитал он все верно. Первая Devil May Cry стала эталоном, с которым принялись сравнивать все последующие экшны от третьего лица. Конечно, можно сетовать, что у каждого оружия здесь не так уж много базовых приемов, стволы вообще нельзя прокачивать, а принудительные смены ракурса посреди, скажем, коридоров – как еще одна ловушка. Идет Данте прямо на игрока, раскидывает нечисть, и тут – бац, на экране уже маячит его спина, часть врагов пропала из кадра. Даже нечаянно возвращаться обратно из-за дезориентации – то еще удовольствие, а уж получить внезапный удар с тыла или не сообра-

зить сразу, в какую сторону наклонять левый стик, чтобы выполнить нужный прием, – сущее унижение. Но плюсы все равно перевешивают: и боевая система хороша, и противники таковы, что победы над ними воспринимаешь как самое настоящее достижение, и в крутости Данте сомневаться не приходится.

Тем не менее, в руководстве Сарсот решили, что следующий выпуск будет более щадящим в плане сложности, и займется им Production Studio 1, а Камия и его команду от сиквела отстранят. Для режиссера эта новость была как гром среди ясного неба. По Сети и сейчас периодически ходят слухи, что якобы DMC2 задумывалась совсем как другая игра. А Данте в нее добавили, когда первую DMC приняли с распростертыми объятиями и Сарсот срочно потребовался сиквел. Но, как свидетельствует Камия, дело обстоит иначе. «Мы тогда заканчивали локализацию для США, с последними штрихами разбирались, и тут приходит ко мне планировщик из другой группы с просьбой показать ему сценарий и дизайн-документ первой части, – вспоминает он. – Я спрашиваю: мол, зачем? А он отвечает, что



Геро в DMC4 успевае поиграть на гитаре, пусть и воображаемой – так выглядит один из его таунтов (чтобы поглазеть, нужно жать на кнопку таунта после того, как набран рейтинг стильности SS, или зайти, скажем, на Youtube).



К третьей DMC создатели осознали, сколько у сериала появилось почитателей-девушек. Поэтому один из дополнительных костюмов Данте в этом выпуске предполагает, что на герое окажется меньше одежды, чем изначально (проще говоря, он начнет расхаживать без плаща). Вот и Дайго Икено, дизайнер персонажей, признался в интервью: для Вергилия предусмотрели

полудетский вариант в специальном издании, чтобы нарушить покой фанаток («чтоб у них носом кровь пошла», если точнее).

Когда американское издательство Токуорор занялось переводом официальной манги по DMC3, выяснилось, что Данте по ходу действия пьет томатный сок. «Некруто!» – посчитали переводчики, и заставили героя потягивать пиво.

ней вроде бы расширяют рамки возможностей Данте, добываясь большей зрелищности. Как и прежде, он палит с двух рук, однако теперь умеет стрелять сразу в двух направлениях. Его обучили бегать по стенам (пусть и недалеко). А для того, чтобы переключаться между разными видами огнестрельного оружия, теперь не нужно всякий раз вылезать в меню. Изменились и локации: в частности, в начальных миссиях игроков встречаются просторы городских улиц и крыш. Вдобавок, в Сарсом прислушались к просьбам тех, кто мечтал расправиться с демонами от лица красотки Триш, которая играет важную роль в событиях оригинальной Devil May Cry. Конечно, чтобы открыть ее, нужно сначала победить финаль-



ему поручили сделать продолжение». Камия тогда предположил, что пробил час расплаты и его собираются уволить за сорванные сроки разработки Resident Evil 4. Но оказалось, что место у него не отнимают – просто не хотят, чтобы он занимался DMC. Позднее в интервью он рассуждал, что, вероятно, в компании хотели избежать ситуации, когда очень многое зависит от одного конкретного разработчика, – дескать, пусть появятся еще специалисты по Devil May Cry. Как бы то ни было, DMC2 это не пошло на пользу.

Долгое время считалось, что созданием второй части руководил Хидеаки Ицуно (который до этого делал Marvel vs. Capcom 2, после приложил руку и к DMC3, и к DMC4, а сейчас, параллельно с работой над Dragon's Dogma, приглядывает за новой DmC). Как-никак, именно его имя значится в титрах. Сам он подробностями делиться не спешил: за него это сделал, опять же, Камия. Оказалось, что Ицуно не занимался сиквелом с самого начала – его перекинули на проект, когда стало понятно, что предыдущий режиссер завалил задание и теперь нужно в сжатые сроки как-то спасти положение.

Это хорошо объясняет, почему DMC2 производит очень странное впечатление. С одной стороны, в

ного босса в Hard Mode (за Данте), но, например, пройти миссии за Люсию, новую спутницу охотника на нечисть, позволяют сразу же.

С другой стороны, первое же впечатление, которое складывается, когда запускаешь игру: места много, врагов мало, и гоняться за ними нет особого смысла, потому что можно расстрелять – автоприцел-то никто не отменял. Город, смотреть-то так заманчиво в рекламных роликах, нагоняет тоску, какой-нибудь дворик с фонтаном из оригинальной DMC и то запоминается лучше. И от Данте теперь не то что шутки – лишней фразы не дождешься. В свое время поклонники Persona 2: Innocent Sin бунтовали, осознав, что неугомонная разговорчивая Майя Аmano превратилась в молчаливую героиню, когда ей отдали главную роль в Persona 2: Eternal Punishment. С DMC2 получилось нечто похожее: когда-то болтливый персонаж неожиданно замкнулся в себе. Почему? Что произошло после событий DMC? Вопросы остались без ответа.

В первой части история отлично подкрепляет экшн. Пусть кому-то она может показаться незамысловатой, но, по крайней мере, позволяет лучше понять Данте как персонажа. Герой охотно берется за поручение незна-

Вверху: HD-переиздание трех первых выпусков сериала (из двух вариантов третьей части выбрали Special Edition с Вергилием) появится в 2012 году. Американцы получают его уже в феврале, европейский релиз, скорее всего, состоится тогда же.

комки, пускай и подозревает, что оно может оказаться ловушкой – настолько его переполняет желание отомстить убийцам матери и брата. Он не принужденно хамит демонам в лицо (или то, что у них лицо заменяет), при этом за напускным весельем скрывая, как важна для него эта миссия. «Это очень по-японски – держать эмоции в себе, – рассказывал в интервью Камия, – Как только Данте больше не может притворяться, наступает развязка». В итоге Данте одерживает победу благодаря качествам, которые, как считают его сверхъестественные соперники, присущи людям и потому могут расцениваться исключительно как слабость. Хотя спасти абсолютно всех, кто ему дорог, у него не получается.

Сиквелу ничего подобного не досталось. Нет, здесь есть сцена, в которой Данте демонстрирует исключительное благородство, есть эпизод, позволяющий посочувствовать Люсии. Но таких моментов очень мало. И это стало одним из главных упреков в адрес DMC2, помимо жалоб на неинтересных противников, скучные уровни и низкий уровень сложности.

Когда Ицуну поручили третью часть, он поделился новостью с Камией и получил совет: делать такую игру, какую хочется. Ицуну захотел вернуться к корням. В DMC3 нет такого количества явных отсылок к первой части, как, скажем, в DMC4, но приоритет в ней снова получили сложные поединки. А поскольку западные фэны громогласнее потомков самураев жаловались на простоту DMC2, нормальный режим в американской и европейской версиях DMC3 соответствует «харду» из японской.

Конечно, при желании удастся, например, расстрелять первого босса,

Цербера, из пистолетов, держась от него как можно дальше. Но это скорее исключение из правил. Остальные серьезные недруги куда менее снисходительны, да и стильной такую победу не посчитают (и значит, дадут меньше красных сфер на покупку навыков). Чтобы повышать рейтинг стильности, нужно не только бить врагов непрерывно, не давая им ранить героя, но и варьировать атаки. А боевая система теперь предоставляет еще больше шансов драться красиво. Вдобавок к гитаре, раскладывающейся в кобу, ледяным нунчакам и прочему снаряжению, Данте осваивает шесть стилей (четыре открыты сразу же, два приходится добывать в бою). Экипировать разрешается только один (а поменять его – либо в меню между миссиями, либо у статуи, которые иногда встречаются на пути). Каждый позволяет воспользоваться уникальными навыками: скажем, Swordmaster добавляет новые приемы к холодному оружию, а Royal Guard открывает умение блокировать вражеские атаки.

Сюжет на этот раз тоже не подвел: Ицуну сосредоточился на истории взросления Данте и его противостояния с братом-

Первая DMC установила правила боевой системы: бездумно лупить по клавишам воспрещается. Во-первых, результат действий меняется в зависимости от того, когда игрок делает паузы между нажатиями, во вторых боссы вроде Нело Анжело старательно блокируют удары, отучая рассчитывать на победу с наскока.



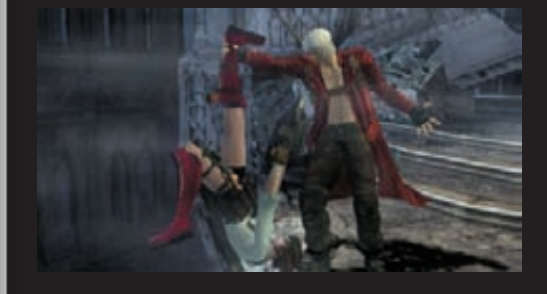
В DMC3 и позднее в DMC4 приемы важно варьировать – иначе рейтинг стильности не только не растёт, но и начинает падать.



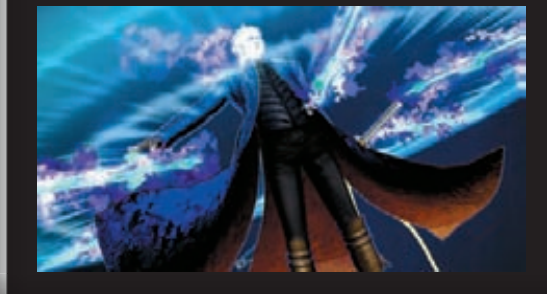
За сбором визуального материала для новой игры команда DMC4 отправилась в Турцию. Так и сложился облик мира: в чем-то европейский, в чем-то восточный.



В DMC3 и DMC4 постановкой боев для видеороликов занимался Ёдзи Симомура (он же отвечал, например, за хореографию сражений в фильме Рюхея Китамуры, Versus). С тех пор он успел еще и приложить руку к экшн-сценам в сюжетных сценках Bayonetta.



Ицуно как-то в интервью обмолвился, что лично ему не по душе, когда Данте начинают слишком часто делать гостевым персонажем в других играх. Поэтому незачем ему, скажем, появляться в Tatsunoko vs. Capcom – достаточно выступлений в PS2-версии Viewtiful Joe и SMT3: Lucifer's Call, RPG от Atlus. Но Данте все же просочился в Marvel vs. Capcom 3, а в обновленном издании файтинга в ростер попал еще и Вергилий.



В DEVIL MAY CRY 3 ГЕРОЙ УЖЕ НЕ ПРОЧЬ ОТКРОВЕННО ПОДУРАЧИТЬСЯ: ПОВЕРТЕТЬСЯ НА ШЕСТЕ В СТРИП-КЛУБЕ ИЛИ ПОЛЕТАТЬ НА СНАРЯДЕ ТОЧНО НА СКЕЙТБОРДЕ.

близнецом. Про молодость Данте уже пытались вести речь в официальном романе по первой DMC – на него режиссер опираться не стал, взамен предложив свою интерпретацию. Отныне герой не просто смеется над противниками – он уже не прочь откровенно подураться: повертеться на шесте в стрип-клубе (разумеется, попутно освобождая заведение от полчищ демонов), полетать на снаряде точно на скейтборде. Можно спорить, насколько такие выходки соответствуют персонажу, придуманному Камией (тот, кстати, считает, что все последующие Данте отличаются от оригинального), но в контексте DMC3 все смотрелось вполне гармонично и, главное, подкрепляло концепцию «стильного экшна».

Как поведал в интервью Ицуно, разработчики были не прочь сразу добавить Вергилия, брата Данте, в качестве игрового персонажа. Но в итоге фэнам пришлось ждать дополненного переиздания третьей части: в команде осознали, что объем работ слишком велик и в срок уложиться не удастся. Вергилий, в отличие от близнеца, владеет лишь одним стилем (Darkslayer), но это не сделало его менее интересным бойцом – у него своя собственная манера драться, свой достаточно обширный набор приемов. Вот только

большинство миссий те же – никакого отдельного набора заданий. После того, как DMC3 вышла, Ицуно часто просили сделать игравельным персонажем и Леди, отважную девушку, пошедшую войной на демонов, чтобы исправить то, что натворил ее отец. Но главное оружие Леди – базука Калина Энн и пистолеты, холодным оружием она не пользуется (максимум, штыком Калины Энн кого-нибудь огреет). Поэтому для нее, как объяснил Ицуно, пришлось бы полностью переkreивать все уровни и менять врагов, а в планы Capcom шутер по вселенной Devil May Cry не входил.

DMC4, как сперва предполагалось, должна была стать первой игрой от Capcom для PlayStation 3, и работа над новинкой началась еще до того, как консоль поступила в продажу. Перед командой поставили цель: создать стремительный экшн, непременно обеспечив 60 FPS. Но пока четвертую часть делали, в Capcom пересмотрели политику относительно мультиплатформенных релизов и сочли, что нет смысла держаться за эксклюзивность: DMC4 обзавелась версией для Xbox 360. А заодно, по примеру DMC3, и PC-вариантом, который вышел позднее консольных.

Ицуно счел, что Данте, закалившийся в боях в предыдущем выпуске,

При разработке DMC3 одним из главных приоритетов стало поведение фиксированной камеры: персонаж должен был всегда оставаться в поле зрения игрока. Это не значит, что смешных ситуаций в готовой игре вообще не возникает (враги могут располагаться на поле так, что Данте будет бить кого-то, кто остается за кадром), но в целом обзор и впрямь улучшился.

слишком мощен, чтоб его можно было оставлять в качестве единственного главного героя – убедительно вынудить персонажа разучивать уже знакомые навыки с нуля не получится. Так на сцене появился Неро. Внешне – почти копия Данте, точно так же использует в бою и меч, и пистолеты. Но его не награждают стилями, не заваливают самыми разными видами оружия, взамен снабдив демонической рукой – Devil Bringer (а по сути – уникальным набором навыков). В DMC4 тщательно культивируют ощущение простора – даже когда загоняют персонажа в замковые коридоры, так похожие на галереи из DMC1. Быстро собрать вокруг Неро врагов, не превосходящих его по весу, моментально подлететь к грузным соперникам – для всего этого рука очень удобна. В распоряжении Данте (он переходит под управление игрока в двенадцатой миссии и в финале снова освобождает место для новичка) – «дэш», а также удары, позволяющие пролететь вперед, вроде Stinger, который под разными названиями кочует из одной части в другую).

В компании хотели, чтобы четвертым выпуском заинтересовались даже те, кто до сих пор в Devil May Cry не играл, и потому решили, что методика DMC1 тут не пригодится. Видно, насколько неторопливо – порой даже чересчур медленно – теперь повышают уровень сложности в кампании. Скажем, рядовые враги, способные ранить Неро, даже когда он хватает их демонической рукой, появляются только в седьмой миссии, перед схваткой с Ехидной (это усовершенствованные марионетки, которые через определенные промежутки времени молотят воздух лезвиями-щупальцами). До этого вообще кажется, что на Devil Bringer всякая мелочь ничем ответить не может. А первый босс, ломающий представления игрока о том, что можно безнаказанно распускать демонические ручки, – Кредо из восьмой миссии. Если схватить его, пока он настороже, Неро схлопочет щитом в лицо. Правда, самое коварное послабление – гандикап, который босс получает автоматически после того, как игрок несколько раз жмет continue. Торжествуешь: вот, мол, стал драться лучше, а потом видишь на экране с результатами в конце миссии, что тебе снизили «ранг стильности» за победу над ослабевшим противником.

Я до сих пор считаю, что интересно драться с боссами от лица Данте, уже успев победить их за Неро, – осо-

бенно потому, что Данте теперь на лету меняет стили. Но вот торжественную схватку со всеми боссами подряд в финале – терпеть не могу. Хотя, скажем, в первой DMC тоже случилось по три раза сражаться с одним и тем же ключевым соперником – взять Фантома или Нело Анжело. А у Найтмера специальная атака была, в результате которой можно было столкнуться с давними знакомцами в четвертый раз. И вот четвертый раз как раз воспринимался как перебор. Три других – как закономерность: вроде и сюжетно обыгрывают новые встречи, и место действия меняется, и противники хоть какой-нибудь свежий прием да разучат.

Критики в целом приняли четвертую часть благосклонно, а суммарные продажи DMC4 превысили 2.5 млн экземпляров. Но для руководства издательства это был не самый приятный результат. Поэтому Данте снова ждали перемены. И здесь начинается совсем другая история – история текущей DmC. **СИ**

Кредо – один из лучших боссов DMC4.





НОВОГОДНИЙ

ГИД

ПОКУПАТЕЛЯ

Вы сами знаете, какие игры или консоли стоит купить в подарок себе, любимому человеку, друзьям и даже злобному преподавателю теормеха. Мы собрали другие идеи полезных, ценных и важных покупок, которые пригодятся вам в предстоящие праздники. Необязательно выбирать именно те модели, которые мы рекомендуем, но они послужат отличной точкой старта для поисков идеальных подарков. И, как обычно, никакой сувенирной ерунды.

LED-ТЕЛЕВИЗОР

Samsung UE46C9000SW

80 000 руб.

Игровой телевизор надо покупать слегка на вырост – чтобы с появлением следующего поколения консолей внезапно не устарел. Поэтому он должен быть не только с разрешением Full HD и диагональю от 40 дюймов, но и с поддержкой 3D. Разумеется, телевизор, как вещь, на которую вы будете смотреть едва ли по десять часов в сутки, должен прилично выглядеть. В этом смысле отличным выбором могут стать тонкие и стильные LED-телевизоры Samsung девятой серии. К ним чудесно подключится ваша PlayStation 3, да и 3D-игры, вроде Killzone 3, заработают без проблем. При необходимости телевизор можно подключить к Интернету и сервисом Smart TV.



27 000 руб.

МОНИТОР

ASUS VG278H

Если консоль с телевизором или ноутбук – не ваш выбор, то не обойтись без хорошего, большого монитора. Такой есть, например, в модельном ряду ASUS. Двадцать семь дюймов, частота обновления 120 Гц, время отклика – всего 2 мс. Заодно он поддерживает 3D по технологии Nvidia 3D Vision 2, то есть не с теми ужасными громоздкими очками, что отпугивали геймеров прежде.

Широкий набор интерфейсов (HDMI, DVI-D, D-Sub) позволит подключить к нему в том числе и PlayStation 3 с Xbox 360 – на тот случай, если большой семейный телевизор занят очередным сериалом.

НАУШНИКИ

ROG Vulcan ANC

Если вы предпочитаете играть в наушниках, чтобы максимально полно погрузиться в атмосферу виртуального мира, то непременно высоко оцените гарнитуру ROG Vulcan ANC. Она относится к специальной линейке Republic of Gamers, то есть, сделана специально для нас с вами. Благодаря функции активного шумоподавления эта гарнитура поможет убрать посторонние шумы и сделать игровой звук еще более чистым и ярким. Устойчивое к царапинам углеродное покрытие позволит сохранить красивый внешний вид устройства в течение долгого времени. Внешний вид наушников тоже – вполне себе стильный и геймерский.



3 900 руб.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ НОУТБУК

Gigabyte
P2532

3

ачем нужен громоздкий стационарный ПК, когда все его возможности можно получить на более компактном и красивом устройстве? Мы рекомендуем вам одну из самых современных и универсальных моделей – Gigabyte P2532. Диагональ в 15.6 дюймов

оптимальна для тех, кто хочет комфортно играть на хорошем экране, но не готов и жертвовать портативностью. Под капотом P2532 – процессор Intel® Core™ i7-2670QM (2,2 ГГц) и видеокарта NVIDIA® GeForce® GT555 с 2Гбайт выделенной памяти. На такой системе будут прекрасно работать и StarCraft II, и Battlefield 3, а все ваши

42 000 руб.

любимые MMO просто ошалеют от доступной производительности. Впечатляющая акустическая система P2532 с пятью динамиками обеспечивает классный звук в фильмах и играх. Ко всему прочему, это еще и одно из самых тонких устройств в своей категории, с корпусом из матового алюминия чёрного или жёлтого цветов.



54 000 руб.

КОМПАКТНЫЙ НОУТБУК

ASUS
ZENBOOK UX21

К

омпания Intel придумала целую новую категорию устройств – «ультрабуки», а Asus Zenbook – один из первых примеров таких девайсов. Ультрабуки – это чрезвычайно компактные, легкие и стильные ноутбуки, похожие по форм-фактору и задачам на MacBook Air. Но, разумеется, с православной ОС Windows 7 и привычным набором приложений. Zenbook UX21 снабжен экраном на 11.6 дюйма, весит вместе с батареей всего 1.1 кг, а прочный алюминиевый корпус чрезвычайно тонкий – всего 3 мм. в самом узком месте. Время автономной работы – около пяти часов. Такое устройство сотрудники редакции, например, с удовольствием возьмут в командировки – писать тексты в ваш любимый журнал.

ФОТОКАМЕРА

Fujifilm
FinePix X10

В

се геймеры, как нормальные современные люди, любят фотографировать. Если камеры в телефоне вам стало мало, стоит обратить внимание на технику посерьезнее, вроде Fujifilm FinePix X10. Первое, что бросается в глаза, – корпус из магниевого сплава, оформленный «под старину». Однако и начинка хоро-

ша – использованы яркий оптический видоискатель с широким углом обзора и большой сенсор EXR-CMOS с разрешением 12 Мпикс, есть функция съемки видео высокой четкости в формате Full HD 1080p со стереофоническим звуком. С такой камерой вы будете достаточно солидно выглядеть на «Игромире», готовя репортаж для собственного блога. Все ко스플레이шеры – ваши!



25 000 руб.

ВИБРОНАКИДКА

GAMETRIX KW-901 JETSEAT LIVE SENSE

2 500 руб.



И

зобретение отечественных инженеров и революция среди устройств обратной отдачи. Многие игры так или иначе используют эффект вибрации на джойстике, игровом руле или геймпаде. Например: машина заехала на гравий – баранка руля вибрирует, по самолету попал снаряд – джойстик вибрирует, игрока бьют дубиной –

геймпад вибрирует. С одной стороны это способствует погружению в игру, с другой – обратная отдача мешает управлению, поэтому ее часто отключают. Накладка Gametrix JetSeat накладывается на кресло, все эффекты перенаправляются на нее, а джойпад или руль ведут себя смирно. Бонус-трек: устройство можно использовать в качестве вибромассажера, расслабляясь под музыку.

ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Sony Tablet S



18 000 руб.

М

ы знаем, как вы любите продукцию Sony, особенно под маркой PlayStation. Планшетник Sony Tablet S – красивое, стильное устройство, да еще и снабженное поддержкой сервиса PlayStation Suite. Стоит добавить, что Sony Tablet S оснащен сенсорным экраном диагональю 9,4 дюйма и мощным мобильным процессором NVIDIA Tegra 2. Sony гордится уникальным дизайном со смещенным центром тяжести, который позволяет без труда удерживать

устройство как вертикально (в портретном режиме), так и горизонтально (в ландшафтном режиме) в течение длительного времени. Это должно быть особенно важно для тех, кто использует планшет как электронную книгу или же игровую систему. Впрочем, вряд ли это будет для вас главной функцией компьютера. Главное – проверять Facebook каждые пять минут и вовремя ставить лайки фотографиям девушек и котят. А в промежутках – читать рабочую почту и немного сайт gameland.ru.

МОЛОДЕЖНАЯ ОДЕЖДА

Футболки Uniqlo

Н

е так давно в Москве открылся фирменный магазин Uniqlo, японского бренда недорогой и качественной молодежной одежды. Все очень аутентично – вплоть до организации очереди в кассу и ценников. И чертовски не похоже на то, что обычно впаривают в московских торговых центрах. Самое близкое нам, впрочем, – постоянно обновляющиеся коллекции футболок с модными в Японии принтами – от Monster Hunter и Naruto до Harry Potter и One Piece. И, в отличие от сувенирных и самодельных поделок с фестивалей, это настоящая одежда, и ее можно носить в приличных местах. А пока выбираете футболку, то и еще что-нибудь непременно приглянется.



700 руб.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Сакура
в Японии

Лучшее время для любования цветущей сакурой – апрель. Если вы прямо сейчас озаботитесь визой и билетами, то как раз успеете на этот чудесный праздник. В Японию летают две авиакомпании, JAL и «Аэрофлот», цена билета – около 30 тыс. рублей. Если хочется сэкономить, можно взять билеты Etihad Airways через Абу-Даби всего за 22 тыс. рублей. Лучшая по

соотношению цена/качество гостиница – сеть Toyoko Inn. Воспользовавшись нашими советами, вы сможете слетать в Токио на неделю дешевле, чем на какой-нибудь унылый испанский курорт. И впечатления у вас будут куда круче и эксклюзивнее, чем у соседей по офисному столу. Бонус-трек: японское посольство планирует завозить активно пишущих блогеров и вовсе бесплатно, – читайте Интернет, следите за темой.

45 000 руб.



2100 руб.



ЦИФРОВОЙ DVB-T-РЕСИВЕР

BBK
SMP710HD

Цифровое вещание шагает по стране, и если ваш телевизор по каким-то причинам еще не принимает его сигнал, хороший вариант – купить специализированный ре-

сивер/медиаплеер, вроде BBK SMP710HD. Достаточно воткнуть в него обычную домашнюю антенну и соединить с телевизором по HDMI – и все готово. А там уже вас ждут все прелести цифровых технологий, вроде режима отложенного

просмотра и записи видео-программ. Жесткий диск и другие подобные устройства можно подключать через порт USB 2.0. При желании можно с него даже выводить на телевизор (через ресивер) ваше любимое аниме в формате MKV.

МАГНИТОЛА

BBK
VX310UC

Наверняка, у вас, помимо коллекции музыки в MP3, есть и немало компакт-дисков, а то и аудиокассет. CD-магнитола от BBK с легкостью справится с их воспроизведением. Кроме того, в модели есть USB-порт для прослушивания музыки с флешек или MP3-плеера, FM/AM-тюнер и система усиления низких частот. Такой подарок можно взять с собой куда угодно – хоть в поход, хоть на тусовку фанатов компьютерных игр.



2100 руб.

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА

Digma q1000

12 000 руб.



Н

е стоит объяснять, зачем современному человеку нужна электронная книга. Но важно понимать, что экран у нее должен быть специальный – по технологии e-ink, чтобы глаза не уставали. Экраны планшетных компьютеров – совсем не то. Кроме того, книга не должна быть слишком маленькой, особенно если читать вы планируете в основном дома. А уж если в списке ваших увлечений – комиксы и манга, то компактное устройство точно не подойдет. Нужна 10-дюймовая модель, вроде Digma q1000. Остальные характеристики и функции книги, в общем-то, второстепенны – это аудиоплеер, FM-радио, фотоальбом и словарь. Для загрузки цифрового контента используется порт mini-USB, через который происходит также зарядка аккумулятора.

ДЖОЙПАД

Razer Onza TE

Д

ля большинства игр на Xbox 360 вполне хватает базового джойпада. Однако мультиплеерные шутеры предъявляют повышенные требования к управлению, и тут уже стоит обратить внимание на специализированное устройство, вроде Razer Onza TE. Например, уровень жесткости обоих аналоговых джойстиков Razer Onza TE можно свободно регулировать, что позволяет точно

настроить усилие, необходимое для наклона аналогового джойстика. Это дает возможность установить необходимый уровень жесткости для достижения оптимальной точности в любом игровом жанре. А легендарная технология Razer Hyperesponse позволяет нажимать на кнопки быстрее, чтобы стрелять и делать «комбо» почти без задержек, и обеспечивает четкий тактильный отклик. Да, и существует спецверсия Razer Onza TE с символикой Battlefield 3!

2 200 руб.



ИГРУШКИ

Чехлы от Hello Kitty

К

ошечка Hello Kitty от японской компании Sanrio – едва ли не самый популярный персонаж игрушек ever. Ее настоящее имя – Китти Вайт, место рождения – Англия, город Лондон, вес – 3 яблока, рост – 5 яблочек. У нее много друзей – My Melody, Cinnamoroll, Kuromi, Charmmy Kitty, Chococat, Keroppi, Badtz-Maru и многие другие. Она любит путешествовать, слушать музыку, читать книжки, есть

очень вкусные пирожные, которые печет ее сестра Мимми, но больше всего любит заводить новых друзей. Как говорит Hello Kitty – друзей не может быть слишком много.

Все это к тому, что любой мыслимый товар – от кошелька до чемодана, скорее всего, существует в версии с Hello Kitty и... является гарантированно желанным подарком для вашей девушки, жены или ребенка. Например, как вам чехол для 15-дюймового ноутбука? Отличная идея! **СИ**

от 1 500 руб.





Наталья
Одинцова

Интервью: Кадзухико Абэ

Поклонникам Capcom на московском фестивале J-fest было раздолье. Хочешь – изучай демоверсии грядущих игр компании, хочешь – меряйся силами с другими посетителями на турнире по Street Fighter x Tekken.



Наш журнал был официальным партнером мероприятия и, как и год назад, поспособствовал тому, чтобы весь этот праздник состоялся. Поэтому и возможность побеседовать с Кадзухико Абэ, президентом американского и европейского отделений Capcom, была предоставлена только «Стране Игр».

? **Мировая экономика уже пострадала от финансового кризиса в 2008-2009, сейчас есть опасность повторного катаклизма. Как такие события влияют на игровую индустрию и что может случиться в самом худшем варианте?**

Не думаю, что наша индустрия в опасности. Издательствам вроде Capcom – тем, кто строит бизнес на традиционных играх, – бояться нечего. Люди и во времена кризиса продолжают покупать нашу продукцию. А вот сегмент казуальных игр может пострадать.

? **А обратного эффекта не будет? Потратить небольшую сумму все-таки проще психологически.**

Вот смотрите. Во время прошлого кризиса люди реже приобретали игры вроде тех, которые делает Nintendo в расчете на самую широкую аудиторию. А, скажем, с Resident Evil, Devil May Cry, Monster Hunter все было иначе. Спрос на них не падал.

? **Что вы думаете о PC как игровой платформе? Она для вас так же важна, как, скажем, PS3 или Xbox 360?**

У нас в Capcom сейчас такая политика – акцент на мультиплатформу. Поэтому PC мы тоже не обходим вниманием. Хотя, если честно, так было не всегда. Но несколько лет назад мы начали активно продвигаться на растущих рынках – Россия, Польша, – одним словом, в Восточной Европе. И исследовав эти рынки, поняли, что пользователям здесь важно предлагать и PC-версии тоже.

? **Как принимается решение, выпускать игру на PC или нет?**

Тут все очень просто – если у нас есть уверенность, что версия для PC будет востребована и разоидется большим тиражом, мы ее выпускаем. Взять, например, Monster Hunter – в особенности на японском рынке мы нацеливаем его на одну-две платформы. А другие игры – для которых это имеет смысл – делаем для нескольких платформ разом.

? **Я заметила, что издательства неохотно озвучивают данные о продажах PC-версий. Например, на официальном сайте Capcom я могу найти данные по продажам консольных RE, но не тех, которые для PC**

Подразделение Capcom, занимающееся PC-играми, пока не очень большое и довольно молодое. PC-рынок уже приносит нам неплохой доход, но мы не публикуем цифры, потому что, как я сказал, мы не так давно занимаемся PC-играми и в основном распространяем их в Восточной Европе. В Японии и США, например, они не популярны. Из-за ограниченности рынка сбыта мы пока не готовы публиковать данные о продажах. Но обороты растут, особенно в России и других странах Восточной Европы, и через год или пару-тройку лет мы сможем опубликовать эти цифры.

? **Capcom делает для iPhone порты игр, которые потом продаются гораздо дешевле оригиналов. Вы не считаете, что это немного нечестно по отношению к тем, кто купил оригинальную версию?**

На мой взгляд, те версии Resident Evil, Street Fighter и т.д., которые выходят для платформ Apple, по сравнению с исходными вариантами предлагают меньше контента. Игры для смартфонов не могут быть очень большими по объему – они приблизительно в 10 раз меньше нормальной консольной разработки. Поэтому когда вы играете в Resident Evil на PS3, то в принципе вам хватит заложенного в нее контента хоть на 200 часов прохождения. В приложение для смартфона такое богатство не вместить. Так что, на мой взгляд, все честно.

И кстати, к слову – на iPhone ведь и графика другая. Взять, например, 3DS: эта консоль выдает очень четкую картинку, с насыщенными цветами. Многие разработчики игр отмечают, что изображение получается гораздо лучше, чем на смартфонах.

? **Но что насчет игр вроде Phoenix Wright? Ведь Phoenix Wright для**

iPhone особо не отличается от DS-варианта, а купить его можно за доллар.

Ну вот, например, нижний экран стал сильно меньше, когда игру перенесли на iPhone. Так что нельзя сказать, что версии полностью идентичны.

? **То есть вы не считаете, что продажи игр для iPhone в будущем могут повредить, например, продажам игр для PS Vita?**

У устройств Apple много функций помимо игровых, а PS Vita все же более узкопрофильный девайс. Скажем, детям вряд ли купят iPhone или iPad, в лучшем случае они их у родителей смогут одолжить на время. А вот PSP или PS Vita для игр – другое дело.

? **А не получится, что родитель вдруг скажет: «Сколько-сколько стоит твоя новая игра для PS Vita?! Смотри, у меня на iPhone похожая и дешевле!»**

Да нет, не думаю, что так будет.

? **Некоторые издатели говорят, что торговля подержанными копиями бьет по ним куда сильнее, чем пиратство. Что вы об этом думаете?**

Я думаю, дело вот в чем: в странах вроде Великобритании, Франции, Германии вторичный рынок очень развит, а пиратской продукции мало. И, наоборот, в Восточной Европе пиратство – очень серьезная проблема. Так что все зависит от рынка, от конкретного региона.

? **А какие европейские рынки, на ваш взгляд, очень похожи на российский?**

Польша, Чехия. В них сложились похожие традиции, тоже очень много пользователей, которые предпочитают PC. Но Sony и Microsoft не так давно пришли на эти рынки, а через два-три года, в зависимости от результатов, могут прийти и крупные консольные издатели. И тогда ситуация радикально изменится. **СИ**



» VIP-интервью: Ёсинори Оно

Жанр файтингов (особенно 2D) шел кривой дорогой к маргинальности, если не забвению, но тут пришел Оно-сан и всех спас. Продюсер Street Fighter IV сумел не только сделать хорошую игру, но и избавить файтинг-комьюнити от синдрома лузера.



Константин
Говорун

Виртуальные драки вновь вошли в моду, Mortal Kombat и Marvel vs. Capcom рвут чарты, а Оно и Харада (создатель Tekken) – звезды индустрии, ровня Кодзиме и Блэкински. На выставках Gamescom и Tokyo Game Show я побеседовал с виновником всего этого безобразия, который сейчас делает игру Street Fighter x Tekken.

? Оно-сан, а почему вы решили делать Street Fighter x Tekken, а не Capcom x Namco? Ведь тогда вы смогли бы добавить в игру персонажей вашей любимой Darkstalkers, например.

Понимаете, мы хотели сделать не просто какую-то игру с участием популярных героев обеих компаний, а именно файтинг. Ведь если игру назвать Capcom x Namco, геймеры решат, что там должны обязательно появиться персонажи Ridge Racer и игр цикла Tales of с одной стороны, персонажи Megaman с нашей стороны... Мы хотели подчеркнуть, что главное в игре – все же файтинг, а персонажи в нем – в основном

из файтингов. К тому же, Street Fighter и Tekken – это очень сильные бренды, они очень популярны среди фанатов файтингов, и такое название мгновенно вызывает у геймеров интерес.

? Я поиграл в демоверсию, и по моим ощущениям это как Street Fighter, куда добавили персонажей из Tekken. Так и задумывалось?

Нет, игра такой не планировалась. Мы делали Street Fighter x Tekken с нуля – сели и подумали, как можно совместить персонажей Street Fighter и Tekken в одной игре. То, что вы заметили сходство именно со Street Fighter, – это, наверное, просто потому, что вы фанат Street Fighter. Если бы вам больше нравился Tekken – наверняка бы подметили, что там много от Tekken. И это как раз хорошо – фанаты обоих циклов будут чувствовать себя здесь комфортно.

? SFxT есть версия для PS Vita, а Street Fighter IV выходила на 3DS. Как, на ваш взгляд, люди играют в файтинги на портативной консоли? Ведь управление хуже, нет никаких аркадных стиков. И влияет ли это на геймдизайн?

Конечно, идеальный вариант – это когда вы сидите с друзьями перед большим телевизором, пальцы – на настоящем аркадном контроллере. Плюс у вас есть онлайн-поединки, ачивменты, – куча классных сервисов. Портативные версии создаются, чтобы воспроизвести этот опыт настолько, насколько это возможно, для того, чтобы владельцы 3DS и Vita тоже могли насладиться нашими файтингами там, где рядом нет никакого телевизора.

? Есть ли у вас внутренняя конкуренция между файтинг-сериалами внутри издательства? Ведь Street Fighter и Marvel vs. Capcom делают разные команды.

Если бы мы всерьез соперничали друг с другом за внимание геймеров и финансирование издательства, то всем бы от этого было только хуже. Street Fighter и Vs.-файтинги играют и чувствуются иначе, и команды разработки сформированы из людей, которым больше по душе тот или иной стиль. У нас есть обмен идеями, и если мы чувствуем, что какая-то фишка больше подходит Street Fighter, то ставим ее в Street Fighter, а если в VS-игру – то туда.

? Расскажите, зачем вы решили добавить соникотов в PS-версии Street Fighter x Tekken?

На E3 летом, в Лос-Анджелесе, мы объявили, что в версии игры для PS3 и PS Vita будет добавлен Коул из Infamous. Этот персонаж хорошо известен среди западных геймеров. А на TGS мы решили объявить о добавлении двух героев, которые близки азиатским геймерам, – Торо и Куро. Вообще, идея родилась, когда мы обсуждали с Sony версии игры для ее платформ, и мы предложили: а

давайте мы добавим туда несколько ваших персонажей. И в Sony ответили: да, классная идея. Поэтому мы решили сделать кое-что для западной аудитории, а кое-что для азиатской.

? Но это ведь не люди, а коты. Как вы придумаете им приемы и вообще – интегрируете в боевую механику SFxT?

Если честно, я не очень беспокоюсь. Ведь Street Fighter x Tekken – эдакий карнавал, и в нем участвует целый зоопарк персонажей. Да, Торо и Куро – не антропоморфны. Кума вот – тоже медведь. Да, они меньше ростом, чем другие персонажи. Но вспомните, что в Marvel vs. Capcom 3 тоже есть бойцы маленькие, а есть – огромные. И все работает (уже после интервью стало известно, что Торо позаимствует приемы Рю, а Куро – Кадзуи, – Прим. ред.).

? Оно-сан, в последние пару лет вы ведете себя как настоящая рок-звезда, не боитесь напрямую общаться с аудиторией, совершаете эпатажные поступки – постоянно на виду. То есть, нет такого, что вы сделали игру, рассказали о ней публике и спрятались – до следующей игры. Почему так? Вам такой стиль поведения помогает в работе?

Причина, по которой я, ну, ВЕЗДЕ, заключается в том, что файтинги – очень специфический жанр игр. Это не готовое и завершенное развлечение, которое геймдизайнер придумал и предложил людям, а инструмент, с помощью которого геймеры развлекают друг друга. Именно поэтому прямая коммуникация с фанатами чрезвычайно важна. Я узнаю о том, что они хотят, и тут же добавляю это в свою игру. Без глубокого понимания запросов геймеров не обойтись. Кроме того, у меня сильно развито чувство ответственности. Когда выходит новая игра, и геймеры мне говорят, что получилась фигня, я принимаю их критику с уважением. Очень полезно и поучительно, когда это говорится прямо в лицо, честно и открыто. Благодаря этому я могу уже в следующих продуктах – в инструментах для развлечения – не совершать такие ошибки.

? Вы часто говорите о том, что мечтаете возродить Darkstalkers. Но у Capcom есть и другие сериалы, которые стоило бы продолжить, вроде Final Fight и Onimusha. Если бы вам разрешили взяться за оживление любого другого бренда, кроме Darkstalkers, что бы вы выбрали?

Конечно, Darkstalkers – это задача номер один. А номер два – это, наверное, шутеры цикла 1942 и все такое. Мне они были очень интересны. Причем есть ведь куча вариантов того, как их можно сделать интересными современной публике, – можно в 2D, в 3D, какая-то смешанная модель... Настоящий вызов для геймдизайнера! **СИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**



Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows,
PlayStation 3,
Xbox 360

Жанр:
role-playing action-RPG

Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks

Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»

Разработчик:
Bethesda Game
Studios

Обозреваемая
версия:
Windows

Мультплеер:
нет

Страна
происхождения:
США

Уже
в продаже

The Elder Scrolls V: Skyrim

Текст и звук
на русском
языке



Написание рецензии на The Elder Scrolls V: Skyrim – действительно совершенно идиотская затея, здесь я соглашусь с коллегой из «PC Игр». Но не потому, что Скайрим необъятен, а потому, что рецензию уже написал каждый, у кого есть игра и доступ в Интернет. Я просмотрел несколько сотен пользовательских отзывов на Metacritic.com и понял: на самом деле Skyrim – MMORPG. Вначале все рубятся в сингловую часть, а потом отправляются в Интернет, где ведутся нескончаемые бои между кланами «десяточников» и «нулевиков», пытающимися выправить рейтинг игры всяк в свою сторону. Между их владениями лежит царство Сравнительного Адекватата – там можно найти взвешенные и иногда весьма развёрнутые мнения, где уделяется внимание как недостаткам, так и достоинствам игры. Да, технически Skyrim тянет на дно устаревшее железо консолей (меня, как владельца не первой свежести компьютера, это вполне устраивает); да, консольный интерфейс напоминает сломанный баян, на котором играют одним пальцем; да, боёвка осталась достаточно условной (многие утверждают, что предпочтительнее сражаться от первого лица, но так вы жертвуете углом обзора); да, кишкообразные подземелья похожи друг на друга. С другой стороны, визуальное решение свежо, всё-таки радует глаз и консистентно с предыдущими играми сериала (ну, кроме ног у аргониан и каджитов), мир большой, но, несмотря на это, крутится вокруг игрока, вариантов прохождения множество и продавцы полосатых квестов практически бросаются под копыта вашей кобылы. Ну, и драконы. Летают и жгут. Круто же!



Обязательное фото с драконом.



Обязательное фото на фоне красот.



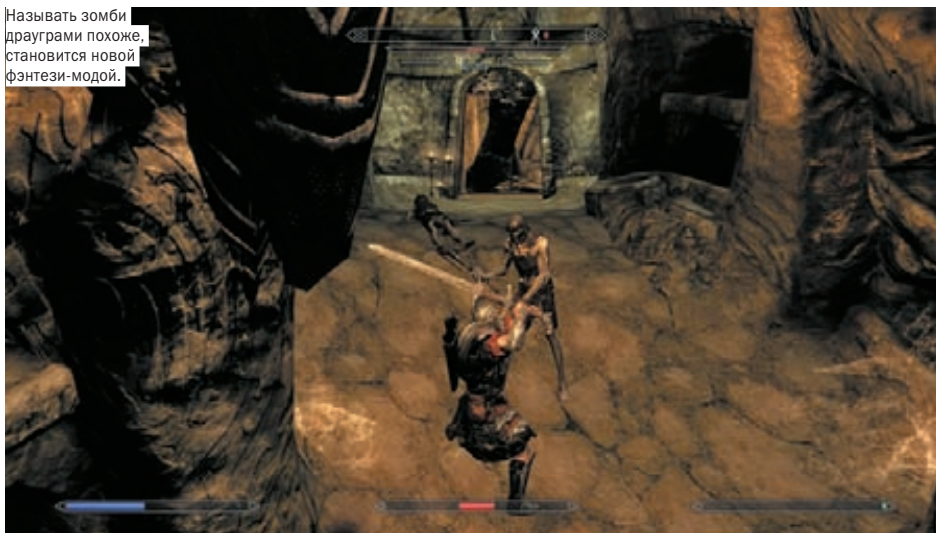
Если вы читали мои дневники в прошлом номере, то уже поняли, что игра мне понравилась. Она хорошая. Как Orbit Oblivion. Нет, правда, улучшения видны, но эволюционного характера: ролевая система сделана более понятной и одновременно гибкой; ушла дурацкая мини-игра «разговори собеседника»; персонажи стали симпатичнее, хотя и по-прежнему заставляют кричиться ценителей JRPG. Но очень многое неприятное осталось по-старому, а попытка погнаться за тремя зайцами сразу сработала, как в пословице. «Зайцев» этих зовут «холодная страна», «система заданий» и «драконы».

Мои одежды – это мех, моя погода – это снег

Начнём с первого: вся зимняя атрибутика Скайрима фальшивая. Авторы извели немало ведёрок белой краски, но получившийся «снег» не тает даже от воздействия огненных заклинаний, и следов на нём не оставляет ни зверь, ни человек, ни даже гигант; с другой стороны, пущенная магом струя льда почему-то не превращается в перманентную сосульку, и изморозь от чар на камнях быстро пропадает. Тот же снег, что валит с неба, не оседает сугробами на земле и доспехах героя. Каджит М'айк, играющий в сериале роль Пинки Пай (в смысле, ломающий четвёртую стену), мурлычет: «Какое

мне дело, куда девается снег? Я люблю падающими снежинками». Какое мне дело, что думаешь ты, М'айк? Я вижу, что разработчики посвятили снежной теме целую игру, и справились с задачей гораздо хуже, чем создатели тех игр, где зима наступает лишь на некоторых уровнях. И дело не только в том, что упав, снег пропадает. Игра также игнорирует необходимость носить зимнюю одежду – и волчья, и лисья, и медвежья шкура очищаются от шерсти и режутся на ремешки, а ободать мамонта вообще почему-то нельзя – вероятно, количество нарезанных из его мохнатой шубы ремешков убило бы весь баланс. Если бы в Skyrim можно было замёрзнуть, стало

Называть зомби драуграми похоже, становится новой фэнтези-модой.



КОМУ В ЗДРАВОМ УМЕ ПРИДЁТ В ГОЛОВУ ВЫБИРАТЬ ФОРМУ И ЦВЕТ ПЯТНЫШЕК ГРЯЗИ НА ЛИЦЕ ГЕРОЯ?

Лошадь можно загнать в такие места, куда и виртуальный оператор-то с трудом пролезает.



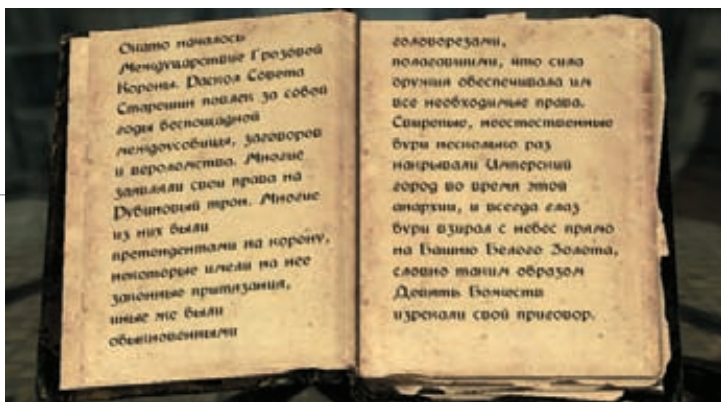
бы понятно, зачем нужны дурацкие « меховые доспехи » – они же тёплые!

Впрочем, возможно, всё дело в том, что герой – драконорождённый, потому и устойчив к низким температурам. Однако игра игнорирует и другие аспекты переодевания, проработанные, например, в Fallout: New Vegas – хотя окружающие и реагируют, если довакин (speak dragonish?) разгуливает в исподнем, не стоит думать, что ему удастся замаскироваться, скажем, под вайтранского стражника, надев полный комплект обмундирования с закрытым шлемом, равно как и ожидать, что в городе, где ненавидят имперцев, ему окажут холодный приём, если он нарядится в кирасу и шлем легионера. И при этом минимум в одном квесте необходимость переде-



Вверху: Впервые в сериале появились дети – как и в Fallout 3, бессмертные и оттого очень наглые.

Книг в Skyrim много, и они по меркам жанра весьма объёмные. Многие, впрочем, с некоторыми изменениями перекочевали ещё из Daggerfall. С чувством стиля у авторов всё в порядке, и это играет им не на руку – большинство томов настолько аутентично изображают казённый слог придворных хроник, что читать их нет никакой возможности. Впрочем, есть литература и полегче.



ваться вдруг становится важной – то есть в игре не только нелогичные правила, но она сама же их нарушает!

Вообще, авторы как-то странно распределили приоритеты в возможностях настраивать различные аспекты внешности и личности вашего героя. Выбрать класс или расставить плюсики к характеристикам на старте больше не дают: более того, начальную расстановку циферок навыков фактически скрывают от игрока, иногда лишь косвенно намекая на неё в текстовом описании расы (потом поглядеть их можно будет в фантастически неудобном, хотя и довольно красивом меню, которое заставило с теплотой вспоминать интерфейс Dragon Age II). Зато настроек внешности – завались: Bethesda явно бухнули в начало игры тот редактор, с помощью которого сами создавали персонажей, совершенно не задумываясь о том, кому в здравом уме придёт в голову выбирать форму и цвет пятнышек грязи на лице героя, тем паче что тот большую часть времени находится спиной к игроку (либо мы смотрим на мир его глазами). Тут бы пригодились более широкие настройки телосложения – например, рост или осанка (кстати, в амбициозной RPG Kenshi, о которой я всё не соберусь написать, этот момент проработан правильно: пусть физиономий там всего две, зато героя позволяет сгорбить, вытянуть ему шею и нарастить мышечную массу отдельно рук и ног). Но нет, довакина можно сделать лишь потолще либо потоньше (в довольно небольших пределах), в результате в шлеме и доспехах все расы выглядят одинаково, и даже аргоний с каджитами выдают лишь хвосты. Педантичный геймер заметит, что ростом разные народы всё-таки отличаются, и это даже влияет на скорость передвижения, но настоящих карликов или гигантов среди довакинов всё-таки не сыскать, а бонусы к прыткости не так уж и велики и опять же нигде не упоминаются.

Если же отвлечься от рыл и хвостов и вернуться к ролевой системе, то увидим, что она по-прежнему основана на принципе «чем дольше ты что-то делаешь, тем лучше у тебя это получается». Если крадёшься так, что тебя не замечают, получаешь бонус к «украдке», рубишь двуручным мечом – плюс к владению двуручным оружием, тебя бьют двуручным мечом – плюс к владению тяжёлыми или лёгкими доспехами (смотря во что

Огонь во дворце ярла разожжён халтурно и вреда довакину не наносит.



Мужик с тележкой может довести в любой большой город.



это же в субтитрах сказано!) в самом начале. Учитывая, что к славе истребителя драконов ведёт дорожка, начинающаяся с эпического даже не поручения, а совета «Сходи к моему другу-кузнецу» (или вариации на ту же тему), нельзя сказать, что игрок очень уж мотивирован идти по ней. Конечно, Bethesda молодцы, что сделали такую игру, где можно неограниченно долго шататься по горам и долам, поплёвывая на свою высокую миссию, но тут подобный подход вызывает ещё больший когнитивный диссонанс, чем в Oblivion: драконы вроде как собираются разрушить мир... но они этого не сделают, если вы не займётесь их уничтожением. Ну тогда ура: я не убиваю Мирмулнора (кстати, довакину он не представлялся... но линейка хитпойнтов же подписана!), и Скайрим спасён!

ты одет), и так далее. Каждая прибавка навыков также приближает получение нового уровня. Как показала практика, такую систему легко сломать – буквально в обучающей миссии можно, избивая своего бессмертного провожатого в скрытном режиме, прокатать до максимума скрытность, а заодно и боевую характеристику, соответствующую оружию насилия. С другой стороны, поскольку игра однопользовательская, так вы обманете только себя.

На каждом уровне дают увеличить один из трёх базовых параметров: запас здоровья, маны либо выносливости (что вы, какая там сила и меткость!), а также приобрести перк к любому навыку (но только если значение навыка не меньше требуемого показателя). Иногда там открываются бонусы к урону или способностям, иногда – какие-то новые приёмы и вариации. Единственная нелогичность, которую я накопил в деревьях перков – увеличение грузоподъёмности почему-то находится в разделе «карманные кражи» под заголовком «накладные карманы». А я-то, наивный, думал, если долго ходить перегруженным, в конце концов накачаешься и сможешь носить больше – но игра опять же нарушила собственные правила.

Урожай круглый год

Теперь о системе заданий. В «дневниках» я упомянул, что квесты будто бы выдаются в зависимости от вашего стиля игры. Попробовав играть другим персонажем, я понял, что это не так – заданий просто, во-первых, много, и во-вторых, они обычно допускают различные варианты

решений – как уровня «перебить всех либо прокрасться за спинами», так и уровня «встать на ту или иную сторону в конфликте». Почти как в Fallout: New Vegas, здесь можно решить, в чьих руках окажется Скайрим после окончания игры... правда, в The Elder Scrolls V это не кульминация, а лишь часть главного квеста. Который вопиюще идиотичен даже по сравнению с Oblivion. Авторы почему-то сделали распространение драконьей напасти зависящим не от прошедшего в игре времени, а от выполнения заданий основной линейки. Пока вы не прорубитесь по ней до определённого места, во всём Скайрине вам не встретится ни единого самого завалющего крылатого змея. Ну, кроме Алдуина (спойлер? Но

Вверху: Одна из тех сцен, которые прикольнo выглядят, но совершенно тривиально играютсЯ.

Внизу: «Вообще-то я не та, за кого себя выдаю, но болтаю об этом первому встречному. Ничего конспирация, а?»

Вообще, для тех, кто утверждает, что в Skyrim, мол, «живой мир», приведу простой пример – рядом с фермами здесь растут овощи: лучок, капуста, тыквы. Я четыре игровых месяца простоял на одном месте, но собирать урожай так никто и не пришёл, хотя хозяйка то и дело выходила деловито махать тяпкой и заглядывать под кусты. При этом довакин, разумеется, мог в любой момент всё это поведергать и сожрать. Времена года также визуально не сменились, и орды драконов Скайрим не уничтожили (справедливости ради замечу, что один всё-таки заглянул на огонёк).

Условность течения времени вкупе с нежеланием дать игроку по носу создают и такие дурацкие ситуации: убив квесто-



PC

PS3

XBOX 360



НАДО ПОНИМАТЬ, ЧТО В SKYRIM НЕ ПРОСТО «ЕСТЬ» БАГИ – ИГРА БУКВАЛЬНО ИЗ НИХ СДЕЛАНА.

во важного дракона, герой расправляется с несколькими стражниками, которые преследуют его за то, что он покусился на жизнь ярла; затем довакин сдаётся и попадает в тюрьму, сидит там примерно неделю, потом его выпускают, он идёт к ярлу, который, как ни в чём не бывало, посылает его в горный монастырь – причём срочно, хотя вопль «до-ва-кин!» из гор раздался ещё неделю назад. При этом, ярл, на самом деле, нужен в этой истории постольку, поскольку кто-то должен выдавать игроку квесты – ведь сам он не догадается, что ему надо найти главного дракона и убить его.

По уму, здесь бы сработала квестовая модель из Outcast – имея далёкую финальную цель, шляться по миру, спрашивая у всех, что они знают о драконах. Случайные нападения ящеров тоже можно было бы обернуть на пользу довакина: скажем, осваивать драконий язык

он бы мог, слушая, как те говорят свои «слова силы» – это, по-моему, отлично вписывается в негласный девиз сериала «всё, что не убивает меня, делает меня сильнее». Поначалу герой бы просто наблюдал за драконами и учился, стараясь избегать открытого противостояния, а потом уже мог бы биться с ними на равных – или разговаривать, ведь, если верить Седобородым, для драконов спор и поединок – одно и то же. В конце концов он бы шаг за шагом выпытал у змеев правду об Алдуине, нашёл бы его логово и прикончил злодея (в прогрессивной RPG опционально можно было бы обойтись и без кровопролития, тем паче что в самом начале дракон, как ни крути, спас героя).

Вместо этого нам ставят какие-то мелкие цели, примерно половина из которых вообще непонятно как вписывается в большую картину вещей. Воз-

Вверху: Слева – кусок головоломки, прямо – кусок подсказки. Бояться здесь надо не стрел, вылетающих, если неправильно наберёшь код, а кодовых обелисков – довакина может затнуть за них, и обратно будет уже никак не вылезти.

Внизу: Барды, надо сказать, неплохо поют и в русской версии.

можно, в сторонах от главного квеста нам и предоставляют свободу, но тут связывают по рукам и ногам. К тому же сюжетный ход «обычный мелкий уголовник вдруг оказывается сверхчеловеком» ныне смотрится совсем уж пошло, и фразы вроде «Но речь драконов у тебя в крови, и тебе она даётся без особых усилий» заставляют вспомнить истории о девочках-«попаданках», нежно любимые ЖЖ-сообществом [fantasy_proda](#). Вот, к примеру, практически аналогичная цитата из фанфика по Макс Фрау: «Она даже могущественнее, чем сэр Макс... – тихо произнес Джуффин, – Она Вершитель, но слова ее сильны во всех Мирах, так же, как у Макса на Темной Стороне!» По-моему, Bethesda может смело нанимать авторшу писать диалоги для DLC.

Что же до дополнительных заданий, то настойчивость, с которой совершенно незнакомые люди стремятся спихнуть свои проблемы на драконорождённого (и даже иногда раскрыть ему свои тайны), в какой-то момент начинает раздражать. Даже в Fallout персонажи, по крайней мере, не орали на всю улицу, лишь завидев героя: «Полюбила парня я, а меня другой! Помоги мне, довакин, сердце успокой!» Какие там эмоции и характеры: все до единого жители Скайрима – беспомощные экстраверты. Львиная доля заданий, между тем, всё равно вида «забери предмет А из подземелья Б», и подземелья те, хоть внешне и отличаются, идеологически устроены одинаково – длинные, извилистые, но практически не ветвящиеся коридоры с разбросанными по ним ловушками и монстрами. Да, монстров можно ловить в ловушки, даже если это не безмозглые крысы, а вполне разумные некроманты. Но это тоже быстро надоедает. В «дневниках» я хвалил головоломку, в которой надо было найти код к замку, рассматривая предмет снаряжения – этот пазл тоже повторяется, да к тому же при первом его появлении





вам даётся гораздо более очевидная подсказка (ещё один довод в пользу прохождения игры «не по порядку»). Интересные сценки в игре попадаются, но интересные задачи – гораздо реже.

В мире змеев и жуков

И тут мы, пожалуй, перейдём к разговору о драконах. Да, они огромные, летают, пыхают огнём и льдом и скрываются в своих чешуйчатых телесах тонны

Вверху: Здесь стрелять огнём сквозь решётку можно, а в вайтранской темнице почему-то нельзя.

хитпойнтов. К тому же, кажется, грозит уничтожить мир... но, как уже упоминалось, могут и подождать. В принципе, для сериала The Elder Scrolls такие монстры – это очень круто. Но в мировых масштабах... головоломные боссы любой Legend of Zelda из XXI века дадут им сто очков вперёд по интересности, молчу уж про Shadow of the Colossus. Разгадывать, как подступиться к чудищу, придумывать хитрые планы вовсе не обязательно (а вскарабкаться на него, чтобы поразить в уязвимое место, и вовсе невозможно) – достаточно понемножку отщипывать здоровье, постреливая из лука, и вовремя прятаться. Разработчики к тому же позаботились, чтобы практически в каждой стычке с драконом (даже в финальной битве) он отвлекался на альтернативные цели, позволяя довакину поразить его вероломной стрелой под хвост. Вообще, только после Skyrim понимаешь, что дурацкие условности Dragon Age – невозможность сохраниться либо покинуть локацию во время боя – по крайней мере, помогли

Эту справку, в общем-то, нетрудно найти в Интернете, но иногда удобно иметь под рукой листочек-шпаргалку. Каждая раса получает бонус +10 к одному навыку и +5 к пяти другим (базовое значение равно 15), а также обладает некоторыми другими врождёнными способностями. Активируемые способности можно применять один раз за игровой день, за исключением ночного зрения каджитов. Все герои по умолчанию получают заклинания Healing (самолечение) и Flames (огненная атака).

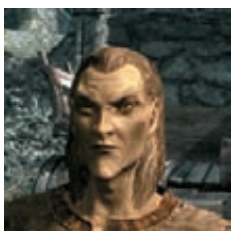
Аргониане (Argonian): +10 Lockpicking, +5 Alteration, Light Armor, Pickpocket, Restoration, Sneak. Устойчивость к болезням 50%, подводное дыхание. Активируемая способность: Histskin (восстановление здоровья ускоряется в 10 раз на минуту)



Бретонцы (Breton): +10 Conjuration, +5 Alchemy, Alteration, Illusion, Restoration, Speech. Устойчивость к магии 25%, дополнительное заклинание: Conjure Familiar (вызов питомца). Активируемая способность: Dragonskin (поглощение 50% маны от враждебных заклинаний в течение минуты).



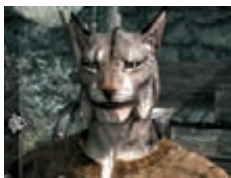
Высокие эльфы (High Elf, Altmer): +10 Illusion, +5 Alteration, Conjuration, Destruction, Enchanting, Restoration. +50 к запасу магической энергии. Дополнительное заклинание: Fury (существа и люди до 6 уровня атакуют всё, что ни попадя, в течение 30 секунд). Активируемая способность: Highborn (ускоренное восстановление магической энергии в течение 60 секунд).



Имперцы (Imperial): +10 Restoration, +5 Block, Destruction, Enchanting, Heavy Armor, One-handed. Находят больше золота. Активируемая способность: Voice of the Emperor (успокаивает людей поблизости на минуту).



Каджиты (Khajiit): +10 Sneak, +5 Block, Destruction, Enchanting, Heavy Armor, One-handed. Атаки когтями наносят урон вчетверо больший, чем удары кулаками. Активируемая способность: Eye of Night (улучшенное ночное зрение в течение минуты, можно использовать несколько раз за день).



Лесные эльфы (Wood Elf, Bosmer): +10 Archery, +5 Alchemy, Light Armor, Lockpicking, Pickpocket, Sneak. Устойчивость к ядам 50%, устойчивость к болезням 50%. Активируемая способность: Command Animal (делает животное союзником на минуту).



Норды (Nord): +10 Two-handed, +5 Block, Light Armor, One-handed, Smithing, Speech. Устойчивость к холоду 50%. Активируемая способность: Battlecry (обращает цели в бегство на 30 секунд)



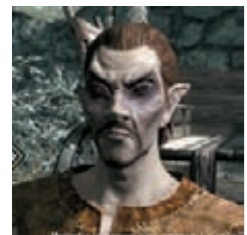
Орки (Orc, Orsimer): +10 Heavy Armor, +5 Block, Enchanting, One-handed, Smithing, Two-handed. Активируемая способность: Berserker Rage (в течение минуты урон, наносимый героем, удваивается (кроме заклинаний), а сам он получает лишь половинный).



Редгарды (Redguard): +10 One-handed, +5 Alteration, Archery, Block, Destruction, Smithing. Устойчивость к ядам 50%. Активируемая способность: Adrenaline Rush (восстановление выносливости ускоряется в 10 раз на минуту).



Тёмные эльфы (Dark Elf, Dunmer): +10 Destruction, +5 Alchemy, Alteration, Illusion, Light Armor, Sneak. Устойчивость к огню 50%. Дополнительное заклинание: Sparks (молния, наносит 8 ед. урона здоровью и выносливости в секунду). Активируемая способность: Ancestor's Wrath (в течение минуты враги, подошедшие слишком близко, получают 8 ед. урона огнём ежесекундно).



Соответствие английских и русских названий навыков: Alteration – изменение, Alchemy – алхимия, Archery – стрельба, Block – блокирование, Conjuration – колдовство, Destruction – разрушение, Enchanting – зачарование, Heavy Armor – тяжёлая броня, Illusion – иллюзия, Light Armor – лёгкая броня, Lockpicking – взлом, One-handed – одноручное оружие, Pickpocket – карманные кражи, Restoration – восстановление, Sneak – скрытность, Smithing – кузнечное дело, Speech – красноречие, Two-handed – двуручное оружие.

HIP-HOP MUSIC
CHANNEL
ONE

ВКЛЮЧИ
СМОТРИ!
И СПУШЬ

ВСЁ БУДЕТ
ХИП-ХОП

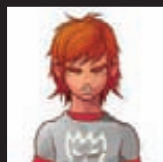


a1tv.ru



Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.
Список операторов и порядок настройки
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте

РЕКЛАМА



7 секретов успеха Skyrim

В

последние время истинные значения многих слов забываются. Например, не все в курсе, что «попса» — это популярная вещь. То есть, нравящаяся многим людям. В этом смысле The Elder Scrolls V:

Skyrim — безумно попсовая игра, хотя методы Bethesda и нельзя назвать ни современными, ни честными. Так же как Филипп Киркоров вынужден исполнять тот репертуар, который у него есть, и непременно под фанеру, так и студия, придумавшая The Elder Scrolls, оказалась в ситуации, когда она не могла не сделать Skyrim такой, какой игра получилась. Ее вынудили к этому обстоятельства и вынудили геймеры, за популярностью среди которых и гналась Bethesda. В условиях, когда Might & Magic и Ultima ушли с рынка, а Gothic и Risen — унылое говно, когда хороших фэнтезийных игр, что фильмов — днем с огнем не сыщешь, а геймеры перекормлены хорошим сюжетом и красивой картинкой, создался огромный спрос на ровно такую игру, какой и получилась The Elder Scrolls V: Skyrim, — большой, неровный, чуть грязноватый кусок ментоловой жвачки с драконом-вкладышем в комплекте. Но лучше ее на рынке все равно ничего нет.

Безупречно в Skyrim лишь одно — основная музыкальная тема, под которую так и хочется подпевать: «Погоди! Погоди! На часы посмотри!» А ведь правда — в редкую ночь второй половины ноября я ложился спать раньше трех часов ночи. Выполняя очередной квест, как бы мимоходом, незаметно подписывался на два других, пока список не распух до неприличных размеров. Получив заклинание или волшебный меч, так хотелось тут же его опробовать, а в награду за подвиги мне давали новые няшки. Так замыкался заколдованный круг. В Skyrim я ходил как на работу, ставя перед собой задачи на сутки и строго контролируя их выполнение. А однажды утром я проснулся, посмотрел в зеркало на опухшую рожу и сказал себе: «Хватит!»

СЕКРЕТ
#1

Страшные люди

Для начала, давайте найдем в себе силы признать: люди в Skyrim — некрасивые, а эльфы — и вовсе чудовищно уродливые. Дай бог, чтобы на одного из сотни NPC можно было взглянуть без страха. Та же история, к слову, была и в Oblivion — сплошь неправильные черты лица, синюшного цвета кожа, уродливые прически, грязная и некрасивая одежда. Настолько, что модостроители были вынуждены дорабатывать игру за Bethesda, добавляя в нее нормальных людей. Вопрос: знали ли об этой проблеме разработчики? Безусловно, да. Хотели ли они сделать игру красивой? Скорее всего, нет. Лучший ответ дает рекламный трейлер с живыми актерами. Казалось бы, там уже никакого фирменного редактора страшных людей нет — должны набрать нормальных. Но грим сделал чудеса — в нем жители Скайрима столь же страшны. Почему? Очень просто. Цикл The Elder Scrolls издавна делался в стилистике «реалистичной» фэнтези — то есть, без рыцарей в блестящих латах и принцесс в парчовых одеждах, а с болезнями, зловонием и нечистотами. В этом мире шестнадцатилетняя девушка и должна выглядеть как нынешние сорокалетние дамы, а любой приличный мужик — не мыться со дня рождения. Выбор в пользу грязного реализма был выбран не вчера, и фанаты The Elder Scrolls бы не поняли, если бы вдруг маги Скайрима научились делать зелья молодости, красоты и стирки белья. К тому же, есть еще один немаловажный фактор. Как и на главную роль в экранизации «Сумерек» выбрали намеренно не самую красивую актрису, так и героев The Elder Scrolls сделали более простыми. Таким фэнтезийным персонажам куда проще подражать, мечтая под уютным одеялом о том, что волшебный шар перенес тебя в да-

лекую страну, где нет ни школьных уроков, ни платы за коммунальные услуги, ни соседей, творящих по ночам адский ремонт. Напротив, в более современной Mass Effect и базовый Шепард, и инопланетяне — даже наименее похожие на людей — выглядят по-своему красиво. Однако у Mass Effect — другая задача, ее геймеры смотрят как голливудский фильм, а не отыгрывают роли.

В The Elder Scrolls идеальной кожей и позитивным улыбкам не место. За этим — в Mass Effect или Final Fantasy. Впрочем, уже появился, например, мод, который, цитирую, «изменяет карты нормалей для лиц эльфийской расы в игре The Elder Scrolls 5: Skyrim, убрав уродливый надбровник и излишнюю морщинистость их лба». Кому надо — сами доработают напильником.



Женщины Скайрима готовятся встретить смерть от рук геймера.



Мужчины Скайрима тоже выглядят как безумные еретики, которых вот-вот сожгут.

Справа: Большая часть жителей Скайрима выглядят, как варвары-наемники, понаехавшие в страну. Неудивительно, что норды недоброжелательны.



Бесполезный редактор людей

Почти в самом начале игра предлагает геймеру выбрать расу героя (что логично и понятно), а затем – смоделировать его внешность. Тут стоит заметить, что если нормально настроить прическу и цвет помады средний игрок еще в состоянии, то любая модификация тонких настроек черепа и челюсти ведет только к одному – и так страшная рожа становится еще хуже. Красивых людей, впрочем, Скайрим и не

ждет, это мы уже выяснили. Остается вопрос – зачем вообще игре редактор персонажей, если основной режим – от первого лица? Конечно, можно переключиться на вид сзади, но и там вы увидите только спину героя. Лицо – только в нескольких коротких скриптовых сценах, и все. Плюс, конечно, можно встать на пригорке и покрутить камеру, любуясь на формы героя. Ах да, лицо можно отрегулировать как угодно, а грудь или, скажем, бедра – никак. Что это, извините, за бред?

Увы, но убрать редактор персонажей и заменить его на выбор из двух-трех вариантов на расу/пол Bethesda не решилась. Такое сокращение никак бы не помешало атмосфере The Elder Scrolls. Но редактор – важный элемент PC RPG прошлого, когда на физиономию героя нужно было постоянно смотреть, как минимум, в инвентаре. А с учетом того, что Bethesda оказалась едва ли не единственным производителем приличных игр жанра, то приходится отдуваться и за себя, и за того парня. Сочинил себе персонажа – и вроде



Фантазия адских мододелателей беспредельна.

как начал настольную партию в D&D. Все серьезно, не то что в неправильных, «казуальных» играх. И, разумеется, редактор косвенно помогает комьюнити мододелателей. Бесполезность редактора подстегивает их желание повозиться с исходниками игры и сделать все как надо. Наконец, редактор персонажей – зримый признак СВОБОДЫ, которую в The Elder Scrolls любят и ценят больше всего. Правда, если бы игра чаще показывала рожу главного героя, то признак пришлось бы придумать какой-нибудь другой.

Мододелатели непременно сделают что-то подобное и в Skyrim.



Красивый мужчина из Oblivion. Сделано моддерами.



Красивая женщина из Oblivion. Сделано моддерами.



Красивая женщина из Oblivion. Сделано моддерами.



Плохой основной сюжет

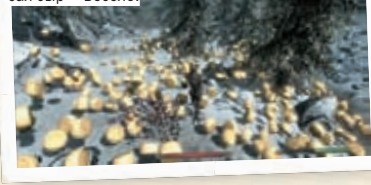
Все фанаты The Elder Scrolls начинают рассказ о Skyrim так: «Послал я в жопу основной сюжет и пошел гулять по Скайриму куда глаза глядят». Думаю, не стоит объяснять, что ровно такая реакция и программировалась Bethesda. Представьте себе, если бы основной квест Драконорожденного был интересным – что бы произошло? «Я прошел игру за шесть часов. Классно, но за что я заплатил деньги?». Основной сюжет нужен этой игре чисто формально – как основа для производства рекламных роликов и пресс-релизов. Реально он интересует геймеров меньше, чем поединки с ботами в Unreal Tournament. Вроде бы и есть, но главное в игре – совсем другое. Квестовые ветки гильдий по содержа-

нию – куда сильнее истории о драконах, собирающихся уничтожить мир. Но и они значительно уступают заданиям Fallout 3 и New Vegas.

Лучшая аналогия сюжета Skyrim – полка с фэнтезийной литературой в каком-нибудь книжном магазине. Лежит там сто томиков – читать можно до посинения. Уровень каждого из них в отдельности невысок, но есть шанс, что примерно каждый пятый чем-то зацепит – или персонажи интересные, или сюжетные повороты находят ключик к вашему сердцу. Это строго индивидуально – в том смысле, что нет книжек лучше или хуже, все зависит исключительно от вашего восприятия, мировоззрения, вкусов. Мне, например, понравилась

история за Темное братство. Но главное, конечно, в Skyrim – это количество. В наше время геймеры любят, когда контента – много. Да, мультиплеерные шутеры или MMO могут сожрать ваше время быстрее, чем саранча – цветущее поле, но что делать, если вам нравится только сингл? В этом смысле Skyrim с его сотнями часов за 60 евро – куда выгоднее, чем любая другая игра с десятью часами за те же 60 евро. Лучшее соотношение цена/количество. Как журнал с пятью тысячами знаков текста на странице против журнала с тремя – пипл хочет именно пять. Другая аналогия – это MMORPG. Где тоже иногда, к слову, бывает какой-то сюжет. Дальше можно не объяснять.

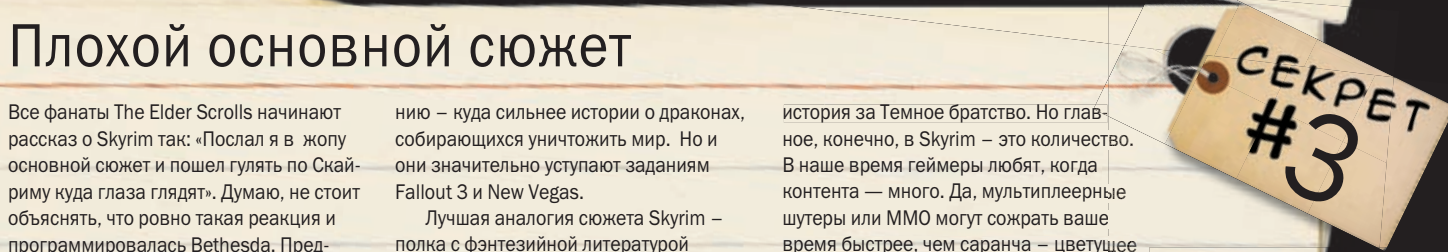
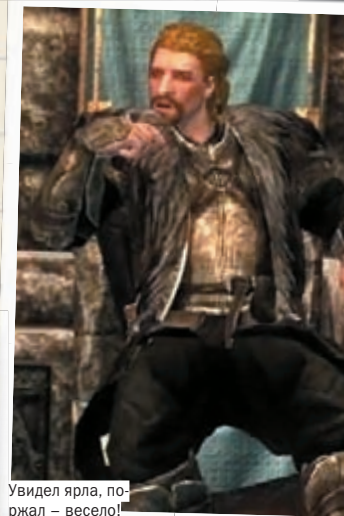
Собрал сыр, разбросал сыр – весело!



Нашел медведя, занял глюк – весело!



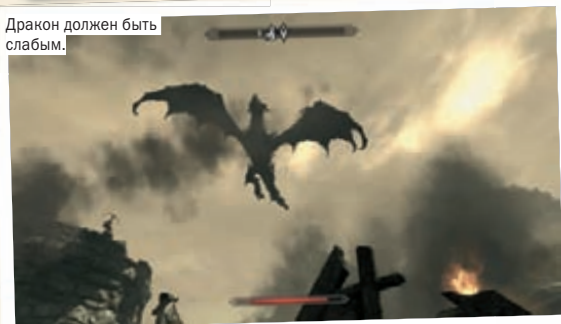
Увидел ярла, пожал – весело!



СЕКРЕТ
#4

Скучные драконы

Дракон должен быть слабым.



Дракон должен умирать не копьем (их нет в игре), а попростому, топором!

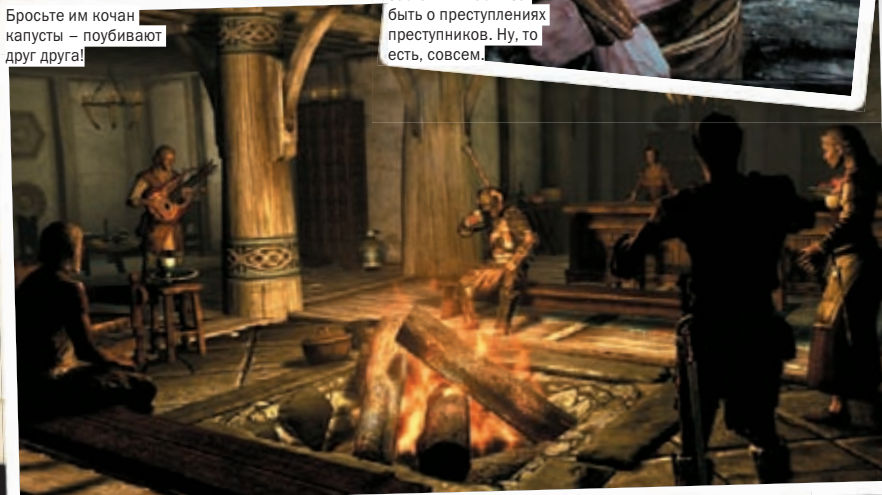
СЕКРЕТ
#5

Нелогичность поведения NPC

Хотя визуально Skyrim и реалистична, система стелса в игре – чрезвычайно искусственна. Сложно понять, чем руководствуется игра, когда определяет, видят враги героя или нет. Ну, то есть, когда он крадется или ворует – все понятно. А вот стелс-убийства – это всегда настоящая комедия. В том смысле, что если принять зелье невидимости, перейти в скрытный режим и из него убить спящего человека, то проснувшиеся друзья жертвы поднимут панику, обязательно вас заметят (несмотря на невидимость!), но... даже и не попытаются вас обвинить. Или попытаются – уж как повезет. На это можно сказать, что Skyrim – это все же не Metal Gear Solid, а нравы в Скайриме были очень простые – то за убийство простят, то ни за что убьют. Но истина все же проще. Skyrim мотивирует геймера пробовать и смотреть, что получится. Результат непредсказуем, а если еще и баги вылезут – так вообще. Что будет, если атаковать курицу? А если зайти в таверну и рассыпать на пол кочаны капусты? Если раздеться

и прогуляться так по улице, на людях? Богатство возможностей плюс нелогичность поведения NPC и делают Skyrim столь прекрасно безумным и разнообразным, даря ту самую свободу, которую The Elder Scrolls дарил еще во времена Daggerfall. Перечитайте текст Ильи Ченцова из прошлого номера – сколько классных бытовых зарисовок он набрал за какой-то десяток часов игры! Уверен, что еще полгода смешные ролики из Skyrim будут бить рекорды на Youtube.

Бросьте им кочан капусты – поубивают друг друга!



Нападение дракона заставит власти забыть о преступлениях преступников. Ну, то есть, совсем.

неверно. Конечно, вас может смущать то, что жители Скайрима во весь голос рассказывают, что убить дракона – это великий, невероятный подвиг, а потом сами же легко убивают тварь из луков. Но если главный герой в принципе способен на это, а его, в свою очередь, могут убить стражники, то логично, что они же могут одолеть и дракона. Иное бы просто нарушало логику игры, где перед боевой механикой все равны. В одном из квестов мне нужно было очистить логово вампиров, и на помощь мне собрались жители деревни, – человек шесть. Так вот, за мной в пещеру никто не пошел, – так и остались нерешительно толпиться у входа. Даже не знаю, баг это или так задумано, но внутри наверняка они бы одолели кровопийц. И в этом, опять же, прослеживается внутренняя логика мира, который прекрасно мог бы прожить и без меня. Но со мной – им проще, меньше крови NPC прольется, больше – моей. Именно поэтому драконы – обычные монстры, пусть с толстой шкурой и огнеметом в пасти. За исключением сюжетных, которых редко кто видит, потому что основная линия неинтересна.

А уникальные битвы с драконами как с боссами, о которых говорит Илья Ченцов, – это шаг в сторону так называемых сюжетно-ориентированных (story-driven) игр. Совсем другие задачи, совсем другой жанр. За этим – в JRPG, пожалуйста.

Декоративные диалоги

В Fallout: New Vegas можно до минимума сократить число драк, а существенная часть квестов вообще не предполагает эшна или же позволяет решать дело миром. В Skyrim тоже бывает так, что в подземелье есть черный ход, закрытый на замок, – пойдете через него, встретите в два раза меньше злобных монстров. Но все же убийство людей, эльфов или, на худой конец, волков – окажется вашим главным занятием. Чисто говорильные квесты настолько неинтересны, что лучше бы их не было. В прошлом номере я разговаривал с Кеном Ролстоном, который работал над Morrowind и Oblivion, и выяснил, что настоящие создатели

крутых PC RPG не любят игры, где врагов «заговаривают до смерти». Думаю, то же можно сказать и о фанатах жанра. В конце концов, если ваш вор выкрал крутой лук с номинальной стоимостью в три тыщи золотых, нужно же на ком-то его опробовать! Умрите, несчастные волки! А Fallout: New Vegas – это неправильная, эстетская игра. Характеристику Sreesh прокачивают только маменькины сынки! Именно поэтому большинство диалогов в Skyrim – декоративны. Все неочевидные ответы ведут к одному и тому же, а ошибиться можно, лишь выбрав «Я убью тебя!» вместо «Расскажи, что тебя печалит».

СЕКРЕТ
#6

СЕКРЕТ
#7

Ненастоящая зима

Самый важный секрет успеха Skyrim – отказаться от симуляции зимы. В самом деле, как можно насладиться свободой действий с огромным количеством городов и всего прочего, если герой сможет замерзнуть без теплой одежды и горячей еды? Только вышел в поход – и все, смерть. Конечно, в игре есть механика ныряния, где без воздуха можно и умереть, но воды в Скайриме (ледяной, и в которую герой опускается в тяжелой броне) мало, а снег – он почти что повсюду. Вышел из дома – и все, капут. Никаких склянок с теплом не напасешься.

Пару месяцев назад я купил на «Амазоне» книжку, название которой забыл, где героям – выпускникам школы магов – нужно было пройти сто километров по Антарктиде без одежды и чего бы то ни было еще. Пользуясь одними только заклинаниями. Вся эта история выглядела, как производственный роман, с формулами и научными выкладками. В случае игры, получился бы хардкорный симулятор. А The Elder Scrolls, напомню, – попсовая PC RPG, которая обязана угодить самой широкой аудитории фанатов жанра. Поэтому вполне возможно, что позже появится специальный режим для любителей разделять снежных барсов на шубы, но пока что даже лесные эльфы нагишом могут спокойно штурмовать пики заснеженных гор.

Легко объясняется и тот факт, что ледяные драконы могут замораживать и без того ледяной снег, а огненные расплавлять снег – не могут. Ведь на самом деле и лед, и огонь у драконов – фальшивый, это всего лишь слова. А слова, как известно, обжигают или вымораживают лишь в сознании человека, не по-настоящему. **СИ**

В любой игре снежная локация – одна из самых красивых. А тут почти вся игра – снежная!



В таком виде можно легко идти в горы, преодолеть любые сугробы.



Дракон не в силах растопить лед текстур.

10

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Naughty Dog
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
co-op/vs, online
Страна происхождения:
США

Рецензию ищите
в №12 (328)

Uncharted 3

Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ UNCHARTED 3 ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр «Aerond» Антонов



СТАТУС: Редкий гость
ПРЕДПОЧТЕНИЯ: «Дурная репутация», Uncharted 2: Among Thieves, Assassin's Creed II

Всегда предъявляю к сюжету в играх особые требования, так что нет ничего удивительного в том, что жанр Adventure является одним из самых любимых. И ничего удивительного в том, что сериал Uncharted прочно обосновался в списке любимых игр.

Геймплей

По мере прохождения геймплей игры несколько меняется: в начале это больше чистый adventure, но чем дальше, тем больше боевые столкновения ждут Дрейка на пути. Пожалуй, в конце разработчики даже переборщили с ними: постоянные схватки мешают комфортному восприятию сюжета.

Графика

Вторая часть и без того отлично выглядела, а третья ничем ей не уступает. Это одна из самых красивых игр на современных консолях. Однако предел консолей нынешнего поколения уже отчетливо виден. Так что каких-то скачков в графике на нынешнем этапе ждать уже не приходится.

Общее впечатление

Uncharted – это приключение, которое затягивает с головой с самого начала и не отпускает до конца. И с этим третья часть определенно справляется не хуже предыдущих двух. Uncharted 3 – одна из самых качественных игр на PS3, у неё найдётся чем вас порадовать и возможно даже удивить.

Юрий «Voron» Левандовский



СТАТУС: Ниндзя-эксперт
ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves

С огромным удовольствием прошел первые две части, считаю, что на момент выхода Uncharted 2 был эталоном приключенческого жанра. Третью часть ждал уже не так сильно – уж больно щедро нынешняя осень на шедевры.

Геймплей

В общем-то ничего сильно не изменилось, это все тот же Uncharted 2, только с новой системой рукопашного боя, где Дрейк научился хватать подручные предметы и делать красивые добивания. Может показаться, что стало чуть меньше стрельбы, но эта иллюзия держится лишь на первой половине игры.

Графика

Графика хороша, но того wow-эффекта, который вызывала вторая часть, уже нет. И не потому, что стало хуже – нет, все на том же высоком уровне, просто за прошедшее время вышло много отличных игр, которые уже не просто ничем не хуже, но некоторые даже лучше, чем Uncharted 3, прогресс не стоит на месте.

Общее впечатление

Отличное продолжение лучшей приключенческой игры. Жаль только, нет никакого заметного шага вперед. Все те же сумбурные перестрелки, та же графика и те же приемы для удивления публики. Красиво, эффектно, захватывающе, но с небольшим привкусом плесени; постоянно кажется, что все это мы уже видели.

Александр Устинов



СТАТУС: Кросс-обзорщик на пенсии
ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Tomb Raider Anniversary, Indiana Jones and the Infernal Machine, Uncharted 2: Among Thieves

Еще один поджанр, который любим настолько, что игры в нем заочно вызывают симпатию и любовь. Прошел почти все части Tomb Raider (какие бы кривыми и нелепыми некоторые из них ни были), а Indiana Jones and the Infernal Machine все еще вызывает самые теплые воспоминания.

Геймплей

Точно такой же, как и в прошлых частях. Единственное, с чем Naughty Dog еще экспериментируют, – пропорции приключенческой части и перестрелок. В этот раз игра еще ближе к идеалу – добрую ее половину вообще редко приходится брать за оружие. Мультиплеер оброс новыми рюшами, но все еще является довеском.

Графика

И опять-таки все очень похоже на вторую часть. Чуть лучше анимация и модель освещения, но в целом уже не вызывает былого wow-эффекта (особенно если местные драки сравнивать с Batman: Arkham City). Но арт-дизайн, разнообразие локаций и детализация как всегда на высоте.

Общее впечатление

Не знаю, как это получается у Naughty Dog, но они с каждой новой частью умудряются поднимать планку. Проблема заключается только в том, что высота уже очевидно опирается в возможности консоли. Как бы то ни было, Uncharted 3 – это несколько часов настоящего приключенческого счастья. Просто без былого эффекта «идеальности».

8.5

9.0

9.0

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

Участвовать в акциях
и посещать закрытые
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему
интернет-банка «Альфа-Клик»

**Оформлять подписку на журнал «Страна Игр»
со скидкой 50%**

тел. подписки (495)-663-82-77 | shop.glc.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление
банковских операций от 29.01.1998 №1326"



Константин
Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
shooter.first-person.
sci-fi

Зарубежный издатель:
Microsoft

Российский издатель/
дистрибьютор:
Microsoft

Разработчик:
Bungie (оригинал),
343 Studios/Saber
Interactive (римейк)

Обозреваемая
версия:
Xbox 360

Мультиплеер:
co-op, online

Страна
происхождения:
США, Россия

▶ Halo: Combat Evolved Anniversary

Часто говорят, что современные игры – сплошь тупые, под пиво и поп-корн, а вот раньше – совсем другое дело, хардкорные и умные. Римейк первой части Halo, в котором за десять лет изменилась лишь графика, – словно лакмусовая бумажка для таких нытиков. Купят? Попросят еще? Возьмут свои слова назад?

Напомним, что с Halo: Combat Evolved начался расцвет жанра FPS на консолях. Именно дуэт Мастера Чифа и Кортаны

приучил поклонников видеоигр к обзору от первого лица и, к примеру, добился того, что Activision Blizzard сейчас даже не рассматривает PC как приоритетную платформу для Call of Duty. При этом прямых подражаний Halo на рынке немало – оказалось, что динамичного сюжета со скрипковыми взрывами и мощного сетевого сервиса уже достаточно для успеха. На конвейер пошли лишь самые простые изобретения Halo, вроде регенерации в укрытиях и ограничения на количество носимого оружия. Лишь провальная Haze попыталась воспроизвести формулу дословно, но

запомнилась лишь пчелиной гаммой и политической сатирой в духе «Аватара». Хорошей альтернативой Halo стал цикл Far Cry/Crysis – там можно найти и большие уровни-песочницы, и умных

врагов, и обилие методов/стилей прохождения, зато вот ярких персонажей и интересный сюжет – увы. Есть только одна тонкость. Все эти чудесные игры мы сравниваем с современными Halo,



Уже
в продаже



Наука и техника

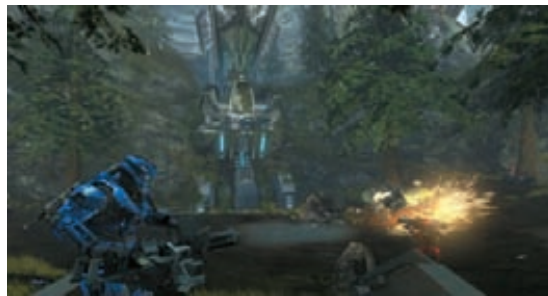
Астрономический объект Гало, придуманный в Bungie, часто сравнивают с Миром-кольцом из одноименного романа Ларри Нивена. Сходств у них, однако, лишь два – форма и обитаемая внутренняя поверхность. Кольцо Нивена – усеченный вариант сферы Дайсона, гипотетического искусственного шара с тонкой оболочкой, который должен строиться вокруг звезды – примерно там же, где сейчас располагается орбита Земли. Внутренняя поверхность подобного объекта будет идеально приспособлена для жизни такого количества людей, что на эту страницу журнала не влезут все нули в цифре. С учетом того, что население Земли растет по экспоненте, понятно, зачем это может быть нужно. Сфера Дайсона – чрезвычайно удобное место обитания для любой более-менее похожей на нас цивилизации спустя тысячи лет. Свет и энергия – от звезды, а вместо гравитационного притяжения – центробежная сила, генерируемая вращением. Мир-кольцо – чуть менее амбициозный и технически более понятный вариант той же идеи; вместо шара – относительно узкое кольцо, но тоже – с диаметром в сотни миллионов километров. Современные ученые пока не представляют себе, как можно построить что сферу Дайсона, что кольцо Нивена, но всерьез считают, что на определенном этапе цивилизация должна уметь создавать такие объекты, и в рамках проекта SETI ищут их.

Собственно Гало с его диаметром в 10 тыс. километров – никакое не кольцо Нивена, а сильно распухшая орбитальная станция, расположенная в точке Лагранжа между газовым гигантом и его спутником. Однако, как позже выяснится, Предтечи успели построить и настоящие сферы Дайсона вокруг искусственных звезд, – так называемые Shield Worlds. Но это уже совсем другая история.

в крайнем случае – со второй частью. А Halo: Combat Evolved – немного другая.

Чудом спасшийся с планеты Рич крейсер Pillar of Autumn выныривает из подпространства в незнакомой звездной системе, рядом – армада пришельцев-ковенантов, с которыми земляне давно уже ведут безнадежную войну, а еще – искусственный объект в форме гигантского диска диаметром в десять тысяч километров (чуть меньше, чем у Земли). Враги называют его «Гало» (Halo) и пытаются что-то на нем обнаружить. Главная задача капитана крейсера – дать последний бой ковенантам, а затем унести в могилу информацию о координатах Земли. Для этого искусственный интеллект разрываемого на куски корабля, Кортана, переносится в броню Мьолнир бойца-спартанца Мастера Чифа, а затем парочка (равно как и вся команда) десантируется на Гало. Чуть позже в него же врзается Pillar of Autumn – без шансов на ремонт. Мосты сожжены – но у уцелевших бойцов есть еще шанс нанести ковенантам болезненный удар, ведь Гало – супероружие, построенное древней расой Предтеч. Ничто меньшее уже не способно спасти Землю.

Увы, но едва ли половину вышесказанного можно почерпнуть из собственно игры. Halo: Combat Evolved не балует фоновой информацией, а бросает прямо в гущу событий. Слово фильм в модном нынче жанре псевдодокументального кино, игра выхватывает камерой только то, что



Слева: Некоторые поверхности, вроде стеклянных стен, в игре разрушаются, но в целом уровни довольно прочные.

Собственно сюжетных сцен в игре немного. Ну, кроме воспоминаний Монитора.



видит главный герой, без объяснений и флешбеков. Ни Кортана, ни капитан, ни Монитор (часть древней системы, управляющей Гало) не говорят ему ничего сверх того, что требуется для выполнения текущей задачи. Мастер Чиф не жалуется, а вот геймер негодует – ему кажется, будто он знает существенно меньше, чем подконтрольный ему персонаж. Впрочем, как выяснится позже, спартанец тоже не в теме, почему Монитор относится к нему как к одному из Предтеч. Просто Мастер Чиф по природе – такой, молчаливый парень. Женщина (а Кортана – очаровательное существо, куда очаровательнее иных настоящих землянок) сказала – мужик сделал. Такая лаконичность (японцы бы наверняка наснимали час красивых CG-роликов), как ни странно, пошла медиа-вселенной Halo только на пользу – за ответами геймеры пошли в книжки, комиксы, другие игры. А дополнительный смысловой слой первой игре дали записи на терминалах, добавленные в Anniversary-издание. Их не показывают просто так – геймер сначала должен найти ярко подсвеченную панель (их чертовски легко пропустить) – зато, в отличие от таких же записей в Halo 3, они показывают не только текст, но и картинку. В терминалах Anniversary записаны воспоминания Монитора по имени 343 Guilty Spark, управляющего всем комплексом. Разумеется, и они оставляют больше вопросов, чем ответов, якобы отсылая к событиям Halo 4, о которой пока ничего не известно.

Все спартанцы будущего любят лаконичность, так что и в недавней Reach история излагалась геймеру непосредственно через игровой опыт с минимумом неинтерактивных сцен. Однако сам сюжет последующих Halo куда взрослее, чем в оригинале. Первоначальная история, пусть и хороша для шутера, слишком грешит заимство-



ваниями из боевой фантастики второго сорта. Все, что касается «Потопа» (The Flood), во всяком случае, – жесткая смесь «Чужих» с зомби-шутерами. Зато контраст между безмозглыми мутантами и живыми, разумными ковенантами подчеркивает, насколько правдоподобным получился мир Halo. Когда подкрадываешься к спящим пришельцам-грантам и вырубает их ударом приклада, а проснувшиеся их товарищи верещат об опасности и в панике бегут жаловаться офицерам, – кажется, будто сам пишешь историю Мастера Чифа, а не следуешь задумке сценаристов. Именно богатый потенциал выдуманной вселенной и позволил в дальнейшем сочинить сложный и умный сюжет для Halo 2.

Та же «лаконичность» стала лозунгом и для дизайнеров оружия Halo. Мало того что одновременно можно переносить лишь две пушки – их типов тоже не то чтобы очень много. Пистолет, автомат, шотган, снайперская винтовка, РПГ – у землян. Плазменный пистолет, винтовка, игольник – у ковенантов. Плюс два типа гранат – классические осколочные и при-

лепляющиеся к врагам плазменные. Мало – зато ничего не дублируется. Инопланетная винтовка, например, не требует перезарядки (как закончится батарея – нужно выбрасывать), но от стрельбы может перегреваться. Очень удобно, когда нужно вести огонь короткими очередями перебегая от укрытия к укрытию. Игольник – едва ли не самая знаменитая пушка в Halo. Его патроны частично самонаводятся и наносят урон дважды – в момент попадания и в момент детонации. Если тушка врага настигнута большим количеством иголок, они взрываются чудовищно сильно, заменяя собой гранаты. Удобно, когда противник скучился и находится на среднем от вас расстоянии. Зачем нужны шотган и снайперская винтовка, обсуждать, думаю, нет смысла.

Фактически игра вынуждает вас постоянно принимать решения – какой набор из двух пушек эффективнее на данном конкретном уровне. Например, для борьбы с «Потопом» почти всегда нужен дробовик, но стоит наткнуться на отряд ковенантов на открытой местности, как вы окажетесь в невыгодной

Вверху: Совсем не высадка на Омаха-бич, как могло бы показаться. Уж что игра не копирует, так это надоевшие вусмерть истории о победах американской во-

енщины.

ситуации. Незачем нести одновременно земной автомат и плазменную винтовку, а игольник как раз следует комбинировать с одной из универсальных пушек, и ни в коем случае не оставаться только с ним одним. Ах да, самое главное – оружие почти всегда нужно подбирать с трупов убитых врагов; число традиционных для шутеров «нычек» невелико. Патронов тоже немного. Поэтому прохождение уровней – это всегда еще и гонка за то, чтобы потратить на убийство врагов меньше амуниции, чем они несут с собой. Стоит заметить, что не все виды оружия «падают» с врагов. Меч ковенантов, например, появился уже в первой Halo, но пользоваться им вам разрешат лишь в сиквелах. Обидно. Зато совершенно чудесно сделана в Halo техника – от земных джипов и танков до ковенантовских ховерциклов.

Сейчас настал момент сделать важную ремарку о проклятии игровой журналистики – оценках. Дело в том, что рейтинг всегда выставляются исходя из того, что рецензент видел и знает на момент написания текста. Поэтому оценка хита неотделима от даты вы-

Так отличается графика в оригинальной игре и римейке.



хода публикации и девальвируется с каждым годом. Индустрия идет вперед, игры становятся все лучше и лучше, и, грубо говоря, вышедший в 2007 году хит на 9 баллов, скорее всего, хуже, чем игра на 8 баллов от 2011 года. И, напротив, если первая часть трилогии была оценена высоко несколько лет назад, то ровно такой же по качеству завершающий эпизод будет разгромлен. Не успел за прогрессом – до свидания. В интересном положении в этом смысле оказываются ремейки, особенно облегченные – вроде Metal Gear Solid HD Collection или Ico & Shadow of the Colossus. Они проигрывают современным хитам, как минимум, по графике – и раз уж издатель выпустил их на рынок на дисках и заставил соревноваться с Batman: Arkham City, то его проблема – то, что они не были обновлены до современных стандартов. Так вот, у Halo: Combat Evolved Anniversary текстуры не просто были подтянуты до HD-качества – фактически они были нарисованы с нуля. Достаточно пару раз переключиться между оригинальным и обновленным графическим режимами, чтобы убедиться: на старую архитектуру уровней натянули совершенно новую картинку. Куда более серьезная работа, чем раскрасить «Семнадцать мгновений весны»! Поэтому снизить оценку можно только за чисто игровые недочеты, но вот их, увы, набралось немало.

Несмотря на все нововведения, в Halo: Combat Evolved хватает рудиментов, передающих привет из девяностых. Например, не раз и не два игра предложит... прыгать по ящичкам в лучших традициях Duke Nukem 3D. Упали – забирайтесь назад, пробуйте снова. В Halo есть знаменитые открытые пространства, но хватает и коридорных уровней, причем в самом плохом, замшелом понимании этого слова. Складывается впечатление, что технические ограничения заставили сделать внутренние пространства баз и космических кораблей набором одинаковых комнат, размноженных по принципу copy/paste. Впрочем, даже в Halo 3 можно было кое-где заблудиться по той же причине, так что характе-

Мультиплеерные режимы включают в себя и дефматч, и кооператив через Xbox Live – все как мы привыкли за эти годы. В оригинале был только LAN-мультиплеер.



ристики приставки здесь могут быть и ни при чем. Так или иначе, но авторы ремейка не стали это исправлять, опасаясь испортить ощущение «той самой Halo». В игре есть зачатки стелса, и кое-где Кортана даже советует «прятаться» от врагов, но скрытности хватает на два-три трупца, не больше. А в эпизодах, когда вы добираетесь до «Потопа», Halo делает большой шаг назад, к «мясным» шутерам в духе Serious Sam. Хорошо еще, что игра не требует убивать всех встречных, достаточно добраться до нужной точки, а иногда – просто войти в шлюз. Двери открывать враги умеют не всегда. Наконец, в Halo интересно устроена навигация по уровням. Кортана или Монитор часто говорят вам словами, куда нужно идти, но маркер с указанием цели появляется в игре считанное число раз – только там, где без него вообще ничего не понятно. Карты тоже нет. Как правило, вы интуитивно, без подсказки выбираете верный маршрут, – и это огромное достижение геймдизайнеров. Ведь уровни в Halo – не как в Call of Duty, не прямая кишка, и ощущение того, что вы грамотно в них ориентируетесь, дает неслабое внутреннее удовлетворение. Зато если потерялись и десять минут бесцельно блуждаете – ощущение будет не из приятных. Окончательно эта проблема была решена только



Вверху: Мастер Чиф образца Combat Evolved гораздо слабее себя же из Halo 3, не говоря уже о коллегах из Reach.

в Halo: Reach. Наконец, знакомые по последующим играм спецспособности костюма Мастера Чифа, вроде невидимости и усиленного щита, в первой Halo – лишь обычные power up в духе Duke Nukem 3D и Quake.

Даже если не брать в расчет позависший из Halo: Reach мультиплеер (а он безупречен), Halo: Combat Evolved – игра интересная. Seriously, проходить сингл в ней мне было интереснее, чем в Modern Warfare 3, Crisis 2, Homefront и, разумеется, Battlefield 3. Да, я ненавижу геймдизайнеров, промахиваясь в прыжке мимо платформы. Да, сетовал на то, что многих видов оружия и типов врагов не хватает. Но ни на секунду мне не пришла в голову мысль о том, что стоит бросить Anniversary и взяться за что-нибудь получше. Наверное, потому что настоящее игровое искусство не стареет и плюет с большой колокольни на выставленные прессой оценки и собираемую в ритейле кассу. Есть в Halo что-то такое неуловимо волшебное, как в The Legend of Zelda.

ОЦЕНКА 8.5

Морпех сам садится к вам в кузов, к пулемету. Если еще и найди снайпера для пассажирского кресла, получится настоящая смерть-машина.





Юрий «Voron»
Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Playstation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
**Российский издатель/
дистрибьютор:**
EA Russia
Разработчик:
EA Black Box
**Обозреваемая
версия:**
Playstation 3, PC
Мультиплеер:
vs, local/online
**Страна
происхождения:**
Канада

Уже
в продаже

Need for Speed: The Run

О Need for Speed: The Run было сказано уже много слов, взято не одно интервью. Кажется, что все уже об игре известно. Сюжетная гонка от побережья к побережью, на движке от Battlefield 3, от создателей семи других частей NFS. Три года разработки и триумфальное возвращение Black Box.

Но реальность не всегда оказывается такой радужной, как нам обрисовывают ее разработчики, а некоторым играм лучше вообще оставаться на бумаге и никогда не попадать на прилавки магазинов. Так было с ужасающим Duke Nukem Forever, практически тоже самое хочется сказать о новом The Run. И это не потому, что игра настолько плоха, а потому, что слишком много надежд мы на нее возлагали. Что ж, поиграем в «разрушителей легенд» и постараемся объяснить, где реальность расходится с выдуманным миром маркетинга и рекламы.

Сразу же вспоминаем самое главное, что разработчики так рекламируют, хвалят и стараются нам продать – сюжет нового Need for Speed. Стоит отметить, что он и вправду есть, да вот назвать это связным повествованием, где есть что-то запоминающееся, просто невозможно. Главный герой The Run больше всего нам напомнил персонажа Джеки Чана из фильма «Гонки

Пушечное Ядро», так как в титрах он там значится как «водитель Субару». Так и наш Джек – просто водитель, который под вашим управлением должен пройти порядка пятидесяти этапов и победить в гонке. Все. Никаких интриг, сахара в бензобаке, отрезанных тормозных шлангов, злодеев, ничего. Да, временами можно на экране загрузки прочитать, что сейчас мы будем го-

няться с крутым парнем, бывшим боксером или сынком богача, но все это выглядит так глупо, что даже не смешно. А ведь нам обещали харизматичных персонажей, какие-то сюжетные повороты, где все это? Нам кажется, что «водитель Субару» – не то, чего все так ожидали.

Второе, что показывают нам с самого первого трейлера игры, – ин-

Может быть на скриншотах The Run и не самая красивая гонка, но в движении, поверьте, конкурентов у нее очень мало.



Угадай мелодию

С чем у сериала Need for Speed никогда не было проблем, так это с саундтреком. Каждая часть могла похвастаться отличной подборкой лицензированной музыки. Новая не стала исключением, причем если смотреть на названия групп, то многие могут попасться вам на глаза вообще впервые в жизни, разве что Ministry, Mostodon, да Unkle feat. Nick Cave, выделяются среди участников. Причем когда трек запускается в игре, в отличие от Hot Pursuit, нам не пишут, кто это и как называется песня, поэтому, если внезапно слышишь что-то клевое, что хочется послушать отдельно, приходится играть в «угадай мелодию». Еще стоит отметить то, что в самые важные и напряженные моменты в игре, звучит музыка, написанная специально для The Run, что раньше не особенно практиковалось в этой серии.



теграция экшн-сцен и QTE в гонку, где наш персонаж прыгает по крышам, убегает от полиции, выбирается из машины, которая должна попасть под поезд. Здесь все и вправду здорово, переход от гонок к заставкам, где временами надо жать какую-то кнопку, очень хорош, но и здесь есть проблема: таких мест катастрофически мало. То есть вот все, что вы видели в трейлерах, это и есть все заставки в игре. Не считая маленьких перебивок – Джек смотрит вперед, Джек пьет воду, Джек недоволен тем, что его обогнали, Джек говорит с телевизором. Конечно, нам говорили, что экшн-составляющая будет очень маленькая, но что настолько – мы никак не ожидали.

Наверное, единственное верное решение, которое было не только принято, но и реализовано на должном уровне – это использование графического движка Frostbite 2. Уровни получились в игре просто на загляденье. Здесь, правда, стоит сразу сделать оговорку: не рассчитывайте увидеть трассу длиной в две тысячи километров, протянувшуюся от одного побережья к другому, это не Test Drive Unlimited. Вас все так же ждут обычные короткие участки в десятки различных локациях. Но какие же они красивые! Причем независимо от платформы, на которой вы играете. Да, на PlayStation 3 дальность прорисовки меньше, чем на PC, а текстуры на большой скорости не успевают иногда подгружаться, но это все равно те же самые треки, очень красивые и очень запоминающиеся. И именно они заставляют вас мириться с отсутствием сюжета, ужасной физикой и тем, что игра проходится всего за два часа. Ведь эти два часа вы будете ездить не по одним и тем же унылым кольцам, а фактически совершите турне по всей Америке, причем только самым красивым ее частям. Сложно описать то, насколько иногда захватывают дух местные виды, заставляя забыть обо всех проблемах игры, которые можно перечислять вечно.

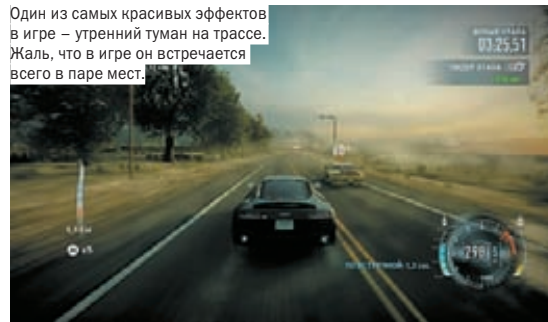
Но нам все же придется вернуться с небес на землю и продолжить разговор, почему же этой части NFS лучше было оставаться на бумаге. Игра слишком короткая. Как уже было сказано выше, проходится она на среднем уровне сложности где-то за два часа. Причем все эти два часа вы будете проклинать местную физическую модель и участвовать всего в четырех видах соревнований. Да, разработчики правильно подумали, что если каждый этап вам придется просто обгонять заданное количество участников, чтобы в итоге прийти первым, это будет безумно скучно. Но совершив мощный «мозговой штурм», они так и не придумали ничего оригинального. В итоге у нас есть режим обгони от шести до десяти соперниками. Заезд на вылет с тремя противниками, где вам нужно за определенное время догнать гонщика, опередить его и какое-то время оставаться первым. Ну и два самых банальных – гонка один на один и за-

Как и в Hot Pursuit в новой игре есть Autolog, система следящая за всеми вашими рекордами и достижениями ваших друзей. Что интересно в сюжетном режиме учитывается время не только каждой трассы, но и каждого этапа, и всего режима в целом.



СЛОЖНО ОПИСАТЬ ТО, НАСКОЛЬКО ИНОГДА ЗАХВАТЫВАЮТ ДУХ МЕСТНЫЕ ВИДЫ, ЗАСТАВЛЯЯ ЗАБЫТЬ ОБО ВСЕХ ПРОБЛЕМАХ ИГРЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПЕРЕЧИСЛЯТЬ ВЕЧНО

Один из самых красивых эффектов в игре – утренний туман на трассе. Жаль, что в игре он встречается всего в паре мест.



езд на время по чекпоинтам. Учитывая то, что чаще всего мы просто обгоняем заданное количество противников, а заставок тут – раз-два и обчелся, даже два часа в этой «захватывающей игре», превращаются в унылую рутину.

В итоге The Run больше всего напоминает очень удачный маркетинговый эксперимент. Тут вам и договор с Adidas о том, что в немногочисленных заставках постоянно мелькают их кроссовки, и контракт с Porsche, дающий эксклюзивное право на эти машины только сериалу Need for Speed, и профессиональные актеры,

Внизу: Не ждите никаких сверхсложных QTE а-ля Heavy Rain, здесь все предельно просто, почти всегда всего одна кнопка с большим «окном» на нажатие.

сыгравшие этих картонных персонажей. А какая у игры была реклама, куда был приглашен даже Майкл Бей, для создания эксклюзивного трейлера! Все это отличный маркетинг и PR. Однако геймеры покупают не обложку и не рекламу по телевизору, а игру. Ведь они не просто ставят ее на полочку и говорят – «видел, у меня есть The Run, для нее трейлер сам Майкл Бей делал!». Они хотят получить за свои кровные шестьдесят евро как минимум добротную, а если повезет, то и революционную игру, но никак не мыльный пузырь, пусть и чертовски красивый. Единственное, что приходит на ум: пожалуйста, закройте Black Box навсегда, отдайте игру в Criterion, найдите нормальных сценаристов, пригласите DICE, чтобы они сделали много классных заставок и выпустите нормальную игру под этим же брендом. А нам остается ждать снижения цены на The Run, адекватного количеству времени, которое можно качественно провести за игрой.

ОЦЕНКА 6.0





Текст
на русском
языке



Артём Шорохов

Super Mario 3D Land

3DS запускалась без Марио на борту. Решение, безусловно, преднамеренное, тактическое – но расстроило множество поклонников Nintendo, не припоминающих подобной неслыханности с незапамятных времен. Одна отрада: Super Mario 3D Land – игра самостоятельная, новая, не римейк, как в прошлый раз. Значит, ее стоило ждать целый год?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
3DS
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Nintendo
Разработчик:
Nintendo EAD
Режиссёр:
Коити Хаясида
Продюсер:
Ёсиаки Коидзуми
Обозреваемая версия:
3DS
Мультиплеер:
нет
Сайт:
supermario3dland.
nintendo.com
Страна происхождения:
Япония, Токио

Уже
в продаже

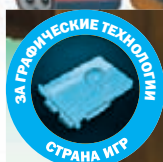
Разработку дебютной 3DS-игры про Марио против ожидания возглавил не Сигеру Миямото, а Ёсиаки Коидзуми из токийского EAD. Долго время работавший с мэтром бок о бок в статусе то иллюстратора, то дизайнера-моделлера, а то и сценариста ключевых сериалов Nintendo, с конца 90-х он активно вникал в процессы создания игр, и ко времени запуска GameCube уже заслужил право на самостоятельный проект в качестве режиссера, коим стал – ни много ни мало – Super Mario Sunshine. Заметив справедливости ради, что ответственное кресло он разделил с Кента Усуи, воздадим должное дебюту: проект чрезвычайно ответственный (шутка ли – игра собиралась на обломках

Super Mario 64 и даже какое-то время значилась под грифом Mario 128), и отработан был на совесть. При желании, в нем можно углядеть немало черт нынешней 3D Land и даже провести пунктирную линию идейного наследования. Впрочем, по словам Миямото, 3D Land рождалась на пересечении Super Mario Galaxy (режиссером и впоследствии продюсером которой также выступил Коидзуми) и Super Mario 64. А чтобы окончательно всех запутать, ее же он сравнил с классическими линейными платформерами спрайтовой эпохи. Звучит громоздко, но не будем забывать, что разработка шла долго, идеи рождались, цвели и опадали, концепция менялась... все как всегда. Что за игра в конце концов вырелась? За какие такие заслуги пролился на нее дождь самых лестных оценок? Давайте, наконец, взглянем.

Первое впечатление: так выглядела бы Super Mario Galaxy на PSP: ана-

логовый стик, широкий экран непривычного после крошки DS разрешения и, знаете ли, геймплей lite. Впрочем, впечатление это мгновенно тает, стоит лишь потянуть ползунок 3D-режима.

3D здесь объёмное, диорамное, правильное 3D – в отличие от некоторых игр сторонних издателей, напоминающих книжку-раскладушку с повнаклеенными там и сям плоскими дурилками. На геймплее это не то чтобы особенно сказывается (а как же иначе – многие ведь отключают эту функцию), но игру несомненно красит и вдобавок позволило обыграть кое-какие парадоксы трехмерного восприятия в специальных комнатах-секретах. Да и в целом картинка завораживает – будто глядишь в сувенирный шар со швейцарской деревенской, где под плавно оседающими



Super Mario 3D Land – первая игра цикла, локализованная для российского рынка. И вот это уже – долгожданное свидетельство того, что Nintendo пришла к нам всерьез и, хочется верить, надолго. Сама по себе локализация едва ли примечательна: звук нетронут (в том и не было нужды, осмысленной речи здесь практически нет), текста немного – когда спрайтовая Пич порой советует заигравшемуся геймеру дать отдых глазам, кажется, это самая длинная фраза игры. Зато качество шрифтов и их интеграция с учетом 3D – на высоте. Да и ошибок не видно. Приятно.

снежинками бегают по сугробам Марио в костюме енота.

Впрочем, есть и привкус горечи: в транспорте с насыщенным 3D играть некомфортно – не то что дома, в неподвижном кресле. И это, на самом деле, беда. Ведь Super Mario 3D Land очевидно адресована геймерам подвижным, быстрые спринтерские забеги на короткие дистанции – вот ее конек, ее цель и ее средство. И если вы, допустим (действительно, а вдруг?), хардкорный фэн не дающих спуску платформеров имени усатого сантехника, если поддались очарованию ползунка 3D, призывно помаргивающего зеленым огоньком, если плюнулись уютным воскресным вечером в пресловутое кресло, заварили чай да потянулись за первым печеньем... значит, вы плохо выбрали игру. Увы, ах, карамба и тысяча чертей – пусть нынешний Марио и заимствует базовую механику у трижды оскароносной ордена Ленина и Красного трудового знамени Super Mario Galaxy, те самые цели и средства у него иные. Уровни Super Mario 3D Land короче, проще, линейнее – такие, чтоб без сомнений хоть в час-пик выживать из кармана консоль, даже если уже на следующей станции метро нужно пробиваться к выходу и спешить на переход. Потому что успеешь. Не запутаешься, не задумаешься надолго – получишь ожидаемый впрыск хорошего настроения, прихватишь, если не толкнут под локоть, все три бонусные звезды, вскарабкаешься повыше и в затылочном прыжке, подруливая пушистым енотовым хвостом, дотянешься-таки до самой верхушки флагштока, сорвав про запас честно заслуженную жизнь. Затем – консоль в карман и прочь из вагона, на работу, на учебу, в кино или на свидание. Если повезет, Street Pass отыщет собрата в усах и красной кепке, примет от него «подарочный»



Такие вот памятные 3D-фото (их можно сохранить на SD-карту) будут вам наградой в финале каждого мира игры. Миров восемь. Картинок двенадцать... Смекаете?

ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ, STREET PASS ОТЫЩЕТ СОБРАТА В УСАХ И КРАСНОЙ КЕПКЕ, ПРИМЕТ ОТ НЕГО «ПОДАРОЧНЫЙ» РЕКОРД В БОНУС-УРОВЕНЬ, ОТПЛАТИТ ОТВЕТНОЙ ЛЮБЕЗНОСТЬЮ.

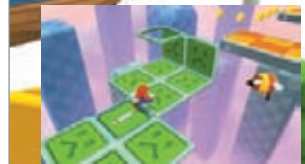
рекорд в бонус-уровень, оплатит ответной любезностью. Тот самый случай, когда по игре порхаешь, и она не только не в обиде, что от нее то и дело отвлекаются, но и сама в это время не скучает. Это, друзья, для портативной игры самое ценное качество. Вот бы еще наше метро да наши автобусы скользили по маршруту столь же гладко, как того наверху бы хотелось охочим до 3D инженерам Nintendo.

Увы, есть и обратная сторона медали. Нет в легкомысленной 3D Land злого азартного хардкора New Super Mario Bros., как нет и того изобилия контента и идей, что вывело в лигу лучших игр всех времен Super Mario



Чертенок с пушистым хвостом

Какой же хит без скандала? К запуску Super Mario 3D Land Американская организация по борьбе за права животных PETA подгадала пропагандистскую акцию по привлечению внимания к истреблению енотовидных собак тануки. Как вы помните, Марио частенько облачается в костюм енота, чтобы получить парочку новых способностей – это и послужило поводом для того, чтобы уличить игроделов в пропаганде ношения меха, а заодно и соорудить силами студии This is ror игру-панегрик, в которой лишенной шубки енот тануки гонится за злобным похитителем ценного меха. Особенного скандала, впрочем, не вышло: вскоре стороны обменялись вежливыми фразами, а флэшка Super Tanooki 2D Skin осталась на сайте PETA (<http://features.peta.org/mario-kills-tanooki>) в линейке Animal-friendly games с сопроводительным текстом о том, что игры играми, а в реальном мире страдают вполне настоящие пушистые дети планеты.





Новичкам, детям и торопыгам, как заведено, адресована система-помощник, реагирующая на участвовавшие неудачи и подбрасывающая после очередной гибели героя случайные бонусы. Если не помогает – в ход идет тяжелая артиллерия: костюм белого енота – особый power up, дарующий одновременно бессмертие (от врагов) и возможность планировать (от неловких падений в пропасть). Здорово экономит время, если что-то не получается, и, конечно, помогает жаловаться на непродолжительность и легкость игры.



Galaxy 2. Здесь – уровни-семечки, WarioWare от платформеров. И только таймер порой задает перцу, сбивая поначалу с толку не успевшего приспособиться новичка.

«Пуговица» – не лучшее подспорье в трехмерном платформере (вы еще вспомните добрым словом полноценный аналоговый джойстик Wii), да и сам жанр не слишком благоволил к портативкам, однако должно признать: со времени Super Mario 64 DS прогресс невероятный. А все потому, что трехмерный геймплей «a-la Galaxy» для 3D Land переработан с учетом фиксированных ракурсов камеры: вручную ее можно лишь немного отклонить влево или вправо, чтобы

осмотреться, в то время как виртуальный оператор всегда берет именно тот план, что задан левел-дизайнером, и никогда не бросает вас одного.

Так и хочется повторить: в 3D мирок Марио выглядит очаровывающее хорошо, и художники Nintendo бессовестно пользуются этим преимуществом там и здесь, не позволяя раз и навсегда выкрутить «глубину» до нуля, чтоб не ломать глаза и побереечь батарею. Но если вы геймер азартный, «доруливаете» сложные прыжки консолью, с досады дергаете головой – да даже с излишним усердием давите кнопки! – играть вам на сложных участках (а они регулярно попадают где-то после шестого мира) с на время выключенной трехмерной красотой. Увы, ах, черт побери, но ювелирно прыгать по платформам и головам врагов не особенно удастся, когда

изображение нервно двойится от каждого неловкого движения.

Что же имеем на выходе? С Galaxy не сравнить – проще, меньше, без особенных нововведений... Но, вне всякого сомнения, 3D Land – лучший на сегодня классический платформер на рынке портативных игр. Яркий, красивый, насыщенный, но местечковый, недостаточно амбициозный, чтобы соперничать с «большими» собратьями. Коротковат для торопыг, но за счет секретов и нехитрых уловок геймеру, нацеленному на настоящую концовку, подарит немало часов за игрой. Вдобавок он идеально подходит – будто таким и задумывался! – для первого знакомства с этим жанром и этим миром для тех, кто уже созрел, чтобы попробовать, но еще не отыскал нужной дверки в «Закрытый клуб Марио». Вот она, дверка. Лишь дерни за веревочку.

ОЦЕНКА 8.5



Вот он – пример того, как Super Mario 3D Land обманывает глаз, чтобы припрятать бонусную звезду. Видит око да зуб неймет!

TASH



ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ СО ВСЕГО МИРА*



Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH

В тот момент я подумал «Шалишь, парниша». А минут двадцать спустя, когда парниша наконец перестал шалить, утер пот со лба и альт-табнулса пережить адреналиновую встряску.



Текст и звук
на русском
языке



Святослав Торик

» Serious Sam 3: Before the First Encounter

«Не может быть!», протирая глаза воскликнет прозорливый читатель, привычно скипнувший к оценке перед тем, как приступить к тексту. Оценка 8.5 для игры «на три странички» с кучей медалей? На чем вы там сэкономили, товарищи журналисты, на игре или искусстве?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
old-school, first-person, shooter
Зарубежный издатель:
Devolver Digital
Российский издатель/дистрибьютор:
1C-Softclub
Разработчик:
Croteam
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения:
Хорватия

Уже
в продаже

Один из моих любимых тезисов (разумеется, сформулированных лично мною) гласит: «Игра – это набор задач и инструментов для их решения». В Space Invaders нужно тремя кнопками «влево», «вправо» и «огонь» уничтожить космический флот пришельцев, а в Mechwarrior 2 – уничтожить вражеского робота, управляя своим при помощи 77 клавиш. Так что разница между любимыми играми заключается всего лишь в масштабах.

И именно масштабы не позволяют назвать Serious Sam 3 шутером в современном его понятии. Потому что в современном шутере не бывает ситуации, когда ты полчаса без передыху отвоевываешь трехсотметровый коридор. Потому что в современном шутере тебе не позволяют таскать шестнадцать видов оружия одновременно. Потому что в современном шутере тебе не приходится изображать диагональный стрейф восьмеркой каждые пятнадцать минут... да много их, этих «потому что». Потому что это Serious Sam, вот почему.

Краткая вводная: «Крутой Сэм», как его назвали наши локализаторы десять лет тому назад, стал своего рода FPS etree для тех, кто упустил в середине-конце девяностых власть побегать в Doom и Duke Nukem 3D. От первого Сэму достались мегатонны виртуаль-

ного мяса на единицу времени, а от второго – пафос, мускулы и комментари по каждому приличному поводу. Сама игра – больше аркада, нежели шутер: выбрал оружие, переместил прицел в нужную точку на экране, нажал «огонь». Ракеты выпускаем с упреждением, дробовик используем на близком расстоянии, С4 предварительно разбрасываем по местности. На каждую пушку – своя инструкция по применению. Легитимных точек для прицела в любой момент экранного времени – завались, потому что в обозримом пространстве почти всегда присутствуют если не толпы монстров, то огромный, заслоняющий небо босс.

Кстати, эти крепкие орешки здесь по старой восьмидесятилетней традиции оборачиваются хорошими потогонными кадрами, которые уже на следующем уровне воскресают для исполнения ролей мини-боссов, не теряя при этом в сложности. Препятствия такого порядка хорошо контрастируют с обычным ритмом игры, когда Сэм последовательно выходит на новый участок уровня, заполняющийся большим количеством телепортирующихся из ниоткуда монстров. Разобравшись с ними, собрав весь лут и обыскав секретки, переходим дальше, пока похрюкивание (привет из Doom) не усиливается, а музыка из тревожно-транквильной не



Если вы собрались играть в Serious Sam 3, привяжите к такой картинке – она здесь не редкость.



превращается в адреналиновый хард-рок. Отовсюду поодиночке и группами выпрыгивают чудища, и вновь начинается абсолютно аркадный процесс: уворачиваемся от летящих в Сэма опасных предметов и существ, параллельно пытаясь из всех сил и стволов снизить количество этих предметов и существ. Минимум скриптов, видеороликов и мотивационных диалогов, максимум врагов, патронов, брони и аптечек. Никакой регенерации!

Примитивная, рожденная в начале, выращенная в середине и почти полностью похороненная к концу девяностых, манящая концепция яркого, беззаботного насилия не осталась без внимания. Награды, фан-клубы, почетный раздел в мод-комьюнити и непильная должность кибер-дисциплины второго эшелона объявились вокруг Serious Sam как-то сами собой. А ведь начиналась вся эта кутерьма, как водится, с желания сделать самый крутой движок и об(с)качать непререкаемый на тот момент авторитет Джона Кармака. Открытые пространства, множество одновременно отображаемых моделей, порталная технология – потоки технических терминов в настройках сшибали с ног неподготовленного новичка. Движок создавали долго, почти пять лет, поэтому он получился красивый и мощный (моддеры были в восторге), но к тому времени, когда игра вышла, обскакивать было уже некого – все шутеры в буквальном смысле ушли на фронт (Medal of Honor и Call of Duty, да). Так что Сэм занял полузабытую нишу и принялся ее обживать: первый эпизод, второй эпизод, полноценный сиквел, HD-римейки, и вот логическое продолжение – триквел к юбилею.

И знаете, дорогие друзья, словно не было этих десяти лет! Первый же serious босс невозмутимо срывает с вас самодовольную усатую ухмылку, автоматически вылезшую после предварительной монстрозачистки, и ловко раздевает вашу психосоматическую систему догола, щедро оставляя ей два рефлекса: выстрел при виде малейшей выступающей из-за препятствия части босса и одномоментный стрейф, цитирую, «на**й оттуда срочно за угол!!!». Подышать таким живительным кислородом стоит всякому, кого уже не вставляет жиденький адреналин Call of Duty.

Компьютер с женским голосом и характером на этот раз заменяет настоящая женщина. Но учет монстров, оружия и достопримечательностей все равно ведется.



Кувалда – ваш верный и любимый друг. По крайней мере, в ближайшие минут двадцать.



«DAMN, I'M GOOD».

Сэмуэль Стоун

В свободное от boss encounter время Сэм занимается насилием в промышленных масштабах. В придачу к любимым дробовикам, пулеметам и корабельным пушкам Сэм Стоун (это его настоящая фамилия) обзавелся фирменным kickass-приемчиком: наш герой способен одним движением лишить глаз, сердца и головы – в основном монстров, но и некоторых впечатлительных зрителей вполне может зацепить. Брутальное отрывание единственного окулюса у самки гнаара, развеселый процесс топтания паучков с Антареса и полевая лоботомия клирского скелета разнообразят повседневную стрельбу, напомнив лучшие моменты из жизни одного пердержанного блондина. Фактически «рукопашка» приравнивается к выстрелу из дробовика, поскольку монстр моментально лишается жизни. Правда, для этого надо его еще поймать, так что неуклюжие танцы с быками не отменяются. Не стоит забывать и о том, что анимация ручного приема – это несколько драгоценных секунд, которые Сэм остается без защиты, поэтому в толпе такой метод приносит больше вреда, чем пользы.

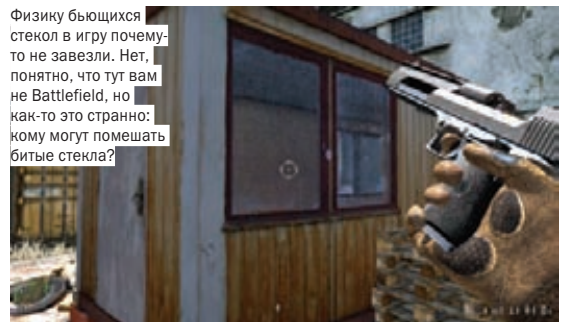
А ведь до окончания триггера толком и не вздохнуть: скелеты набегают, пещерные демоны прыгают (та еще головная боль!), гарпии пикируют, паучки

плюются, а биомеханоиды открывают беспорядочный огонь. Замеры показали, что на один сорокаминутный уровень мне начислили более 400 фрагов, что дает нам по десять штук в минуту или по одному врагу каждые шесть секунд. Стоит ли говорить про последний уровень, в котором нет вообще ничего, кроме узкого каньона и льющегося по нему потока монстров? Неумоим двустольный шотган, твердая рука с ракетницей! Кстати, если без шуток – у меня после того уровня еще какое-то время запястье болело.

Внизу: Интересно, как в русской версии перевели шутку на тему «папа был пилотом»?



Физику бьющихся стекол в игру почему-то не завезли. Нет, понятно, что тут вам не Battlefield, но как-то это странно: кому могут помешать битые стекла?



Пещерные демоны Оригана – предельно верткие существа, прыгающие по стенкам и колоннам, стараясь не попадать под прицел. Поэтому отстреливать их лучше на живца...



«DAMN, I'M BETTER THAN GOOD!»

Сэмуэль Стоун

Внизу: ...это и быстрее, и в некотором смысле приятнее.

ОЦЕНКА 8.5

Десять монстров в минуту – это я не посчитал время, которое тратится на поиск запертых секретов. Нет, я абсолютно serious: без надписей «Secret found!» жизнь не так ярка и не столь вредна для окружающего мира. По умолчанию весь первый уровень вы будете радоваться кувалде, а со второй его половины – еще и пистолетику. Терпение и догадливость же дадут вам ружье и приличное количество патронов к нему. То же самое и дальше: хотите двустволку на втором уровне? Будьте любезны сначала отыскать соответствующий секрет. Более того, часть арсенала эксклюзивна для смелых и сообразительных парней, а казуалы как-нибудь переживут без снайперки и лазерной винтовки.

Впрочем, винтовки уходят и приходят, а джибзы остаются (интересно, кто-нибудь кроме киберспортсменов еще помнит это слово?). Движок Serious Engine 3.5 показывает яркую, отполированную HDR и приправленную удачным «блумом» картинку научно-фантастического шутера. От безлюдного Каира до храмового комплекса в Луксоре – визуалка всегда остается сочной и привлекательной. Вот только подземные уровни по причине отсутствия света лишают возможности хорошенько разглядеть окружение, но их, к счастью, мало. Наличие физического движка оправдано, может, и не на все сто процентов – все-таки определенные лимиты должны быть – но его работу не заметить невозможно. От взрывов ракет и пластика рвутся пальмы, низенькие кирпичные стенки и колонны, от попадания дробью поверхность возмущается пылью, которая забивает все пространство и мешает разглядеть гадов (а им это как раз не мешает швыряться в Сэма острыми предметами). И наконец пресловутые джибзы: расчлененка как таковая отсутствует, но удачный выстрел с близкого расстояния размазывает противника по всей плоскости густым клюквенным пломбиром. За рубежом

такие восхитительные эскапады до сих называют gorefest, и вовсе не зря. Жалкое количество мелочей, к которым можно попридираться, не особенно стимулирует критикующий процесс. Ну да, патроны отображаются полоской вместо «текущее/максимальное» как в том же Doom. Ну да, доступ к рукопашной активируется за добрых три метра до цели, и поскольку анимация не терпит любви на расстоянии, Сэма автоматически телепортируют за угол, откуда выползла жертва и где герой уже поджидает коллеги невинно растерзанного монстра. Но если это и впрямь единственное, к чему можно придраться, то оценку можно смело вышать на полбалла. С другой стороны, вы же понимаете – конъюнктура не позволит какому-то аркадному шутеру сравняться с такими грандами, как Uncharted 3 или StarCraft II. Или?..



Темноту подвалов освещает лишь фонарик Сэма. Чувствуешь себя как в каком-нибудь Resident Evil. Даже монстры чем-то похожи.



WAAAAAAAAAAAAAAAAAR!

Преемственность наблюдается во всем, даже в саундтреке. Зажигательные удары по струнам в Каире сменяются типичной восточной музыкой в оазисе. Нырок в пирамиду – и вот Сэма поглощает тревожный эмбиент, возвращение на поверхность – и звукоряд становится очень походит на трек Stranglethorn Valley из World of Warcraft (там тоже были пирамиды, ага). Ради записи самых ярких рок-композиций разработчики сумели договориться с уже распавшейся группой Undercode (она записывала треки для некоторых предыдущих игр серии), чтобы те собрались в студии и наладили пару эксклюзивов для Serious Sam 3. Хорват хорвата в беде не бросит!

(game)land

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю
крестиком



Хакер



Свой Бизнес



Total DVD



Фотомастерская



Страна Игр



Железо



T3



  6 номеров 2205 руб. 12 номеров 3890 руб.	  6 номеров 2150 руб. 12 номеров 3930 руб.	  6 номеров 2150 руб. 12 номеров 3930 руб.	  6 номеров 2178 руб. 12 номеров 3960 руб.	  6 номеров 2178 руб. 12 номеров 3960 руб.
---	---	---	---	--

По всем вопросам
обращайтесь
по телефону:

8-800-200-3-999



Юрий
Левандовский

Supremacy: MMA

Supremacy: MMA привлекла наше внимание очень давно, но до релиза игры было совершенно непонятно, чего от нее ждать. На бумаге она выглядела просто великолепно, скриншоты были brutальны, а последовавшие за ними видео и интервью с разработчиками оставляли большие надежды на хорошее будущее этой игры.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Playstation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
505 Games
**Российский издатель/
дистрибьютор:**
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Kung Fu Factory
**Обозреваемая
версия:**
Playstation 3
Мультиплеер:
vs, local/online
**Страна
происхождения:**
США

Уже
в продаже

Но вот она вышла, а обзоры не спешат появляться, все крупные журналы и сайты отмалчиваются, и этому есть причины. Главная, наверное, непонятность и недружелюбность Supremacy, у большинства включивших ее, сразу же возникает вопрос – что это?! Зачем?! После этого идет поток брани и игра отправляется обратно в магазин или в мусорную корзину. Но мы в жанре разбираемся лучше, поэтому давайте разберемся, так ли все плохо на самом деле.

Для начала о том, что игра представляет из себя в целом. Это не симулятор смешанных единоборств, как можно было бы подумать, ориентируясь на название. Никакой конкуренции UFC 2010 и EA MMA игра не составляет и даже не собиралась. Разработчики хотели сделать нечто среднее между обычными файтингами и симуляторами. И если брать только боевую составляющую, разработчи-

кам формально это удалось. Судите сами: в игре есть полоска жизни, как во всех файтингах, она убывает после пропущенных ударов. Далее идет линейка супера, да после успешных атак, как в каком-нибудь Street Fighter, у вас заполняется разделенная на зоны вторая полоска. Управление построено по принципу Dead or Alive: две кнопки ударов, одна перехват, одна бросок. Вырисовывается весьма обычный файтинг, но тут идут вкрапления этого самого MMA, о котором в последнее время так много говорят. Вместо броска у вас переход в клинч, а оттуда уже идут опции: ударить противника рукой или коленом, бросить и перейти в партер, или отпустить и продолжить драться в стойке. В игре представлено девять разных стилей боя, каждый со своими приемами и комбами, каждый специализируется на чем-то своем. Взяв кикбоксера, вы должны будете изучать, какие удары у него более эффективны, как у



Jens «Lil' Evil» Pulver

Присутствующий в игре Дженс Пулвер не впервые появляется в играх о MMA. Например, он был бонусным персонажем в UFC Undisputed 2010 на PS3. Намного интереснее то, что он активно принимал участие в создании Supremacy: MMA. Конечно, бывший чемпион мира в легком весе не писал код, он оказался просто заядлым геймером и с удовольствием тестировал игру, а также принимал участие в озвучке. Жаль, что сюжетный режим за Дженса никак не отражает его настоящей жизни. Ведь одним из его главных достижений, помимо чемпионства в легком весе, была победа над одним из лучших бойцов UFC Би Джей Пенном. Но в игре мы получим другого Дженса, всегда готового к драке, но совсем не имеющего отношения к реальности.

него работают перехваты, что делать в ситуации, если тебя уронили в партер. Причем перейдя, например, на борца, вы понимаете, что это другая игра, другие стратегии боя. Пока все звучит неплохо, да? К сожалению на этом и заканчивается хорошее и начинается непонятное.

Самая главная проблема Supremacy MMA в том, что она не эффективная, не развлекательная и не старается захватить вас, продержат еще немного у экрана. Даже в сверхсложную UFC 2010 можно было просто нажимать кнопки и смотреть на красивые флеш-нокауты, да и в той же Street Fighter можно, выучив комбинацию ультра-комбы, смотреть на феерию спецэффектов. Что уж говорить о Tekken, где любой ребенок, нажимая все подряд, может получать удовольствие от игры. Supremacy MMA на их фоне напоминает Demon Souls, где все мрачное, коричневое, и вас постоянно убивает первый скелет. Но если Demon Souls нашла множество фанатов и брала не просто хардкорностью, но и продуманностью, то о Supremacy MMA этого никак не скажешь.

Вот совершенно непонятно, если вы делали не симулятор, а более casualную и зрелищную игру, зачем было выдумывать три вида блоков и столько же перехватов, да еще и с таким жесточайшим таймингом? То есть чтобы успеть среагировать на удар или прервать бросок у вас будет очень, очень мало времени. Если вы делали серьезный файтинг, смотря на 2D-собратьев, вроде BlazBlue, то почему не добавили грамотный tutorial, где бы рассказали, как нужно за каждый из представленных стилей играть? В итоге, вы попадаете на арену, вас начинают избивать, беспощадно ломать руки и ноги, пока вы истерично бьете по кнопкам. Далее вы идете в tutorial, где вам объясняют ну совсем основы игры, которые и так сразу понятны. Далее ваш путь лежит в тренировку и изучение приемов и комб выbranного вами персонажа. Но когда вы попадаете обратно на ринг, вас снова начинают избивать. И в отличии уже от упоминавшегося Demon Souls, вам не хочется продолжать, просто потому, что нет смысла и стимула. Онлайн здесь представлен всего двумя опциями – player match, ranked match. Он лагает и вызывает не меньше раздражения, чем одиночные режимы. В одиночных режимах вас ждет все предугадывающий и перехватывающий AI, который вы ненавидите уже на уровне сложности normal, но при этом переходить на easy тоже нет смысла, так как тогда игра становится безумно простой.

Сюжетный режим не выправляет ситуацию, так как больше всего напоминает arcade режим из файтингов девяностых: несколько боев подряд, невнятные заставки между ними и полное отсутствие развлекательного

Движок у игры, конечно, не самый современный, поэтому не самые красивые девушки, участвующие в реальном MMA, в игре выглядят еще страшнее.



ИМЕННО SUPREMACY MMA ПЕРВАЯ ИГРА, ГДЕ МОЖНО ПОСЛАТЬ ПРОТИВНИКА В ЭФФЕКТИВНЫЙ НОКАУТ С ЛОУКИКА



элемента. Нет каких-то красивых выходов бойцов, нет красивых повторов, нет комментариев, нет ничего. Особенно смешно выглядит режим Femme Fatale, где представлены женские бои. Звучит весьма интригующе, но на деле вас ждет режим с тремя драками подряд и двумя девушками. Причем за пределами этого режима их выбирать нельзя. И так у Supremacy MMA везде, есть интересные идеи, а реализация хуже некуда. Есть полоска суперов, а используется она только для упрощения болевых и для перехода в так называемый Rush Mode, в котором усиливаются удары и есть возможность сломать какую-либо конечность своему противнику. Почему нельзя было сделать суперудары, какие-то сверхкрасивые приемы? Зачем было вешать блок на нажатие правого аналога вверх и вниз? Ведь он же отвечает за перемещение бойца.

Здесь у вас должен возникнуть вопрос, а почему же 5.5, а не 2? Так получается, что хорошие идеи и интересные находки есть, просто их хочется взять и перенести в другую, нормальную игру. Например здесь много красивой анимации. Все броски, удары из клинча, перехваты, сделаны просто отлично. Особенно начинаешь уважать разработчиков, когда узнаешь, что вся анимация в игре на сто процентов ручная. Очень интересные механики боя применены для некоторых стилей, например сабмишн-реслеры умеют совершать броски, которые моментально переходят в болевые, а дзюдоисты

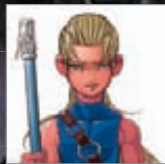
умеют поднимать из партера в клинч и снова бросать. При этом броски снимают жизнь, как и любой другой прием. И, наконец-то, удары снизу в партере могут доставить много неприятностей вашему сопернику и даже отправить его в нокаут. Ну и что говорить о том, что все же Supremacy MMA первая игра, где можно послать противника в нокаут с лоукика.

В итоге хочется сказать, что если бы Supremacy MMA вышла в Xbox Live Arcade и PSN, то никаких сильных претензий к ней бы не было. Особенно если бы цена была в районе трехсот рублей. Но отдавать за нее полную стоимость коробочной игры мы не советуем ни кому. Даже если вы ярый поклонник MMA, даже если вы фанат Жерома Ле Баннера, который впервые появился в игровом варианте именно в Supremacy MMA, не покупайте ее, она доставит вам лишь сплошное разочарование. Гораздо проще спокойно дожидаться выхода UFC Undisputed 3 в январе.

ОЦЕНКА 5.5

Стоит сказать, что помимо весьма большого количества крови, в игре встречаются и весьма симпатичные арены.





Сергей Цилюрик

PC

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ

SAINTS ROW: THE THIRD

Субтитры
на русском
языке

Сериал Saints Row давно уже заслужил репутацию самого отвязного и веселого GTA-клона. Третья часть, изо всех сил стремясь развлечь игрока, превращается в настоящий театр абсурда!

Одна из новых пушек позволяет брать под свой контроль чужие машины. Вот, например, полицейские перекрыли дорогу – немало ж они удивятся, когда их собственная машина начнет их давить!



неприятной эстетике гангстерских разборок Saints Row воспринималась скорее даже как борьба Святош за Идею, борьба против сложившейся в городе Стилуотере ситуации. Во второй части все разительно изменилось.

Начнем с того, что протагонист, ранее гибель и предательство друзей переносивший молча, словно немой (за всю Saints Row он расшедрился лишь на четыре реплики), взял да заговорил. Да как! На ум сразу приходит аналогичная сцена из Jak 2: герой просыпается после продолжительной комы, полный ненависти к обидчикам. Только в случае с SR2 он при этом еще и внешность сменил – мол, сильно пострадал при

П

ервая Saints Row была типичной историей пути из грязи в князи. Протагонист (инвариантно неприятного вида паренек) знакомился с бандой, именуемой себя Святошами, проходил обряд инициации, помогал им прославиться и сражался на их стороне с враждебными группировками. Постоянно ощущалось неравенство сил: стоило Святошам замахнуться на более рискованную операцию (ох уж этот Джонни Гэт!), как им быстро напоминали о том, что с бандитами шутки лучше не шутить. Нелегкая судьба Святош нашла отражение и в сложности игры: в те давние времена (2006 год, еще до выхода PS3!) регенерация здоровья еще не была неотъемлемой характеристикой экшн-игр, и умереть было очень, очень просто. Вместе с тем Saints Row была куда веселее, нежели GTA, с которой ее неизбежно сравнивали. Чего стоили только побочные задания, на которых нужно было зарабатывать «респект» для доступа к сюжетным миссиям! Водить машину, в которой дамочка легкого поведения ублажает клиента, так, чтобы не попасться на глаза папарацци; взрывать

СЦЕНАРИЮ SR3 ЛОВКО УДАЕТСЯ ВПЛЕСТИ В ПОВЕСТВОВАНИЕ КОНЦЕНТРИРОВАННУЮ ВУЛЬГАРНОСТЬ, МАТЕРЩИНУ И ПОШЛОВАТЫЕ ШУТКИ, НЕ СКАТЫВАЯСЬ ПРИ ЭТОМ В БЕЗВКУСИЦУ.

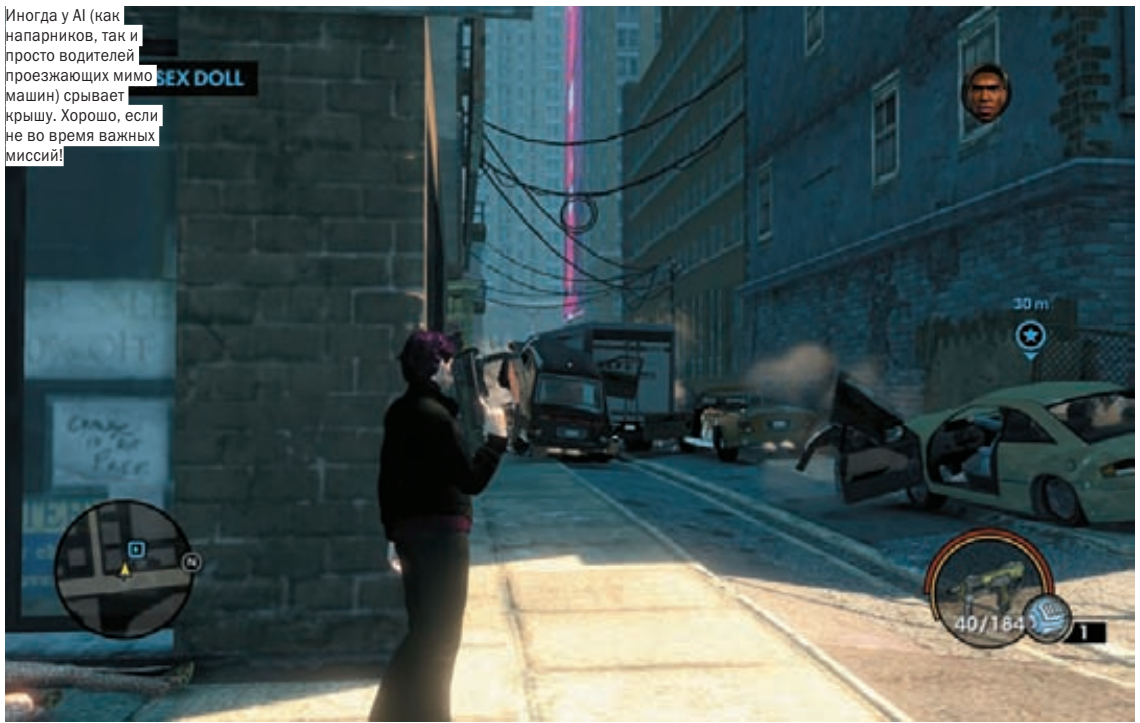
Duke Nukem: The Steelport Project. Теперь со смешными шутками и удивительным количеством жертв.



все налево и направо, нанося городу как можно больший урон; бросаться под колеса едущих мимо автомобилей, дабы получить баснословные суммы со страховки... А какая там была реклама! А какие там были радиостанции! Немаловажно и то, что при всей

инциденте, и хирурги слепили то, что уж получилось. Женщину, например. Заговоривший герой вмиг превратился в антигероя. Необузданное стремление к власти, желание сокрушить всех на своем пути, злоба и, пожалуй, садизм стали его самыми яркими

Иногда у AI (как напарников, так и просто водителей проезжающих мимо машин) срывает крышу. Хорошо, если не во время важных миссий!



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360
 Жанр: action-adventure, third-person, freeplay
 Зарубежный издатель: THQ
 Российский издатель/дистрибутор: «Акелла» / 1С-СофтЛаб.
 Разработчик: Volition
 Обозреваемая версия: Windows
 Мультиплеер: co-op, online
 Страна происхождения: США

Уже в продаже

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
 ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
 ЗА САУНДТРЕК
 СТРАНА ИГР

PC
PS3
XBOX 360

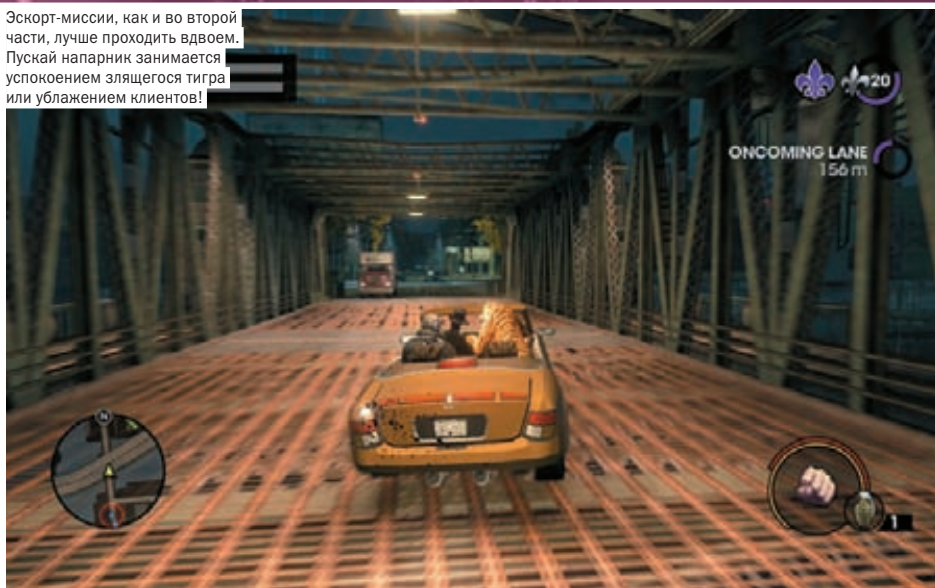
качествами. Борьба за Стилутер приобрела еще более brutalный характер – на каждую жертву из числа своих Святоши наносили несопоставимый по жестокости ответный удар, не размениваясь на такие мелочи, как жалость. И концовка, в которой злодей-маньяк под вашим руководством после долгой и нелегкой борьбы получает-таки в свои руки весь город, выглядит зловеще.

Но третья часть снова меняет курс, снова меняет протагониста! Святоши – уже не столько банда, сколько мейнстримовый бренд, известный во всем мире. Про них снимают фильмы, они рекламируют и продают энергетика и одежду – настоящие капиталисты, в общем. И герой словно вытащил шило у себя из задницы и начал наконец наслаждаться жизнью: его реплики больше не искрят злобой и эгоцентризмом и в целом куда более легкомысленны. В начале игры есть замечательный момент, когда протагонист вместе с коллегой по пути из одного места в другое слышат любимую песню по радио и принимают хором ей подпевать, покатываясь со смеху. И эта сцена как нельзя лучше передает дух всей игры.

Впервые в истории Saints Row сюжет начал смотреть в ту же сторону, что и геймплей. Если в первых двух частях история пыталась апеллировать скорее к той (преимущественно негритянской) прослойке населения, которая мнит себя крутыми и беспощадными гангстерами, то The Third распахнул объятия перед широкой аудиторией (ткнув при этом ей в лицо сиреневым фаллоимитатором – просто так, чтобы запомниться получше), определив – игроку должно быть весело. Здравый смысл отправился в форточку – разработчики задалась идеей наполнить SR3 самыми безумными сценами, которые только можно придумать. Герои оказались в незнакомом городе денег и оружия? Чего мелочиться – давайте сразу ограбим армейскую базу!

И все было бы замечательно, если бы разработчикам удалось под-

Эскорт-миссии, как и во второй части, лучше проходить вдвоем. Пускай напарник занимается успокоением злящегося тигра или улаживанием клиентов!



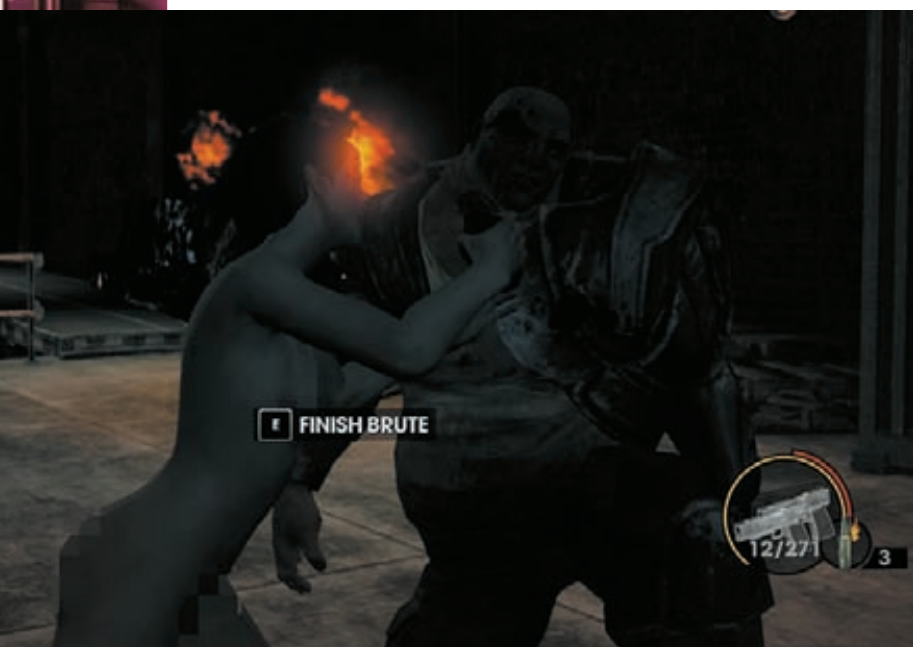
SR3 РАСПАХНУЛ ОБЪЯТЯ ПЕРЕД ШИРОКОЙ АУДИТОРИЕЙ (ТКНУВ ПРИ ЭТОМ ЕЙ В ЛИЦО СИРЕНЕВЫМ ФАЛЛОИМИТАТОРОМ – ПРОСТО ТАК, ЧТОБЫ ЗАПОМНИТЬСЯ ПОЛУЧШЕ), ОПРЕДЕЛИВ – ИГРОКУ ДОЛЖНО БЫТЬ ВЕСЕЛО.

держивать все нарастающий градус абсурдизма. Увы, это не так: начало Saints Row: The Third – одно из самых ярких и запоминающихся за весь мой геймерский стаж (может быть, даже чересчур яркое), и из-за этого следующие за ним «повседневные» миссии кажутся совсем уж скучными. Это породило и другую проблему – в третьей части уже не тянет сопереживать Святошам, потерялась интрига: ведь если пара человек может спокойно перебить добрую сотню хорошо вооруженных солдат (и делает это в самом начале игры), разве могут быть хоть какие-то сомнения в их будущем успехе?

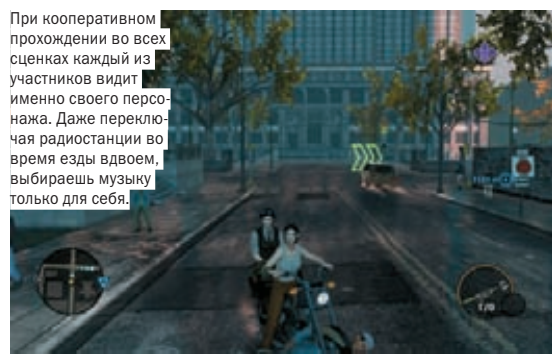
Впрочем, даже если не оглядываться на все эти тонкости, сценарий Saints Row: The Third попросту плох. В нем есть много, действительно много запо-

минающихся моментов и остроумных реплик; ему ловко удастся вплести в повествование концентрированную вульгарность, матерщину и пошловатые шутки, не скатываясь при этом в безвкусицу (как, например, Duke Nukem Forever). Но все эти эпизоды, которые хочется хвалить снова и снова (и которые я сознательно не привожу в пример, потому что их, в отличие от здешнего сюжета, совершенно нельзя спойлить), так и не складываются в целостную картину – они разрознены и постоянно чередуются с куда менее удачными сценами. Рваное повествование оставляет за кадром самые интересные и потенциально смачные

Внизу: Капитализм! В игре можно приобрести множество разных зданий (зайти в них, правда, не разрешат). Большая их часть просто спонсирует деньгами впоследствии, магазины дают скидку, а аэропорт, например, превращается в гараж, из которого в любой момент можно вывезти самолет.



При кооперативном прохождении во всех сценах каждый из участников видит именно своего персонажа. Даже переключая радиостанции во время езды вдвоем, выбираешь музыку только для себя.



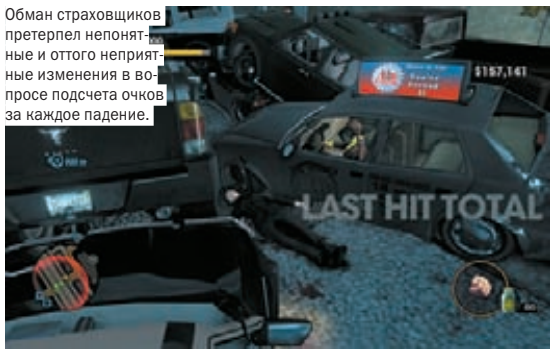
сцены, и это вызывает справедливое недоумение. Да и сам сюжет постоянно штормит из стороны в сторону – стоит игре представить нам в завязке подobaющего антагониста – такого злобного магната, словно сошедшего со страни «Бондианы» – как уже через пару часов, не покидая этой самой завязки, мы с ним расправляемся, причем настолько нелепым образом, что поначалу даже не верится: «и это всё?!». Его синдикат, объединяющий традиционные три вражеские группировки, тут же начинает трещать по швам, отчего победа над ним видится жалкой и недостойной. Складывается впечатление, что даже без нашего участия убогие клоуны, вроде бы как возглавляющие местный криминалитет, перегрызли бы друг другу глотку! После жестоких и кровопролитных противостояний из SR2 тот факт, что в The Third лишь один из главарей оказывает нам хоть какое-то сопротивление, выглядит как циничная издевка.

Не удалась SR3 и как сиквел. Черт бы еще с ним, с протагонистом – что они натворили с другими персонажами? Шонди, бывшая в SR2 безбашенной хиппи, вечно спящей с кем попало и употребляющей все вещества подряд, в SR3 рассталась со всеми своими привычками, переделалась в строгий костюм и сделала наиомерзительнейшую прическу, отчего стала выглядеть как уродливая секретарша. Заодно она растеряла весь свой характер – буквально все ее реплики (коих тут на удивление мало) состоят из злости, жалоб и нытья. С другой стороны, Пирс, про которого игра вначале (вполне справедливо!) подмечает, что на него-то всем точно пофиг, стал наконец выглядеть как человек, а вести себя – как настоящий товарищ. А еще он сопровождает протагониста на протяжении многих миссий. Спрашивается – к чему эта рокировка?

Но самое большое преступление против канона – это Джонни Гэт. Самый отчаянный головорез из всех Святош, он всегда выбирался из самых тяжелых передыг (пусть и не без жертв); он – единственный персонаж первой части, кому удалось дожить до третьей. И что делает SR3? Убивает его! В самом начале игры! Причем – вы не поверите – тоже за кадром! Визитную карточку сериала, героя, больше всех прочих соответствующего слогану «насилие ради веселья»! Какого черта?!

И, что еще обиднее, все новые

Обман страховщиков претерпел непонятные и оттого неприятные изменения в вопросе подсчета очков за каждое падение.



Initiation Station

За пару недель до релиза SR3 THQ выпустила на XBLA, PSN и Steam редактор персонажа под названием Initiation Station. Подразумевалось, что игроки проведут за созданием своего альтер эго довольно длительное время (резонно – даже чтобы просто пролистать всю здешнюю коллекцию одежды, нужно изрядное терпение), а после завершения работы с конструктором – загрузят результат трудов на сайт THQ, откуда импортуют свое творение непосредственно в игру. Выглядит это, в общем, как некрасивая попытка заставить всех зарегистрироваться на thq.com – что мешало просто сделать подходящий для SR3 сейв? Кстати, персонажей, сделанных на одной платформе, нельзя использовать для игры на другой (я вот убил час за Initiation Station на PS3, а играл потом на PC, создавая героиню заново) – и это уже полный абсурд. Какой толк от вашего сайта тогда, господа из THQ?

Управлять летательными средствами наконец-то легко и приятно.



Вверху: Whored Mode – довольно толстая пародия на Noard, только с кооперативом лишь на двоих и чрезмерно большим количеством не слишком-то интересных волн врагов.

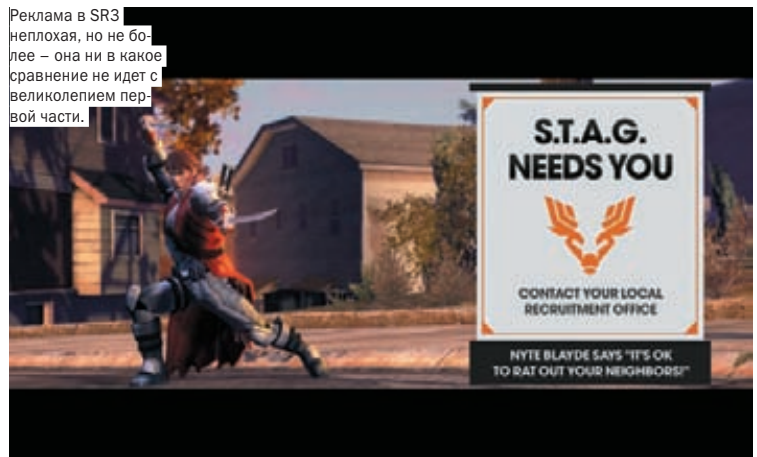
персонажи, вместе взятые, не могут его заменить. Среди них встречаются и любопытные образы: гигант Олег, на редкость смысленный, несмотря на комплектацию; бывший ФБР-агент Кинзи, любительница сурового гангста-рэпа и по совместительству умелый хакер; старый сутенер Зимос, говорящий с по-

мощью auto-tune. По иронии, двум широко афишируемым звездам достались на озвучивание наиболее скучные персонажи – причем если Саша Грей хотя бы играет, то Халк Хоган наговаривает реплики для своего героя с полным отсутствием интонации, аж скука берет.

Зато протагонисту с озвучкой повезло: у него здесь целых семь голосов на выбор. Моей героине достались вокальные данные Лоры Бейли (Кайне из Nier, Рэйн из BloodRayne), которая играет просто великолепно, заставляя поверить, что протагонисту во всем этом безумии участвовать так же весело, как и мне. Настолько же естественно переданную бесшабашность я до этого встречал в играх лишь однажды – в Натане Дрейке из Uncharted, за исполнение роли которого Нолана Норта буквально носят на руках.

Словно компенсируя ставшего во

Реклама в SR3 неплохая, но не более – она ни в какое сравнение не идет с великолепием первой части.



Захотелось полетать? Достаточно позвонить братку, и тот вскорости доставит вертолет в нужное место.



всех смыслах приятным протагониста, авторы SR3 практически лишили радио рекламы – музыка прерывается разве что на новостные выпуски, в которых пересказываются очередные подвиги Святош с точки зрения горожан.

Город, к слову, тоже поскущел. Действие игры переносит героев в новый мегаполис, Стилпорт, – и он в подметки не годится старому доброму Стилутеру. Он заметно меньше по размерам; здесь нет зданий, в которые можно заходить (не считая, конечно, своих собственных владений); горожане бесцельно слоняются по улицам, даже не пытаясь выглядеть иначе, чем простыми статистами. И напоследок самое удивительное: в Saints Row: The Third нет динамической смены времени суток. После миссий город меняет облик с дневного на ночной и обратно, но мы никогда не видим ни рассвета, ни заката. Стилпорт – это

SR3 заимствует значительную часть своих зрелищных сцен из кинематографа.



В SAINTS ROW: THE THIRD БАНАЛЬНО МАЛО КОНТЕНТА. ЗАТО THQ УЖЕ АНОНСИРОВАЛА DLC НА ЦЕЛЫЙ ГОД ВПЕРЕДИ!

Враги, тщательно пытаясь противопоставить хоть что-то все растущей крутости Святош, прибегают к совсем уж фантастическим видам оружия.



игрушечная декорация, «песочница», в которой наш герой творит что захочет. Из-за этого, впрочем, и его подвиги тоже кажутся игрушечными.

Об этом говорит и несуществующая сложность SR3. Раньше герою требовалось заработать достаточно уважения на побочных миссиях, чтобы получить доступ к основным. The Third от такого подхода отказывается: можно лететь по сюжету, не оглядываясь. Получаемый уважение здесь играет роль уровней, по достижении которых становятся доступны различные бонусы (а их уже надо покупать за заработанные деньги) – от роста объема обоймы до увеличения сопротивляемости разным видам повреждений. В итоге ближе к концу игры герой совершенно естественным образом становится полностью неуязвимым, а его боезапас – бесконечным.

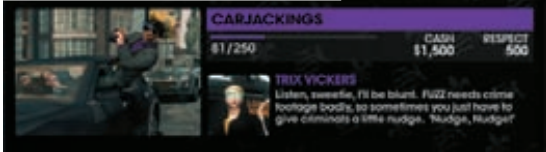
Безо всяких читов. Иными словами, чтобы получить от SR3 хоть какой-то челлендж, нужно целенаправленно ограничивать себя в прокачке.

И это не единственная проблема геймплея. Погнавшись за насыщением сюжетных миссий наиболее яркими и зрелищными сценами, разработчики поспешили на побочные задания. Раньше они предварялись забавными сценками с участием новых персонажей, сейчас – нет, сейчас нас в обязательном порядке знакомят с подработками во время сюжетного прохождения (и от этого «кампания» очень сильно

Вся сложность Saints Row: The Third в одной картинке. Они даже в ряд выстроились!



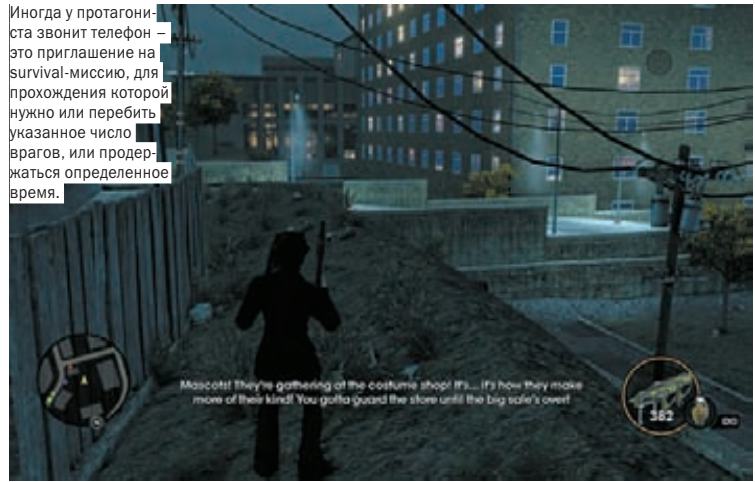
Серьезно, игра издается. Одно из нескольких десятков почти незаметных испытаний – отсылка на FUZZ. Как насчет того, чтобы дать нам полноценную миссию, а?



страдает: подумайте только, после того, как я ограбил целую армию, меня заставляют возить наркоторгера, как будто я шофер какой-нибудь, а не король мира), после чего каждую из них предлагается повторить еще шесть раз. Что еще хуже – их мало. Разработчики перетасили в третью часть самые слабые задания из второй (спасение шлюх с их никчемным AI, нудное сопровождение машины на вертолете), при этом выбросили наиболее яркие – охрану знаменитостей от фанатов, полив окрестностей струей счастья из ассенизаторской машины, отыгрыш главных ролей в реалисти-шоу про копов, разбирающихся с уличными драками при помощи бензопил и огнеметов. При этом единственная новинка SR3, раз-

Внизу: Лучшее, что может сделать Volition в четвертой части Saints Row – объявить события третьей неканоничными. Верните мне Джонни! Верните мне Шонди! Я отказываюсь так называть это мерзкое создание, что мне подсовывает SR3!

Иногда у протагониста звонит телефон – это приглашение на survival-миссию, для прохождения которой нужно или перебить указанное число врагов, или продержаться определенное время.



рекламированное разработчиками шоу профессора Генки, является по сути своей довольно-таки пресным уровнем, одобренным полосой препятствий.

Да что там говорить – в Saints Row: The Third банально мало контента. По сюжету можно пробежаться за пару дней, а 100% прохождения на счетчике без трудностей получаются быстрее,

чем за 20 часов. Что не идет ни в какое сравнение с прямо-таки напичканной всевозможными способами развлечься второй частью. Зато THQ уже анонсировала DLC на целый год вперед!

Не удостоится SR3 и медали за мультиплеер. Нет, играть вдвоем удобно и приятно (соединиться с друзьями в PC-версии – вообще дело двух секунд благодаря интеграции Steamworks), но... незачем. Игра не рассчитана на кооперативное прохождение, нигде напарник толком и не требуется, а сложность и без того чрезмерно низка. Жаль, что совместное прохождение побочных миссий практически никогда не отличается от одиночного – когда в небе два вертолета прикрывают одну машину, и без того тягостное задание становится еще скучней. Соревновательный мультиплеер же и вовсе не попал в игру – впрочем, его-то как раз и не жалко.

Иронично, не правда ли? Стоило сериалу наконец-то обрести гармонию сюжета и геймплея, как он оступисил и покатился назад. Saints Row: The Third могла бы стать лучшим выпуском цикла, но в ней внезапно обнаружились недочеты, о которых раньше в SR и слыхом не слыхивали. Остается надеяться, что разработку четвертой части (в которой не приходится сомневаться) возглавит кто-нибудь более толковый: видно же, что Volition способна на большее.

Впрочем, количество претензий к Saints Row: The Third прямо пропорционально продолжительности знакомства игрока с сериалом: если вы не видели предыдущих частей, и вам не с чем сравнивать, то SR3 практически точно станет для вас маленьким открытием. Ведь она, пожалуй, самая веселая игра 2011 года.

ОЦЕНКА 7.5



Гейб Ньюэлл и Владимир Ленин покоряют Стиллпорт.



Первая часть Saints Row осталась эксклюзивом для Xbox 360 (PS3-порт отчего-то отменили). Вторая вышла-таки на PS3, но без трофеев – и это в конце 2008-го (кстати, если вы активируете online pass PS3-версии The Third до середины февраля, то получите цифровую версию SR2 в подарок). Переносить Saints Row 2 на PC сама Volition не взялась, переложив эту обязанность на плечи CD Projekt. Поляки склепали порт кое-как, а доделывать его патчами отказались, хотя он был практически неиграбельным. Подумайте только: если частота процессора

заметно отличалась от аналогичной характеристики Xbox 360, игра ускорялась в полтора раза. Не говоря уже о постоянном торможении при подгрузке локаций (идушей с жесткого диска – казалось бы, какие тут могут быть проблемы?), практически не работающем мультиплеере и так далее. После знакомства с этим уродцем я побоялся PC-версии SR3, однако она приятно удивила: ни тормозов, ни глюков, никаких проблем – и мультиплеер сделан на ура, и ачивменты на месте. Всегда бы так!



» Minecraft

Даже если вас не интересуют инди-игры, велик шанс того, что о Minecraft вы все-таки слышали. Начавшись как очередной проект никому не известного шведа-одиночки, «Майнкрафт» быстро превратился в настоящий феномен, покоривший миллионы геймеров и собравший тысячи фанатов на конвент еще до официального релиза версии 1.0. В чем же его секрет?



ЕСЛИ ВЫ ХОТЬ РАЗ ВИДЕЛИ СКРИНШОТ ИЗ MINECRAFT, ТО ЗАПРОСТО МОЖЕТЕ СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ, КАК ЛЮДИ ПРОВОДЯТ ДЕСЯТКИ ЧАСОВ ЗА СКЛАДЫВАНИЕМ РАЗНОЦВЕТНЫХ КУБИКОВ В ФИГУРКИ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ.



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
special/action-
adventure.first-person.
freeplay
Зарубежный издатель:
Mojang AB
Разработчик:
Mojang AB
Обозреваемая
версия:
Windows
Мультиплеер:
online
Страна
происхождения:
Швеция

**Уже
в продаже**



В апреле 2009 года инди-разработчик Зак Барт выпустил игру Infiniminer. В ней геймерам предлагалось исследовать подземелья, которые создавались игрой прямо на ходу, и искать полезные ископаемые. Барт задумал командную игру, в которой две группы игроков соревнуются в скорости добычи ценностей и доставки их на поверхность, однако энтузиасты Infiniminer почему-то не торопились этого делать. Оказалось, что куда интереснее заниматься терраформингом, откапывать новые пещеры, и самое главное – строить. Infiniminer превратился в мультиплеерный 3D-конструктор.

Увы, Зак Барт быстро забросил это свое детище: из-за его ошибки в Сеть утек исходный код Infiniminer, любители принялись создавать собственные вариации игры, и автор понял, что ему заниматься этим проектом больше не в радость. Примерно в это же время другой творец инди-сцены, Маркус «Notch» Перссон, натолкнулся на Infiniminer и понял, что перед ним – игра его мечты. Засучив рукава, Нотч с головой окунулся в разработку собственной «Save Game», которую уже через пару дней переименовал в Minecraft. Из Infiniminer в нее перекочевал создаваемый на ходу мир, который можно было разобрать по кубикам, а потом собрать во что душе угодно. За какой-то месяц с начала разработки нотчевский виртуальный «Лего» собрал несколько тысяч игроков. Предприимчивый швед сделал Minecraft платным, попросив за нее 10 евро и пообещав, что к официальному релизу цена удвоится. Желающих поддержать разработку игры оказалось немало.

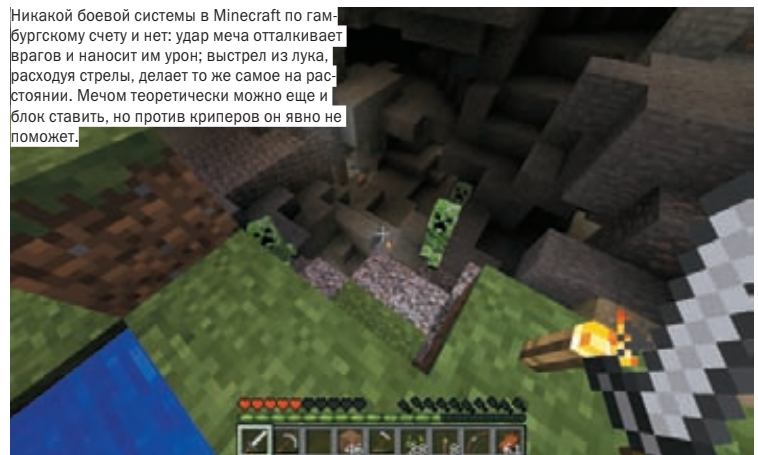
Но Нотч на этом не собирался останавливаться: вдохновившись roguelike-геймплеем Dwarf Fortress, он решил добавить в Minecraft отдельный режим survival – с линейкой здоровья, монстрами, необходимостью добывать все вручную (в классическом режиме инвентарь был изначально заполнен бесконечным количеством разноцветных блоков) и

возможно-стью создавать необходимые инструменты самому. Эти два режима дошли и до нынешней, релизной версии Minecraft.

Про Creative Mode рассказывать, в общем-то, и нечего: если вы хоть раз видели скриншот из Minecraft, то запросто можете себе представить, как люди проводят десятки часов за складыванием разноцветных кубиков в фигурки любимых героев, архитектурные шедевры или, чем черт не шутит, модель космического корабля «Энтерпрайз» в натуральную величину. Это строительство стало визитной карточкой Minecraft, ее лицом. Именно поэтому я долгое время обходил ее стороной: строить самому что-то мне лениво, да и в целом мне не интересен user-generated content. И лишь когда я попробовал «Майнкрафт», я понял, сколько всего я пропустил. Речь, конечно же, о том самом survival-режиме.

Minecraft, как бы странно это ни звучало, – это прелюбопытнейшая зарисовка на тему выживания на необитаемом

Никакой боевой системы в Minecraft по гамбургскому счету и нет: удар меча отталкивает врагов и наносит им урон; выстрел из лука, расходуя стрелы, делает то же самое на расстоянии. Мечом теоретически можно еще и блок ставить, но против криперов он явно не поможет.



острове. Ваш персонаж появляется на незнакомых берегах (хотя это, конечно, могут быть и равнины, и даже вершины деревьев, но мне почему-то везло на побережья) – один, без каких-либо средств к существованию и без каких-либо объяснений, что надо делать (хотя отсутствие толковой «обучалки» я бы, конечно, занес в минусы). Все, что умеет ваш персонаж, – разбивать блоки, из которых состоит окружающий мир (чем прочнее материал, тем сложнее это сделать: разбить камень голыми руками игра, конечно, позволяет, но на это уйдет очень много времени), класть их куда захочет и, что самое важное, комбинировать свои находки во что-то новенькое.

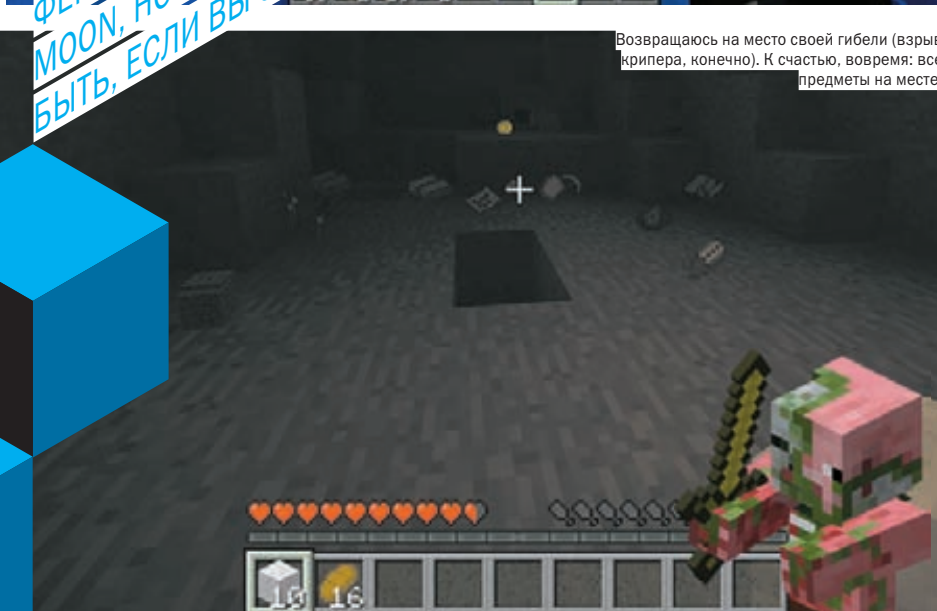
Так вот, начать стоит с проверки на прочность ближайшей березки. Деревья в «Майнкрафте» на удивление хрупки и поддаются кулакам главного героя, словно тот – Чак Норрис. Полученную древесину можно расщепить на доски, а из них – смастерить стол, на котором можно заниматься полноценным «крафтом». Из досок получаем палки и начинаем экспериментировать: две палки по вертикали и дощечка сверху – это лопата. К черенку можно приставлять разные наконечники: один вариант даст топор, другой – мотыгу, третий – кирку. Последняя – самый полезный инструмент: с ее помощью

Вода в Minecraft работает по какому-то очень странному принципу. Этот скриншот я снял со дна моря, например.



MINECRAFT – НЕ «ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА» И НЕ HARVEST MOON, НО ОНА МОЖЕТ ИМИ БЫТЬ, ЕСЛИ ВЫ ЗАХОТИТЕ.

Возвращаюсь на место своей гибели (взрыв крипера, конечно). К счастью, вовремя: все предметы на месте.

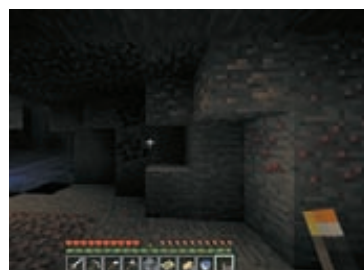


легко дробятся камни.

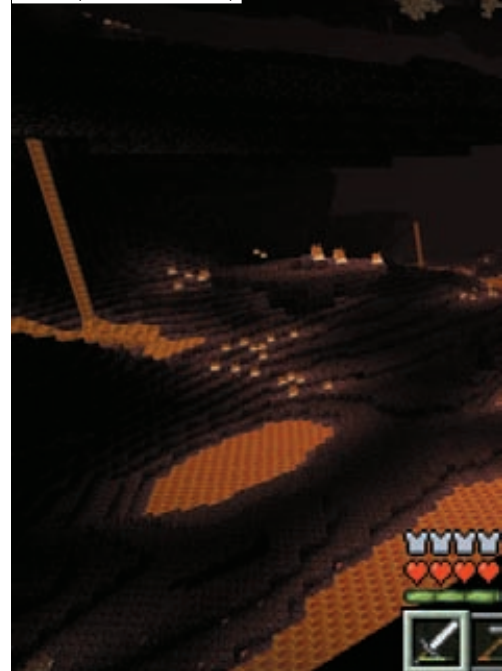
Можно развлекаться с терраформингом! Правда, недолго: солнце потихоньку катится за горизонт, а ночью монстры выходят на охоту. И первая ночь наверняка врежется в память любому человеку, попробовавшему майнкрафтовский survival. Полное отсутствие каких-либо ориентиров, ущербное оружие (деревянный, в лучшем случае – каменный меч) и монстры отовсюду. Вялые зомби – небольшая помеха, если их не так много; прыгающие пауки чуть более надоедливы, благо что преследовать могут более умело; скелеты-лучники могут изрядно подпортить вам здоровье. Но в один прекрасный момент вы вместо удара сзади

услышите лишь тревожное шипение и, развернувшись, столкнетесь лицом к лицу с недовольно выглядящим зеленым созданием – и это будет последним, что увидит ваш герой. Криперы в Minecraft – все равно, что камикадзе из Serious Sam, сбавившие скорость и научившиеся молчать: подкрадываются тихо, а взрываются так, что могут запросто разнести на части персонажа с полным здоровьем. Поневоле начинаешь думать, что все остальные монстры созданы лишь для того, чтобы отвлекать игрока, пока к нему незаметно подбираются смер-

Один из наиболее любопытных элементов механики Minecraft – красный камень (его месторождение занимает правую часть скриншота), позволяющий передавать по сделанным из него цепочкам единицы информации. Разузнав, по каким правилам алгебры логики работает красный камень, майнкрафтеры-программисты нашли ему такое количество применений, что хочется аплодировать: они с его помощью сделали и катапульту, и калькулятор, и телевизор, и составили такую цепь музыкальных шкатулок, которая по одной нотке наиграла бы всю Still Alive! Иными словами, Minecraft позволяет не только строить, но и изобретать. К слову, самый банальный способ использования красного камня – ускоряющий вагонетку рельс.



Негостеприимный нижний мир.



тоносные криперы. Но лишь забрезжит рассвет, как враги начнут исчезать один за другим: они появляются лишь там, где темно (поэтому ими кишат пещеры, например). Андеды и вовсе не переносят солнечного света – они тут же сгорают; но осторожность все же не стоит терять – неподалеку могут быть еще оставшиеся с ночи криперы.

Ночная битва наверняка оставила героя без львиной доли здоровья, которое почему-то не хочет восстанавливаться. Регенерируются персонажи Minecraft лишь на полный желудок – это повод прирезать парочку невинных свинок, пасущихся неподалеку, и как следует подкрепиться... сырым мясом? Во все необязательно: можно сложить из камней печь и растопить ее с помощью дров. Для ленивых, впрочем, есть экстремальный вариант – оставшиеся с ночи куски зомбятины. Они практически гарантированно отравят, зато по крайней мере голод на какое-то время отступит.

Едва пережившие первую ночь вряд ли захотят, чтобы вторая была такой же – на их счастье, ночи можно пропускать за сном. Для этого необходим дом, куда не смогут проникнуть враги; кровать, которая, помимо досок, требует еще и овечьей шерсти; наконец, свет – ведь монстры появляются лишь во тьме. Чтобы создать факел, надо будет порыскать по окрестности в поисках месторождений угля, которые, к счастью, встречаются часто. В свое скромное жилище имеет



Есть еще одна особенность, роднящая Minecraft с Dark Souls – полное отсутствие внятного тьюториала в игре. Причем для Minecraft это еще более критично: здесь почти вся игра строится на добыче предметов и использовании их в изготовлении чего-нибудь еще. Без рецептов не обойтись! И, как в случае с Dark Souls, ответ находится в Интернете: <http://minecraftwiki.net>. Без вики играть настоятельно не рекомендую.

смысл перетащить и рабочий стол, и печку, а заодно и поставить там пару ящиков, в которые можно складировать не помещающиеся в инвентарь предметы.

Со временем животные в окрестностях дома закончатся – самое время озаботиться возобновляемыми источниками еды. Прочесывая траву, можно найти семена пшеницы; предварительно подготовив почву с помощью мотыги, засеиваем и буквально через день собираем урожай (после чего вновь заполняем грядки полученными при сборе урожая семенами) и печем хлеб. Можно и сахарный тростник выращивать, и тыквы, и арбузы. А на воле, помимо свиней, ходят еще и курицы с коровами, которых при должной сноровке можно затолкать в предварительно сооруженный загон и собирать с них яйца и молоко.

Стоп. Minecraft – не «Веселая ферма» и не Harvest Moon. То есть, она может ими быть, если вы захотите. Вы можете каждый день печь себе торт (у него весьма сложный рецепт, использующий почти

все вышеперечисленные ингредиенты), а можете вообще оставить позади родные края и отправиться в дальнее путешествие. Мир, который Minecraft автоматически создает по собственным хитрым алгоритмам, практически бесконечен, и невозможно предугадать, что таится за горизонтом.

Правда, куда более очевидный вариант – идти не вдаль, а вглубь. Неподалеку от вашего дома всенепременно найдется хотя бы парочка подземных ходов. Пусть даже какие-то из них и окажутся тупиками – другие будут вести все глубже и глубже, все дальше и дальше. Под землей всегда темно – так что стоит запастись факелами (по логике игры, они не освещают пространство вокруг героя, пока находятся у него в руке, а работают только будучи прикрепленными к какой-нибудь поверхности) и оружием – ведь тьма порождает монстров.

Существует у вылазок в бесконечные пещеры и практическая цель: чем глубже, тем больше шансов найти что-то

Обитатели сервера перед апгрейдом до новой версии игры замечают следы своей деятельности: одна искра – и от всех построек камня на камне не останется.



Вот так создается пропуск в мир финального босса Minecraft.



полезное. У поверхности находится уголь (идеальное топливо и материал для факелов), ниже – железо (самый ходовой материал для всех инструментов), а почти у самого дна (высота мира в Minecraft – 128 условных метров, и под землей находится примерно половина этого числа) – золото и алмазы. Можно натолкнуться и на огромные расселины, заполненные лавой, и на спаунеры, из которых бесконечно лезут монстры, и на заброшенные шахты, где еще горят факелы, а в сундуках лежат ништяки. В любом произвольно созданном мире вы найдете огромную сеть тоннелей, пещер, лабиринтов, взаимосвязанных друг с другом – сможете ли удержаться от желания «пройти» этот данжен? Я вот не смог.

В то время как другие занимались строительством замков и воздушных кораблей, я бродил по пещерам. Я не архитектор и не скульптор, я не люблю создавать. Я люблю упорядочивать. Расставить факелы по всем уголкам подземелья, чтобы больше не было сюрпризов в виде внезапно сваливающегося на голову монстра. Замуровать все тупики, чтобы не отвлекаться на них при повторном визите. Опустошить все сундуки, разобрать



Справа: Корова гуляла по равнине, забралась в водопад, поплыла по нему наверх (да, здесь и такое можно!) и застряла: выше – скала мешает, а выйти из воды боязно, потому что разобьется с такой высоты падать. Вот уже месяц там и висит.



Эшли Райот собирает урожай.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ «МАЙНКРАФТА» СОВМЕСТИЛИ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ, «РАНДОМНОСТЬ» ROGUE-LIKE ИГР С ПОЛНОЙ СВОБОДОЙ 3D-КОНСТРУКТОРА, МЕСТНОСТЬ КАК ДУШЕ УГОДНО.

оставшиеся в шахтах пути железных дорог и деревянные перегородки. Расставить знаки, чтобы было легко ориентироваться, где какой выход и что это за место. Если вдруг две пещеры, располагающиеся недалеко друг от друга, оказываются не соединены – прокопать тоннель; если нашлся большой лабиринт вдали от дома – обустроить неподалеку каморку со всем необходимым. Подземелья «Майнкрафта» совместили непредсказуемость, «рандомность» rogue-like игр с полной свободой 3D-конструктора, позволяющего преобразовывать местность как душе угодно. Результат оказался поистине уникальным.

Возможно, это прозвучит дико, но Minecraft заменил мне Dark Souls. DS, как и ее предшественница, выделялась на фоне остальных игр беспощадностью к игроку (которого эйзенштримовые релизы нынче чуть ли не за ручку водят): стоило зазеваться, как тут же настигала смерть. В Minecraft – то же самое. Пока вы мирно стучите киркой по стене, собирая ценные ресурсы, сзади может подкрасться крипер; пока вы строите себе дорожку на краю гигантской расселины, стрела подлого скелета непременно свергнет вас с обрыва; ну а если вы по неопытности или неосторожности вздумаете копать вертикально вниз, будьте готовы к тому, что под тем блоком, на котором вы только что стояли, окажется лава, в которой вы и сгинете. На самом деле, у этих двух игр больше общих черт, чем кажется на первый взгляд: например, смерть в них обгрывается схожим образом. В Dark Souls на месте гибели оставались все души героя – то есть, деньги и нерастраченная «экспа» по совместительству; в Minecraft

при смерти теряется не только опыт (о нем я упомяну чуть позже), но и все, что герой нес с собой, все найденные потом и кровью драгоценности, ресурсы, экипировка – все это остается лежать на месте гибели (в случае падения в лаву, однако, сгорает безвозвратно). Но лежит добро не вечно – по истечении некоторого срока бесхозно валяющиеся предметы пропадают, и можно запросто не успеть вернуться за ними. Респаунится герой «Майнкрафта» у кровати, в которой он последний раз переночевал, и это тоже напоминает Dark Souls с ее кострами. Наконец, как и в Dark Souls, в Minecraft нельзя сделать запасной сейв на случай фатальной ошибки – игра автоматически сохраняет все, что с вами происходит.

И эта хардкорность только прибавляет остроты ощущений. У меня инвентарь почти доверку забит добром: пойти ли мне на поводу у инстинкта исследователя и проверить еще вот эту пару коридоров или же повернуть назад? А если я разобью этот блок над собой – о боже, крипер! И второй! И третий! При этом Minecraft «честнее» Dark Souls – здесь подземелья не выдуманы дизайнерами-садистами, а созданы произвольным образом. Каждый раз, как вы начинаете новую игру, для вас и только для вас создается новое испытание.

А если криперы больше не доставляют остроты ощущений, то можно создать портал в нижний мир – этаким ад, в котором живут зомби-свинолюды, ифриты и призраки. Последние особенно опасны – они постоянно находятся в воздухе и плюются в героя фаерболлами, взрывающимися и поджигающими легко-

Эндермены – не самые распространенные, но довольно опасные противники. Они обижаются, если на них посмотреть, и после каждой атаки телепортируются куда им заблагорассудится. Если разозлить двух одновременно, то шансы выжить изрядно уменьшаются.

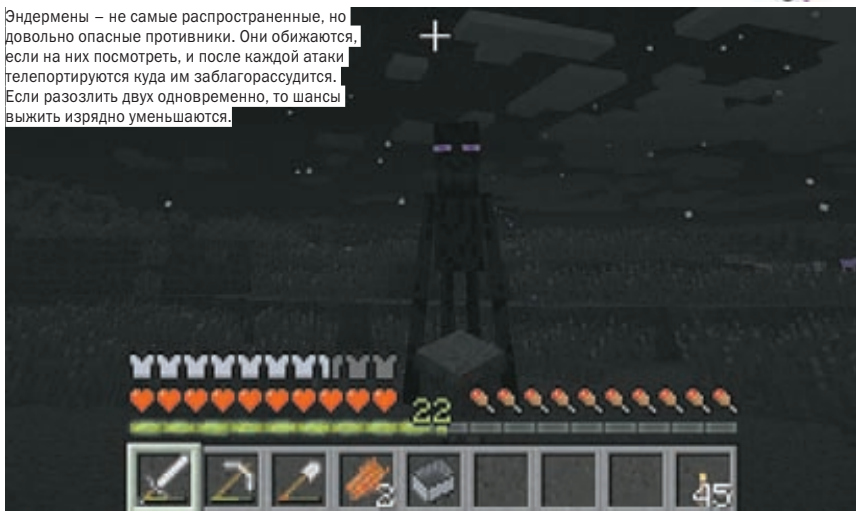
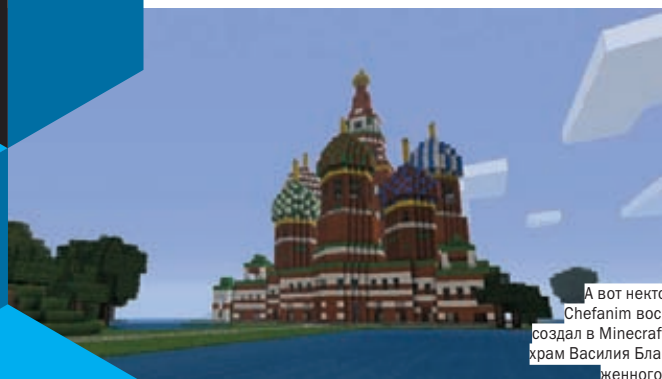
воспламеняемые камни, из которых в нижнем мире состоит суша (не подумайте, воды там нет, лишь бескрайнее море лавы). Убить, однако, такого – уже подвиг (и ачивмент) – для этого нужно отразить его же огненный шар назад, подгадав так, чтобы его траектория пересеклась с мечущимся туда-сюда призраком. Лично для меня один из наиболее ярких игровых моментов за весь этот год случился именно в нижнем мире «Майнкрафта»: я провел долгое время, исследуя огромную крепость и сражаясь с врагами, остался в итоге без меча и еды и вздрагивал каждый раз, как слышал противный, беспоконный плач призрака неподалеку. На выходе из крепости меня поджидали целых два летающих белых гиганта, и я побежал сломя голову от них, слыша взрывы у себя за спиной, судорожно ища дорогу к моему порталу – на кону стояла вся моя добыча за последний час игры! Больше всего мне это запомнилось потому, что это был не заскриптованный момент, как это часто бывает в современных играх – это была реальная опасность, от которой мне пришлось спасаться. В Minecraft вообще нет predetermined игровых ситуаций, и уже это делает ее интересней многих представителей жанра action-adventure.

Есть, конечно, и обратная сторона медали: отсутствие цели. Если для вас ее наличие принципиально, возможно, Minecraft вам не подойдет. С другой стороны, стремление к

На переднем плане – мой домик, сделанный из летающего острова и нескольких ведерок лавы. Вход – через крышу и подземные проходы.



А вот некто Chefanim воссоздал в Minecraft храм Василия Блаженного.



конкретной цели важно для меня самого, но я смог отбросить мысли о ее нехватке по простой причине: мультиплеер. Ведь вдвоем копаться в песочнице всяко веселее – можно и делиться находками, и помогать друг другу выжить в нелегких условиях (как вариант – собрать с трупа товарища его предметы, чтобы не пропали), и бахвалиться результатами своего терраформинга. Ведь когда моя подземная империя простирается на несколько километров в длину – это повод похвастаться!

Если вы вдруг уже заспойлили себе оценку, которой завершается этот обзор, но наверняка задался вопросом – почему же так мало? За ответом стоит обратиться к моей авторской колонке в этом номере, а заодно и вернуться к Нотчу и истории создания Minecraft.

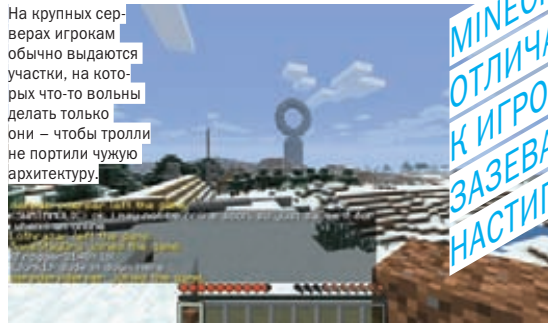
Поначалу Нотч корпел над своим детищем с особым старанием: «старички», заставшие совсем сырые версии Minecraft, до сих пор ностальгируют по временам, когда еженедельные апдейты едва ли не удваивали количество контента в игре. Благодарные игроки разносили весть о «Майнкрафте» по форумам, бло-

Немного пробовав-таки занимать-ся строительством: кое-как слепил уменьшенную версию карты Hightower из Team Fortress 2.



MINECRAFT, КАК И ЕЕ DARK SOULS, ОТЛИЧАЕТСЯ БЕСПОЩАДНОСТЬЮ К ИГРОКУ: СТОИТ ТОЛЬКО ЗАЗЕВАТЬСЯ, КАК ТУТ ЖЕ НАСТИГАЕТ СМЕРТЬ.

На крупных серверах игрокам обычно выдаются участки, на которых что-то волны делать только они – чтобы тролли не портили чужую архитектуру.



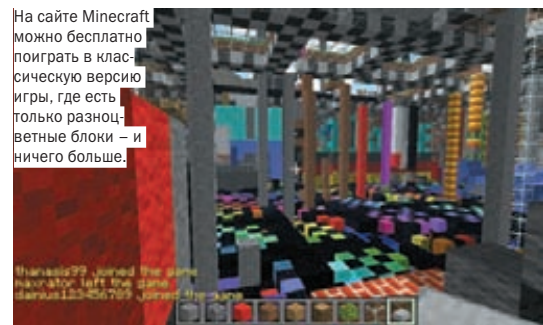
Слева: Вызов всей этой информации позволяет неплохо сориентироваться по координатам. Например, 15 по оси Y значит, что дно мира, сделанное из неразрушимого базальта, находится в 15 клетках снизу, а до поверхности нужно преодолеть еще добрые полсотни блоков вертикально вверх.

Внизу: «Then I'll huff, and I'll puff, and I'll blow your house in». Крипер – не волк, через трубу в хижину не полезет. Он может долго и терпеливо ждать у самой двери, чтобы потом вместе с собой разнести полдома.



ОЦЕНКА 8.0

На сайте Minecraft можно бесплатно поиграть в классическую версию игры, где есть только разноцветные блоки – и ничего больше.



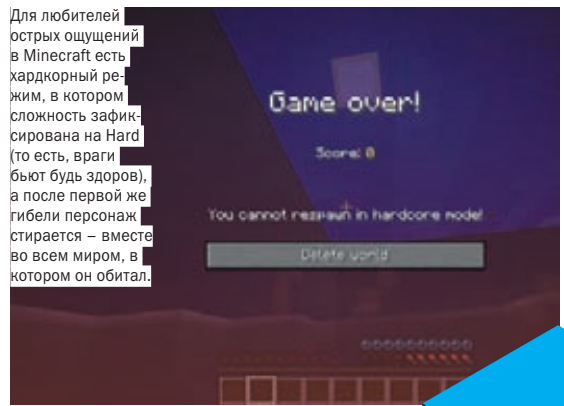
гам и имиджбордам, завлекая все новых и новых пользователей, которые, в свою очередь, приносили господину Персону все больше и больше денег. Нотч стал миллионером, когда разработка игры находилась только в альфа-стадии – и это сыграло роковую роль в истории Minecraft. За полтора года работы над проектом Нотч подустал, а деньги, все плывущие в карман, позволили ему нанять помощников... и уехать в отпуск. И еще в один. И еще. В конце 2010-го статус разработки сменился на «бету» (подняв цену в полтора раза), однако ни о какой финализации игровой механики не шло и речи: каждое обновление (коих стало заметно меньше) приносило в игру новые предметы, новые элементы. Это продолжилось до самого релиза: разработчики пихали в Minecraft все больше и больше контента, не забывая о его уместности, и вместе с тем забывая о багах, коими игра, естественно, изобилвала. В итоге перечисление багов релизной версии занимает пару десятков страниц!

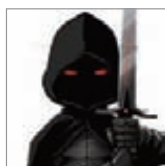
Что же добавляли в игру разработчики в последний момент? Деревни с NPC, которые не делают вообще ничего. Снадобья. Рандомные критические удары. Опыт, тратящийся на рандомное же за-

чаровывание предметов. То есть, можно потратить полсотни уровней (а это очень, очень много) на применение заклинания 50-го уровня к нужному предмету – но при этом тип накладываемых чар определяется без участия игрока. Не повезло? Придется качаться заново! Странно, что разработчики не понимают, насколько это идет наперекор «честности» игры, в которой создание предметов по тем или иным рецептам всегда дает гарантированно одинаковый результат.

Была добавлена в Minecraft и конечная цель, по достижении которой можно увидеть концовку с титрами, – убийство дракона. Добраться до него, правда, не легче, чем найти иголку в яйце Кошечки: нужно выбить из редких врагов жемчуг, через портал попасть в нижний мир, найти там крепость с ифритами, выбить из ифритов жезлы, перемолоть жезлы в порошок, скombинировать порошок с жемчугом, получить глаз, который, будучи выпущен на свободу, летит в сторону тайных подземных руин, в которых есть врата к дракону, которые нужно активировать при помощи еще десятка таких глаз. В общем, для прохождения Minecraft надо долго и нудно фармить врагов, а потом не менее долго и нудно расстрели-

Для любителей острых ощущений в Minecraft есть хардкорный режим, в котором сложность зафиксирована на Hard (то есть, враги бьют будь здоров), а после первой же гибели персонаж стирается – вместе во всем мире, в котором он обитал.





Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows,
PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Interactive
Entertainment
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклуб»
Разработчик:
Snowblind Studios
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
до 3 игроков
Страна происхождения:
США

Уже
в продаже



▶ The Lord of the Rings: War in the North

Узнай дедушка Толкиен все про War in the North, он бы точно перевернулся в гробу. Уж слишком далек мир, получившийся у Snowblind, от первоисточника. Впрочем, поклонники простили бы это, найдись в игре та изюминка, ради которой новинку стоило бы возвести на пьедестал. Не нашлась...

Профессор, когда создавал Средиземье, подумывал, что магии в нем – с гулькин нос. Персонажей, владеющих цепными молниями и иже с ними, легко пересчитать по пальцам. За чудо считался простой запуск фейерверка, а уж сражение с балрогом на мосту, великолепно показанное в фильме «Властелин колец», – и вовсе нечто из ряда вон выходящее, случающееся раз в тысячелетие, а то и реже. В War in the North все иначе. Любый мало-мальски уважающий себя орочий обладатель посоха разбрасывается огненными шарами направо и

налево. А орков вам на пути попадется много. Даже не так: очень много.

А все почему? Потому, что пока Фродо и Ко несут Кольцо к Ородруину, мечтая раз и навсегда покончить со злом в мире, это самое зло активно ищет золотой ободок, надетый на палец коротышки-хоббита. Магу Гэндальфу со товарищи приходит в голову идея отвлечь внимание врага диверсиями в разных уголках мира. И вот команда из человека, гнома и эльфийки отправляется всячески вредить темному владыке Средиземья. Попутно гоняясь за неким Агандауром, объявившим себя «правой рукой Саурона» (интересно, что по этому

поводу сказал бы первый назгул, более известный как Король-чародей?).

Собственно, этим трио мы и управляем. Человек-рейнджер – неплохой лучник и отличный специалист по парным клинкам. Гном блестяще владеет двуручным оружием и арбалетом. Ну, а эльфийка – вообще на все руки мастерица. И из посоха магическими зарядами стреляет, и настучать своей палкой с набалдашником орку по голове может, и сферу, лечащую героев, создает. Одна беда: переключаться между персонажами, когда заблагорассудится, не позволяют. Тасовать бойцов можно лишь в заранее определенных разработчиками точках. Нельзя властью порубиться в ближнем бою, а через минутку подбежать и полечить раненого бойца напарницей. Обидно, но факт.

Печально это и по другой причине – искусственным интеллектом виртуальные друзья-товарищи не страдают. Передадите гному новехонкий топор? Плевал он на ваши советы: захочет – тут же сменит его на только что подобранный меч. Увидите шамана, магией защитившего подручных от дальнобойного оружия? Ваши подопечные с завидным упорством будут стрелять в него (благо боеприпасы у луков и арбалетов бесконечны). В общем, крушить тысячи попадающихся на пути орков, мертвяков, пауков и людей придется в основном лично.

К слову, преувеличиваю я не сильно, число врагов исчисляется как минимум трехзначными числами. Набегают они обычно волнами. Справились с одной – извольте получить следующую. Периодически на арене появляются мини-боссы вроде троллей. Впрочем, прокачанные герои справятся с этими монстрами в два счета. А чтобы не стало совсем скучно, орки матерекют, получают новое оружие, прибавляют в росте и весе, хотя суть от этого не меняется.



Пройти напрямую к Бильбо нельзя – порошки, уступы, ступеньки становятся непреодолимой преградой, если иное не предусмотрено прохождением.

Ба, знакомые все лица

Попав в Ривенделл, вы встретите Фродо, Арагорна, Элронда и прочих персонажей основной сюжетной линии «Властелина колец». Обратите внимание: их лица явно срисованы с одноименной киноэпопеи в трех частях. Что логично, например, Элронд (он же агент Смит) узнаваем массами именно в том виде, в каком он предстал в фильме. Впрочем, это не единственное заимствование – так, гуляя по Бри, трудно отделаться от впечатления, что где-то это уже встречалось. Подозрение оправдано – одна из улочек копирует архитектурный стиль того же городка из «Властелина колец онлайн».



Оригинальное озвучение, русские субтитры

Добивания приносят немало опыта, так что, увидев желтенькую стрелочку над врагом, постарайтесь прикончить его одним ударом.



Есть в инвентаре специальные перышки? Зовите в критические минуты на помощь гигантского орла! Если вы не в подземелье, конечно.



ГЕЙМПЛЕЙ СВОДИТСЯ К ЗАКЛИКИВАНИЮ ПРОТИВНИКОВ, ИЗРЕДКА РАЗБАВЛЯЕМОМУ ПРИМЕНЕНИЕМ НАВЫКОВ И ВОСКРЕШЕНИЕМ ПОГИБШИХ СОРАТНИКОВ.

Геймплей сводится к закликиванию противников, разбавляемому применением навыков и воскрешением погибших соратников. Ах, да, совсем забыл, есть еще добивания поверженных, скрашивающие однообразные будни борца со злом. Ну и приятно, что посещаемые локации меняются. То руины крепости, то могилиники, то заснеженные горы – есть на что посмотреть.

Думаю, вы уже догадались: мозг в War in the North отдыхает. Один-два момента, когда нас заставят проявить смекалку в бою, не в счет. И то – если приписать к таковым ситуации, где все умственные усилия заключаются в выяснении, что бить великана надо в конечности, а не в корпус. Плюс еще поиск секретных точек на уровнях хоть как-то помогает отвлечься от однообразного времяпровождения.

Как ни странно, в первый раз игра проходится почти на одном дыхании. Команда неудержимо рвется вперед, снося на своем пути все живое и обзаводясь новехонькой экипировкой. Предметы различаются по качеству, в некоторые из них можно вставлять специальные камни, дающие всяческие бонусы (вроде «+15 к урону» или «+2 к Ловкости»). Развиваются и наши доблестные паладины, набираясь опыта, получая уровни и обзаводясь полезными или не очень умениями. Есть зачатки крафта – из трав

Брызги крови – единственное, за что проект заслужил рейтинг «М». Сурово и не совсем справедливо.



Чуток не дотянул до миллиона единиц урона за миссию. Только это не я такой крутой, это баллисту выдали и пострелять по оркам позволили.



можно создавать эликсиры, впрочем, реально значимы лишь два типа – «красные» и «синие» бутылочки (с древнейших времен понятно, за что какой тип отвечает). В общем, бежим, бежим, бежим вперед, надеясь узнать, а что же дальше?

А дальше приходит финал, до которого часов 15-20. И полное отсутствие желания повторить. В самом деле, зачем? Чтобы пройти отложенные на потом побочные квесты? Так они не отличаются особой изощренностью: сходить отнести колечко влюбленного горожанина сначала к кузнецу, а потом к предмету его обожания – едва ли не сложнейшая цепочка действий. Большинство прочих сводится к «убей сто пять орков, из одного точно вывалится нужный свиток» за единственным исключением – игрой в загадки с хоббитом. Пронестись по Средиземью еще два раза, доведя процент достижений до ста? Допустимо, но завершить War in the North на максимальной

сложности дано не каждому – слишком часто умираешь от одного удара.

Так, может, развлечь себя мультиплеером? Нет, многопользовательский режим здесь есть, но смысла в нем мало. Разве что захочется посмотреть, как сражаются живые люди, а не боты. Ну или порадовать себя местным аналогом Crimsonland – избиванием накачавшихся на ваши позиции неприятельских отрядов. Удовольствие сомнительное для одиночки, но вполне приемлемое в компании.

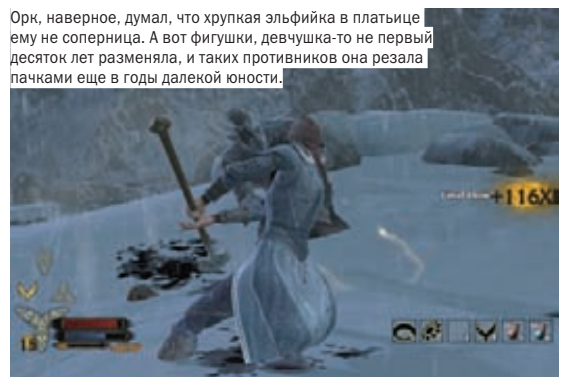
Как бы то ни было, War in the North стоит потраченных нескольких вечеров. За это время вы узнаете о малоизвестных страничках истории Средиземья, пообщаетесь с известными и не очень персонажами, посетите кучу локаций и перебьете почти всех встречных. Да, долго игра не затянется, однократное прохождение – ее предел. Но Diablo 3 еще не вышла, так почему не прогуляться по Гундабаду и Лориену?

ОЦЕНКА 6.5

Внизу: Включаем мозг, понимаем, что бить гиганта надо по ногам, приступаем к делу. Хотя все равно быстрее, чем за пять минут, справиться сложно.



Орк, наверное, думал, что хрупкая эльфийка в платье ему не соперница. А вот фигушки, девушка-то не первый десяток лет разменяла, и таких противников она резала пачками еще в годы далекой юности.





Удивительно, но с той стороны заборы – удобные полочки, на которых можно разместить с три десятка лучников. Правда, забор могут и снести...

Текст и звук на русском языке



Святослав Торик

Stronghold 3

Вилы – это символ серии Stronghold. С вилами бесстрашно идут на врага самые преданные королю базовые юниты. Вилы являются тому, кто на этих юнитов рассчитывает. Наконец, на вилы (за неимением граблей) раз от раза наступают двадцать шесть простых лондонских парней.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, real-time, medieval

Зарубежный издатель:

Southpeak Interactive

Российский издатель/дистрибьютор:

1C-Softclub

Разработчик:

FireFly Studios

Обозреваемая версия:

PC

Мультиплеер:

vs, online

Страна происхождения:

Великобритания

Уже в продаже

И

значально у игросериала Stronghold намечалось легкое и беззаботное детство – пять миллионов копий, как ни крути. Но дальше все пошло по обычному сценарию: если аддон Stronghold Crusader еще удержал планку качества, то Stronghold 2 хрястнула этой планкой себе по голове, а добить сериал пришла устаревшая, глупая и просто неконкурентная Stronghold: Legends. На еле теплящийся огонек жизни через несколько лет заглянул Stronghold: Crusader Extreme, который оказался все тем же первым дополнением с набором миссий неистой сложности.

Вилы казались неизбежными, но разработчики нашли в себе силы начать все сначала. Три года назад состоялось фактическое перерождение: этап утверждения успешно миновали онлайн-новая Stronghold Kingdoms и полноценный триквел. Про MMORTS как-нибудь в следующий раз, поэтому сейчас прошу внимания – перед вами Stronghold 3.

Краткое досье: вышел аккурат к десятилетию своего первого релиза, с первого же кадра ясно как день: римейк чистой воды. В основном по форме, конечно, поскольку тут свой сюжет, свои какие-то фишки, но поверьте мне, когда я только запустил первую миссию, я из целого ряда воспоминаний я вытащил ту картинку, на которой надо было сажать яблони вдоль реки. Специально потом пошел на GameFAQs и проверил – да, это картинка из tutorиала первой части.

...СТОЙ, НЕ ИГРАВШИЙ В STRONGHOLD! Не переворачивай страницу! Так уж и быть, я сжалось над тобой и пролью пару скудных абзацев про суть игры, прежде чем переходить к штурму.

Каждая миссия выглядит так: вы – лорд отдельно взятого замка, и ваша задача – победить вражеского лорда (с

вариациями типа продержаться против N волн противника). Изначально у вас есть лишь ратуша, амбар и склад. Еда для амбара добывается на свиноферме, в яблоневом саду или в сыроварне, этот ресурс автовоспроизводимый. Дерево, камень, железо и прочее – с ресурсных точек, которые имеют обыкновение заканчиваться, но до конца миссии, как правило, хватает. Дальше начинаются производственные цепочки, этот ресурс упрощенные по сравнению с The Settlers: так, для производства копейщиков нужны лишь рекрут (1 единица человека) и копые (1 единица дерева). Люди появляются в замке с различной скоростью, зависящей от условий быта: уровень налогов, продуктовая корзина, количество пабов и церковных служб, наличие крыши над головой и так далее.

Мало какая игра может похвастаться энциклопедией. А ведь лет пятнадцать назад ни одна стратегия не обходилась без такого виртуального увесистого томика (спасибо Сиду Мейеру!).

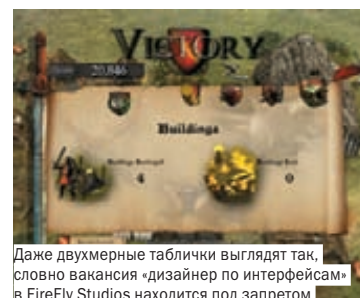


ШТУРМ НА БРУДЕРШАФТ

Спрятав потемневший от крови клинок, я вошел в мультиплеерную залу. Виртуальный ветер одиноко подвывал, перебрасывая собственное эхо от стены к стене. Четыре цветастых угла комнаты символизировали четыре карты на выбор, у каждой была даже своя картинка-превью, практически ни о чем не говорившая рыцарю-новичку вроде меня. «Эй, есть кто живой?», – раздался мой голос под сводами мультиплеерной залы. Увы, тишина была мне ответом. Выждав для верности десять минут, я повернулся и вышел. Видимо, все ушли в Stronghold Kingdoms.



Разработчики решили не заморачиваться на всякую красоту, поэтому маркер квестовой локации на карте выглядит именно так.



Даже двухмерные таблички выглядят так, словно вакансия «дизайнер по интерфейсам» в FireFly Studios находится под запретом.

Все это, понятно, регулируется вами и зависит от зданий, ресурсов и наличности, которую можно потратить на выпивку и свечи для молебнов. Экономическая часть интересна в первую очередь тем, что теоретически ее можно очень тонко сбалансировать, выйдя в хороший плюс, но на это потребуются часы ценного опыта китайского прораба. По этому поводу в каждой серии даже имеется отдельная кампания с фокусом на экономику.

В свою очередь война: о, война – это веселое дело! Война – это поход, бьют барабаны, там-там-там!.. как бы не так. Вся боевка в Stronghold – позиционная. Вы держите свои укрепления в чистоте и порядке, а враг свои. Один собрал раш, обвел рамочкой, метко щелкнул в область поражения; другой усыпал стены лучниками и копейщиками и поставил подпирать ворота парней с широкими плечами. Баланс, как всегда, лавирует между рукопашниками и дальнобойщиками. Особенным в военной вакханалии стоят фортификации и стенобитные орудия, которые неплохо расправляются с искусственно пересеченной местностью, но не выдерживают и трех добротных пинков. И особый шик, за который так любят Stronghold – ловушки. Никогда не устаешь по-детски радоваться, сливая кипящее масло на неудачников, штурмующих стену (часть из них ранее нарвалась на замаскированные колья).

И это я пересказал суть не первой и не второй части, а всех игр серии ла скопом. Так отыгрывался первый Stronghold десять лет назад, так сегодня ощущается и третий номер.

Смысл самовоспроизведения был бы понятен, если бы игру подтянули по всем пунктам: богатый на детали трехмерный движок, плавные анимации участников сражения, милovidные крестьяне и крестьянки, музыку повеселее не помешало бы поставить... но нет, в Firefly Studios это все считают излишеством, ненужным слоем грима на Истинном Геймплее. Поэтому играть в Stronghold 3 требовательному ценителю искусной визуализации категорически запрещено. В противном случае его ждет все пренебрежение мира: грязнотекстурные строения, мутные тайлы болотного цвета, неуклюжая солдатня, ковыряющая пиками деревянный забор, унылая музыка, спу-

Парни с вилами и косами – пушечное мясо, отвлекающий маневр, чтобы копейщики потратили на них свой первый бросок (в отличие от лучников, у них довольно большое время «перезарядки»). А наши парни в это время добьют обезоруженного врага. Хотя стоп... в синий цвет одеты войска противника, а не мои! Арбалеты к бою!



КАРДИНАЛЬНО НЕ ИЗМЕНИЛОСЬ НИЧЕГО, ТАК ЧТО STRONGHOLD 3 ОСТАЕТСЯ РАССМАТРИВАТЬ ЛИШЬ КАК СОВРЕМЕННУЮ ВЕРСИЮ STRONGHOLD.

стившаяся с шотландского нагорья, где ее одиноко насвистывают скучающие пастухи.

Под стать этому небрежному аскетизму и геймплей: лорда откровенно прессуют со всех сторон, и уже в первой десятке миссий военной кампании встретятся такие, которые придется переигрывать и переигрывать. Очередность постройки ресурсодобывающих зданий, темп крестьянского призыва и заполняемость оружейной со временем начинают играть важнейшую роль в жизни феодала (который, кстати, и сам не промах помахать двуручным клинком). Но еще более важную роль играют события: если из прошлой попытки помнишь, из какого леса припрутся медведи задирать крестьян, в следующий раз поставишь там охрану. А зная состав атакующих отрядов, подготовишь соответствующие ловушки. Правда, за этими переигрываниями и перфектизацией прохождения теряется весь смысл игры. Был бы у нее достойный мультиплеер – была бы хоть какая-то польза.

Зато есть редактор карт, в котором можно собрать хоть битву на Чудском озере, хоть взятие Казани! В качестве образца прилагается пяток штурмов исторических крепостей. Наконец, в

наличии режим свободного строительства, куда можно с легким сердцем запустить ребенка, чтобы он строил замки из экологически чистых виртуальных материалов.

Все это на самом деле грустно – ведь видно же, что лондонцы стараются вернуть игре былую славу. Одних патчей за первые две недели выпустили штуки три, и каждый привнес действительно полезные штуки (например, регулирование уровня сложности и управление временем в одиночных миссиях). Но кардинально не изменилось ничего, так что Stronghold 3 остается рассматривать лишь как современную версию Stronghold.

ОЦЕНКА 7.5

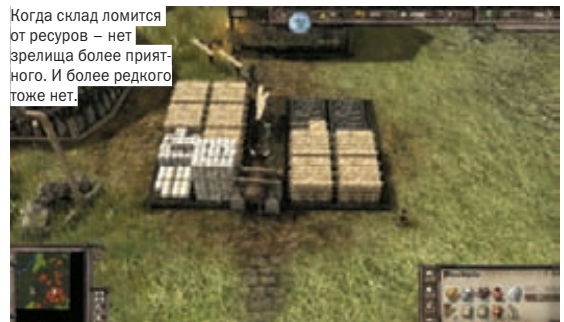
К стыду своему, ни одно из этих названий я не знаю. Но разработчикам виднее. Кстати, этот скриншот показывает, что в отечественном издании Stronghold 3 можно в любой момент переключиться на английский язык!



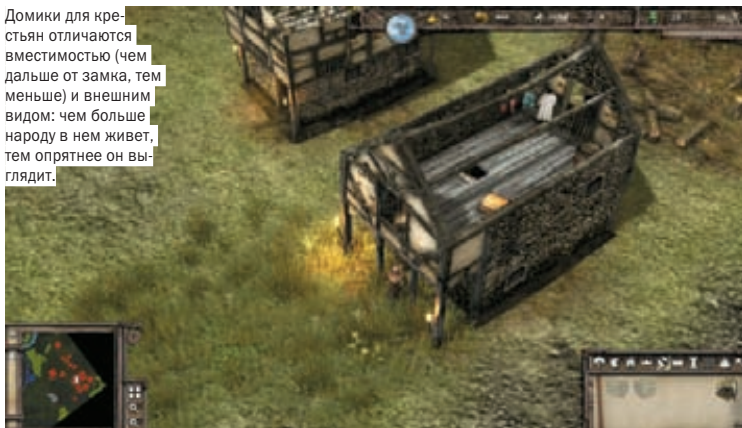
Чтобы захватить вражеский форт, нужно просто немного потоптаться у его входа.



Когда склад ломится от ресурсов – нет зрелища более приятного. И более редкого тоже нет.



Домики для крестьян отличаются вместимостью (чем дальше от замка, тем меньше) и внешним видом: чем больше народу в нем живет, тем опрятнее он выглядит.



Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



Дмитрий Лопухов

Невероятный Халк

В этом году исполняется 50 лет с момента выхода первого комикса о Невероятном Халке. За годы своей блестящей трудовой карьеры он успел сокрушить и разломать столько всего, что вулканам, землетрясениям и ураганам впору выстраиваться перед ним в очередь за автограф. Халк избивал в промышленных масштабах супергероев, всесильных инопланетян, неведомых чудовищ, мистических созданий и богов. Мы от всей души поздравляем стахановца разрушительного труда с грядущим днем рождения и в честь этого замечательного события вспоминаем о наиболее славных вехах его яркой, наполненной мольбами о пощаде и грохотом рушащихся строений жизни.

Справа: В таком виде Халк впервые предстал перед высокой читательской публикой. Серый цвет был избран авторами не случайно – Стэн Ли хотел, чтоб Халк не ассоциировался с каким-то конкретным цветом кожи и, соответственно, расой. Однако возникли проблемы с правильной цветопередачей серого при раскраске, так что со второго выпуска *The Incredible Hulk* нашему герою пришлось стать зеленым.



Ж

изнь комиксных супергероев Золотого (с 38-го по начало 50-х годов XX века) и начала Серебряного (с 56-го по начало 70-х) веков была, в общем и целом, штукой довольно простой. Герой наряжался в костюм, метелил пакостных негодяев, потом костюм снимал и на время возвращался к своему мирному альтер эго. Кто-то из героев деяниями своими гордился, охотно позировал прессе, кто-то, наоборот, внимания чурался и всеми силами старался сокрыть свою супергероическую жизнь. Но при этом практически все они были людьми свободной воли и благие дела творили исключительно из-за неукротимой жажды добра и справедливо-

сти. Даже те отступники, у которых порой загорался в глазах отсвет золотого тельца, буквально тут же приходили в себя и вспоминали про союз большой силы и немалой ответственности.

Впоследствии, конечно, комикс изрядно потемнел, в него пришли ребята, которые с немалым удовольствием стали отрывать головы особо опасным негодяям, чуть позднее добрались и те, что начали валить вообще всех бандитов подряд. Супергерои обзавелись доселе им неведомыми человеческими чертами: алчностью, гневом, жадностью, гордыней. Кое-кто и вовсе перешагнул грань между супергеройством и злодейством. Узнай об этом кто-нибудь из персонажей эпохи комиксной невинности, немедля бы



Свое имя Халк получил от одного из охотившихся за ним солдат. Слово «hulk» в переводе с английского обозначает «увальень».



Преобразование Бэннера в Халка.

пришлось бежать за нашатырем, ибо в те давние дни наброшенный на спину плащ, нелепый облегающий костюм и маска, автоматически делали носителя образчиком рыцарства, безгрешным ревнителем идеалов добра.

В свете всего этого крайне удивительной выглядит судьба героя, о котором мы будем нынче говорить. У господина Халка нет маски и облегающего костюма, лишь только драные штаны. Он не стремится спасать людей от бед и тягот, он зол и груб, слово «извините» он употребляет раз в сто реже, чем «дурак», он любит ломать и крушить. И при этом появился он на свет божий вовсе не в начале 90-х, а в самый что ни на есть рассвет Серебряного века. Как же это вышло? Кто и почему такое допустил? Давайте разбираться.

Халк начинать

В середине 50-х годов минувшего века в США изрядно беспокоились нравственным обликом подростков. «Молодежь хамит, не слушается старших, праздный образ жизни ведет, матюгами ругается, бабами интересуется!» – удивлялись столь необычному поведению юных сограждан взрослые. На самом высоком уровне было решено пресечь это безобразие. В спешном порядке собрались комиссии, комитеты, организации и объединения, члены которых с упоением принялись разыскивать аморального врага. Видеоигр в те годы еще

не было, посему карающий перст родительского правосудия указал на комиксы. Вот, вот кто растлил невинных американских детей! Вот кто насовал им в головы всякой дряни и мерзости! Вот кто заставил семнадцатилетних лбов думать о трусиках одноклассниц и драться на переменах!

В Оклахоме и Техасе немедленно подверглись запрету комиксы, в которых «демонстрировались ужасы и криминал». Попытки жестоко ограничить оборот рисованных историй были приняты и в ряде других штатов. Совершенно ожидаемо обнаружился человек, придумавший, как направить волну народного негодования в выгодное для себя русло: психиатр Фредрик Вертам накопал книжицу «Соблазнение невинных», в которой детально описал, как посредством комиксов эти самые «невинные» и соблазняются. Определенная ирония состоит в том, что в 35-м году психиатр Вертам на громком процессе по делу маньяка-детоубийцы Альберта Фиша свидетельствовал... в защиту преступника. Ну, впрочем, оно и понятно: маньяк Фиш утверждал, что совратил лишь около сотни детей, а комиксы, по убеждению Вертама, были ответственны за совращение целого поколения.

Множество удивительных вещей обнаружил в комиксах Вертам. Например, что Чудо-женщина из-за своей силы и независимости является несомненной лесбиянкой и пропагандирует свою неправильную ориентацию среди юных дев; то, что Бэтмен – стопроцентные гомосексуалисты; то, что Су-



пермен ненавидит Америку и вообще сочувствует фашистам. Наиболее консервативная часть общества, прочтя книгу, впала в ярость. И черт бы, конечно, с ними – консерваторам вообще свойственно впадать в ярость по любому поводу, но «Соблазнение невинных» попало в руки одержимому борьбой с преступностью во всех ее проявлениях сенатору. Вот тут-то и пошла мясорубка: начались публичные слушания, посыпались обвинения, издательства оказались под чудовищным давлением, многие художники и авторы комиксов надолго лишились работы и получили «черные метки». В общем, произошло примерно то же самое, что и во время припоминаемой маккартистской охоты на коммунистических ведьм.

Верху: Первый враг Халка, коммунистический монстр Горгулья.

Внизу: Халк может прыгать на десятки и даже сотни миль. В некоторых комиксах задокументированы случаи, когда Халк скакал с континента на континент.



Один из боевых приемов Халка состоит в том, что он со всей силы хлопает в ладони, получившаяся взрывная волна весьма эффектно разбрасывает всех находящиеся поблизости супостатов.



HALF MAN, HALF MONSTER, THE INCREDIBLE HULK INSTANTLY SPRINGS OVER UNSUSPECTING THINGS AS HIS UNBELIEVABLY POWERFUL LEGS Propel HIS AWESOME FORM WAST DISTANCES THRU A SERIES OF POWERFUL LEAPS.



Первая встреча Халка и Фантастической Четверки в The Fantastic Four №12.



Слева: Начиная с первого халковского выпуска Tales to Astonish, авторы решили сделать героя визуально чуть более симпатичным и человекоподобным. Изменение это наткнулось на резкое негодование со стороны читателей. Пришлось возвращаться к старому образу.



Справа: Вот такую внесюжетную картинку пришлось размещать авторам в 62-м выпуске (3-м с момента прихода в него нашего зеленого приятеля) Tales to Astonish, дабы успокоить требовавших возвращения старого дизайнера Халка читателей.

Результатом всего этого стало появление «Кодекса издателей комиксов», согласно которому на визуальное и текстуальное содержание комиксов накладывалось огромное количество ограничений, включая даже запрет на использование отдельных персонажей и слов («вампиры», «оборотни» и «зомби», например). Отныне комиксы должны были представлять собой истории о приключениях славных парней, творящих благие дела во имя справедливости. По сути, единственным направлением, полностью отвечающим требованиям «Кодекса», стали истории о добрых и справедливых супергероях. Спрос на них подскочил до небес. Какую-то часть удалось извлечь из хранилищ Золотого века комиксов, но основную массу персонажей пришлось придумывать с нуля.

Аккурат в этот самый период повышенного спроса и родился Халк. Придумали его писатель Стэн Ли и художник Джек Кирби, чуть ранее смастерившие для издательства Marvel Comics «Фантастическую Четверку». И буквально с самого первого выпуска Халк, в отличие от вышеупомянутой четверки, балансировал на грани нарушения «Кодекса издателей комиксов». Стэн Ли рассказывал, что находился под сильным впечатлением от старого черно-белого фильма ужасов «Франкенштейн» (того, что с Бори-

сом Карлоффым). С юных лет писатель пребывал в уверенности, что созданный Виктором Франкенштейном монстр был вовсе не плохим парнем. Плохими парнями были местные жители, которые гонялись за бедным монстром с вилами и факелами, всячески его третировали и вынуждали обороняться и творить малоприятные вещи, а в конце так и вовсе сожгли. Стэн Ли мечтал восстановить справедливость, создать монстра, который, будучи чудовищем, тем не менее нес бы на лбу печать добра. Монстра, который вполне бы мог стать супергероем.

В концепте этом отчетливо читается пренебрежение заветами «Кодекса», который, собственно говоря, никогда не вызывал у Стэна Ли никаких положительных эмоций. Однако в начале 60-х открыто бунтовать против этого нелепого сборника запретов и заблуждений было рановато, и Ли пошел на весьма хитрый шаг, сделал монстра нечаянным альтер эго Брюса Бэннера, идеального комиксового персонажа. Бэннер – гениальный ученый, без устали трудящийся на благо Америки; рыцарь без страха и упрека, всегда готовый прийти на помощь нуждающимся и пожертвовать собой ради высоких идеалов. В общем, хоть сейчас доставай из сундука бабулины колготы, натягивай маску и отправляй творить добро по всей Земле...

В 1996 году на канале UPN был запущен анимационный сериал The Incredible Hulk. Первый его сезон отличался повышенной мрачностью и брутальностью и весьма близко следовал историям и характерам из марвеловских комиксов. По понятной причине он был более чем тепло принят поклонниками. Во втором же сезоне создатели под нажимом боссов канала решили понизить градус суровости и добавили к повествованию She-Hulk. В результате популярность сериала сошла на нет, и вскоре шоу было закрыто.

В 2009 году Marvel Animation выпустила два короткометражных анимационных фильма про Халка – «Халк против Росомахи» и «Халк против Тора». В первом Логан по заданию военных пытается поймать Халка, сильно огребает и оказывается в плену у злодейской Команды Икс, состоящей из Дэдпула, Саблезубого, Красного Омега и Леди Дэтстрайк. Но затем совместно с Халком ситуацию эту он разруливает. «Халк против Росомахи» длится чуть более получаса, переполнен кровью и традиционными шутками Дэдпула и в целом представляет собой весьма недурственное зрелище. «Халк против Тора» менее разнуздан и брутalen и ориентирован в большей степени на поклонников и знатоков Тора и его асгардских коллег. Сюжет его построен на традиционном приеме «настрой Халка против всех». В роли «настройщика» выступает Локи, который сперва разделяет Бэннера и нашего зеленого друга, а потом, управляя им, пытается завалить Тора.

В 2010 году Marvel Animation выпускает (в обход кинотеатров сразу на DVD) полнометражный анимационный фильм «Планета Халка», основанный на сюжете одноименного комикса. В мультфильме этом наш зеленокожий герой оказывается на другой планете, участвует в гладиаторских боях и в конце концов становится местным королем.



Знаковая обложка 91-го номера журнала Rolling Stone.

Игра из ежегодного сборника историй о Халке. От читателя требовалось по инициалам опознать автора того или иного дизайна зеленого громилы.

Первый выпуск комикса The Incredible Hulk вышел в свет в мае 1962-го, и в нем весьма подробно рассказывалась история того, как получился Халк. Дело было так. Бэннер трудился над гамма-бомбой, чудовищным оружием, которое должно было обезопасить американцев от всех существующих угроз. Вместе с ним над бомбой трудился некий Игорь, короткостриженный солдафонского вида субъект, который разве что красные кальсоны с серпом и молотом не носил. За несколько минут до испытательного взрыва бомбы на полигон забрался некий молодой оболтус, поспоривший с друзьями, что он не сдрейфит покататься по закрытой военной территории. Отважный Бэннер, попросив Игоря отложить взрыв бомбы, бросился спасать сорванца, ну а Игорь, совершенно неожиданно оказавшийся коммунистическим прихвостнем, взрыв не отложил. Бэннер успел спасти слабоумного юнца, но сам попал под поток гамма-излучения...

Отныне с наступлением темноты Бэннер обращается в Халка, неуязвимо-го монстра, наделенного чудовищной силой. При этом разум Бэннера остается где-то в подсознательных глубинах, а само существо ведет себя как распоследняя скотина. Халк рушит, крушит, ломает, бранится и... с первыми лучами солнца превращается обратно в шокированного Брюса Бэннера. Тем временем Игорь, своевременно брошенный в тюрьму, исхитряется отправить шифровку в СССР, в которой сообщает коммунистическому монстру (!) Горгулье, что в Штатах завелся невиданной силы субъект. Горгулья отправляется в Америку и похищает Халка. Но к тому моменту, как его облепленный красными звездами самолет приземляется в Стране Советов, Халк вновь превращается в Бэннера. Шокированный Горгулья рассказывает, что ему до смерти надоело быть коммунистическим монстром, и он тоже хотел бы обратиться в обычного человека. Движимый жалостью Бэннер подвергает его облучению радиацией, в результате чего Горгулья вновь становится представителем рода Homo sapiens. На радостях он грозит кулаком портрету Хрущева и помогает Бэннеру сбежать, а затем героически

Вверху: В первом выпуске «Мстителей» Халк, пытаясь скрыться от преследователей, притворяется человеком подобным роботу (!) и поступает на работу в цирк (!!).

взрывает и себя, и все свое высокотехнологичное логово, напичканное отравляющими коммунистами.

Вот так и состоялся первый подвиг тандема Халк-Бэннер. В следующих выпусках комикса наш герой разгромил гнусных жаблюдей из открытого космоса; навалил фокуснику по имени Повелитель Колец, который ездил по городам и селам, гипнотизировал и грабил аборигенов; напощал космическому гладиатору Монгу (который оказался роботом, в котором сидели вполне земные коммунисты); побил древнеримского воина Тирануса, копившего в подземном царстве несметные войска, дабы захватить нашу чудесную планету; остановил армию жестокого китайского генерала Фанга (бесстрашные солдаты до одури боялись снежного человека, так что Халк переоделся в странный фурри-костюм и устроил в их рядах панику и смятение) и из-

ственно контролировать свои перевоплощения в яростного монстра и увеличил интеллектуальный уровень своего альтер-эго, но при этом Халк все равно остался грубияном и довольно неприятным типом. Так, например, сражаясь с Повелителем Металла, он всерьез размышлял, не примкнуть ли ему к оному Повелителю, дабы вместе держать Землю в ужасе и страхе (нетерпеливый пришелец пошел в атаку, и не дал Халку додумать эту перспективную мысль). Человечество тоже весьма своеобразно вознаграждало Халка за его нечаянные подвиги: военные безостановочно изобретали приспособления, призванные Халка поймать и нейтрализовать (один раз, к примеру, они заманили его в космический корабль, который отправили в бесконтрольное путешествие, рассчитывая, что рано или поздно монстр отдаст там концы; в другой раз шарахнули по Халку из специальной пушки, заточившей нашего героя в айсберг). В общем, любовь была взаимной.

Ли и Кирби, создатели Халка, ухитрились, не нарушая условий людоедского «Кодекса», сделать настоящую революцию. И дело даже не в том, что они облачили монстра в костюм супергероя, а в том, что они на корню видоизменили сам процесс превращения персонажа в суперперсонажа. Брюс Уйэн спускается в свое высокотехнологичное логово, переодевается и становится Бэтменом. Кларк Кент забегает в телефонную будку, срывает будничные шмотки и обращается в Супермена. А Брюс Бэннер... Брюс Бэннер, хороший, честный парень, когда понимает, что пришла пора спасать мир, облучает себя гамма-лучом и искренне надеется, что когда он превратится в Халка, то все еще будет интересоваться спасением мира. Бэннер, в отличие от прочих супергероев, не способен управлять своим альтер-эго. И, всякий раз проходя через процедуру превращения, он не знает, окажется ли мир спасен или же будет им самим разрушен до основания.

В 1963 году в жизни Халка состоялись три крайне значимых события. Во-первых, закрылся комикс The Incredible Hulk. Читатели восприняли серию в целом положительно, но выходящая параллельно «Фантастическая четверка»



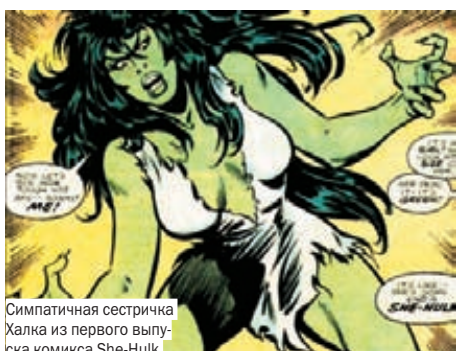
Вверху: Халк из телевизионного сериала 70-х в исполнении бывшего культуриста Лу Ферриньо. После этой роли господин Ферриньо стал безумно популярен среди поклонников зеленого здоровяка, сделался звездой всех возможных конвенгов и по сей день регулярно появляется в cameo-ролях (включая и две последние экранизации) в фильмах и частенько озвучивает Халка в кино и видеоиграх.

бил безжалостного Повелителя Металла (космического субъекта, повелевавшего металлическими предметами).

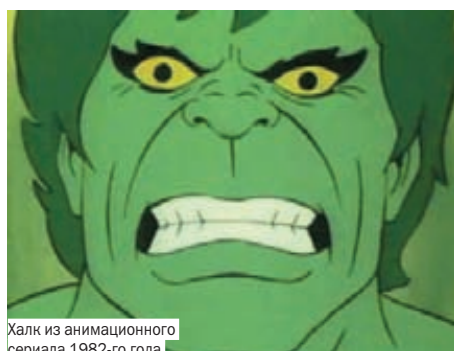
Вроде бы вполне внушительный список: и Землю от инопланетных захватчиков Халк выручал, и проклятых коммунистов из Америки прогонял, и преступных элементов карал. Однако ж тонкость тут в том, что все эти подвиги он творил вовсе не из стремления к добру и справедливости. Первоначально Халк вообще с трудом понимал, что вокруг него творится, и все его желания описывались простейшей формулой «крушить+ломать». Впоследствии Бэннер научился искус-



Халк из черно-белого журнала The Rampaging Hulk.



Симпатичная сестричка Халка из первого выпуска комикса She-Hulk.



Халк из анимационного сериала 1982-го года.

нравилась им заметно больше. Халк, бесспорно, заинтересовал читателей, но скорее как уникальный персонаж, а не как герой данного конкретного комикса. И практически все они мечтали узнать, что же случится, ежели Халку придет-

ся схлестнуться с другими супергероями. Кроссоверы вообще всегда привлекали читателей возможностью сравнить силы любимых персонажей на официальном уровне, но заставить сражаться друг с другом хороших парней было, как правило, довольно непросто. Халк же, с его вспыльчивой натурой, неукротимым нравом и страстью к массовым разрушениям, для таких затей подходил идеально. Так что буквально в том же месяце, когда вышел последний номер The Incredible Hulk, наш несокрушимый герой нанес визит в мир Фантастической четверки, где некий коммунистический негодяй саботировал запуск сверхновой американской ракеты и взвалил бремя вины на Халка. Военные поручили раз-

Слева: Россомаха, один из наиболее почитаемых марвеловских персонажей, начал свою нарисованную жизнь именно с комиксов о Халке. Он впервые появился в 181-м выпуске The Incredible Hulk (до этого, правда, ему досталась одна – самая последняя – панель в 180-м номере).

рулить эту ситуацию Фантастической Четверке, члены которой наперебой хвастались, с какой легкостью каждый из них может разделаться с зеленым монстром. Но Халк сперва от души всем им навешал, а потом (правильно, в другом порядке было бы не так интересно) доказал свою невинность.

Практически тут же была запущена новая кроссоверная серия комиксов – «Мстители» (The Avengers). Первый номер вышел в сентябре 1963-го года, в нем рассказывалось, как марвеловские герои (Тор, Железный Человек, Халк, Оса и Человек-муравей), оказавшиеся по воле случая (точнее в результате козней суперзлодея Локи) в одном месте в одно и то же время, надумали собрать команду, дабы решать те задачи, которые поодиночке им были не по силам. В процессе формирования этой супергероической группы Халк успел хорошенько намять бока Железному Человеку и по старой доброй традиции учинить немалые разрушения. Сразу было ясно, что плохо контролирующему свою ярость Халку долго среди героев-праведников не продержаться, и весьма скоро наш зеленокожий друг был вынужден покинуть команду.

В течение некоторого времени после закрытия The Incredible Hulk и выхода из состава Мстителей Халк продолжал скитаться по чужим комиксам. И лишь в сентябре 1964 года он получил собственную ежемесячную серию в рамках марвеловской антологии Tales to Astonish. И именно в рамках этой серии с Бэннером и Халком и случились все те собы-



Помимо перечисленных в статье «персональных» игр существует немало и таких, в которых Халк не является сюжетообразующим персонажем, но выступает в качестве одного из управляемых героев. Наиболее известная среди них – серия файтинговых кроссоверов, разработанных компанией Capcom. Первая из них, в которой принимал участие Халк – Marvel Super Heroes – вышла в 1995 году. Сюжет ее был основан на событиях серии комиксов The Infinity Gauntlet и повествовал о случившейся во вселенной Marvel битве за обладание шестью могущественными драгоценными камнями. За ней последовала игра Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, в которой персонажи «Марвел» сражались с героями понятно какого цикла файтингов.

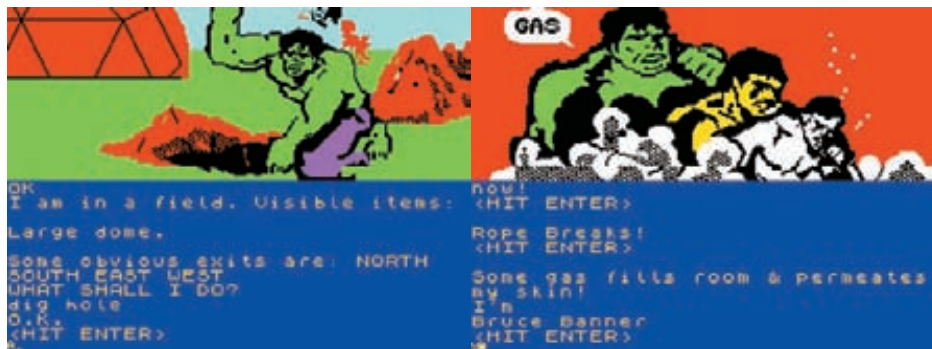
Следующей была игра Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes, в которой персонажей Street Fighter разбавили герои других капкомовских циклов (Мегамэн и Капитан Комmando, например). Принял наш герой участие и в двух следующих эпизодах сериала – Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes и Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds. Интересно, что во всех играх, кроме последней, Халк был представлен в своем «умном» облике, получившемся в результате слияния разумов Бэннера и его зеленого альтер-эго. А вот в последней нам таки дали поуправлять тем самым парнем, который «Халк крушить!»



тия, которые определили современный образ зеленого громилы. Во-первых, Бэннер полностью утратил способность контролировать свои превращения в монстра: ушел в историю трансформирующий гамма-луч, и отныне ученый начал превращаться в Халка в минуты особого эмоционального потрясения. По сути, монстр стал своеобразным защитным механизмом Брюса Бэннера – всякий раз, когда его пульс начинал зашкаливать, а нервная система переходить в сверхвозбужденное состояние, на свет божий вырывалось неукротимое чудовище. При аналогичных обстоятельствах происходило и обратное превраще-

Вверху: Разумно отдавая предпочтение широким штанам, Бэннер, к сожалению, не всегда успевал их надеть.

Внизу: Игра Questprobe featuring The Hulk.



ние Халка в Бэннера. Во-вторых, натура Халка стала более звериной, испарился его приобретенный в старой серии интеллект, ушло умение разговаривать комплексными предложениями. Мысли и речь монстра стали односложными, лишь изредка сквозь них удавалось прорваться – в виде неясных фрагментов и смутных образов – воспоминаниям Бэннера. В-третьих, мир наконец-то узнал, кто скрывался под личиной Халка, что, разумеется, повлекло за собой массу новых сложностей для Бэннера.

В общем, Халк обоими своими зелеными ногами врос во Вселенную Марвел, прижился, приобрел огромное количество поклонников и приготовился

сделать мощный прыжок на новый уровень своего комиксного существования.

Халк продолжает

К апрелю 1968-го Халк полностью захватил власть над ежемесячником Tales to Astonish, который, начиная со 102-го номера, закономерно был переименован в The Incredible Hulk. Сам же Халк к этому времени уже успел стать телезвездой: в 66-м году был пущен в эфир анимационный сериал The Marvel Super Heroes, в рамках которого каждый день демонстрировались три семиминутных эпизода, посвященные одному из марвеловских супергероев (эпизоды про Халка транслировались во вторник). Каждая из серий представляла собой практически дословное воспроизведение одноименного выпуска комиксов с закадровым голосом и анимированными движениями губ. То есть, фактически, это была последовательность напрямую

пал и Халк. Несколько позднее наш зеленый друг еще раз подтвердил свою близость неконформистским слоям общества, угодив в 1971 году на обложку журнала Rolling Stone.

Причина, по которой Халк нравился одновременно и малым детям, и радикально настроенным интеллектуалам, очевидна. С одной стороны он был всесильным героем, способным ударом кулака рушить скалы, выдерживать чудовищные взрывы, в одиночку останавливать армии и сокрушать любых злодеев, а с другой являлся жертвой системы предрассудков, ксенофобии, людской неблагодарности и глупости. Сколь бы славы и велики подвиги Халка ни были, его все равно продолжали бояться и ненавидеть. На него велась непрекращающаяся охота, в которой нередко участвовали его бывшие друзья и коллеги по супергеройскому цеху. Халк не шел на компромиссы, не признавал ничьей власти, плевал на авторитеты. Но при этом всегда хотел мира и покоя, хотел, чтоб его перестали преследовать и травить. Крайне символично, что суперзлодеи поставили на конвейер следующий метод вовлечения Халка в конфликты: достаточно было где-нибудь что-нибудь разрушить, как тут же все подозрения падали на нашего зеленого монстра. Начиналась охота, и Халк вынужден был отвечать единственным доступным ему методом – насилием, что, естественно, только сильнее ярило его гонителей. А ведь, помните, там еще есть и несчастный Бэннер, который вообще добрейшей души парень, угодивший помимо своей воли во всю эту передрагу...

вырезанных из комиксов статичных картинок с минимальным ксерографическим анимированием. Даже по тем временам это выглядело довольно нелепо, зато было очень близко к духу оригиналов и нравилось детям.

Чуть раньше случилось еще одно знаковое событие, связанное с Халком. Журнал Esquire проводил опрос среди американских студентов, разделяющих радикальные политические взгляды. Молодые люди должны были назвать наиболее воодушевляющих их революционеров. К огромному удивлению организаторов опроса, помимо вполне ожидаемых Че Гевары и Боба Дилана в верхнюю часть списка по-

Оставим, впрочем, на время лирику и вернемся к летописи приключений нашего буйного героя. В течение 70-х комикс The Incredible Hulk стремительно набирал популярность, столь же стремительно росла и слава самого Халка. Примерно в это же самое время телевидение начало активно эксплуатировать образы известных супергероев: одна за другой на малые экраны выходили адаптированные версии популярных комиксов. Не избежал этой участи и Халк: в 1977-м году на CBS стартовал телевизионный сериал The Incredible Hulk. Концепцию, идею и сценарий постановки целиком и полно-

Халк из фильма Энга Ли (2003).



стью придумал продюсер Кеннет Джонсон (будущий создатель культовых фантастических телесериалов V и Alien Nation). Первые два эпизода телесериала носили статус пилотных, длились по полтора часа каждый и этой причине нередко выдаются по сей день за полнометражное кино. Так что если вдруг откопаете где-то фильм The Incredible Hulk, датированный 77-м годом, знайте – это первый эпизод длинного сериала.

В процессе телеадаптации доктор Брюс Бэннер почему-то превратился в Дэвида Бэннера (Джонсон рассказывает, что сделано это было для того, чтоб уменьшить параллели между комиксом и сериалом, то есть, раз разные имена, значит, и персонажи разные; а исполнитель роли Халка Лу Ферриньо утверждает, что случилось это потому, что руководство канала впало в безумие и сочло имя Брюс «слишком гейским»). Изменилась и история появления зеленого монстра: согласно телесериалу, доктор Бэн-

нер изучал причины, по которым люди в момент сильнейшего стресса и выброса адреналина способны творить немислимые вещи (поднимать многотонные плиты и совершать титанические прыжки). В ходе эксперимента он установил, что происходит это из-за воздействия солнечной гамма-радиации. Сделав этот вывод, Бэннер решил провести эксперимент на себе, но получил чересчур большую дозу гамма-облучения и в результате начал в моменты гнева непроизвольно обращаться в громилу Халка. Отсюда и стартуют растянувшиеся на 5 сезонов (и три последовавших за ними полнометражных телефильма) поиски Бэннером лекарства от своей загадочной «болезни» и попытки совладать с живущим внутри него зверем. Интересно, что большинство научно-фантастических элементов оригинального комикса было сведены к нулю: исчезли суперзлодеи и их невероятные изобретения, инопланетные создания и

Вверху: Брюс Бэннер из фильма Энга Ли (2003).

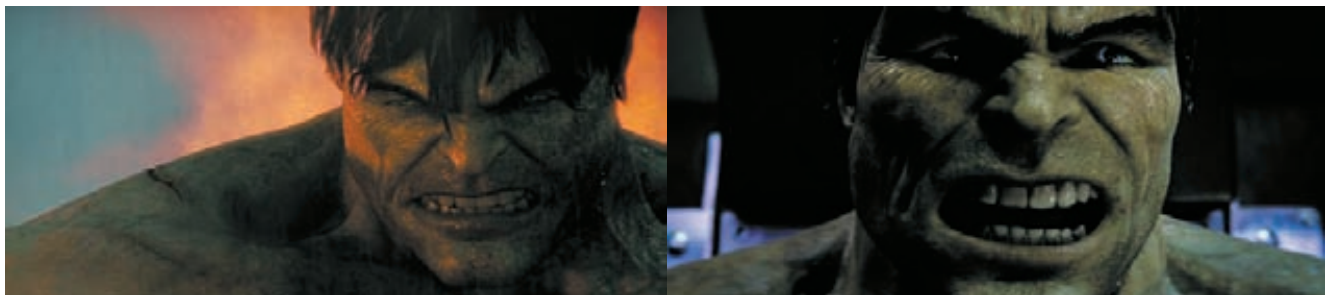
несокрушимые роботы, выходцы из других миров и всяческие мистические твари. Телевизионными врагами нашего героя становились, как правило, обычные «человеческие» негодяи в спектре от гопников и мошенников до маньяков.

В 77-м марвеловское подразделение Curtis Magazines запустило черно-белый журнал The Rampaging Hulk, в котором принялось публиковать истории о приключениях Халка, происходивших в промежутке между последним выпуском самой первой серией комиксов The Incredible Hulk и появлением нашего зеленого друга в Tales to Astonish. Затея не удалась, и после 9-го выпуска журнал внезапно сделался цветным и переименовался в The Hulk! Вместо «потерянных» историй о Халке-шестидесятнике, в нем начали печатать комиксы по мотивам упомянутого чуть выше телевизионного сериала. И вновь получилось не очень. Тогда создатели, (отлично, очевидно, понимавшие, чего же хочет их читатель) вновь сделали журнал черно-белым. Агония, по счастью, продолжалась недолго, и на 27-м выпуске журнал отдал концы. А чуть позднее Марвел своими же собственными бумажными руками додушил увечное дитя: в 269-м выпуске основного халковского комикса обнаружилось, что публиковавшиеся в журнале истории были выдуманы для развлечения инопланетной детворы, то есть никогда в марвеловской реальности не происходили.

В 1980 году уставший постоянно скрываться и сражаться доктор Бэннер решил навестить свою кузину. Так начался комикс The Savage She-Hulk. Врезка на первой его странице гласила, что называть доктора можно и Брюс, и Дэвид, и даже, ежели уж очень захочется, Боб, из чего можно сделать вывод, что комикс рассчитан был не только на старую «бумажную» аудиторию, но и на тех читателей, которые Халка знали исключительно по телесериалу (собственно, и создавался персонаж для того, чтоб авторы телесериала не смогли первыми придумать какую-нибудь халкобабу и заполучить, тем самым, на нее все права). Согласно сюжету The Savage She-Hulk, кузину доктора Бэннера подстрелили негодяи, и наш герой вынужден был перелить ей часть своей крови. В результате чего она тоже принялась превращаться в здорового зеленого монстра (куда как более симпатичного, следует признать, чем брат). К удивлению многих, героиня приšla к двору и, пережив родную серию, стала частенько появляться в других марвеловских комиксах.

В 1982-м году закончился уже неоднократно упоминавшийся телесери-

Внизу: Халк из «Невероятного Халка» 2008 года.



Скаар, сын Халка.



ал, и дабы свято место не пустовало, канал NBC немедленно запустил анимационный цикл The Incredible Hulk. Мультсериал, в отличие от своего «живого» собрата, был куда как более близок к сюжету первоисточника: Бэннеру вернули его законное имя и историю, вернулись суперзлодеи, сюжетные персонажи и изрядная часть фантастического наполнителя. В итоге получился, если закрыть глаза на несущественные мелочи (вроде, например, того, что по цензурным соображениям Халк, облаченный в одни лишь драные красные штанишки, в момент трансформации все время обращается в полностью одетого Бэннера), вполне приличный мультипликационный сериал про нашего зеленого друга.

В течение всего этого времени, разумеется, продолжала выходить основная линейка комиксов The Incredible Hulk. На смену ветерану Стэну Ли пришли другие писатели, потом сменились и они. Закончился Серебряный век, ему на смену пришел век Бронзовый, который плавно перетек в эпоху модерна. Халк и Брюс Бэннер старательно проходили сквозь все стадии трансформации.

В мир комикса, шелестя сухой кожей по страницам, змейкой проник психоанализ, и у доктора Бэннера обнаружилось многочисленное психические отклонения, сопровождавшие его еще с молодых ногтей. Задолго до того, как гамма-лучи пробудили в нем Халка, у доктора, оказываясь, уже были все предпосылки для диссоциативного расстройства личности. Состоявшееся впоследствии разделение и Халка и Бэннера (да-да, некий гениальный психиатр таки ухитрился разрезать неделимое) и повторное их слияние ситуацию лишь усугубило. Из недр подсознания на волю выползла еще одна личина: хитрый, жестокий и циничный Джо Фиксит (серый Халк). Еще одно психиатрическое вмешательство привело к возникновению нового стабильного персонажа, обладающего умом и сознанием Бэннера и внешностью и силой Халка.

Параллельно со всеми этими событиями разрастался и марвеловский мультиверсум (совокупность различных версий вселенной Марвел), разумеется, в большинстве из них появлялась и собственная версия Халка. Так, например, в одной из версий будуще-

го Халк, накачавшийся по самое горло радиацией, обратился в безумного диктатора-суперзлодея Маэстро. В футуристической вселенной Marvel 2099, в результате серьезного сбоя при проведении эксперимента по воссозданию Халка, новым зеленым монстром стал исполнительный продюсер местной киностудии, планировавшей снимать кино про нашего героя. А в Marvel Zombies и Халк, и Бэннер сделали зомби. Огромное количество халков всех мастей, настроений и повадок существовало и существует по сей день по бескрайним просторам мультиверсума, и многие из них достойны не только упоминания, но и подробного рассказа, но, увы, мы никак не можем забыть весь журнал одним лишь зеленым дебоширом. Посему мы вынуждены ехать дальше, туда, где в век высоких технологий Халк надумал скрыться от террора и нападков, в прекрасный мир игр и кино.



Вверху: Зомби-Халк из вселенной Marvel Zombies.

Внизу: Брюс Бэннер из «Невероятного Халка» 2008 года.

Халк смотреть и играть

Хронологически первой игрой с участием Халка стала Questprobe featuring The Hulk (или просто The Hulk), квест, разработанный компанией Adventure International в рамках их серии игр, посвященных различным марвеловским персонажам. Версии игры для практически всех существовавших в то время настольных



компьютерных систем вышли в 1984 году и, в общем и целом, никого, кроме отдельных поклонников Халка, не впечатлили. От игрока требовалось, управляя посредством текстовых команд (как то, собственно, и было принято в текстовых квестах тех времен) Халком и Бэннером, собирать драгоценные камни и складировать их в специальное место. В процессе блуждания по миру нашему дуэту предстояло встретиться с уймой опасностей (одна из наиболее страшных, как показа-

похищенному Пантеоном Халку сперва предстояло намять божественные бока своим похитителям (тем самым, как ни странно, переманив их на свою сторону), а потом уже начать в промышленных масштабах ломать кости суперзлодеям. Сюжет, кстати говоря, был далеко не самым слабым местом The Pantheon Saga: игра не блистала ни звуковым оформлением, ни визуальными красотоми.

В 2003-м в жизни Халка состоялось крайне значимое событие: его наконец-

Халк в анимационном фильме «Халк против Росомахи».



ла игровая практика, – муравьи) и головоломок. Среди сонма аналогичных квестов игра несколько выделялась тем, что у нее была графика (статичная картинка, под которой следовало вводить команды) практически для каждой из сцен, но сейчас, понятное дело, достоинство это вряд ли может побудить кого-то начать играть в Questprobe featuring The Hulk.

Десять лет спустя, в 1994 году, уважаемый Халк засветился в игре с невероятно оригинальным названием The Incredible Hulk. Это был достаточно бодрый консольный экшн, в ходе которого нашей зеленой машине разрушений предстояло схлестнуться с одним из своих старейших врагов Лидером и пачкой его подручных.

К почтенной профессии крушилителя Халк вернулся два года спустя в трехмерном экшне The Incredible Hulk: The Pantheon Saga. Любопытно, что любой правоверный поклонник комиксов о Халке, едва заведя название, сразу догадался бы, что на сей раз зеленому громиле придется иметь дело с божественной группировкой Пантеон (состоящей исключительно из различных мифологических божеств). Сюжету этому в свое время было посвящено немало выпусков оригинального комикса. Увы, поклонников придется разочаровать: авторы игры позаимствовали лишь персонажей, а историю, вообразив себя куда талантливее марвеловских писателей, придумали сами. В The Incredible Hulk: The Pantheon Saga

то позвали в большое кино. Первые варианты сценария кинофильма о Халке стали появляться еще в начале 90-х годов. Среди прочих была, например, и история Джонатана Хенсли (сценариста «Джуманджи», третьего «Крепкого орешка» и «Армагеддона»), в которой Халку предстояло драться с созданным Бэннером человеконасекомым, скомбинированным из человека, муравья и таракана. Доработкой сценария занимался Джей Джей Абрамс (батьюшка «Лоста» и нового полнометражного «Звездного Пути»). Фильм по этому сценарию вошел в предпроизводственную стадию в 1998 году: были созданы образцы грима, модели персонажей, даже часть компьютерных эффектов. И когда уже было потрачено более 20 миллионов, оказалось, что бюджет картины однозначно перевалит отметку в сто миллионов долларов и, скорее всего, устремится в бесконечность. Проект немедленно был заморожен, а сценаристы отправлены в отставку. На освободившееся место уселся Майкл Франс (работал над «Скаллолазом» и «Золотым глазом»), который и сочинил историю, легшую в основу будущего фильма.

Режиссером картины был назначен тайваньский режиссер Энг Ли, парой лет ранее поставивший фильм «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (через два года после «Халка» он снимет «Горбатую гору»). Сценарий Франса частично базировался на событиях, случивших-

Вверху: Красный Халк.

ся с Бэннером в раннем детстве (его систематически избивал алкоголик-отец, а потом и вовсе убил у Бэннера на глазах его мать). Ли, желавший снять фильм вообще без суперзлодея и планировавший по архаусной привычке сделать сюжетообразующим внутренний конфликт главного героя, зубами вцепился в этот концепт и выволок его на первый план. В итоге получилась ни рыба, ни мясо: старательно распахив по сюжету оригинальных комиксных персонажей, изучив под микроскопом причины и последствия психологической травмы Бэннера, рентгеном высветив весь его внутренний мир, Энг Ли забыл самое главное – сделать фильм интересным. Собственно, интересным «Халк» становится исключительно в сценах со спецэффектами (которые, следует признать, сделаны очень изобретательно), все остальное время он вызывает откровенную тоску. «Халк» Энга Ли вполне заслуженно провалился в прокате, собрав ряд негативных отзывов от зрителей и кинокритиков и чуть было не похоронил кинематографическое будущее нашего зеленого монстра.

Весьма занятно, что в том же 2003 году за месяц до выхода на экраны «Халка» Энга Ли, в рамках масштабной рекламной кампании была выпущена игра Hulk. Она не имела практически ничего общего с фильмом и довольно близко следовала сюжетным линиям оригинальных комиксов. Наш зеленый герой, жаждавший скинуть с себя тяжелое бремя превращений, разыскивает некую гамма-сферу, способную «откатать» радиацию из тела Брюса. Сферу эту избрел друг и наставник Брюса – доктор Кроуфорд. Но когда счастье оказывается на расстоянии вытянутой руки, Кроу-



Вверху: Драка с одними лишь марвеловскими коллегами Халку было мало, и за долгую свою комиксную карьеру он неоднократно делал вылазку на территорию заклятых конкурентов из DC Comics.

форд предаёт Халка и использует энергию сферы для того, чтоб превратить себя в Реведжа, халкоподобного монстра, обладающего больше силой и интеллектом. Несложно догадаться, кому теперь придется разгребать авгиевы конюшни. В процессе разгребания выяснится, что за всем этим бардаком стоит



Вверху: Халк в «Халк против Тора».

извечный враг нашего зеленого героя – суперзлодей Лидер, и придется столкнуться с прорвой прочих марвеловских меганегодяев, включая Полураспада, Безумца и Флакса. В целом, Hulk – приличный трехмерный экшн с крайне зрелищными боями и красивыми видеороликами.

В 2005 году на консолях шестого поколения вышла игра The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, авторы которой настолько прониклись любовью Халка к двум незатейливым забавам – «ломать» и «крушить», что дали протагонисту возможность ломать и крушить практически все, что попадает под руки. Огромный открытый и, что крайне важно, разрушаемый мир, возможность использовать подручные материалы в качестве оружия, отменная хореография боев, идейная близость к сюжетам комиксных первоисточников и прорва марвеловских злодеев сделали The Incredible Hulk: Ultimate Destruction одной из лучших игр с участием марвеловских персонажей. Почитателям Халка, поклонникам трехмерных экшенов, да и вообще всем геймерам игру стоит посмотреть в обязательном порядке.

Провал «Халка» Энга Ли оставил будущее восходящей зеленой кинозвезды под вопросом. Universal Pictures не горели особым желанием делать сиквел фильма и, судя по всему, намеренно решили в оговоренные контрактом сроки новый фильм не выпускать. А боссы Marvel как раз надумали начать свой собственный полный кинопроизводственный цикл и принялись собирать распроданные по всему свету киноправа на своих героев. Тогда же родилась идея создать в рамках марвеловского мультиверсума отдельную вселенную под события всех запланированных фильмов. Вселенная эта впоследствии получила название Marvel Cinematic Universe.

Первым фильмом в рамках этого амбициозного проекта стал «Железный человек», ну а затем уже пришла очередь «Невероятного Халка». Разумеется, и



речь не могло быть о том, чтобы делать сиквел предыдущего фильма: слишком уж сильно посекали его создатели марвеловский канон. Единственным разумным решением был перезапуск. В режиссерское кресло сел молодой специалист по экшнам Луи Летерье, сценарий написал Зак Пенн, собаку съевший на супергеройских фильмах. На главную роль был приглашен Эдвард Нортон, чьи субтильное телосложение и специализация на невротичных персонажах делали его идеальным Бэннером позднего комиксного периода. Сюжет фильма представлял собой довольно искусную выжимку из оригинальных комиксов о Халке с отдельными удачными заимствованиями из телесериала 70-х. Отягощенный своим разрушительным альтер-эго Бэннер вынужден скитаться по земле, пытаться удерживать живущего внутри него зверя под контролем и скрываясь от постоянно ведущейся на него охоты. Но когда у Брюса появляется шанс исцелиться от своей халкозависимости, он возвращается в США, где сталкивается не только со своей бывшей возлюбленной, но и с созданным в результате халлатности военным монстром Мерзостью (Abomination).

Весьма интересной чертой фильма является то, что создатели решили не тратить время зрителей на рассказы о том, как появился на свет Халк, а оста-

вить эту информацию за кадром, что позволило эффективно сэкономить время на развитие основной сюжетной линии. Кстати, Халк из марвеловской киновселенной появился на свет почти так же, как и Халк из Ultimate Marvel (запущенного в 2000 году импринта, в котором представлены новые, осовремененные версии марвеловских супергероев, свободных от длинных сюжетных хвостов предыдущих комиксных веков): не взрыв Гамма-бомбы сделал Бэннера сожителем Халка, но проводимые им эксперименты по воссозданию утерянной вакцины, сделавшей в свое время из доходяги Стива Роджерса Капитана Америку.

В целом «Невероятный Халк» образца 2008-го получился вполне пристойным, закономерно собрал хорошую кассу и получил неплохие отзывы как зрителей, так и кинокритиков. Чего, конечно, не скажешь о вышедшей практически одновременно с фильмом одноименной игре. Тупой и безнадёжно вторичный по отношению к киноверсии экшн скрашивала лишь возможность активно крушить и ломать все попадающиеся под руки объекты и головы.

Создатели «Невероятного Халка» наперебой обещают сиквел фильма, который, скорее всего, начнут готовить уже после выхода «Мстителей». В «Мстителях», кстати говоря, Халк тоже будет фигурировать. Впрочем, о них у нас еще будет возможность поговорить. В настоящий момент Халк, пережив в рамках основной марвеловской вселенной прорву приключений (среди которых, например, изгнание в космос, закончившееся довольно плохо для самих «изгнателей», или получение контроля над одним из семи упавших на Землю божественных молотов), обзаведясь суровым сыном Скааром и сверхбрутальным оппонентом Красным Халком (им стал один из старейших знакомых нашего зеленого друга), продолжает жить, выживать и врагов наживать. Так пожелаем же ему удачи в этом нелегком деле и будем искренне надеяться, что славные деяния нашего зеленого товарища заставят нас в недалеком будущем вновь с восхищением вспомнить о нем.

Давай, Халк, круши-ломай! **СИ**

Marvel vs. Capcom 3.



Онлайн

Путеводитель по Всемирной паутине



Анна Янилкина



» Дофус

На фоне обожаемых массами кровавых шутеров и отпускающих пошлые шуточки RPG, чей рейтинг редко уходит ниже отметки 16+, «Дофус» смотрится примерно так же, как смотрелся бы пушистый котенок рядом с папочкой из Bioshock. Да, в нее могут играть даже 6-летние дети. Да, никакой крови, обнаженных прелестей или насилия. Зато это точно одна из самых кawaiiных игр в истории MMORPG.

ИНФОРМАЦИЯ

Оригинальное название: Dofus
 Жанр: MMORPG с тактическим боем
 Издатель: Ankama
 Издатель в России: Mail.Ru
 Разработчик: Ankama
 Интернет: dofus.mail.ru
 Похоже на: Ragnarok Online, Magic Ru, Фаор
 Текущий статус: бета-тестирование
 Объем клиента: ~600 MB

Старушке-француженке пару месяцев назад исполнилось уже целых 7 лет, и хотя во всем остальном мире ее совсем не обижают и вроде как любят, но с Францией в плане тихого обожания не сравнится никто: в конце концов, «Дофус» для них – то же самое, что «Аллоды Онлайн» для нас. Ankama, компания-разработчик, почти не имея в своем арсенале других игр, все свое свободное время уделяет Dofus, его аренной версии и младшему собрату Wakfu, постоянно совершенствуя свои любимые детища. Именно поэтому даже спустя много лет они остаются отличными самобытными играми, которые находят все новых и новых поклонников.

Праздник кawaiiного хардкора

В юности наша француженка была самой обычной браузеркой, и ее браузерное прошлое заметно, что называется, невооруженным глазом: достаточно лишь упомянуть фиксиро-

ванное разрешение игры и отдельные экраны-локации без прокрутки на манер Ragnarok Online. Но со временем она обзавелась собственным клиентом и основательно подтянутой графикой, которая, между тем, сохранила свой уникальный рисованный стиль. И слава двенадцати богам, примера того же провалившегося Ragnarok в 3D нам вполне хватило.

Несмотря на все царящее тут умиление, которые вызывают злобные одуванчики и сердитые паучки, мир Двенадцати создавался совсем не для казуалов. Местные гуру сообщают, что прокачка до максимального 200-го уровня может занять до нескольких лет. Не стоит ждать, что кто-то возьмет вас за ручку и покажет, где выдают хлеб, а где зрелища: после стартовой локации мы останемся один на один с собственным величием, полчищами монстров и странными NPC, которые прячутся во всех возможных и невозможных местах. До песочницы игра, конечно, не дотягивает, но имеет неплохие задатки: 30 с лишним профес-

сий, добрая сотня умений, свободные очки характеристик, «и Ленин такой молодой, и юный Октябрь впереди».

Лучшая проработка, естественно, досталась персонажам, которые подразделяются на 12 классов – каждый со своим богом-покровителем. Причем класс в «Дофусе» это не только отдельная раса, но и настоящий шедевр изобретательности. Конечно, как и в любой MMORPG, без хилеров и танков не обошлось, но некоторые экземпляры дадут фору любым специализациям. Например, КПД Орлешек зависит от фортуны: если повезет – они нанесут урон, ну а если нет – полечат. Скелоры могут управлять временем, Пандаваны основательно налегают на спиртное, а Саиды используют магию вуду. Для каждого класса еще и существует до пяти вариантов различных билдов, позволяющих основательно менять стиль боя.

В отличие от чудаковатого младшего брата Wakfu, в котором нет ни единого задания, «Дофус» любит баловать своих любимых игроков квестами в виде

Маунты галлюциногенных цветов – обычное в Дофусе дело.



Ландшафт боя всегда полностью копирует оригинальную локацию.



Знакомьтесь, болотный осьминог. А вы что думали, осьминоги только в океане живут?



Цирк приехал. И тишина. И скелеты билетами торгуют.



А между тем русский Хэллоуин вполне себе удался.



Колизей. Побеждай и станешь звездой.



КПД ОРЛЕШЕК НАПРЯМУЮ ЗАВИСИТ ОТ ФОРТУНЫ: ОНИ МОГУТ КАК УБИТЬ ВРАГА, ТАК И ПОДЛЕЧИТЬ ЕГО В СЛУЧАЕ НЕУДАЧИ.

списков монстров, которые, по его мнению, нуждаются в немедленном истреблении. К списку всегда прилагается забавная история, обосновывающая весь этот «волюющий беспредел», поэтому мы просто настаиваем на их обязательном прочтении. И советуем подготовиться к беготне – ведь квестогигеры совершенно не заботятся о расстояниях и могут послать вас на другой конец локации всего за одним лишь цветочком. Отдельным сюрпризом для тех, кто еще не знаком с «Дофусом» и его аналогами, станет тактический бой – все еще довольно непривычная для MMORPG система. 30 секунд на все раздумья, строго лимитированные очки умений и хода, конечно, не придают сражениям динамичности, но зато пробуждают к жизни пару-тройку извилин. А дополнительные задания вроде «финальные удары должны наносить только персонажи женского пола» вносят подкупающее разнообразие.

Кстати, после какого-то уровня вам наверняка захочется присоединиться к той или иной гильдии. И причин тому не-

сколько. Первая – без гильдии посещать подземелья далеко не так весело, и часто весьма плачевно, а качаться в одиночку попросту не интересно. Вторая причина – это возможность участия в гильдейском PvP, использования домов гильдии и стойл. Между прочим, система PvP в «Дофус» не имеет особо жестких рамок. После присоединения к одной из воинственных сторон, Бонте или Бракме, вы сможете нападать как на нейтральных игроков, получая очки отступника, так и на членов противоположной фракции с включенным PvP-режимом.

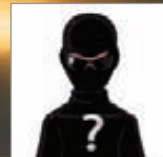
Без вопросов

Стоит отдать пару очков локализаторам за весьма неплохой перевод игры. Решив не ограничиваться дословным переводом, они сумели перенести весь колорит названий на русский язык. Чего только стоят вшивосвины! Помимо всего озвученного выше, в «Дофус» существует еще масса того, что банально не поместилось в этой статье: маунты, наборы экипировки, неплохая экономика, вой-

ны в Колизее и королевские пингвины. Впрочем, последние тут совсем ни при чем, но уж больно забавные они существа. Поэтому наш окончательный вердикт – играть и еще раз играть. Поверьте, если вы сумеете продрасть сквозь первоначальный недостаток внутриигровой информации, рано или поздно «Дофус» точно завоюет ваше сердце. **СИ**

Пару лет назад было совершенно неясно, будет ли игра когда-нибудь локализована в России. В конце концов, у нас уже есть два своих подражателя: Фаор и Magic.Ru, которые хоть и недалеко отошли от банального низкобюджетного клонирования, но уникальную атмосферу игры худо-бедно передали. Поэтому сам факт локализации для многих стал приятным сюрпризом, вслед за которым последовала еще парочка – за нее взялась Mail.Ru, компания, не слишком-то чествующая платные игры, и, более того, она пообещала сохранить оригинальную систему подписки. И только благодаря этому часть геймеров, плюющихся в сторону F2P-игр, поуменили свою ненависть и пообещали хотя бы посмотреть на конечный результат.





Анна Янилкина

ИНФОРМАЦИЯ

Оригинальное название: Bloodline Champions
 Жанр: MOBA
 Издатель: Funcom
 Издатель в России: Innova Systems
 Разработчик: Stunlock Studios
 Интернет: b1c.ru
 Похоже на: режим Dominion, в League of Legends, Unreal Tournament
 Текущий статус: открытое бета-тестирование
 Объем клиента: ~310 MB

➤ Bloodline Champions

Будьте уверены, если хоть кто-нибудь скажет слово «Дота» в чате Bloodline Champions, он немедленно окажется растерзан десятками возмущенных игроков. И поделом, ведь DotA, League of Legends и вся честная братия жанра MOBA в принципе не имеет особого отношения к этой игре. Хотя, учитывая все внешнее сходство VLC с вышеупомянутыми ребятами, трудно винить в ошибке тех, кто не видел ее вживую.



Посмотревшись к жанру MOBA в целом, можно заметить, что ни одна игра из «большой тройки» в процессе разработки не обошлась без ключевых фигур: Phreak'a прибрали к рукам создатели League of Legends, а IceFrog полностью отдался второй части DotA и перед тем приложил свою пе-

No money, yes honey

Платить не надо. Из всего набора внутриигрового магазина могут потребоваться только сами чемпионы, а все остальное – это чисто косметические и лишь слегка функциональные примочки, которые никак не влияют на вашу эффективность в бою. За реальные деньги можно приобрести дополнительные слоты под всякие нужды, «шкурки» для чемпионов, увеличение опыта, а цены не идут ни в какое сравнение с тем же League of Legends. Для тех же, кому его кровные особенно дороги, всегда существует способ оплаты с помощью игровой валюты. На одного чемпиона при умеренной игре вполне можно накопить за полторы-две недели, что только подогревает интерес к игре.

репонтчатую лану к Heroes of Newerth. В отличие от этих лидеров Bloodline Champions не имеет в своем арсенале ни одного известного имени, а разработчики - Stunlock Studios – пару лет как закончили колледж. Но возможно, именно потому, что они никоим образом не пытаются связать себя с DotA-клонами и втиснуться в этот плотно забитый сегмент, у их детища получилось зарекомендовать себя на европейском рынке. И начать завоевывать аудиторию в России.

Любители дестроя – объединяйтесь!

Главное отличие Bloodline Champions от остальных участников кроется в самой основе. Крипы? Башни? Уровни? Экипировка? Таргет? Да к айсфрговой бабушке это все! «Нужно больше экшена,» – решили Stunlock и убрали абсолютно все составляющие любой MOBA, сделав игру чистым подобием Unreal Tournament с магией и видом сверху.

На данный момент в игре 24 чемпиона, которые четко делятся на 4 ти-

па: боец ближнего или дальнего боя, танк или целитель. Для новичка (если он сразу же возжелает сражаться с другими игроками) будут доступны только четверо из них, но в режиме тренировок можно опробовать всех и выбрать того, кто наиболее изящно складывает штабеля из противников. Отдельным плюсом игры являются интересные наборы способностей: они очень схожи между собой (например, умение на кнопке пробела у каждого класса отвечает за прыжок, но вот только лучники отпрыгивают от врага, а танки наоборот подбегают), что значительно облегчает процесс освоения нового чемпиона. Единственная загвоздка может крыться в непривычном количестве умений: их целых 7, и частота их использования ограничена только короткой перезарядкой.

Всего в VLC существует три режима: первый – это обычная арена, где единственной целью является убийство всех членов противоположной команды. И два других – это такая же неумирающая классика, как шутки американско-

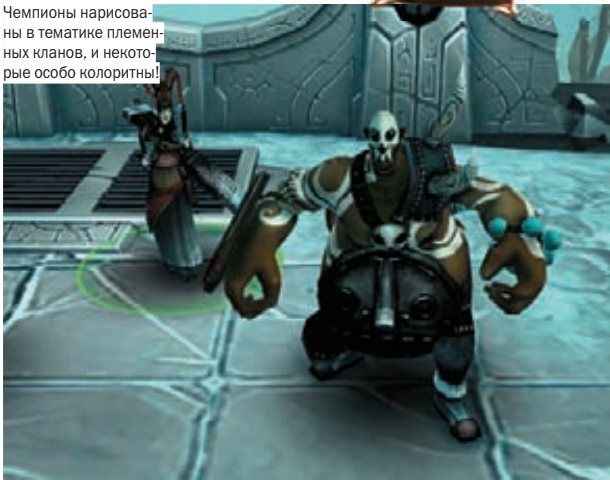
Тихо стырил и ушел – называется нашел!



Справа: Для каждого режима в игре предусмотрено несколько красочных карт.



Чемпионы нарисованы в тематике племенных кланов, и некоторые особо колоритны!



Сверху: Друиды очень любят плеваться шипами, а другие как раз не очень.

СИСТЕМА НОН-ТАРГЕТА УСТАНОВЛИВАЕТ ЧЕТКУЮ ГРАНИЦУ МЕЖДУ НОВИЧКАМИ, ТОТАЛЬНЫМИ НУБАМИ И ПРОФЕССИОНАЛАМИ.

го кинематографа, в которых фигурируют мячи и причиндалы. На одной из них нужно захватывать и держать под контролем ключевые точки, а на другой – таскать артефакты. Размер карт не оставляет времени на ненужные размышления: никаких окольных путей, многоуровневой тактики и сложнейших вычислений – рубим и мочим, мочим и захватываем. Один раунд редко длится больше нескольких минут, но стоит помнить, что прямому рук все же никто не отменял. Поэтому, как ни старайся, заполучить победу простым фейсроллом по клавиатуре не получится.

Разработчики подвергли основательной порезке и всю эту громоздкую машину под гордым названием «экипировка и характеристики», оставив лишь несколько базовых. Можно навсегда забыть о мгновенной смерти под критическим залпом ракет-лаунчера: все способности наносят один и тот же урон - конечно, при условии, что вы попадете во врага. И это именно то, что делает BLC действительно захватывающей игрой и устанавливает четкую гра-

ницу между новичками, тотальными нубами и профессионалами, - система нон-таргета. Возможно, кого-то она приведет в режим берсерка намного быстрее, чем прочих: все-таки когда очередной эпичный скилл уходит в ноль из-за невовремя отпрыгнувшего противника, многим хочется уподобить известному немецкому мальчику и нанести умеренный вред своей клавиатуре. Однако, те, кто справится с этой зубной болью и научится со временем предугадывать движения противника, станут подлинной машиной смерти.

Легко начать, трудно добиться совершенства

Признайтесь, вам ведь тоже, как и большинству игроков, просто необходимо осязаемое или хотя бы зримое подтверждение вашего могущества? Не беспокойтесь, специально для этой цели в Bloodline Champions существуют уровни профиля. Каждые несколько ступеней открываются новые медальоны и спецспособности, дающие небольшой бонус в сражении, а начиная с 10-го



Снизу: Для каждого режима в игре предусмотрено несколько красочных карт.



уровня игроки могут принять участие в турнирах. Есть в игре и система командного рейтинга, и премайды, и ранги – словом, все, что нужно для повышения Чувства Собственной Важности.

Пришел, много раз убил врага, победил – вот три слагающих успеха практически в любой игре. Но жанры MOBA именно потому нашли свое прочное местечко в умах людей, потому что не требовали большого количества времени на прокачку, погоню за экипировкой или умениями. Stunlock Studios пошли еще дальше - они смогли убрать вообще все основные составляющие Dota-клонов, упростив игру практически до максимально возможного минимума, добавив собственного неподражаемого стиля и энергии. Так что вам стоит попробовать на вкус это чистое и незамутненное PvP – спорим, вам понравится? **СИ**

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

РЕТРОАКТИВЕ



Слева: Каким будет результат исследования оружия – неизвестно, вы просто указываете ученым направление: что-то типа «давайте займемся тяжелым вооружением».



Святослав Торик



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1993
Жанр:
strategy, squad-based,
real-time
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Bullfrog
Платформа:
PC, Amiga, 3DO, Sega
Megadrive, SNES

» Syndicate

Длиннополый киберпанк

Колониальные завоевания оставляют широкий, хорошо заметный след в истории самих завоевателей. Некогда владельцы половины мира сегодня занимают сравнительно крохотный клочок на поверхности планеты, отчаянно сопротивляются миграции из тех самых стран, которых когда-то покорили, и мечтают о былом господстве. Неудивительно, что именно англичане сделали самую известную компьютерную игру о жестокой и бескомпромиссной борьбе глобальных монополий.

Как и большинство всех здравых идей на планете Земля, эта зародилась во время обеденного перерыва. Сотрудники компании Bullfrog Productions, недавно выпустившей голуболомный платформер Flood, с грустью вспоминали зарубленную идею

из дизайн-документа: чтобы можно было переключаться между четырьмя героями, находящимися в разных местах уровня, и с их помощью решать различные задачки. На дворе стоял 1991-й, культовая Lost Vikings и менее культовая Hired Guns еще не вышли, но сам факт течения мысли показывает, что вычислительная техника достигла нужного уровня. Осталось только грамотно ей распорядиться. Больше всего идея с несколькими персонажами нравилась двадцатилетнему Шону Куперу, который работал над Flood в качестве ведущего геймдизайнера и программиста. Но тут потребуется небольшое лирическое отступление.

Свой первый компьютер Шон увидел за десять лет до того, в 1981-м. Это был новейший на тот момент BBC Micro, популярный в Соединенном Королевстве в основном за счет того, что

его повсеместно устанавливали в школах. Шон послушно использовал его как большой калькулятор, пока через несколько лет не наткнулся на журнал о компьютерных играх, в котором печатали программные коды незамысловатых поделок для бытовых компьютеров. Сообразительный школьник перепечатывал коды в память компьютера и сохранял их на аудиокассетах, чтобы впоследствии можно было загрузить игру с пленки, а не вбивать каждый раз заново. Тяжелый обезьяний труд принес побочные плоды: Шон научился безопасно менять куски кода, увеличивая и уменьшая отдельные показатели вроде скорости передвижения или количества жизни. Однако машинное время в школе было ограничено, поэтому Купер-младший принял решение уговаривать отца купить компьютер – мол, пригодится для семьи. Тот



послушал и действительно купил аналогичную модель, только поставил ее не в гостиной, а в комнате сына. Стоит ли говорить, сколько пользы семье принес этот компьютер?

Но счастье было недолгим. Из-за постоянного времяпрепровождения за любимым аппаратом Шон стал раздражительным. Он ни с кем не дружил, начал получать плохие оценки за успеваемость и поведение, и в конце концов родителям пришлось отдать его в так называемую школу для мальчиков (аналог наших интернатов, где не только учатся, но и живут 5-7 дней в неделю). Там его поведение не сильно изменилось, однако отчужденность и самобытность воспитали в нем особый талант: концентрация. Юный Купер мог часами не видеть и не слышать происходящего, что бы ни творилось вокруг, сосредоточившись на одной задаче, как правило, связанной с играми или программированием. К счастью, ему позволили иметь собственный компьютер, так что к своему пятнадцатилетию он стал классическим «ботаником», которого интересовали только хард и софт. В основном софт: в новой школе он даже умудрился найти единомышленников, которые помогли ему освоиться с машинным кодом – ассемблером.

После окончания интерната Купер должен был решить, как ему жить и кем стать – а поскольку это был процесс для Шона непривычный, то для начала он устроился на завод, рисовать чертежи для крышек канализационных люков. Неплохое начало для будущего геймдизайнера, верно? Через два года он покинул это место, чтобы вернуться к любимому занятию, пусть и в довольно странной форме:

он устроился учителем программирования в частную школу. Вместе с учениками он открывал для себя новые возможности ассемблера, писал программы и даже игры. В 1987-м на огонек заглянул Питер Молине, который искал какого-нибудь отличника программирования для летней практики в его новой фирме Bullfrog Productions. Вместо суперстудента ему предложили недоучителя, который был исключительно рад подвернувшейся возможности. Под его руководством Шон провел следующие восемь лет – вероятно, самые замечательные восемь лет в его жизни.

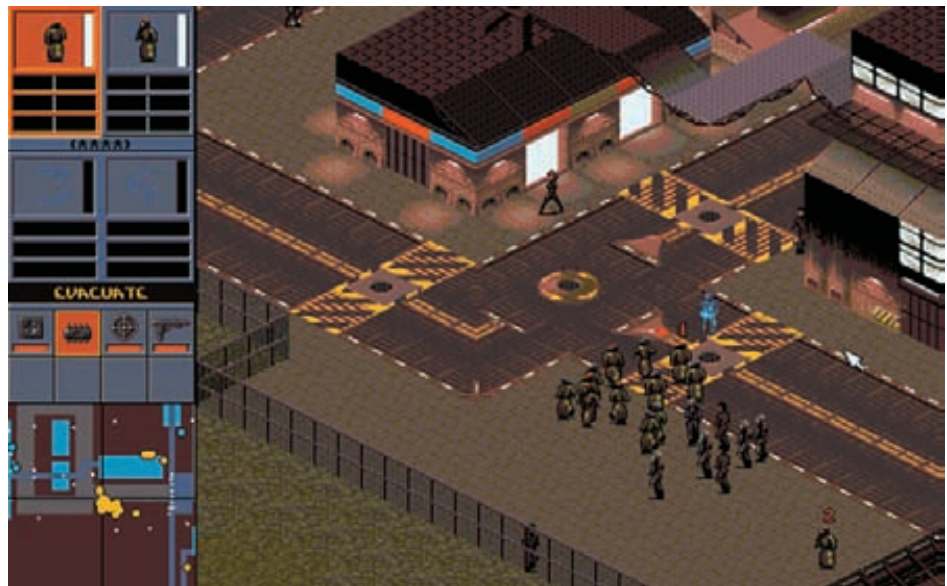
Прошло чуть меньше половины этого срока и три выпущенных проекта, при которых Купер числится как вспомогательный программист. За это время Шон многому научился, но что са-

Вверху: Климатического разделения у миссий нет – все происходит в границах населенных пунктов. Но палитра используется самая разная – эта, наверное, самая веселенькая.

Внизу: Процесс «убеждения» жителей прост, но чтобы взять под контроль полицейского, нужно либо уже иметь армию горожан, либо поставить себе «прокачанный мозг». Поменять можно также ноги (скорость бега), глаза (меткость), руки (таскать тяжелое оружие) и корпус (регенерация).

мое главное, он сумел вписаться в коллектив, окончательно избавившись от того аутизма, который был вынужден нацепить на себя в среде интернатского хулиганья. С ребятами из Bullfrog Productions и под начальством Молине ему было куда комфортнее, чем в реальной жизни. Даже в качестве отдыха он предпочитал не танцы и не посиделки в пабе, а мультиплеерные вечеринки в офисе по выходным с такими же как он энтузиастами компьютерных игр.

К концу четвертого года работы в Bullfrog Productions Купер завершил свой главный на тот момент труд – платформер Flood. Это был его первый полностью самостоятельный проект, и, как любое существо, облеченное властью над миром (пусть даже виртуальным), Шон хотел поместить туда всего-





Агенты берут языка

В 1993 году журнал PC Format, принадлежащий издательству Future Publishing, подготовил руководство по программированию на языке C. За основу этого необычного материала была взята часть исходного кода Syndicate, отвечающего за анимацию персонажей. Впоследствии этот материал был перепечатан в журнале Amiga Format, который также взялся за распространение дополнения Syndicate: American Revolt.



Слева: Полицейская машина взорвана, куча трупов на проезжей части и на рельсах, но машинист обязан вести поезд по расписанию!

всего да побольше. Естественные возможности компьютера не давали ему развернуться на полную катушку, даже если этот компьютер называли Commodore Amiga, однако терять хорошую идею или откладывать ее на будущее категорически не хотелось.

Поэтому Купер начал с нуля, причем не абы с чего, а с мультплеера. Он написал изометрический графический движок и научил его отрисовывать оранжевые и синие пятна, которые организовывались в отряды, стреляли друг в друга и от полученных ранений умирали. Коллеги помогли ему добавить управление и сетевой код. Сразу после этого и практически до самого ухода игры на золото сотрудники Bullfrog по окончании рабочего дня завершали свои дела и включали Bob (рабочее название проекта), чтобы немного развеяться, половить баги и предложить ввести какую-нибудь

гауссову пушку. Бодрый матерок и адские перестрелки стали нормой вечерней жизни в офисе. Поддержка коллектива была так велика, что Купер мог позвонить в четыре утра ведущему программисту студии и попросить его приехать в офис, потому что тесты обнаружили серьезный баг, а наутро надо было сдавать очередной майлстоун. Тот, ни минуты не мешкая, приехал и помог исправит ошибку.

Питер Молине, отслеживающий прогресс Купера, периодически посещал закуток Шона и, посмотрев очередной билд, вносил предложения: однажды, например, он заметил, что было бы неплохо добавить в игру людей, которые ходили бы на работу. Просто выходили из здания, шли по улице и заходили в другое здание, ничего не делая. Звучало довольно глупо, но Шон обернул идею к своей текущей пользе: благодаря наличию

пешеходов, количество потенциальных жертв массакра, устраиваемого агентами Синдиката, увеличилось в десятки раз. Это добавило некоторой глубины и в конечную версию, где игроку приходилось самостоятельно отвечать на вопрос: открывать по мирным жителям огонь или нет. Да, я тоже согласен с тем, что это наиглупейший вопрос: было бы странно ожидать бескровных решений от любого, кто запустил Syndicate и посмотрел заставку, в которой его подручные похищают людей, превращают их в бессловесных киборгов и заставляют стрелять во все подряд.

Главной страстью для двадцатидвухлетнего Купера было виртуальное оружие. Пистолеты и шотганы – вечерашний день, даешь огнеметы и лазеры! В какой-то момент Шон даже хотел ввести бомбежку с воздуха, но быстро передумал. А про persuadetron, например, не передумал. И вскоре очередная пачка нетипичного вооружения появлялась в очередном билде Cyber Assault, как ее к тому времени называли. Ведь к футуристическому оружию следовало приложить какую-нибудь научно-фантастическую легенду, а предложенная кем-то формулировка «перестрелки между киборгами» про-

Внизу: Среди прочих проклятий «Синдиката» первое место занимает pathfinding. Чтобы пройти под надземным переходом и вывести толпу за ворота (нам в ней нужен всего один человек, но от лишних «убежденных» нельзя избавиться), придется изображать курсором бальные танцы.



У каждого ствола свой оптимальный радиус. Но на первых порах шотган – оружие победы просто за счет убойной силы и большого количества патронов.



как-то предложил расширить отряд до восьми бойцов, но проверенная на практике возня с одеванием и управлением каждого из них привели к тому, что это количество сократили вдвое – оказалось, что только так можно удерживать внимание игрока, не заставляя его глаза разбегаться по всему экрану.

Единственное, что смущало Купера – это платформа. Amiga устаревала с каждым днем. При столкновении двух отрядов вражеских синдикатов на одном экране изометрический движок начинал просить либо памяти, либо оперативной памяти. В итоге разработку пришлось переносить на IBM-совместимые платформы, то есть, на PC. Во-первых, это была настоящая расширяемая платформа (не нужно менять весь агрегат, чтобы улучшить качество картинки), во-вторых, только там на тот момент

звучала весьма подходяще. Сам Шон очень хорошо разбирался во всех этих делах, он предпочитал старые добрые «Звездные войны», зато художники студии в мгновение ока нашли подходящее вдохновение в темном футуризме, начиная с фильма Blade Runner и заканчивая японской киберпанковской мангой. Если Шону требовалось что-то конкретное по графике и анимации, он просто приходил в арт-отдел и говорил открытым текстом, что ему нужно. Из-за отсутствия должных навыков Куперу не всегда удавалось донести мысль до своих визави с первого раза, но в конечном итоге, покричав друг на друга, они все же нашли общий язык. Вот так протаптывали дорогу друг к другу программное и визуальное оформление игры, создавая своим взаимопроникновением неповторимую атмосферу криминальной Земли ближайшего будущего.

Подход студии к реализации AI был оригинальным: сотрудники проводили мультиплеерные сессии и отслеживали свою реакцию на те или иные действия противника, после чего аккуратно записывали результат, который программист искусственного интеллекта пре-

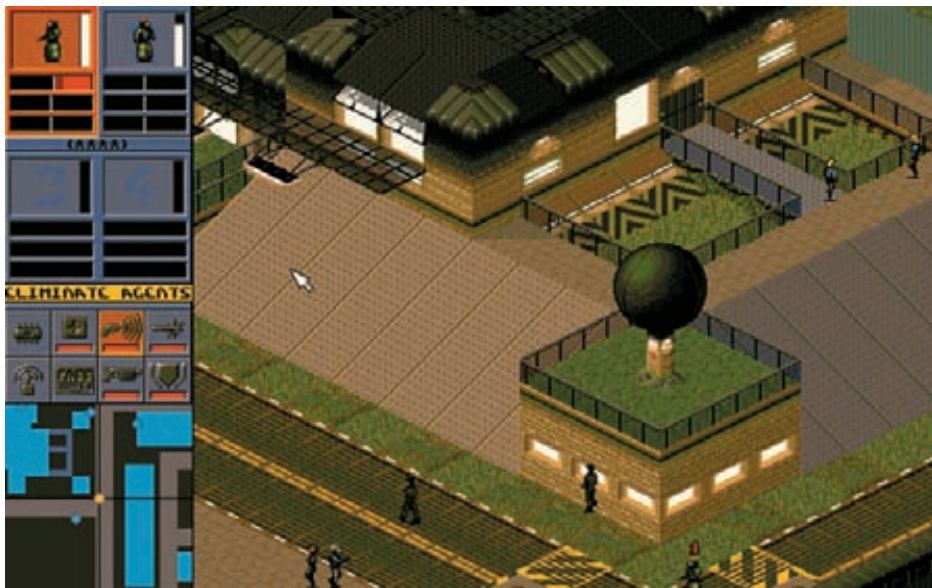
Вот так отойдешь на разведку, вернешься через пять минут – а тут полицейские, оказывается, в гости заходили.



вращал в код. Вдобавок к этому Шон и сам частенько задавался вопросом: а как бы он сам поступил в том или ином случае? Ответ на этот вопрос также впоследствии попадал в игру. Постоянные мультиплеерные зарубы приносили и другие плоды. Питер Мулине

Внизу: Зеленые зоны в мире будущего – большая редкость. Сплошная плитка да металл.

было возможно полноценное сетевое соединение компьютеров для реализации хорошего мультиплеера. С связанными руками Шон смог творить чудеса: в игре появились многоуровневые здания, к мирным жителям присоединились полицейские и спецназовцы, спрайты самих агентов синдиката стали четче, анимация богаче (хотя кадры машин все-таки пришлось ограничить до четырех). Строения, отрисованные в высоком разрешении, больше не напоминали бесформенную кашку из пикселей, а ховер-кары, одолженные у культового фильма Ридли Скотта, начали парить над проезжей частью без раздражающих рывков. Но все равно пришлось прибегать к оптимизации. Движок запускался в честных 640x480, вот только количество используемых одновременно цветов было... 16 (сравните со стандартом тех времен: 320x240 на 256 цветов). Художники сумели обернуть ограничение к своей пользе: темное будущее в духе Blade Runner не располагает к развеселой цветовой гамме. Им, правда, было жаль, что они не смогли по разным причинам дополнить атмосферу замусоренными улицами, взмывающими



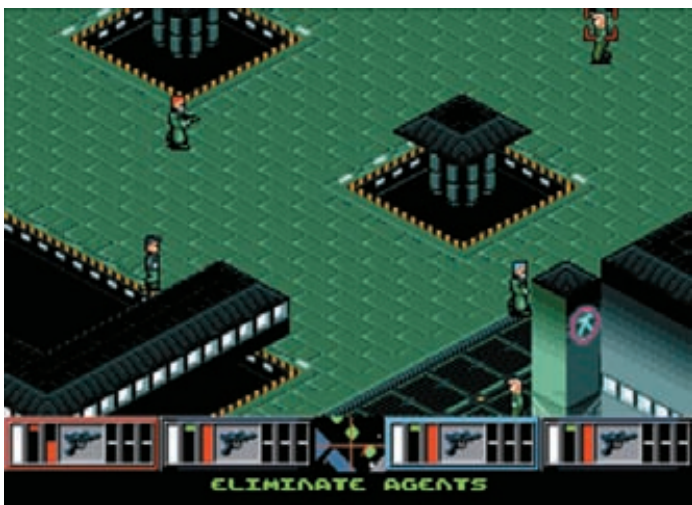


Вверху: При правильном применении огнемёт творит чудеса, поджигая дом изнутри. На самом деле там внутри дома горят вражеские агенты, просто спрайт так наложился.

Слева: Перед стартом задания можно потратить немного денег на информацию о месте действия и на подсказки.

Синдикат шестнадцать бит

Версии Syndicate для игровых приставок – Super Nintendo, Sega Megadrive/ Sega CD и Atari Jaguar – писали с нуля разные команды. И если у портировщиков «Ягуара» более или менее получилось сохранить тактическую составляющую и дух игры, то пользователям шестнадцатитбитных консолей досталась практически чистая аркада. Она была довольно сложной в управлении (джойстик – не мышь), но не менее увлекательной, чем оригинал. К тому же там изначально был мультиплеер, правда, только в виде совместного прохождения.



ввысь небоскрами и вечным проливным дождем. Но все равно удивительно, что работа разных отделов, фактически не зависящих друг от друга, сумела превратиться в удачный сплав идей и технологий. Разработчики делали игру для покупателя так, словно делали ее для себя – многие ли студии сегодня могут похвастаться аналогичным подходом?

С учетом постоянной генерации новых идей, нового оружия, новых игровых механик разработка грозила затянуться еще на год-другой, но тут уже вмешалась компания Electronic Arts, бессменный издатель игр от Bullfrog Productions. Продюсеры вообще-то не вносили никаких поправок в проект, лишь однажды посоветовав сменить название с расплывчатого Cyber Assault на хлесткое, тревожащее Syndicate, но затягивать уже было нельзя, и игру, наконец, отправили на внутреннее тестирование. Там-то и выяснилось, что мультиплеер, в который с увлечением резалась команда Шона Купера, глючил на компьютерах издательства, разрывая синхронизацию во время интенсивного замеса. Времени на исправления уже не оставалось, поэтому проект запустили в продажу как есть, с одной сюжетной кампанией. А для пущей стимуляции продаж заказали рекламный ролик, который сразу получил звание худшей ТВ-рекламы видеоигры.

Купер был сильно разочарован отсутствием сетевой игры в Syndicate (1993). Ведь они начинали делать ее именно как мультиплеерную squad-based аркаду, в которой можно было весело и стильно расстрелять, разорвать, сжечь и задавить всмятку агентов противника. Сингл был сделан практически для галочки, а сюжет так и вовсе придуман и полностью описан одним из левел-дизайнеров. Оставалось лишь исправлять ошибки, благо EA дала зеленый свет адд-ону. Вышедший в том же году Syndicate: American Revolt (1993) включал не только заработавший мультиплеер на десять карт, но также три новых вида оружия и два десятка дополнительных сюжетных миссий. Из-за спешки однопользовательские уровни оказались очень сложными для прохождения, но Шон так торопился заняться следующим проектом, что не стал ничего исправлять. Вероятно, из-за этого дополнение не стали портировать на все платформы подряд. EA выпустила версию под MS-DOS, а права на порт для Amiga приобрел британский журнал Amiga Format, продававший игру по почте.

Успех оригинального Syndicate во многом определило отношение игрока к виртуальным персонажам. Их можно было либо расстрелять, либо... сделать своими союзниками! По легенде в каждого человека на Земле был вживлен чип. С помощью специального устройства Persuadetron («убедитель») можно было перепрограммировать этот чип на расстоянии, превратив его носителя в послушного раба. Теорети-

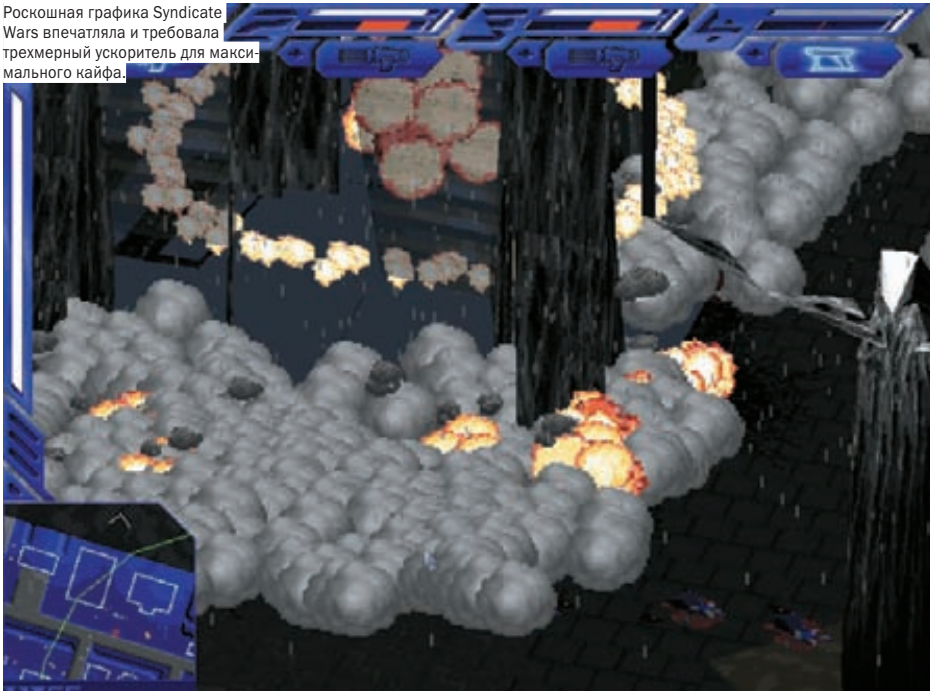
Подоплека Syndicate Wars заключалась в том, что чип в людях не просто контролировал их...



...он скрывал истинную сущность реального мира, подсовывая вместо него яркую картинку!



Роскошная графика Syndicate Wars впечатляла и требовала трехмерный ускоритель для максимального кайфа.



За налогами следовало следить и вовремя подправлять: чем они выше, тем больше шанс того, что территория (особенно если она находится на краю империи) взбунтуется, и придется проходить уже законченную миссию заново.

Еще одной интересной фишкой было управление «химией» агентов. В любой момент можно было одним щелчком вколоть бойцу коктейль, повышающий агрессивность, меткость или скорость передвижения. Можно было даже все это одновременно внедрить в кровь, только потом приходилось платить за отходняк еле передвигающим ноги полуслепым телом. Зато таким образом можно было временно обезопасить киборгов, отправившись одним из них на разведку и включив оставшимся режим агрессивного ответного огня, чтобы они не погибли под вражескими пулями.

Весь этот концепт, безусловно, требовал продолжения – но Шона больше привлекла работа над Magic Carpet, поэтому разработку Syndicate Wars (1996) возглавил Майк Дискетт, известный тем, что сумел ценой хитрейших трюков портировать Syndicate на компьютеры Amiga (с которых проект как раз и сбежал в силу чрезмерных требований). Забавно, что для Майка Syndicate Wars стала его первой самостоятельной игрой, точно так же как для Шона первым проектом был Syndicate. Как и его предшественнику, Дискетту удалось сделать красивую, мрачную и жестокую игру, в которой насилие сосуществовало с властью. Визуальный стиль стал более реалистичным: тона сместились из оранжево-черного спектра в синефиолетовый, движок отображал полностью трехмерные здания (игру одновременно делали для PC и PS), но вот раскрутить проект с сюжетной точки зрения не удалось. Вселенную наполнили более четким смыслом, стало больше описаний, игроку даже присылали электронные письма по разным поводам... но все задумки так и остались в сиквеле. Шону было неинтересно заниматься новым «Синдикатом», а Майку надоело работать на Bullfrog Productions (после релиза SW он основал контору Mucky Foot, которая сделала культовый экшн Urban Chaos).

Что ж, вскоре мы узнаем, как идеями темного киберпанка распорядились бывшие хакеры из Starbreeze Studios, для которых Syndicate (2012) уж точно стала не первым проектом. **СИ**



чески в каждой миссии, результатом которой так и так было подчинение населения своей власти, можно было переманить на свою сторону всех присутствующих, включая полицейских и вражеских бойцов. Между заданиями в стенах родного Синдиката (для вящей родственности можно выбрать

логотип и придумать название) агенты сдавали награбленное на поле боя оружие, докупали патроны, устройства и апгрейды для своих кибернетических тел. Все это предвдительно нужно было исследовать, валютой служили налоги, в реальном времени капавшие с подконтрольной территории в копилку.

Вверху: Хайтековский киберпанк в сиквеле упрочил свои позиции, слегка подвинув агрессивно-аркадный стиль Шона Купера.



Борис Хохлов

ДИСК

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК
ФОКС СНГ, 3xVD50
ВИДЕО:
 1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
 DD 5.1 русский (синхр., 640 Кбс – «Парк Юрского периода»), DTS русский (синхр., 768 Кбс – «Затерянный мир»), DTS русский (дубл., 768 Кбс – «Парк Юрского периода 3»), DTS-HD MA 7.1 английский, DTS другие, DD 5.1 другие
СУБТИТРЫ:
 англ./другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
 1850 рублей

ФИЛЬМ

JURASSIC PARK/ THE LOST WORLD/ JURASSIC PARK/ JURASSIC PARK 3
 1993/1997/2001, 127/129/92 минуты
РЕЖИССЕР:
 Стивен Спилберг/Джо Джонстон
В РОЛЯХ:
 Сэм Нил, Лора Дерн, Джефф Голдблум

БОНУСЫ

Парк Юрского периода: Фильмы о съемках (60 минут), Сюжеты о работе над лентой (66 минут), На съемочной площадке (27 минут), Ролик о создании компьютерной игры (5 минут), Коллекция эскизов и фотографий, Трейлер, Затерянный мир: Фильмы о съемках (44 минуты), Сюжеты о работе над лентой (83 минуты), На съемочной площадке (21 минута), Удаленные сцены (7 минут), Коллекция эскизов, фотографий, афиш и макетов, Трейлер, Парк Юрского периода 3: Аудиокомментарии, Фильм о съемках (25 минута), Сюжеты о работе над лентой (77 минут), На съемочной площадке (35 минут), Фотогалерея, Трейлер.



ВЕРДИКТ

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА ТРИЛОГИЯ. КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

Ученый и предприниматель Джон Хэммонд (Аттенборо) возводит парк развлечений на территории тропического острова. Заработать миллиарды он собирается на демонстрации самых настоящих динозавров, ДНК которых он получил из их крови, законсервированной в тельцах увековеченных в янтаре ископаемых комаров. К сотрудничеству приглашается археолог Алан Грант (Нил) и его напарница Элли (Дерн), которые сначала теряют дар речи, а потом бросаются наутек, спасаясь от вырвавшихся на свободу гигантов. Сами гиганты, вопреки планам Хэммонда, активно плодятся и с нетерпением ждут новых гостей.

До тех пор пока BBC не выпустила всеобъемлющее жизнеописание доисторических животных под торговой маркой «Прогулки с динозаврами», диалогия Спилберга была единственной возможностью приблизиться к заветной мечте миллионов – увидеть «живого» ящера. Взяв на вооружение новейшие на тот момент технические средства и выбрав Гавайи в качестве основного места для съемок, режиссер совместил в кадре эпохи, между которыми шестьдесят пять миллионов лет, и снова сказку сделал былью. В продолжении «Парка Юрского периода» контакт человека и рептилии перешел в стадию вооруженного конфликта, но других коммерчески приемлемых вариантов развития сюжета не существовало – с сюсюканьем продюсеры решили покончить. Джо Джонстон, назначенный управ-

лять съемками третьей части, во главу угла поставил в чистом виде животную агрессию, связанную с постоянным и нестерпимым голодом, который испытывают хищные пресмыкающиеся. В то, что в джунглях, кроме человечины, есть совсем нечего, зритель не поверил, но свои доллары в кинотеатры отнес, тем более что с чувством юмора у создателей триквела полный порядок. Вероятно, именно этот фактор позволил инвесторам допустить, что четвертой частью займется тот же Джонстон. Хотя Спилберг, в свою очередь объявивший о планах начать работу над новой серией, может с этим не согласиться.

ДИСК

Изображение оригинального фильма всегда было ярким и контрастным, а высокое разрешение придало ему дополнительного изящества. Трансфер второй части совмещает сцены, отнюдь не поражающие воображение HD-гурмана, с теми, которые годятся для тестирования домашних кинокомплексов. Пожалуй, лучший результат демонстрирует финальная серия трилогии – несколько более подробная и глубокая, чем ее предшественники. Все три «Парка» долгое время являлись референсным материалом по части звука, и они до сих пор соответствуют этому уровню. Наиболее ярко, опять-таки, выступает лента Джонстона, имеющая прекрасное разрешение и демонстрирующая исполинскую мощь базовой составляющей. Стандартные для фильмов Universal меню предлагают десятки различных дополнений, переведенных на русский язык субтитрами. **СИ**

Гарри Поттер. Коллекционное издание

CP Digital | 11 дисков BD50 | 16:9, 1080p | Средняя цена: 5000 рублей

Вот и закончилась, пожалуй, самая грандиозная фантазия-сага последнего десятилетия, бок о бок с которой выросло немало геймеров, и настал тот немного грустный миг, когда пора поставить на полку красивую подарочную коробку и посвятить несколько дней новогодних каникул полюбившемуся Хогвартсу.



Прислется в подарок



фильм **8 | 7 | 7** | видео **9 | 8 | 9** | звук **9** | бонусы **8 | 8 | 7** | итоговая оценка **8**

Полноценный просмотр трилогии со звуком DTS-HD под силу только знатокам английского.



Борис Иванов

ДИСК

CP DIGITAL, BD25
ВИДЕО:
1.85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS-HD MA 7.1 русский (дубл.),
DTS-HD MA 7.1 японский, DTS-HD MA 5.1 русский (синхр.)
СУБТИТРЫ:
рус
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
280 рублей

ФИЛЬМ

THE SECRET WORLD OF ARRIETTY
2010, 94 минуты
РЕЖИССЕР:
Хиромаса Ёнебаяси
ГОЛОСА: Мирай Сида,
Рюносукэ Камики,
Синобу Отаке, Кейко Такесита

БОНУСЫ

Фотогалерея, Анонсы



» АРИЭТТИ ИЗ СТРАНЫ ЛИЛИПУТОВ

Девочка по имени Ариэтти – одна из последних на Земле «добываек», крошечных человечков, которые живут в подвалах старых домов и обустривают свои квартиры тем, что могут «одолжить» у людей. Однажды, в ходе ночной экспедиции, она сталкивается с одним из обитателей дома – мальчиком Сё, который переехал в провинцию, потому что готовится к операции на сердце. Оба подростка очень одиноки, но подружиться они не могут. Ведь законы «добываек» требуют, чтобы обнаруженные людьми маленькие человечки немедленно перебирались на новое место.

С тех пор как великие японские аниматоры Хаяо Миядзакэ и Исао Такахата почувствовали, что стареют, они пытаются найти себе замену, отдавая ресурсы своей студии Ghibli в распоряжение младших коллег. Их очередной дебютант Хиромаса Ёнебаяси работает в Ghibli со времен «Принцессы мононоке», и графическим стилем Миядзакэ он владеет на «пять». Как всегда у студии, каждый кадр «Ариэтти» можно распечатывать и вешать на стену как постер. Вряд ли кто-то еще в мире способен найти столько красоты в обычном японском доме и на обычной дворовой лужайке.

С другой стороны, сценарий «Ариэтти» пронизан той стариковской усталостью, от которой страдают все последние ленты Ghibli. Сравните фильм Ёнебаяси с родственным по сюжету «Тоторо», которого Миядзакэ нарисовал

в 1980-х, и вы почувствуете, как хлещет энергия из «Тоторо» и как она сочится ручейком из «Ариэтти». Конечно, в поэтично-печальной умиротворенности новой ленты есть своя «взрослая» прелесть и глубина. Но детям лучше показывать «Тоторо», который веселее, драматичнее, увлекательнее и, чего уж скрывать, оптимистичнее.

ДИСК

Картинка «Ариэтти» не только феерически красива, но и абсолютно безукоризненна. Ни «жучков», ни погрешностей сжатия. Саундтреки содержат кое-какие позиционированные эффекты, но, в основном, довольствуются фронтальной панорамой и не используют все возможности восьмиканального формата. Содержательных бонусов нет. **СИ**

Пираты Карибского моря. Коллекционное издание

Уолт Дисней Компани СНГ | 8 дисков BD50 | 16:9, 1080p | Средняя цена: 1900 рублей

Аккурат к Новогодней подарочной лихорадке подросла восьмидисковая коробка с Карибской теперь уже тетралогией. Преимуществ у нынешнего издания ровно два: привлекательная цена и полный набор бонусов, которыми в прошлый раз четвертую серию почему-то обделили.



Просится в подарок



ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ **7**

ВИДЕО **10**

ЗВУК **7**

БОНУСЫ **1**

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Очаровательный мультфильм, который сделан для детей, но по духу ближе взрослым.

События

Техника, гаджеты, Интернет, игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

ДРУГИЕ ИГРЫ



Звук вокруг

Многоканальные игровые гарнитуры от Razer

Точное позиционирование звука в компьютерных играх – важный момент для любого любителя компьютерных игр. Один из вариантов получить желаемое – использовать многоканальную акустику. Более портативный вариант – обратить внимание на многоканальные же гарнитуры.

Razer Tiamat 7.1 содержит по пять динамиков (20-20000 Гц) в каждой полноразмерной чаше наушников, что обеспечивает точное позиционирование звука. Новинка предоставляет возможность гибкой настройки звука благодаря внешнему модулю управления, можно менять громкость каждого звукового канала, позиционирование звука и глубину басов, а также переключаться меж-

ду режимом звука 7.1, стерео (2.0) или внешней акустики. Младшая модель – Razer Tiamat 2.2 – оснащена четырьмя динамиками, два из которых выделены для басов (аналогично старшей сестрице). Модуль управления остался на месте.

В обоих случаях используются съемные амбушюры из искусственной кожи, обеспечивающие высокий уровень комфорта, есть выдвижной односторонний микрофон (50-16000 Гц) с функцией шумоподавления, что обеспечивает чистый и четкий сигнал. Другой особенностью гарнитур стало использование съемных крышек для наушников.

Ориентировочная стоимость Razer Tiamat 7.1 и Tiamat 2.2 равна 7800 и 4350 руб.

Читать не перечитать

Электронная книга WEXLER.BOOK E7001

На этот раз WEXLER представляет истинную электронную книгу, т.е. модель с использованием электронных чернил. WEXLER.BOOK E7001 порадует нас 7-дюймовым сенсорным экраном с разрешением 1024x600 и лаконичным дизайном.

Кнопки на корпусе «книжки» целых пять штук, и расположены все они в нижней части. Можно прибегнуть к их помощи или использовать возможности сенсорного экрана по максимуму. WEXLER.BOOK E7001 оснащен ARM9-процессором и встроенной памятью объемом 4 Гбайт. Ее можно расширить, воспользовавшись разъемом под microSD-карты. Новинка обучена переваривать такие форматы книг, как TXT, PDF, DOC, CHM, HTML, EPUB, FB2 и DJVU, что

касается картинок, список включает JPEG, BMP, GIF и PNG. Конечно же, E7001 воспроизводит музыку и аудиокнижки (MP3, WMA), при желании можно слушать радио на ходу или играть. Емкость аккумулятора составляет 1500 мАч, чего более чем достаточно, ведь E Ink потребляет совсем немного. Радует наличие mini-USB и 3.5-мм джека, а кому-то пригодится встроенный динамик.

Задняя панель WEXLER выполнена из алюминия, вес книги 250 г, размеры – 195x120x9 мм. Цветовая гамма белая или черная. Комплект поставки включает обложку из кожи, USB-кабель, адаптер питания, наушники и три романа из серии «Вселенная Метро 2033». Рекомендованная цена – 5 990 руб.



Фанатам Skyrim и L.A. Noire посвящается

Готовые системы от MicroXperts

Компания «Юлмарт» подготовила компьютерные системы для поклонников двух игровых PC-хитов сезона – The Elder Scrolls V: Skyrim и L.A. Noire. Суть всей затеи заключается в том, что две конфигурации полностью соответствуют требованиям каждой из игр, а заодно и представляются с самими играми.

MicroXperts GameArena GA14 Elder Scrolls V Edition и GameArena GA14 L.A.Noire Edition объединяет многое, например, процессор Core i5-2500K, который интересен тем, что полностью разблокирован и при желании из него можно выжать больше, чем штатные 3.3 ГГц. Конечно, если системная плата позволяет это

сделать. Последняя основана на чипсете Intel P67. За звук отвечает интегрированный кодек, есть пишущий DVD-привод и жесткий диск на 1 Тбайт. За питание отвечает БП на 600 Вт. На этом сходства заканчиваются и начинаются отличия: версия системы для L.A. Noire оснащена 8 Гбайт оперативной памяти и видеокартой GeForce GTX 560 Ti 1 Гбайт, тогда как системе, заточенной под Skyrim, досталось всего 4 Гбайт ОЗУ и GeForce GTX 560 1 Гбайт. На компьютеры распространяется полная трехлетняя гарантия.

Ценник на GameArena GA14 Elder Scrolls V Edition и GameArena GA14 L.A.Noire Edition следующий: 30 990 и 31 990 руб. соответственно.

Персональная память

Мини-флешка Silicon Power Touch T01

Silicon Power представила ну очень компактный накопитель с практичным ПО. Имя флешки Touch T01.

Размеры Touch T01 составляют всего 24.7x13.8x4.6 мм, а вес смешные 2.6 г. Емкость накопителя варьируется от 4 до 16 Гбайт. Чтобы не искать такую малышку в стог сена, более разумно прикрепить Touch T01 к кольцу с ключами, например. Благодаря тому, что накопитель столь тонкий, его будет легко подключить к устройствам с ограниченной доступностью. Несмотря на всю свою компактность, детище Silicon Power обладает своей харизмой – поверхность полностью металлическая с

фактурной обработкой. Благодаря применению технологии Chip on Board, Touch T01 надежно защищен от пыли и влаги.

Фишкой Touch T01 стал фирменный софт SP Widget, умеющий синхронизировать и резервировать папки и почту, шифровать данные и блокировать доступ к компьютеру. Вместе с программой поставляется пробная версия Norton Internet Security (60 дней), по истечении срока есть возможность купить лицензию со скидкой.

Silicon Power Touch T01 поддерживает USB 2.0 и обеспечивается пожизненной гарантией.



Уход в онлайн

Synapse 2.0 – облачная технология от Razer

Облачные технологии ныне в моде, и для Razer это не пустой звук тоже. Компания запустила сервис Razer Synapse 2.0 – первую в мире облачную технологию для хранения персональных настроек периферийных устройств, предоставляя, таким образом, доступ к личным игровым настройкам в любое время и в любой точке мира.

Напомним, что первая ревизия Razer Synapse реализовывалась через встроенную в устройство память, запоминая то или иное количество профилей и макросов. Synapse 2.0 меняет подход благодаря использованию облачных технологий, чтобы обеспечить полный

доступ к личным настройкам оборудования в любое время. Т.е. подключив, например, мышью вы получаете все свои настройки, однако придется установить ПО Razer Synapse 2.0 и обеспечить выход в сеть. Подобный сервис может быть полезен киберспортсменам, участвующим в игровых турнирах, например. Есть у Synapse 2.0 и другая роль: автоматическая загрузка драйверов, обновлений и прошивок.

На данный момент технология проходит бета-тестирование, после чего обладатели мыши Razer Naga смогут попробовать Synapse 2.0 в действии.



Компактный и сенсорный

MP3-плеер Ritmix RF-4050

Компания Ritmix разработала необычный плеер – очень компактный, с сенсорным экраном и клипсой. Интересный симбиоз получился с RF-4050, познакомимся поближе.

Ritmix RF-4050 оснащается памятью объемом 2, 4 или 8 Гбайт, среди форматов музыки упоминаются не только привычные MP3 и WMA, но и lossless-стандарты, включая APE, FLAC и WAV. Дисплей крохи обладает диагональю 1.5 дюйма и разрешением 128x128 пикселей, при очень большом желании можно смотреть видео в формате AVI, фотографии (JPEG) и даже читать книги (TXT). Насколько данные функции будут

востребованы, вопрос отдельный, но поддержка сенсорного управления наверняка придется по вкусу многим. Совсем забыли, RF-4050 оснащен радиоприемником и микрофоном. Для гибкой настройки звука доступны восемь режимов эквалайзера и функция объемного звучания. Возможность закрепить плеер на одежде с помощью клипсы особенно оценят любители активного образа жизни.

Размеры Ritmix RF-4050 составляют 45x45x10 мм, плеер уже доступен, ориентировочная стоимость – 1000-1400 руб. (в зависимости от емкости встроенной памяти).



Candy-Candy

Портативная акустика Edifier MP15 Plus

Edifier MP15 PLUS, он же Audio Candy Plus, – многофункциональная акустика на все случаи жизни.

Перед нами портативное устройство с обширным набором аудиофункций. Для начала есть два динамика мощностью 1.2 Вт каждый, соотношение сигнал/шум >90 дБа, частотный диапазон 100 – 20 000 Гц. Есть встроенный MP3-плеер, поддержка SD-карт и FM-тюнер с возможностью запомнить 24 радиостанции. Кроме прочего есть возмож-

ность подключить внешний источник звука через AUX-вход, а ведь есть еще и выход на наушники. Встроенного аккумулятора хватает на 5 часов прослушивания музыки.

ЖК-дисплей на передней панели сообщит необходимую информацию, облегчит навигацию по меню, а заодно отобразит уровень громкости и источник сигнала. Все кнопки выведены на верхнюю часть корпуса.

Размеры Edifier MP15 PLUS 200x60x33 мм., вес – примерно 200 г.



Мисс Геймер, дубль два

Социальная сеть gamer.ru сообщила о старте второго сезона конкурса Miss GAMER. Десять участниц, преодолев отборочные испытания, сразятся за корону главной геймерши страны.

Во втором сезоне конкурса каждая участница публично продемонстрирует свои игровые навыки: примет участие в киберспортивном турнире, а также будет подвержена тщательной проверке от главного редактора журнала «Страна Игр» – Константина Говоруна. Во время подготовки к финалу с девушками поработают именитые фотографы, стилисты, постановщики дефиле и хореографы. За программой перевоплощения в героинь популярных компьютерных игр будут пристально следить камеры генерального информационного партнера конкурса – игрового сайта Place2play.ru.

Официальным лицом Miss GAMER 2 стала победительница первого сезона конкурса – Miss Aika Online, более известная как Юлия «А5uKA» Власова. Именно она и передаст корону своей преемнице. Грандиозное финальное шоу состоится 2 марта в клубе БАРХАТ, билеты поступят в продажу в конце января.

Читательницам сообщаем: еще есть шанс принять участие в проекте! Следите за началом отборочных кастингов на <http://missgamer.ru> уже в декабре.

Красота камеры

Цифровая фотокамера класса премиум, Fujifilm X100, стала победителем в номинации «Лучший дизайн изделия» («iF Product Design Award») на церемонии награждения iF Design Awards 2012.

Камера Fujifilm X100 появилась в сентябре 2010 года и быстро завоевала популярность благодаря уникальным инновационным технологическим решениям, таким, как гибридный видеоискатель. В ретро-дизайне Fujifilm X100 прослеживается связь с опытом компании в разработке и производстве фотопленки и пленочных фотоаппаратов. С помощью камеры получаются снимки превосходного качества, сравнимые с результатами однообъек-

тивных «зеркалок», а ее удобство в работе и форма доставят любому должное удовольствие.

Дизайн камеры X100 уже был отмечен известными и престижными премиями, включая TIPA, EISA и CameraGP2011. iF Design Awards 2012 – премия в области промышленного дизайна, учрежденная компанией «iF International Forum Design GmbH» в 1953 году, считается одной из самых престижных в мире.

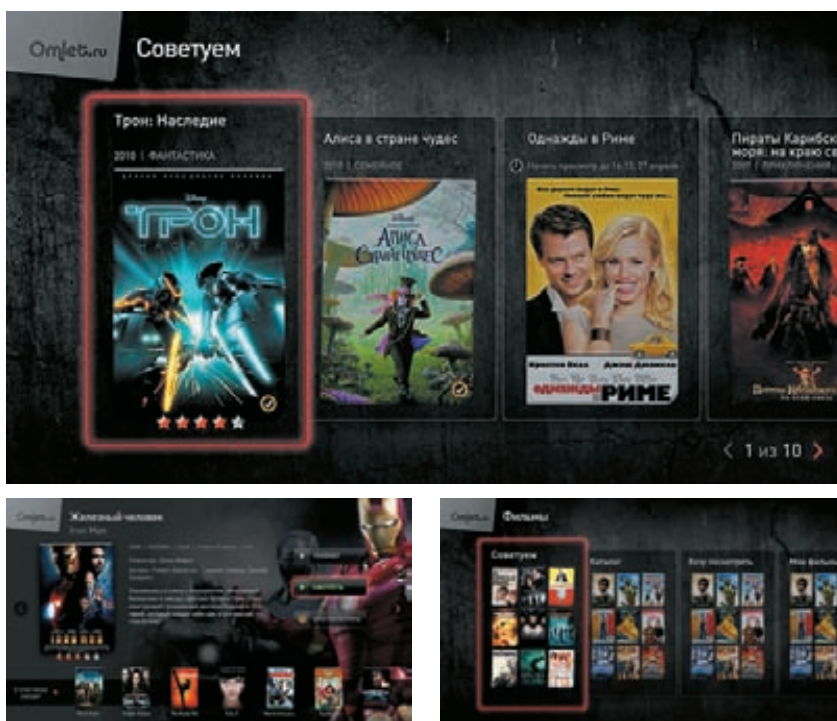


СОБЫТИЯ

Техника, гаджеты, Интернет, игры и красивые вещи

Омлет на TV

Компании Samsung и МТС объявили о запуске приложения Omlet.ru для телевизоров и Blu-ray проигрывателей Samsung Smart TV.



Интернет-сервис Omlet.ru от МТС позволяет смотреть в хорошем качестве новинки кинопроката, а также давно полюбившиеся фильмы, мультфильмы и сериалы. Теперь он доступен и владельцам телевизоров и Blu-ray проигрывателей Samsung Smart TV, которые подключены к глобальной сети.

Благодаря новинке, пользователи смогут с комфортом смотреть фильмы и сериалы без необходимости покупать DVD, искать кино в Интернете и ждать загрузки файлов. Теперь можно выбрать понравившееся видео из регулярно обновляемого онлайн-каталога прямо на экране и сразу же его посмотреть. В библиотеку входит огромное количество лицензионных фильмов, мультфильмов и сериалов от самых знаменитых голливудских студий. Контент сортируется по нескольким параметрам на различные категории, облегчая поиск видео. Интерфейс виджета оптимизирован для Smart TV и позволяет с комфортом пользоваться сервисом при помощи телевизионного пульта ДУ.

Стоимость просмотра одного фильма для пользователей Samsung Smart TV составит от 35 до 75 рублей, предусмотрен также бесплатный контент. Абоненты МТС и Мегафон могут оплатить услугу при помощи SMS.



Даниил Либарц

Кто не любит «мамбу»?

Тестирование игровой мыши Razer Mamba 2012

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип сенсора: оптический и лазерный
 Разрешение сенсора: 6400 dpi
 Количество клавиш: 7 программируемых
 Время отклика: 1 мс
 Частота опроса: 1000 Гц
 Время работы от аккумулятора: 16 часов (непрерывная игра)
 Размеры: 128x70x42,5 мм
 Дополнительно: многоцветная подсветка

Любой уважающий себя геймер знает про игровую мышь Razer Mamba. Этот, хоть и названный в честь одного ядовитого гада, «грызун» успел обзавестись множеством поклонников. В основном благодаря своей эргономике, функционалу и, конечно, качеству исполнения. Но прогресс не стоит на месте, поэтому технологии и наработки были применены в обновленной версии мыши Razer Mamba 2012.

УПАКОВКА И ВНЕШНИЙ ВИД

Уже при взгляде на коробку создается впечатление, что устройство, находящееся там, очень ценно. Оно находится внутри прозрачного пластикового коброба на подставке. Так, скорее, в музеях хранят бриллианты, нежели игровой аксессуар. После вскрытия упаковки, в нижней части ее, мы можем най-

ти бумажные коробочки с необходимой комплектацией. Вместе с мышкой в комплект входят: док-станция, армированный кабель USB-mini-USB, аккумулятор, диск с ПО, инструкция и, конечно, наклейка в фирменном стиле Razer.

Сама Razer Mamba 2012 выглядит стильно. Отнюдь не потому, что имеет бросающиеся в глаза краски, а благодаря лаконичному черному цвету и красивой форме.

Мышка имеет семь программируемых клавиш и одно колесо прокрутки. Располагаются кнопки так, что нажимать их будет удобно людям как с маленькими ладонями, так и с большой. Ход основных клавиш небольшой, но при этом сам клик четкий. Держать мышь в руке – одно удовольствие. При работе возникает непередаваемое ощущение, что Razer Mamba 2012 является продолжением кисти. Отсюда и моментальная реакция на движение, а также

точность позиционирования. Специальное покрытие не дает руке потеть даже при длительном использовании.

ТЕХНОЛОГИИ

Новая ревизия Razer Mamba не только унаследовала все сильные стороны предыдущей версии, но и обзавелась новыми. Во-первых, время отклика при беспроводном подключении равно 1 мс, а это значит, что вы не почувствуете задержки, но реакция будет точно такой же, как при проводном подключении. Во-вторых, Razer Mamba 2012 оснащена аж двумя сенсорами (оптическим и лазерным). Лазерный сенсор отслеживает перемещение мышки, а оптический корректирует точность позиционирования с учетом поверхности. Таким образом, мы имеем комфортную работу на многих поверхностях. При этом, не теряя в точности времени реакции. В-третьих, датчик теперь имеет разрешающую способность 6400 dpi против 5600 dpi у предыдущей версии.

Помимо всего вышперечисленного есть еще несколько приятных моментов. Теперь подставка и колесо мыши имеют многоцветные светодиоды, яркость и цвет которых можно настраивать через специальное ПО устройства. Если вам предстоит важный бой, а мышка не вовремя разрядилась – не расстраивайтесь. Вытаскиваем кабель из док-станции и вставляем в Razer Mamba 2012, теперь устройство будет заряжаться напрямую от ПК. Но тут стоит быть внимательным: при вытаскивании кабеля из мышки, необходимо подвинуть ползунок, иначе есть риск сломать коннектор mini-USB. **СИ**



высокое разрешение сенсора
 наличие двух сенсоров
 великолепная эргономика
 долгая работа без подзарядки



высокая стоимость

Выводы

Сухие факты о технологиях и возможностях – это хорошо, но реальные показатели и ощущения могут не совпадать с заявленными. Стоит ли тратить круглую сумму на покупку сего устройства? Если вы цените качество и просто знаете, что вам нужна замечательная игровая мышь, то ответ очевиден. Производитель действительно не лукавит, когда говорит, что «мамба» работает на любых поверхностях. Будь то стол, тканевой коврик или обивка дивана, «грызун» замечательно чувствует себя везде. Рука при работе, а точнее игре, не уставала и не затекала. Клавиши расположены так, что не приходилось даже привыкать, будто пользуешься мышкой не один месяц. Заряда батареи при интенсивной игре хватает на два-три дня. Ощущения от Razer Mamba 2012 – позитив и радость. Помимо внешнего вида и качества сборки, вы получите удобство и качественное управление.



Сергей Никитин

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана:
17.3", 1920x1080
Процессор:
Intel Core i5-2410M,
2.4 ГГц
Оперативная память:
DDR3-1333, 6 Гб
Видеоплата:
AMD Radeon 6650M,
2 Гб
Жесткий диск:
500 Гб
Сетевые возможности:
GigabitLAN, Wi-Fi,
Bluetooth 3.0
Дополнительно:
3D-очки
Операционная система:
Windows 7 64
Габариты:
415.8x276.1x32.3х
37.9 мм
Вес:
2.9 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

WinRAR:
2369 Кбайт/с
Super Pi (16M):
330 с
PCMark'05:
8788 баллов
3DMark Vantage:
4431 балл
Resident Evil 5:
59 FPS
Call of Juarez:
21.5 FPS
Alien VS Predator:
13 FPS
Heaven Dragon:
12 FPS
Battery Eater:
67 минут

Samsung RF712-S01

Универсальный ноутбук для развлечений!

Сегодняшние ноутбуки практически ни в чем не уступают своим настольным собратьям. И это факт. Они собраны из мощных компонентов, позволяющих запускать новейшие игровые хиты. Они практичны и удобны в использовании. Кроме того, в лэптоп подчас куда легче внедрить какую-нибудь интересную технологию. Например, ноутбук Samsung RF712 может, помимо всего вышеперечисленного, похвастаться еще и возможностью работы с 3D!

Для проверки того, на что способен этот мобильный компьютер, мы применили нашу специально разработанную для таких случаев методику. Она состоит из трех групп программ – тех, которые вычисляют производительность связки процессор-память, синтетических бенчмарков и настоящих игровых приложений. В первую группу вошли тест, встроенный в архиватор WinRAR, и утилита Super Pi. Вторая представлена продуктами Futuremark: PCMark'05 и 3DMark Vantage. А в игровую группу вошли тесты Resident Evil 5, Call of Juarez, Alien Vs. Predator и Heaven. Они запускались с параметрами по умолчанию и разре-

шением 1280x1024 точек. Время работы от батареи проверялось с помощью утилиты Battery Eater – режим «классический».

Первое знакомство

Модель Samsung RF712 выглядит солидно и внушительно, но при этом не производит впечатления скучного ноутбука. У него симпатичный, современный дизайн. На наш взгляд, очень удачно выполнена подсветка клавиш. Дополняет общее позитивное впечатление большой дисплей. О нем стоит рассказать особо, так как производитель позиционирует его как «самый яркий ноутбучный дисплей в мире». Кроме того, надев идущие в комплекте 3D-очки и запустив со-

ответствующую игру или фильм, вы получаете трехмерную картинку. Думаем, про актуальность 3D лишний раз напоминать не стоит.

Вообще же, Samsung RF712 оснащен практически всеми новейшими технологиями. К услугам пользователя будет доступен: Wi-Fi стандарта 801.11n, привод Blu-Ray, USB 3.0 и Bluetooth 3.0.

Ну а про современное «железо» и говорить нечего. Все тесты производительности Samsung RF712 завершил с весьма хорошими результатами, на нем можно как комфортно работать, так и играть в любые современные игры. Спасибо процессору Intel Core i5-2410M и дискретной видеокарте AMD Radeon 6650M.

И еще немного

Как и у других устройств от Samsung, у модели RF712 есть много дополнительных фишек. Некоторые из них не только весьма интересны, но и полезны. Например, возможность подзарядки различных мобильных USB-устройств от соответствующего порта компьютера, даже если он выключен. Или вот функция ускоренного выхода из спящего режима. Несомненно, к приятным моментам относится и весьма солидный набор программного обеспечения, который идет с Samsung RF712 в комплекте поставки. **СИ**



40 000 руб.

- + низкая цена
- + поддержка 3D
- + высокая производительность
- малый объем жесткого диска

Выводы

Ноутбук Samsung RF712 получился очень интересным. Он под завязку набит новейшими технологиями, современным «железом» и прочими вкусностями. Да, пожалуй, перед вами действительно идеальный ноутбук для развлечений. Осталось проверить, готов ли попкорн в микроволновке!





Алексей Шуваев

Один к одному

Тестирование моноблока ASUS ET2210INTS

Частенько знакомые обращаются за советом, что же купить. На подробные расспросы отвечают так, что становится понятно: нужен компьютер, «чтобы все умел». В таком случае можно рекомендовать хороший ноутбук или моноблок. Такой, как ASUS ET2210.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: 21.5", 16:9, 1920x1080, LED
Процессор: Intel Core i3-2120, 3.30 ГГц
Видеокарта: NVIDIA GeForce GT 520M (1024 Мб)
Оперативная память: SO-DIMM DDR3 1333MHz, 4 Гб
Накопитель: 1 Тб
Привод: DVD Multi
Картридер: SD/SDHC/MMC
ОС: Windows 7 Home Premium
Сетевые интерфейсы: Ethernet Gigabit, IEEE 802.11 b/g/n
Интерфейсы: 2x USB 3.0, 3x USB 2.0, 1x eSATA(USB2.0 Combo), 1x Headphone, 1x Microphone, 1x HDMI-In, 1x HDMI-Out
Дополнительно: беспроводные клавиатура, мышь
Габариты: 543x432x209 мм
Вес: 8.3 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Общий тест:
PCMark Vantage, default: 7995 баллов
3DMark Vantage (all, GPU, CPU), performance: 2366/1834/18233 баллов
Производительность процессора и памяти:
Super Pi XS1.5 1m: 12.262 c
wPrime 1.55 32m: 15.004 c
WinRAR: 2001 Кбайт/с
AIDA64 Memory read/write: 15845/17131 Мбайт/с
Производительность видеокарты:
3DMark 11, entry: 984 балла
3DMark '03, default: 11428 баллов
Unigine Heaven, DX10, 1920x1080, maxQ, No AA, No AF, (FPS, баллы): 5.3 FPS, 135 баллов
Температурный режим:
LinX, CPU: 73°
FurMark, GPU: 73°
AIDA64, HDD: 42°

Доставая из коробки моноблок, мы были несколько удивлены: вес 8.5 кг показался большим, чем есть на самом деле. С другой стороны, хотя начинка похожа на ноутбук, моноблок все же имеет дисплей почти в 22 дюйма. Немалую часть веса на себя взяла интересная ножка-подставка, которая крепко удерживает моноблок на столе. Интересно, что блок питания выполнен отдельным устройством и отнимет еще некоторое пространство на столе. Приятным нам показалось то, что в комплект поставки включены беспроводная мышь и клавиатура – адаптер для них совсем небольшой, и если разместить его с обратной стороны, то он будет абсолютно незаметен. При первом запуске происходит окончательная настройка Windows 7 и сопутствующих фирменных утилит от ASUS.

Характеристики и возможности

Если посмотреть на список технических характеристик, то становится понятно, что перед нами практически ноутбук с большим экраном – не самый мощный процессор, мобильная версия графического адаптера. Тем не менее, данный компьютер оснащен сенсорным дисплеем, что существенно отличает его от мобильных собратьев – сенсорные дисплеи у лэптопов не очень-то распространены. Благодаря этому можно управлять с большими элементами просто пальцами, правда протирать такой дисплей придется гораздо чаще, так как еще не придумали такого покрытия, которое бы не хранило отпечатки пальцев. Жесткий диск емкостью 1 Тбайт больше соответствует обычным настольным компьютерам. Также вы мо-

жете рассчитывать на мультимедийный оптический привод DVD. Есть комплектации с читающим и даже пишущим Blu-Ray-приводом, но так как эти диски все еще слишком дороги, а тарифы у провайдеров все более интересны – вряд ли стоит ожидать заметного снижения цен на диски.

Методика тестирования

Как и к любому компьютеру, мы подошли к моноблоку не только и не столько с точки зрения красоты и функциональности, но и оценили производительность. Несколько тестов были направлены на измерение производительности процессора и памяти, графической подсистемы и всего компьютера вообще. Кроме того, мы оценили эргономику и простоту установки и запуска системы. **СИ**



Выводы

Подводя итог, можно сказать, что моноблок получился довольно интересным. И пользователи, которые хотят посидеть в Сети, посмотреть фотографии и скачать новый фильм, будут довольны. А вот те, кто захочет поиграть, будут разочарованы слабой производительностью видеокарты и недостаточной мощностью процессора. Готовое решение крайне удобно в установке, так как достаточно достать моноблок из коробки и подключить кабель питания, чтобы система была готова к работе. Беспроводные клавиатура и мышь заметно упрощают размещение пользователя, а сенсорный экран добавляет интереса при работе. В целом, отличный компьютер для нересурсоемких задач.



внешний вид
высокая производительность
поддержка всех современных интерфейсов



не обнаружено



Николай
Арсеньев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Voxchip F15

Дисплей:
8 дюймов, 800x600,
TFT, 65К, сенсорный,
резистивный

Встроенная память:
4/8 Гб

Внешняя память:
microSD (до 16 Гбайт)
Интерфейсы: USB 2.0,
2x Jack (3.5 мм), DC-in

Форматы текстовые:
TXT, EPUB, FB2, PDF,
PDB, CHM, HTML

Форматы изображений:
BMP, GIF, PNG, JPEG

Форматы аудио:
MP3, WMA, WAV, OGG,
AAC, FLAC, APE

Форматы видео:
RMVB, AVI, H.264, DAT,
MPEG, FLV, WMV, 720P
HD

Аккумулятор:
2800 мАч

Габариты:
210x165x13 мм

Вес:
450 г

Дополнительно:
встроенный динамик,
обложка-подставка,
наушники, USB-
кабель, зарядное
устройство

Больше – не меньше

Тестирование электронной книги Ritmix RBK-470

Давайте знакомиться, Ritmix RBK-470. Электронная книга с диагональю 8 дюймов, цветным сенсорным экраном, встроенным динамиком и микрофоном. Интересной фишкой модели стало наличие сразу двух 3.5-мм джеков под наушники – в дороге не заскучаете!

Комплект поставки «книги» с 4 Гбайт включает само устройство, наушники, зарядное устройство, USB-кабель и обложку. Последняя выполнена качественно, фиксирует «книгу» надежно и при этом обладает дополнительной функциональностью – исполняет роль подставки и снабжена кармашками для флеш-памяти. Единственное «но» заключается в том, что в режиме подставки «книга» проваливается вниз и аппаратные кнопки частично перекрываются. Версия на 8 Гбайт включает кабель для вывода видео на внешние источники, один из 3.5-мм разъемов заменен на видеовыход.

НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ОБЩЕНИЕ

Корпус Ritmix RBK-470 ладно скроен, никаких люфтов и поскрипываний. Все разъемы и аппаратный выключатель/блокиратор вынесены на нижнюю боковую часть, в то время как еще три кнопки расположены на боковой части. Одна отвечает за включение и отключение устройства, а также быстрый переход на домашнюю страницу, еще две предназначены для перелистывания страниц и регулировки громкости (в зависимости от режима).

В данной «книге» используется 8-дюймовый сенсорный резистивный цветной экран. Последнее, конечно, позволяет управлять устройством хоть пальцами, хоть стилусом, но есть и традиционные для технологии недостатки – экран не такой яркий, как у емкостных аналогов. Разрешения 800x600 пикселей вполне достаточно для чтения. Горизонтальные углы обзора радуют, а вот вер-

тикальные не так хороши, что характерно для TFT-матриц. Отпечатки от пальцев на свету видны, в более темных условиях незаметны.

Скорость включения приятно радует, нет претензий и к работе устройства – навигация по меню, загрузка книг и медиа-файлов происходит быстро.

Основное меню включает виджеты в верхней части, на второй странице видим список игр. Нижняя часть состоит из иконок основных разделов: видео, музыка, книги, проводник, настройки. Стоит отметить наличие англо-русского словаря с поддержкой озвучки английских слов и простенького калькулятора. Поскольку есть микрофон, не обошлось без диктофона. Календарь ничем примечательным не запомнился, он просто отображает дату, дни недели и время. Используя проводник, можно удалять данные и копировать их.

Список поддерживаемых форматов книг не так широк, как мог бы быть, удивительно и то, что на официальном сайте не значатся форматы RTF и MOBI, хотя Ritmix RBK-470 без проблем их переваривает. Что касается PDF, то «книга» отображает файлы как картинки, соот-

ветственно, переход в горизонтальный режим просто растягивает картинку. В остальных форматах есть возможность менять шрифт, его размер и цвет (а заодно и фона), в наличии поддержка заметок и закладок. Параллельно можно включить плеер и под музыку продолжить «окультироваться».

Любители видео будут рады узнать о том, что наш подопытный переваривает видео формата до 720p, проблем с MKV, TS и прочими форматами нет. Заминка произошла с русскими субтитрами, они отображались некорректно. Плеер включает все базовые настройки, вроде выбора соотношения сторон и режима повтора. Музыкальный плеер соответствует базовым требованиям современного пользователя, можно подобрать режим работы эквалайзера, а также включить режим отображения текста песен, если такой предусмотрен. Встроенный динамик довольно громкий. В случае просмотра фотографий реально не хватает поддержки мультитач для быстрой работы с картинками.

Игровой набор вполне ожидаем: сапер, тетрис, найти несколько отличий на двух картинках и прочие радости жизни. **СИ**



приличная конструкция и обложка
удобное и доступное меню
быстрая работа

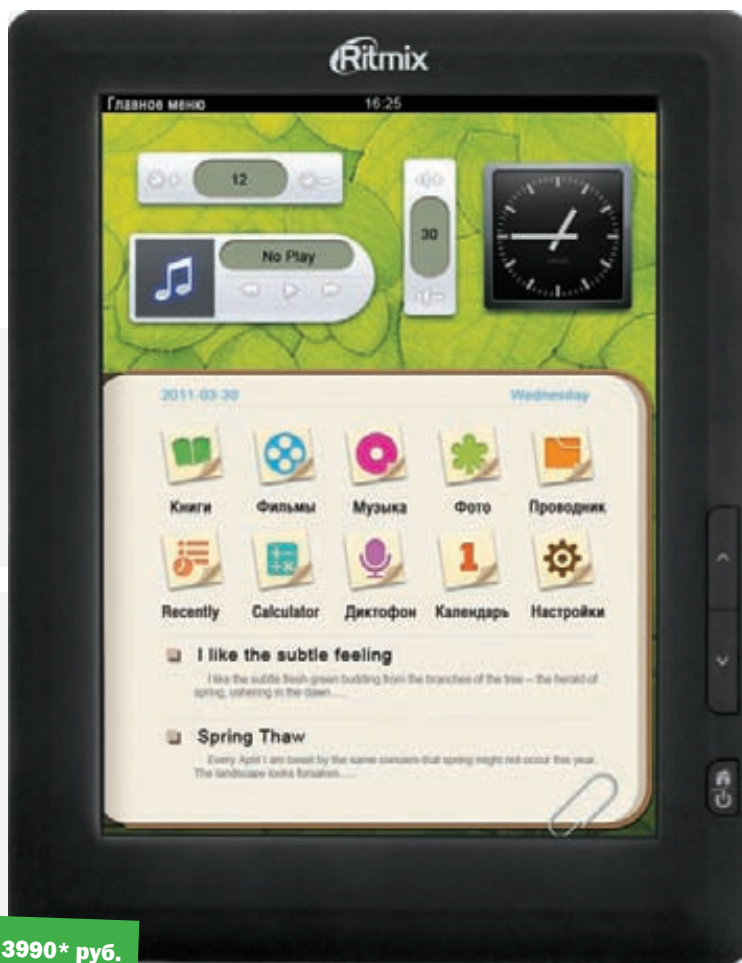


резистивный экран
мало аппаратных кнопок
русские субтитры не распознаются

Выводы

Несмотря на описанные недочеты, Ritmix RBK-470 достойна внимания благодаря привлекательной цене, красивому корпусу и скорости работы. К шероховатостям меню привыкнуть можно, тем более что, в общем и целом, оно простое и интуитивно понятное. Не менее важный факт заключается в использовании емкого аккумулятора, которого хватает примерно на 8-9 часов просмотра видео при максимальной яркости и высокой громкости.

*за модель объемом 8 Гб



3990* руб.



Даниил Либарц

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диапазон воспроизводимых частот: 20 – 20000 Гц

Соотношение сигнал/шум:

85 дБ

Материал корпуса сателлитов:

MDF

Материал корпуса сабвуфера:

MDF

Выходная мощность сателлитов:

2x 75 Вт

Выходная мощность сабвуфера:

150 Вт

Выходы:

2x стерео RCA, цифровые (оптический, коаксиальный)

Выходы:

2,5 мм

Управление:

проводной и беспроводной ПДУ

Размеры сабвуфера:

348x400x489 мм

Размеры сателлитов:

116x202x160 мм

Вес:

30 кг

Дополнительно:

магнитное экранирование, два пассивных драйвера

Гигант музыки

Тестирование акустической системы Edifier S730

В нашей тестовой лаборатории побывала достаточно интересная акустическая система Edifier S730. Модель оказалась настолько мощной, удивительной и привлекательной, что мы просто не могли не рассказать вам о ней. Как говорится, просим любить и жаловать.

Во всей красе

Акустика Edifier S730 поставляется в коробке немалых размеров, а также имеет приличный вес. Комплект содержит: собственно саму систему из сателлитов и внушительного сабвуфера, два пульта ДУ (проводной и беспроводной), а также все необходимые провода. Для подключения по аналоговой линии используется кабель RCA – 2,5-миллиметровый джек. Для использования цифрового сигнала присутствуют коаксиальный провод. К сожалению, оптики в комплекте нет.

Управляется система двумя «лентячками». Проводной пульт оснащен дисплеем для отображения настраиваемых функций и выходом на наушники. Отдельно можно регулировать НЧ и ВЧ.

Стоит отметить, что дисплей нельзя отключить полностью (только тумблер на задней стенке сабвуфера), поэтому в ночное время либо выставлять минимальную яркость, либо отворачивать его от себя. Беспроводной пульт дублирует функционал «старшего брата» и имеет небольшие размеры. В целом, управление реализовано довольно удобно и грамотно.

Внешний вид колонок не выделяется особыми формами или красками. Дизайн схож с остальными продуктами компании Edifier и не бросается в глаза. Вообще, для данного устройства, это плюс, так как лишний раз подчеркивает всю серьезность намерений Edifier S730. В то же время очевидно, что данная акустическая система без особых проблем сможет вписаться в любой интерьер: от строгого делового офиса, до уютной обители любого геймера.

Методика тестирования

Прежде чем перейти непосредственно к прослушиванию акустики, мы рассмотрели основные моменты, на которые стоит обратить внимание при выборе то-

го или иного устройства. После внешнего осмотра и изучения характеристик пришло время оценивать звучание акустических систем. «Обязательную программу» составили диски, применяемые на автозвуковых соревнованиях, и один из лучших, на наш взгляд, «домашних» тестовых дисков Focal Tools, безжалостно обнажающий все огрехи аппаратуры.

Впрочем, мы были бы снобами, если бы этим дело и ограничилось, ведь в реальной-то жизни этой акустике предстоит играть музыку все же немного попроще. Поэтому в качестве «вольной программы» заранее была приготовлена флешка со следующим списком композиций: Is There Love in Space? (Joe Satriani); Mr. Brown (Hiram Bullock); Another Day in Paradise (Phil Collins); September (Earth Wind and Fire); All for Love (Bryan Adams & Rod Stewart & Sting). Каждый из треков по-своему «нагружает» акустическую систему. Например, композиция September позволяет осуществить звучание голоса. А Joe Satriani (со своей роковой вещью Is There Love in Space?) помогает понять, насколько плотно звучат колонки. **СИ**



14 000 руб.

Тишину не соблюдать

С самого начала были уверены в том, что звук этой акустики нас порадует. И мы не ошиблись! Действительно, Edifier S730 – есть звено между мультимедийными комбайнами и качественной акустикой. Причем данный комплект перенял только хорошие качества. А именно различные интерфейсы, удобное управление, а главное – отличный звук. Система звучит слаженно, а провалов в частотах мы не обнаружили. Особого внимания заслуживает сабвуфер. Низкочастотный 10-дюймовый динамик в паре с двумя пассивными драйверами выдает густые низы. Музыка будто обволакивает слушателя. Также Edifier S730 отлично подойдет для просмотра фильмов и компьютерных игр. Имея в арсенале всего три колонки (читай – стерео), системе удастся передать объем звуковой картины. Конечно, благодаря такому сабу, звуки взрывающихся машин и падающих вертолетов, войдя в резонанс, будут неслабо сотрясать предметы мебели. Протестировав Edifier S730, мы поняли, что такое настоящая «тяжелая» музыка. Сразу можем сказать, что многих данная акустика не оставит равнодушными и обязательно найдет себе место в их домах.



высококачественный звук
высокая надежность
удобное управление



Высокая цена



Александр
Михеев

Со скоростью света

Тестирование твердотельного накопителя Silicon Power SP060GBSSDV30S25

Цены на SSD, к сожалению, еще не упали настолько, чтобы каждый мог позволить себе в пользование «твердотельное хранилище» на полтерабайта. Однако самые любопытные уже сейчас могут попробовать скоростную альтернативу «винчестерам», приобретя SSD небольшого объема – как раз под системный диск. На эту роль отлично подойдет Silicon Power SP060GBSSDV30S25. Кому-то 60 Гбайт может показаться мало, но для Windows 7 и набора всевозможных программ эта цифра будет как раз. Только вот игры влезут лишь избранные.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: SSD, 2.5"
Интерфейс: SATA 3.0
Тип ячеек: MLC
Максимальная скорость чтения: 550 Мбайт/с
Максимальная скорость записи: 500 Мбайт/с
Объем: 60 Гб
Поддержка TRIM: есть

Так как одной из главных характеристик твердотельных накопителей является скорость, то к ее измерению мы подошли со всех сторон. Например, старый добрый бенчмарк Iometer гонял SSD как в режиме последовательного чтения/записи, так и в режиме случайного. Также мы запускали специальные паттерны Iometer'a, имитирующие нагрузку на накопитель в условиях работы в составе файлового сервера, рабочей станции и т.п. Следом шел PCMark Vantage, а точнее только его подтест HDD. Он тоже имитирует нагрузку в различных условиях, но они немного ближе к тем, с которыми встречаются ПК рядовых пользователей. И, под конец, с помощью ATTO Disk Benchmark мы проверяли скорость последовательного чтения/записи с блоками данных от 0,5 до 8192 Кбайт. Хотя этот бенчмарк всегда показывает самые потрясающие результаты, в реальной жизни накопители их почти не достигают.

Встречаем

Итак, новинка основана на контроллере SandForce серии SF-2000 и ячейках памяти типа MLC. Срок жизни последних составляет всего 3-5 тысяч циклов перезаписи, но производитель обещает до 5 лет бесперебойной работы. Silicon Power SP060GBSSDV30S25 подойдет тем, кто уже успел обзавестись системной платой с SATA 3.0, иначе заветные скоростные характеристики останутся лишь двумя привлекательными цифрами на упаковке. Конечно, в реальности их можно достичь только в синте-

тических тестах, но и в более серьезных испытаниях, например, в бенчмарке Iometer, новый накопитель показал себя очень шустрым. Комплектация Silicon Power SP060GBSSDV30S25 вполне стандартная – гид по быстрой

установке и кронштейн для монтирования в 3.5-дюймовый отсек. Если вдруг очень понравится этот SSD, вы всегда можете продать почку и купить модель максимального в линейке объема – 480 Гб. **СИ**



5400 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Iometer:

Random read 4 Кбайт: 21.44 Мбайт/с
Random write 4 Кбайт: 19.77 Мбайт/с
Seq. read 128 Кбайт: 313.41 Мбайт/с
Seq. write 128 Кбайт: 332 Мбайт/с

Iometer patterns:

Database: 36.43 Мбайт/с
Fileserver: 41.08 Мбайт/с
Workstation: 34.50 Мбайт/с
Webserver: 51.35 Мбайт/с

PCMark Vantage:

Test Suite: 26076 балла
Windows Defender: 42.95 Мбайт/с
Gaming: 176.73 Мбайт/с
Importing pictures to Windows Photo Gallery: 271.45 Мбайт/с
Windows Vista startup: 30.18 Мбайт/с
Video editing using Windows Movie Maker: 88.42 Мбайт/с
Windows Media Center: 340.73 Мбайт/с
Adding music to Windows Media Player: 151.54 Мбайт/с
Application loading: 167.14 Мбайт/с

Выводы

Если у вас еще нет твердотельного накопителя, то можно побаловать себя данной покупкой. При помощи того же Silicon Power SP060GBSSDV30S25 система реально ускоряется! Ради такого ускорения не жалко потратить достаточно большую сумму.

- + высокая скорость
- + высокая надежность
- + низкая стоимость
- малый объем



Артём Петров

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разрешение: 1920x1080
 Тип экрана: 3D с вертикальной поляризацией
 Тюнер: аналоговый, с поддержкой NICAM
 Поддерживаемые встроенные медиаплеером форматы: AVI, MKV, JPEG, MP3, WAV
 Выходы: композитный, S-Video, компонентный, VGA, 3 HDMI
 Аудиовыходы: аналоговый стерео (RCA), PC audio (джек 3,5 мм)
 Звук: 2 x 10 Вт
 Дополнительные интерфейсы: USB 2.0

Izumi TLD42F010B

3D ЖК-телевизор

Телевизионная техника Izumi уже достаточно хорошо нам знакома в первую очередь как недорогая и обладающая исключительно выгодным соотношением цена/качество. Тем любопытнее было увидеть анонс о выходе первого в линейке компании 3D-телевизора. Как известно, 3D-технология довольно дорогостоящая и используется только в моделях с солидными цифрами на ценниках, а аппараты Izumi обычно представлены в бюджетном сегменте. Еще большее удивление мы испытали, когда выяснилось, что в Izumi TLD42F010B реализована поляризационная 3D-технология. Телевизоры, оборудованные ЖК-матрицами с вертикальной поляризацией, лишь весной этого года были анонсированы у LG и Philips, но ни один из них в нашу тестовую лабораторию пока не поступил, а модель Izumi уже приехала и готова к испытаниям.

Внешне новинка сохраняет фирменный стиль: строгая прямоугольная форма, черный глянец. Глубина корпуса невелика, поэтому телевизор попадает в группу Slim. Настольная подставка поворотная, присоединяется к задней стенке аппарата несколькими винтами. Надо сказать, что процедура сборки могла бы быть и более продуманная, например такая: просто ставишь дисплей на подставку сверху и потом закрепляешь его винтами. В данном же случае панель приходится укладывать лицом вниз, на край стола, чтобы можно было без проблем привинтить подставку, и только после этого, уже в собранном виде, конструкция ставится на место.

Все коммутационное хозяйство собрано на одной площадке разъемов, которая фактически является и основной и боковой. Терминалов HDMI здесь три, порт USB поддерживает протокол 2.0. Встроенный медиаплеер реализован достаточно удобно, его меню по архитектуре чем-то напоминает меню медиаплееров на базе чипсета Realtek.

К всеядности никаких претензий не возникло, он успешно прочитал даже тяжелые файлы MKV размером в несколько десятков гигабайт. Из популярных форматов не поддерживается lossless-аудио в APE и FLAC, но поскольку мы ведем речь о медиавозможностях телевизора, а не аудиостримера, то данный факт не представляет собой проблемы.

Настроек видео немного — традиционный минимум, ориентированный на массового покупателя. Картинка Izumi TLD42F010B при стандартных настройках не нуждается в поканальной цветокоррекции либо ином серьезном вмешательстве. Краски натуральные, естественные, в меру насыщенные. Уровень контраста визуально воспринимается как высокий. Собственной контрастности ЖК-матрицы достаточно для показа хорошего черного цвета и глубокой проработки оттенков серого. Крайне успешно передается движение. Причем достигнуто это не за счет проведения искусственных операций над видеосигналом или применения сканирующей подсетки, а простым, буквальным способом — использо-

ванием матрицы с малым временем отклика, равным всего 2,2 мс.

3D-очки, входящие в комплект, стандартные, такие же, как в кинотеатрах RealD. Первое, что чувствуешь во время просмотра, — абсолютный комфорт. Затворной технологии, сколь бы хорошо не была она реализована, все равно сопутствует мерцание, которое неизбежно приведет к физическому утомлению. Поляризационный же способ в принципе свободен от эффекта мерцания, поэтому разницы в ощущениях между просмотром 3D в очках и 2D без очков практически нет.

Другой заметный плюс — сочетание хорошей глубины и цельности изображения. Как раз этого очень долго не могли добиться разработчики 3D-устройств с затворной технологией — картинка, даже если она была и глубокая, оставалась одновременно слоистой, неправдоподобной, с отдельно существующими планами и объектами. А вот в исполнении Izumi TLD42F010B трехмерность формируется без потери качества. Изображение сохраняет естественность, собранность, имеет понятную, реальную перспективу. С поляризационными очками его яркость, как и при использовании затворных очков, чуть падает, но телевизор в принципе обладает достаточным запасом яркости, чтобы не допускать уменьшения разборчивости темных участков. **СИ**

29 000 руб.



УНИКАЛЬНЫЙ
 В СВОЕМ РОДЕ
 ТЕЛЕВИЗОР,
 ДАЮЩИЙ
 ВОЗМОЖНОСТЬ
 ПРИОБЩИТЬСЯ
 К ПЕРЕДОВОЙ
 3D-ТЕХНОЛОГИИ
 ЗА МИНИМАЛЬНО
 ВОЗМОЖНУЮ ЦЕНУ

- + комфортный просмотр 3D
хорошая картинка
рекордно низкая цена
- Скрытый набор настроек

Выводы

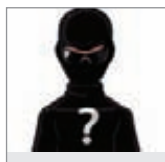
В целом впечатления от просмотра остались крайне позитивные, а еще больше поднимает настроение цена аппарата. За такие деньги качественное 3D еще никто не предлагал.

Качество работы ★★★★★ 5
 Исполнение и дизайн ★★★★★ 4,5
 Функциональность ★★★★★ 5
 Итого ★★★★★ 5

Совет

Поляризационная технология 3D использует пассивные очки, поэтому нет проблем ни с батареями, ни с синхронизацией системы очки — телевизор. Но определенные правила пользования все же стоит знать. Эффект объема снижается по мере того, как увеличивается угол зрения относительно экрана, то есть если смотреть висящий на середине стены телевизор из угла комнаты, то эффекта 3D видно не будет. Еще один способ убить трехмерность — смотреть на дисплей прямо, но с большим смещением, когда, например, аппарат установлен выше или ниже уровня глаз и без наклона плоскости экрана к зрителю. Поэтому расположитесь напротив телевизора так, чтобы центр экрана был на уровне глаз, или наклоните экран, если он смещен, — и проблем не будет.





Александр
Михеев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
15,6 дюймов, LED,
1980x1080 пикселей
Процессор:
Intel Core i7-2630QM,
2,0 ГГц
Оперативная память:
DDR3 1333 МГц, 8 Гб
Чипсет:
Intel HM67 Express
Видеокарта:
NVIDIA GeForce GTX
460M, 1,5 Гб GDDR5
Накопители:
2x HDD 500 Гб,
7200 об/мин
Оптический привод:
Super Multi DVD-RW
Сеть:
Ethernet 1000
Мбайт/с, Wi-Fi
802.11n, Bluetooth 2.1
+ EDR
Интерфейсы:
1x D-Sub, 1x HDMI, 2x
USB 2.0, 2x USB 3.0,
1x eSATA,
1x микрофонный вход,
1x выход на наушники,
1x аудиовход,
1x аудиовыход, 1x RJ-
45, кард-ридер 4-в-1
(SDXC/MMC/MS/XD)
Размеры:
395x267x55 мм
Вес:
3,5 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PCMark Vantage,
default: 8468 баллов
3DMark Vantage,
custom, 1280x720,
GPU/CPU:
9361/36945 баллов
Super Pi 1.5 XS 1m:
13.27 с
wPrime 1.55 32m:
10.44 с
WinRAR:
2997 Кбайт/с
Heaven DX10, no AF,
no AA, 1980x1080p:
552 балла
3DMark 03, default:
37109 баллов
Resident Evil 5, maxQ,
No AA, No AF,
1980x1080p:
56 FPS
Lost Planet 2, DX9,
maxQ, No AA, No AF,
1980x1080p:
29 FPS
Battery Eater Pro:
1 час 19 мин.

Game Time

Тестирование ноутбука

MSI GT680R

Конечно, ноутбук для современных ресурсоемких игр – не самое практичное решение. Ведь мобильность накладывает ограничения как на размеры самого «железа», так и на вентиляцию внутри корпуса ноутбука. Но это не значит, что из ноутбука совсем не получится мощный геймерский компьютер.

На первый взгляд

MSI GT680R снаружи черный, как и большинство его собратьев, на крышке лишь эмблема производителя. Совсем другое зрелище предстает перед глазами, стоит лишь открыть и включить лэптоп. Он имеет незаурядный, в некотором роде агрессивный вид – особенно это подчеркивается оранжевой иллюминацией: по бокам ноутбука, на его передней панели и на крышке расположены ряды светодиодов. Также оранжевым подсвечиваются специальные клавиши над клавиатурой, но о них поговорим позже. Даже динамики, незаметные на обычных ноутбуках, у MSI GT680R имеют ярко-красную окантовку. А кнопка Power, примостившаяся точно по центру панели над клавиатурой, выполнена в форме щита – поклонники MSI сразу узнают в ней намек на эмблему с белым драконом на красном фоне. На нижнем крае рамки, окаймляющей тачпад, расположились индикаторы активности Bluetooth, Wi-Fi, жесткого диска, зарядки аккумулятора или того, что ноутбук находится в режиме «сна». Все они то же горят оранжевым светом.

Следующий уровень!

Тем же, кому производительности GT680 будет мало, подойдет более продвинутая модель в той же линейке игровых ноутбуков – MSI GT683. Она снабжена видеокартой GeForce GTX 560M (1,5 Гбайт видеопамяти).

Подбирая себе ноутбук, сперва определитесь, что он должен собой представлять. Ведь выбор огромен: хочешь, бери бюджетную рабочую лошадку, хочешь – выбирай мощный, как десктоп, и строгий, как автомобиль представительского класса, ноутбук за эдну сумму денег. А есть еще лэптопы, которые способны подсластить жизнь и скрасить много часов досуга. Такие как MSI GT680R.

MSI GT680R оснащен клавиатурой типа chiclet, то есть кнопки расположены на некотором расстоянии друг от друга, а не поставлены вплотную. Другой вопрос, понравятся ли клавиши с таким коротким и легким ходом задымленным геймерам (нам очень понравились). Осталось добавить, что клавиатура вместила в себя даже цифровой блок, а заветные буквы WASD выделены красным.

«Железный» каркас

Игровой ноутбук должен быть «заряжен» по максимуму, иначе не быть ему любимцем геймера, и не пройдет и года, как лэптоп устареет и будет отправлен в утиль. Этому правилу следует и MSI GT680R. Он, конечно, оснащен не так хорошо, как старшая в линейке модель MSI GT780, но задать жару он может без труда. Итак, все начинается с процессора. В MSI GT680R стоит очень шустрый «камень» Intel Core i7-2630QM, оснащенный четырьмя ядрами, работающими в два потока каждое. Тактовая частота 2 ГГц – отнюдь не предел мечтаний, но надо помнить, что под нагрузкой она поднимается до 2,8 ГГц.

Таким образом, технология Intel Turbo Boost экономит заряд аккумулятора, когда ноутбук простаивает. Сопутствует CPU в работе две планки памяти стандарта DDR3 по 4 Гбайт каждая, работающие на привычной частоте в 1333 ГГц. Такого количества памяти должно хватить с запасом на несколько лет вперед.

Несмотря на присутствие в процессоре встроенной графики, игровому ноутбуку ни за что бы ее не хватило. Поэтому отвечает за изображение дискретная карта, а именно NVIDIA GeForce GTX 460M с собственной памятью 1,5 Гбайт. Этот видеоадаптер сможет одолеть современные игры, пусть и не на максимальных настройках. Хранить эти самые игры и много чего другого есть где – для этого предназначен целый терабайт свободного пространства. Не дворец, конечно, но уместиться можно, и даже еще место останется. Только жалко, что диски – два обычных HDD. Были бы хотя бы гибридные (не говоря уж об SSD), игрушки грузились бы гораздо быстрее, но увы.

Так как все вышеперечисленное выделяет очень много тепла, то и система охлаждения трудится вовсю, и легко заметить, как шум возрастает по мере увеличения нагрузки. Избавиться от него несложно, включив погромче игру или любимую песню. Тем бо-

лее что звук в MSI GT680R выполнен на совесть, и, к слову, совместно с компанией Dynaudio. Конечно, не Hi-Fi-акустика, но среди ноутбуков это, пожалуй, одно из лучших звучаний.

Связь с внешним миром обеспечивают уже ставшие практически обязательными гигабитная сетевая карта и Wi-Fi стандарта 802.11n. Коммуникатор или любой другой гаджет можно подключить благодаря Bluetooth 2.1. Если ты любитель фильмов, то спешим тебя огорчить, BD-диски привод не читает. Но легко прочтет и запишет DVD-R/RW. Интерфейсы расположились на MSI GT680R сразу с трех сторон: по бокам и сзади. В их числе по две штуки USB 2.0 и USB 3.0. Так что если не хватило места на внутренних «винтах», можешь смело покупать дополнительный внешний – скорость у моделей с USB 3.0 достойная. Подключиться к монитору или проектору можно благодаря D-Sub или HDMI. На всякий случай размещен и eSATA. А кроме стандартных аудиовхода/выхода присутствуют также и линейные – итого четыре аудиоразъема. И, само собой, присутствует RJ-45, а также кард-ридер. Остальное – суета.

Методика тестирования

Первым в тесте лэптопа принял участие PCMark Vantage, показывающий общую оценку системы. Производительность процессора замерялась с помощью расчетов числа «пи» в Super Pi 1.5 XS 1m с одним потоком и в wPrime 1.55 32m, но уже задействовав все восемь потоков «камня» Intel Core i7-2630QM. Самое большое количество тестов досталось графической подсистеме. Так, для выявления ее потенциала использовались бенчмарки 3DMark Vantage с разрешением 1280x720 и старенький 3DMark 03 с дефолтными установками. В Full HD запускались Heaven, Resident Evil 5 и Lost Planet 2. Наконец, выставив подсветку дисплея на 50% и включив адаптер Wi-Fi, мы замеряли время работы ноутбука в программе Battery Eater Pro. **СИ**

Game Time

Конечно, MSI GT680R тяжеловат и под нагрузкой порядочно шумит, но такая плата за мощную «начинку» в небольшом корпусе лэптопа. Проведя все необходимые тесты, мы можем с уверенностью сказать, что если уж вам вправду нужен игровой ноутбук, то MSI GT680R станет хорошим выбором. Приятно, что кроме производительности он не обделен и оригинальным дизайном, который наверняка придется по душе самым строптивым игрокам.



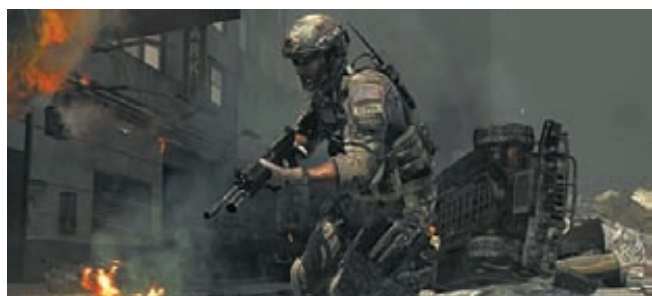
Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



The Elder Scrolls: Skyrim

Темой этого номера Level Up является пятая часть легендарной серии The Elder Scrolls с подзаголовком Skyrim. Самая масштабная и глубокая ролевая игра на данный момент, которая затягивает игрока в свой мир на долгое время. Так ли она хороша, как о ней говорят? Смотрите в нашем материале.



Call of Duty: Modern Warfare 3

Главный конкурент Battlefield 3 вышел и уже успел заработать разработчикам и издателю миллионы долларов. Естественно большинство игроков приобрели игру для того, чтобы с головой погрузиться в очередной виток сетевых баталий. Мы же рассматриваем, насколько удачным в этот раз вышел одиночный режим игры. Ведь есть люди, которые ценят в CoD еще и сюжет.



Spiderman: Edge of Time

Два абсолютно разных Спайдермена и путешествия во времени. Что из этого может получиться? Отличный кроссовер или проходная однодневка для отъема денег у фанатов вселенной Marvel? Смотрите наш обзор, и узнаете.



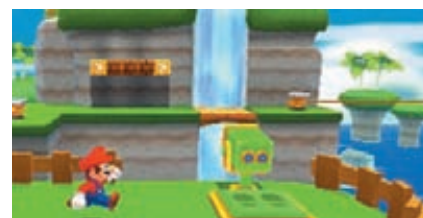
Sonic Generations

После кучи посредственных и откровенно плохих игр сверхзвуковой синий еж возвращается. Да причем еще и в двух обликах, старом двухмерном и современном трехмерном. О том, насколько успешно удалось скрестить классическую и современную вселенные Соника смотрите в нашей «Точке зрения»



The Legend of Zelda Skyward Sword

Линку 25 и, глядя на него в новой игре из вселенной Zelda, этому охотно веришь. Новая игра про спасителя принцессы Зельды дает нам не только улучшенное управление на Wii и отменную графику, но и прекрасный сюжет на 40 часов геймплея.



Портатив

Nintendo официально пришла в Россию и начала выпускать игры на русском языке. Какие именно и что они из себя представляют, смотрите в нашей программе, посвященной играм для портативных консолей.

Релизы

Во что играть с января по март

пятница

13

января

UFC Undisputed 3

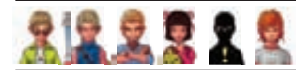


пятница

27

января

Resident Evil Revelations



пятница

3

февраля

Final Fantasy XIII-2



Metal Gear Solid HD Collection



Soulcalibur V



вторник

7

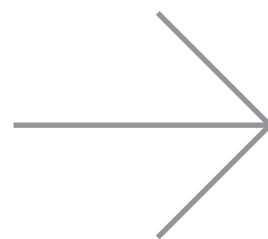
февраля

Crusader Kings II



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!



пятница

10

февраля

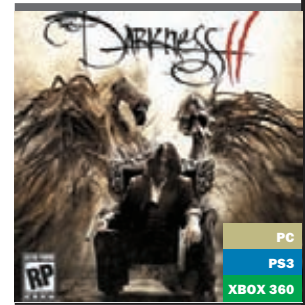
Inversion



Kingdoms of Amalur: Reckoning



The Darkness II

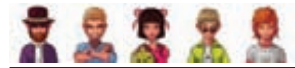
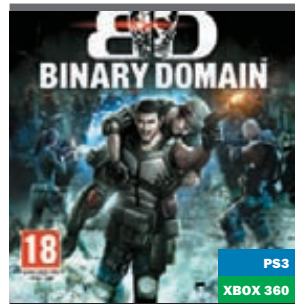


пятница

17

февраля

Binary Domain



пятница

24

февраля

Syndicate



пятница

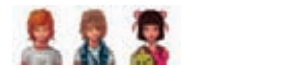
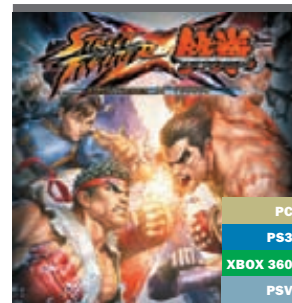
9

марта

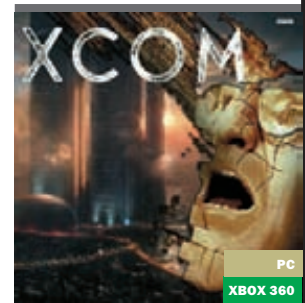
Mass Effect 3



Street Fighter X Tekken



XCOM

**Апгрейд «Атлантики Онлайн»**

Многим игрокам в «Атлантике» не нравился параметр выносливости, присутствующий только на российских серверах этой MMORPG. Чем мы хуже остальных? Ничем! – именно поэтому, послушав отечественную команду поддержки игры, корейский разработчик решил упразднить ненавистный многим параметр.

Новички вряд ли обратят внимание на отсутствие «выносливости», а вот опытные геймеры с прокачанными героями моментально заметят разницу. Параметр напрямую влиял на количество боев, в которых игроки могли принять участие за один день. Проще говоря, действовал искусственный ограничитель на

время игры, вынуждающий играть с перерывами. Да и прокачка с «выносливостью» заметно замедлялась.

Компания «Иннова» не в первый раз совершенствует «Атлантику». Еще осенью вышло глобальное дополнение, расширившее и без того большой мир игры. Максимальный уровень персонажа повысился до 140, были введены новые цепочки квестов, улучшен интерфейс, а также появились новые подземелья, места для охоты и типы наемников. Но «Иннова» не собирается останавливаться. В ближайшем будущем будут и другие любопытные анонсы, которая наверняка придется по душе любителям качественных многопользовательских онлайн-игр.



СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS PSP

БУДЬ УМНЫМ!

ХВАТИТ ПЕРЕПЛАЧИВАТЬ В КИОСКАХ!

СЭКОНОМЬ 660 РУБ. НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!



ВКЛЮЧАЯ DVD С ЭКСКЛЮЗИВНЫМ КОНТЕНТОМ



ГОДОВАЯ ПОДПИСКА
ПО ЦЕНЕ 2200 РУБЛЕЙ
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

ВСЕГО 183 РУБЛЯ ЗА ОДИН НОМЕР,
ЧТО НА 23% ДЕШЕВЛЕ,
ЧЕМ РЕКОМЕНДУЕМАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
(230 РУБЛЕЙ ЗА ОДИН НОМЕР)

Акция проводится до 31 января 2012 года.

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ!

ПОЛУЧИ В ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ!

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»

январский номер – подписавшись до 30 ноября
февральский номер – подписавшись до 31 декабря
мартовский номер – подписавшись до 31 января

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер



«Вышиваю крестиком»



«PC игры» + 2DVD



«Фото-мастерская» + CD



«Хакер» + DVD



Smoke



«ТЗ.Техника Третьего Тысячелетия»



«Тюнинг Автомобилей»



«Форсаж.ТА»



DVDXpert + DVD



TotalDVD+DVD



«Страна игр» + DVD



«Свой бизнес»



Total Football + DVD



«Хулиган» +DVD



Digital Photo + DVD

Выбери журнал на www.shop.glc.ru

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

ВЫГОДА

- Цена подписки от 20% ниже, чем в розничной продаже!
- Доставка за счет издателя
- Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
- Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

СЕРВИС

- Заказ удобно оплатить через любое отделение банка
- Заказ оформляется с любого месяца
- Доставка осуществляется по почте или с курьером, также есть возможность самостоятельного получения
- Заказ можно сделать на любое количество месяцев

ЭТО ЛЕГКО!!!

- Заполните подписной купон и квитанцию или распечатайте с сайта shop.glc.ru
- Перечислить стоимость подписки через любой банк
- Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
 - по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - по факсу: (495) 545-09-06;
 - по адресу: 115280, Москва, ул. Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21, 000 «Гейм Лэнд», отдел подписки

ГАРАНТИЯ

- Вы гарантированно получите все номера журнала
- Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже
- Единая цена по всей России

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции

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

- Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то подписку можете оформить с февраля



СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу: Москва, м. Автозаводская, ул. Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)663-82-77 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН и МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС INFO@GLC.RU ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ WWW.GLC.RU В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ « _____ »

на 6 месяцев

на 12 месяцев

начиная с _____ 201 г.

Доставлять журнал по почте

на домашний адрес

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 (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

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

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Вопрос к главному гонщику редакции, Ворону. Какой лучше всего купить универсальный руль для обеих консолей? Собираюсь играть в Gran Turismo 5 и Forza Motorsport 4. Или все-таки достойных «универсалов» не бывает и придется выбирать что-то одно?

Отвечает

Юрий Левандовский:



Лучший и единственный вариант – руль от компании Fanatec.

Это официальные рули для Forza Motorsport (более старая модель – для третьей, новая – для четвертой), вот они подходят ко всему и по-максимуму шикарны, хоть цена и кусается. Если есть возможность купить такой – надо рвать с руками и даже не раздумывать. Однако не все так просто: их не доставляют в Россию даже по заказу с официального сайта (www.fanatec.de). Если есть друзья за рубежом или возможность лично привезти руль из Финляндии или Германии, вы счастливец, о таком мечтают все. Если возможности нет, для PS3 лучший вариант – Logitech G25\27. Xbox 360, увы, в пролете: официальный и единственный приличный руль с обратной отдачей давно снят с производства (попробуйте, пожа-

луй, найти б/у), а новый Wireless Speed Wheel – так, баловство.

Почему комиксы по мотивам игры у нас не издаются? Обычные комиксы есть, книги тоже попадают все чаще, но вот чтобы комиксы...

Из издательств-гигантов в России худо-бедно представлен лишь Marvel, а для Marvel куда разумнее издавать каталог классики, нежели тратить место на полках под низкобюджетные проекты. Издательством DC когда-то занималась «ОЛМА Пресс», но сейчас экспериментирует с более мелкими игроками зарубежного комикс-рынка, вроде Oni Press. Помните Скотта Пилигрима? Кстати, хороший вариант «игрового чтива». Получше многих и многих маркетинговых порождений игропрома.

Не могли бы вы прояснить ситуацию с Tekken Hybrid? Меня интересует фильм – переведен ли он на русский, можно ли его смотреть как обычный блюрей или обязательно нужна приставка?

Нет, приставка необязательна, диск распознается как обычный blu-ray с фильмом (японский и английский звук, десять языков субтитров, в том числе русские). А два «игровых» файла – бонусом. **СИ**

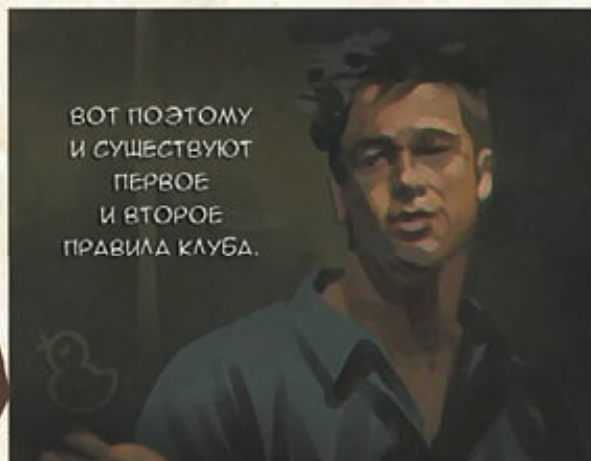
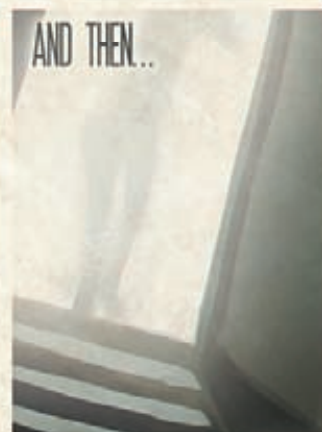
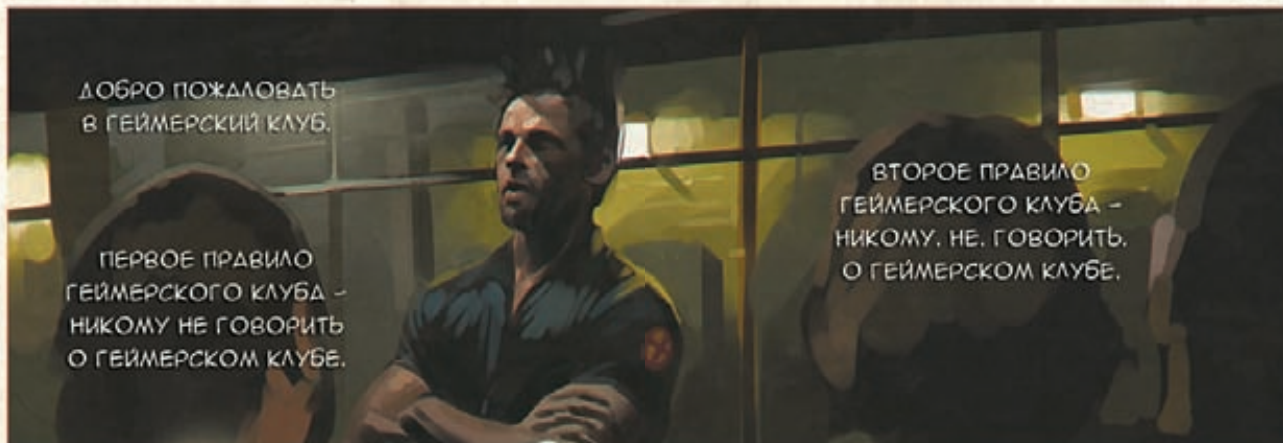


Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте! Письмами – на strana@gameland.ru, Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr), SMS'ками – на **8-926-878-24-59**. Отвечаем с удовольствием!

Художник: Илья Кувшинов

Художник: Hatchett





ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

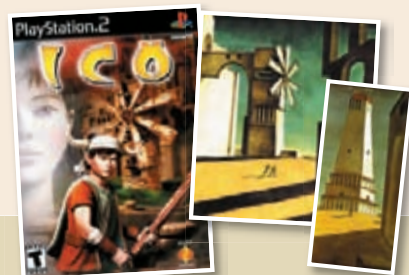
Художник: Илья Кувшинов

TO BE CONTINUED



Йорда

Т единственная, тихая, хрупкая – едва живая, но все-таки живая! – принцесса, дочь Королевы, обреченная дожидаться, пока мать в попытке обмануть смерть вытянет из нее все соки. Будто и не героиня вовсе – тень главного персонажа, одновременно бремя и отрада игрока. Йорда на голову выше Ико, но совершенно беспомощна, и трогательная забота о ней, узнице загадочного замка, вызволенной из подвешенной к потолку клетки, – сама суть этой странной молчаливой игры, на долгие годы поселившейся в наших самых теплых, самых волшебных воспоминаниях. Благодарить за которые нужно именно ее, нашу любимицу. **СИ**



Фумито Уэдо, создатель Ico, лично приложил руку к иллюстрации для обложки японской версии игры, визуальный стиль которой вдохновлен метафизической живописью художника-сюрреалиста Джорджо де Кирико. Та же иллюстрация – такая собирательная цитата знаменитых полотен вроде «Ностальгии по бесконечности» и «Меланхолии и тайны улицы» – украсила и европейские коробки с игрой. Большинство авторских арт-материалов будто избегают детальных изображений персонажей, как, впрочем, и сама Ico, предпочитаящая осязаемости черт воздушный силуэт нашей любимицы. Американское отделение Sony, впрочем, предпочло видеть на обложке крупные портретные изображения героев.

Трогательные сценки отдыха на каменном диване, сопровождающие процесс сохранения игры, запомнились всем – есть в них особое очарование, присущее Ico.

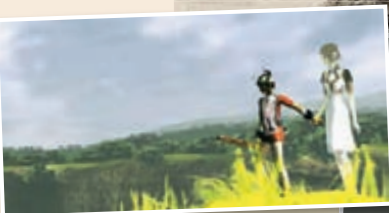
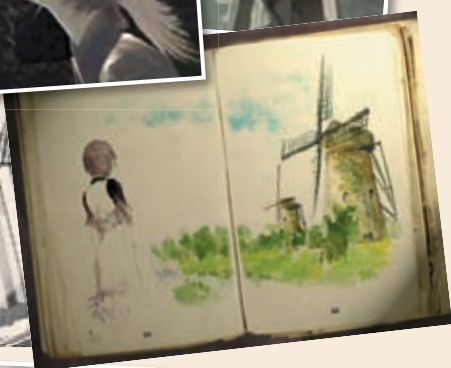
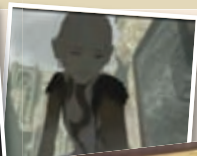
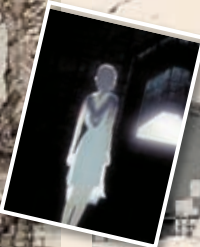


А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...На протяжении первого прохождения иероглифическая речь Йорды на вымышленном языке никак не комментируется игроку. Однако «шифр» не так уж и сложен: используя нехитрый алгоритм (каждый знак соотношен с изображением и, как следствие, буквой латинского алфавита), можно самостоятельно перевести все реплики нашей любимицы на «родной» японский.



По случаю выпуска HD-переиздания Ico, тряпичный мэскот Sony сэкбой даже притворился нашей любимицей.



«Арбузный» эпизод на пляже из альтернативной концовки очень полюбился коспеерам.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Фумито Уэдо намеренно сделал героиню беспомощной, не подчиняющейся напрямую воле игрока, но зависящей от его поступков. Необходимость то и дело братья за руки, подзывать Йорду криком, защищать ее, увести от опасности стала одной из наиболее запоминающихся особенностей Ico.



Всем держателям
«Мужской карты»
скидка **50%**
на любимый журнал
«Страна Игр»

тел. подписки (495)-663-82-77
shop.glc.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

или на сайте
www.mancard.ru

(game)land

msi™

RU.MSI.COM

GT783



Реклама. Товар сертифицирован.

keyboard by
steelseries
www.steelseries.com



CORE™ i7

Умный.
И это видно.



Рейтинг процессора

MSI GT783. Кодовое имя серии "ИС-7"

Двигатель: Процессор Intel® Core™ i7-2670QM

Мощность: 16 Гигабайт оперативной памяти

Огневая мощь: форсированная видеокарта Nvidia GeForce GTX580M 2 Gb GDDR5

Обзор: Full HD дисплей 17,3 дюйма

Класс брони: Алюминиевый корпус

Грузоподъемность: 750GB SATA 7200rpm + 128GB SSD

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.